PROPOSAL KARYA INOVASI

LOMBA INOVASI BIDANG PENDIDIKAN TAHUN 2026

(JELITA)

JEJAK LITERASI ANAK JATI 3

SD NEGERI JATI 3 SUMBERLAWANG

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN SRAGEN

TAHUN 2026

ABSTRAK

JELITA merupakan aplikasi literasi membaca digital interaktif yang dirancang sebagai inovasi pembelajaran untuk membantu peserta didik sekolah dasar membangun kebiasaan membaca, memahami isi bacaan, dan melakukan refleksi melalui kegiatan yang terintegrasi dalam satu alur pembelajaran. Inovasi ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran yang semakin memanfaatkan teknologi digital serta perlunya penyediaan bahan bacaan yang menarik, sesuai jenjang kelas, dan dapat diikuti dengan asesmen sederhana. JELITA menyediakan pilihan kelas 1–6, koleksi bacaan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, ilustrasi pendukung, tombol penyelesaian membaca, kuis pemahaman, perolehan nilai secara otomatis, pencapaian, serta riwayat atau progres belajar. Model tersebut menempatkan membaca bukan hanya sebagai aktivitas menerima informasi, tetapi sebagai rangkaian membaca–memahami–menjawab–merefleksikan hasil belajar.

Pengembangan JELITA menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) sederhana dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan prototipe, uji coba terbatas, evaluasi, dan penyempurnaan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik peserta didik sekolah dasar, kebutuhan guru terhadap media literasi, serta kebutuhan pencatatan progres belajar. Desain aplikasi dibuat sederhana dan ramah anak agar peserta didik dapat mengakses bacaan dan kuis secara mandiri maupun dengan pendampingan guru. Pada tahap pengembangan, fitur inti meliputi pemilihan kelas, bacaan, kuis, skor, pencapaian, dan riwayat progres. Pengembangan lanjutan diarahkan pada penambahan ratusan bacaan, ilustrasi, audio pembacaan, bank soal, akun peserta didik dan guru, penyimpanan data, serta dashboard rekap sekolah.

Implementasi JELITA diharapkan memberi manfaat pada tiga aspek. Bagi peserta didik, aplikasi dapat menjadi sarana membaca yang lebih menarik, terarah, dan memberi umpan balik langsung. Bagi guru, JELITA dapat membantu menyediakan media literasi sekaligus data awal untuk memantau aktivitas membaca dan hasil kuis. Bagi sekolah, inovasi ini dapat mendukung penguatan budaya literasi dan pemanfaatan teknologi secara terarah. Secara konseptual, rancangan JELITA selaras dengan penguatan literasi membaca dalam pembelajaran dan kebutuhan peserta didik untuk mengakses, memahami, menginterpretasi, serta merefleksikan informasi dari teks. Dengan demikian, JELITA diposisikan sebagai media pendukung pembelajaran, bukan pengganti peran guru.

Kata kunci: JELITA, literasi membaca, aplikasi digital, sekolah dasar, kuis interaktif, progres belajar.

A. LATAR BELAKANG

Kemampuan literasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan peserta didik di sekolah. Literasi tidak hanya diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami, mengolah, menganalisis, serta menyampaikan informasi secara kritis dan kreatif. Oleh karena itu, penguatan budaya literasi sejak jenjang sekolah dasar perlu dilakukan secara terencana, menarik, dan berkelanjutan. Literasi menurut Clay dalam (Taylor & Mackenney, 2008: 230) adalah kegiatan mendapatkan pesan,dan secara fleksibel yang digunakan untuk memecahkan masalah.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi sekolah untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Perangkat digital dapat digunakan untuk menyajikan teks, gambar, audio, pertanyaan, umpan balik, dan catatan progres dalam satu media. Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu diarahkan pada tujuan pedagogis yang jelas agar perangkat digital tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi benar-benar membantu proses belajar.

Kebijakan kurikulum nasional juga menempatkan kemampuan literasi sebagai bagian penting dalam pembelajaran. Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 merupakan perubahan atas Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang kurikulum pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Ketentuan tersebut menjadi salah satu landasan umum penyelenggaraan pembelajaran pada satuan pendidikan.

Dokumen Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia memuat kemampuan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis sesuai fase. Pada jenjang awal, peserta didik antara lain diarahkan untuk memahami teks cerita sederhana dan teks deskripsi sederhana, sedangkan pada fase berikutnya kemampuan memahami informasi, ide pokok, serta isi teks berkembang secara bertahap.

Selain itu, kerangka literasi membaca pada Asesmen Kompetensi Minimum mengelompokkan kemampuan membaca ke dalam proses mengakses dan menemukan informasi, menginterpretasi dan mengintegrasi, serta mengevaluasi

dan merefleksi. Pada level kelas 1–2, peserta didik diarahkan untuk menemukan informasi tersurat dan memahami topik atau fokus teks; pada level kelas 5–6 kemampuan berkembang ke membandingkan informasi dan merefleksikan pengetahuan baru.

Di sisi lain, pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah telah mendorong sekolah untuk membangun kebiasaan membaca dan menyediakan kegiatan literasi yang bermakna. Manual Gerakan Literasi Sekolah menekankan kegiatan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis melalui media multimodal serta penguatan enam literasi dasar.

SDN Jati 3 Sumberlawang memiliki komitmen untuk menciptakan peserta didik yang cerdas, berkarakter, kreatif, dan mampu mengikuti perkembangan zaman. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa tantangan, antara lain : minat baca peserta didik yang belum optimal, kebiasaan membaca yang belum sepenuhnya menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari, perlunya kegiatan literasi yang lebih inovatif dan menyenangkan.

Literasi membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang penting bagi keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kemampuan membaca tidak berhenti pada kemampuan mengenali kata dan kalimat, tetapi berkembang menjadi kemampuan menemukan informasi, memahami isi, menghubungkan informasi, menarik kesimpulan, dan memberikan tanggapan terhadap bacaan. Karena itu, pembiasaan membaca perlu dilaksanakan secara konsisten, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Maka dari itu, diperlukan media yang sederhana, menarik, terstruktur, dan dapat memberikan umpan balik kepada peserta didik. JELITA dikembangkan sebagai model aplikasi literasi membaca digital interaktif untuk kelas 1–6. Aplikasi ini menggabungkan bacaan, kuis pemahaman, nilai, pencapaian, dan riwayat progres dalam satu alur sehingga kegiatan membaca dapat dipantau dan dikembangkan secara berkelanjutan.

B. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan
    a. Mengembangkan media literasi membaca digital yang mudah digunakan peserta didik sekolah dasar.
    b. Menyediakan bacaan yang terstruktur berdasarkan kelas 1–6.
    c. Mengintegrasikan kegiatan membaca dengan kuis pemahaman dan pemberian nilai otomatis.
    d. Mendorong peserta didik membangun kebiasaan membaca melalui sistem pencapaian dan riwayat progres.
    e. Membantu guru memantau aktivitas membaca dan hasil kuis sebagai bahan tindak lanjut pembelajaran.
    f. Menjadi model inovasi yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk penggunaan di tingkat sekolah.
2. Manfaat
    a. Bagi Peserta Didik
        1) Memperoleh pengalaman membaca yang interaktif dan sesuai jenjang kelas.
        2) Mendapatkan umpan balik langsung melalui skor dan pencapaian.
        3) Memiliki motivasi untuk menyelesaikan bacaan dan kuis secara bertahap.
        4) Belajar memahami informasi dari teks melalui aktivitas yang terarah.
    b. Bagi Guru
        1) Memiliki media pendukung kegiatan literasi di dalam maupun di luar kelas.
        2) Membantu memperoleh gambaran hasil pemahaman peserta didik.
        3) Memudahkan penyusunan tindak lanjut berdasarkan hasil kuis dan progres.
    c. Bagi Sekolah
        1) Mendukung penguatan budaya literasi sekolah.
        2) Memperluas pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran.

C. METODE PENGEMBANGAN

1. Pendekatan Pengembangan

Pengembangan JELITA menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) sederhana yang disesuaikan dengan skala karya inovasi sekolah. Pendekatan ini dipilih karena produk yang dihasilkan berupa model aplikasi yang perlu melalui proses identifikasi kebutuhan, perancangan, pembuatan, uji coba, evaluasi, dan penyempurnaan.

2. Tahapan Pengembangan

Tabel 1. Tahapan Pengembangan

Tahap	Kegiatan	Produk	Indikator
1. Analisis kebutuhan	Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, guru, bahan bacaan, dan asesmen.	Daftar kebutuhan dan spesifikasi	Kebutuhan utama terpetakan
2. Perancangan	Membuat struktur menu, alur pengguna, desain tampilan, dan rancangan data.	Desain/model aplikasi	Alur mudah dipahami
3. Pengembangan	Membangun prototipe fitur kelas, bacaan, kuis, skor, pencapaian, dan progres.	Prototipe JELITA	Fitur inti berjalan
4. Uji coba terbatas	Mencoba aplikasi pada pengguna sasaran dengan pendampingan guru.	Data penggunaan dan umpan balik	Pengguna dapat mengikuti alur
5. Evaluasi	Menganalisis kendala teknis, keterbacaan, kesesuaian soal, dan	Daftar perbaikan	Kendala teridentifikasi

	kemudahan penggunaan.		
6. Penyempurnaan	Memperbaiki isi, tampilan, fitur, dan pengelolaan data.	Model JELITA versi pengembangan	Produk lebih stabil dan relevan

3. Teknik Pengumpulan Data

   a. Observasi terhadap aktivitas membaca dan penggunaan media pembelajaran.
   b. Wawancara atau diskusi dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kendala.
   c. Angket sederhana untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan ketertarikan peserta didik.
   d. Dokumentasi berupa hasil kuis, progres membaca, dan catatan penggunaan aplikasi.

D. DESAIN MODEL JELITA

1. Konsep Model

   JELITA dirancang sebagai media pembelajaran literasi yang menggabungkan teks bacaan, ilustrasi, aktivitas membaca, kuis pemahaman, penilaian otomatis, pencapaian, dan riwayat progres. Prinsip utama desain adalah sederhana, ramah anak, terarah, dan memiliki hubungan langsung antara aktivitas membaca dengan asesmen pemahaman.

2. Struktur Menu

   a. Beranda: identitas aplikasi dan akses utama.
   b. Pilihan Kelas: kelas 1, 2, 3, 4, 5, dan 6.
   c. Daftar Bacaan: koleksi bacaan sesuai tingkat kelas.
   d. Halaman Bacaan: judul, ilustrasi, teks, dan tombol selesai membaca.
   e. Quiz: pertanyaan pemahaman setelah bacaan selesai.

f. Hasil: skor, keterangan capaian, dan umpan balik.
g. Pencapaian: penghargaan berdasarkan aktivitas atau hasil belajar.
h. Progres/Riwayat: rekam bacaan dan hasil kuis.

3. Alur Model



4. Rancangan Pengembangan Lanjutan

a. Penambahan puluhan hingga ratusan bacaan yang dikelompokkan berdasarkan kelas dan tema.
b. Ilustrasi yang relevan dengan isi bacaan.
c. Audio pembacaan untuk mendukung peserta didik kelas awal.
d. Bank soal dengan variasi pilihan ganda, benar-salah, mencocokkan, dan pertanyaan sederhana.
e. Akun peserta didik dan guru dengan hak akses yang berbeda.
f. Penyimpanan data progres dan nilai secara terpusat.
g. Dashboard guru untuk rekap aktivitas, hasil kuis, dan peserta didik yang membutuhkan pendampingan.
h. Fitur ekspor rekap untuk mendukung dokumentasi pembelajaran.

E. ANALISIS FUNGSIONAL DAN CARA KERJA

1. Analisis Fungsional

   a. Dasboard

   Pada Dasboard, murid atau pembaca akan ditampilkan tata cara bermain dan progress apabila sudah membaca dan mengerjakan kuis. sehingga Kesan pertama kali melihat akan tertarik.



Foto 1. Dasboard

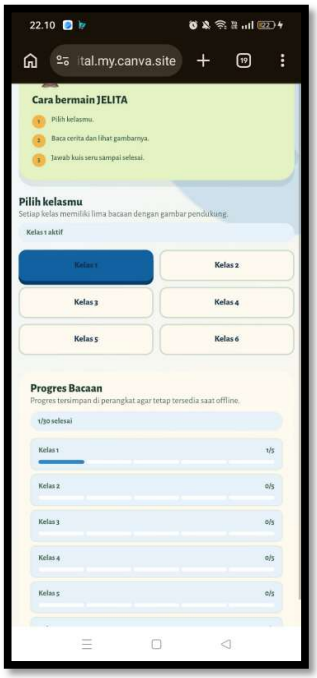


Foto 2. Fitur Progres Bacaan

   b. Fitur Pemilihan Kelas

   Fungsi fitur pemilihan kelas adalah salah satu fitur untuk memilih kelas yang akan dikunjungi. yaitu fitur kelas 1-6. Dengan proses sistem mampu memfilter konten berdasarkan kelas. Sehingga daftar bacaan sesuai dengan kelas dan kemampuan murid.



Foto 3. Fitur Pemilihan Kelas

c. Fitur Pilihan Bacaan

Dalam fitur ini murid atau pembaca dapat memilih bacaan yang akan dibaca. Sehingga tidak akan membosankan. Fitur ini juga dilengkapi ilustrasi.

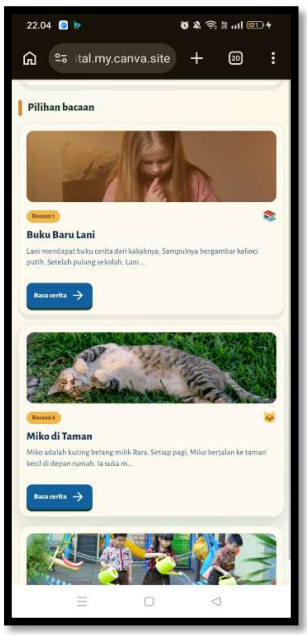


Foto 4. Fitur Pilihan Bacaan



Foto 5. Fitur isi Bacaan

d. Fitur Kuis

Fitur ini merupakan fitur yang sangat menarik. Karena setelah murid membaca aka nada tantangan berupa 5 soal kuis. Dimana kuis tersebut berkaitan denga nisi bacaan. Sehingga, murid mampu mencari informasi dan menuangkan isi bacaan dalam kuis. setiap pertanyaan jika dijawab benar maka akan ada ucapan “Hebat, jawabanmu tepat”. Tetapi jika menjawab salah maka aka nada jawaban “belum tepat, coba ingat lagi isi bacaannya”. Apabila berhasil menjawab semua maka akan mendapat hadiah berupa gambar piala.

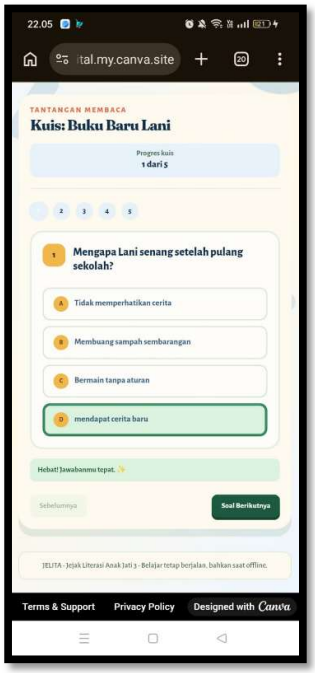


Foto 6. Fitur Kuis



Foto 7. Fitur Hasil Kuis

2. Cara Kerja Sistem

a. Pengguna masuk ke halaman utama JELITA.
b. Pengguna memilih kelas yang sesuai.
c. Sistem menampilkan koleksi bacaan yang tersedia.
d. Pengguna memilih salah satu bacaan dan membaca sampai selesai.
e. Setelah membaca, pengguna mengakses kuis.
f. Sistem memeriksa jawaban dan menghitung nilai secara otomatis.

g. Sistem menampilkan hasil, umpan balik, dan pencapaian.
h. Aktivitas dan hasil dicatat sebagai progres.
i. Guru dapat menggunakan data progres sebagai bahan pemantauan dan tindak lanjut.

3. Indikator Keberhasilan

a. Peserta didik dapat memilih kelas dan bacaan tanpa bantuan teknis yang kompleks.
b. Peserta didik dapat menyelesaikan bacaan dan kuis sesuai alur.
c. Sistem dapat menghitung dan menampilkan skor secara otomatis.
d. Riwayat aktivitas dapat digunakan untuk memantau perkembangan.
e. Guru menilai media mudah digunakan dan relevan dengan kegiatan literasi.
f. Peserta didik menunjukkan ketertarikan untuk membaca dan menyelesaikan kuis.
g. Sehingga minat baca meningkat

F. RENCANA IMPLEMENTASI

1. Tahapan Implementasi

Tahap	Waktu	Kegiatan	Hasil
Persiapan	Juni	Menentukan konten, pengguna sasaran, perangkat, dan jadwal.	Rencana implementasi
Pengembangan konten	Agustus-September	Menyusun bacaan, ilustrasi, dan bank soal.	Konten siap uji
Uji coba	September	Penggunaan terbatas oleh peserta didik dan guru.	Data uji coba
Evaluasi	Oktober	Menganalisis hasil dan umpan balik.	Daftar revisi
Penyempurnaan	November	Perbaikan aplikasi dan konten.	Versi implementasi

Implementasi sekolah	Desember	Digunakan sebagai media pendukung literasi.	Program literasi digital

2. Sasaran Implementasi

Sasaran utama adalah peserta didik SDN Jati 3 Sumberlawang kelas 1–6. Guru berperan sebagai fasilitator, pendamping, dan pengguna data progres. Implementasi dapat dimulai pada satu atau beberapa kelas sebagai uji coba sebelum diperluas ke seluruh kelas.

3. Kebutuhan Sarana

a. Perangkat Android atau perangkat digital yang kompatibel.
b. Jaringan internet apabila aplikasi menggunakan penyimpanan atau sinkronisasi daring.
c. Bahan bacaan digital, ilustrasi, dan bank soal.
d. Perangkat guru untuk memantau hasil dan progres.
e. Pengelolaan data pengguna dengan memperhatikan keamanan dan privasi.

G. Strategi Keberlanjutan

Keberlanjutan JELITA dilakukan melalui pembaruan konten secara berkala, penambahan bacaan dan soal, evaluasi penggunaan, pelatihan singkat bagi guru, serta pemanfaatan data progres untuk perbaikan pembelajaran. Pengembangan berikutnya dapat diarahkan pada versi aplikasi Android yang lebih lengkap dengan penyimpanan data dan dashboard guru.

H. TAUTAN VIDEO MODEL KARYA INOVASI

Video model karya inovasi JELITA dapat digunakan untuk menampilkan demonstrasi alur aplikasi, mulai dari pemilihan kelas, pemilihan bacaan, proses membaca, pengerjaan kuis, hasil nilai, hingga tampilan progres.

Tautan video: ……

I. DAFTAR PUSTAKA

Agusta, E. S., & Budiarti, S. (2024). Gerakan Literasi Sekolah Tumbuhkan Keterampilan Abad ke-21. Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan, 21(2), 61–71.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Seri Manual Gerakan Literasi Sekolah: Lima Belas Menit Membaca di Sekolah. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Pusat Asesmen dan Pembelajaran. (2022). Asesmen Kompetensi Minimum: Literasi Membaca. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A–Fase F. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Daftar Tabel

Tabel 1 : Tahapan Pengembangan

Daftar Foto Fitur

Fitur 1 : Dasboard

Fitur 2 : Fitur Progres Bacaan

Fitur 3 : Fitur Pemilihan Kelas

Fitur 4 : Fitur Pilihan Bacaan

Fitur 5 : Fitur Isi Bacaan

Fitur 6 : Fitur Kuis

Fitur 7 : Fitur isi Kuis