

## PENERAPAN APLIKASI BERBAHASA INDONESIA PEMBAWA PENGETAHUAN DENGAN LITERASI PRODUKTIF BERBASIS IT

**David Darwin, Siti Ansoriyah**

Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Indonesia

Email: DavidDarwin\_9905820001@mhs.unj.ac.id, siti.ansoriyah@unj.ac.id

### Abstrak

Belajar bahasa karena ada sesuatu yang dikehendaki. Satu diantaranya tujuannya untuk memperoleh pengetahuan. Apabila ada sesuatu berbahasa Indonesia yang membawa pengetahuan baru, maka bahasa Indonesia akan menarik dipelajari. Dibutuhkan sesuatu berbahasa Indonesia yang membawa pengetahuan agar masyarakat Internasional tertarik mempelajari bahasa Indonesia. Seiring budaya literasi beralih dari cetak ke digital, *from print to screen* sebagai penanda era digital, dunia pendidikan melalui transfer pengetahuan di sekolah juga saatnya berupa pembelajaran abad ke-21. Suatu pembelajaran yang mengakrabkan pembelajar untuk mendapatkan pengetahuan dengan perantara teknologi. Literasi produktif berbasis IT mutlak dibutuhkan bagi guru. Perpaduan keterampilan literasi dan penggunaan IT akan membantu guru menghasilkan inovasi berupa aplikasi pembelajaran pembawa pengetahuan berbahasa Indonesia. Penelitian ini mendeskripsikan apa, mengapa, dan bagaimana literasi produktif berbasis IT. Literasi produktif dimaknai sebagai aktivitas memproduksi huruf melalui aktivitas menulis untuk memberikan keterpahaman-pengetahuan. Literasi produktif berbasis IT dimaksudkan untuk merevolusi mental guru dari penerima pengetahuan menjadi memproduksi pengetahuan berbahasa Indonesia di era digital. Wujud gerakan untuk menggiatkan literasi produktif berbasis IT bagi guru antara lain, Sagusatab (satu guru satu tablet), Sagusamik (satu guru satu komik), Sagusablog (satu guru satu blog), Sagusanov (satu guru satu inovasi), Sagusaku (satu guru satu buku), dan Sagusakti (satu guru satu KTI).

**Kata Kunci:** literasi produktif; berbasis IT; pembelajaran digital; bahasa

### Abstract

*Learn a language because something you want. One of them is to gain knowledge. If there is something in Indonesian that brings new knowledge, then Indonesian will be interesting to learn. It takes something in Indonesian that brings knowledge so that the international community is interested in learning Indonesian. As literacy culture shifts from print to digital, from print to screen as a marker of the digital age, the world of education through knowledge transfer in schools is also a time for 21st century learning. A learning that familiarizes learners to gain knowledge with technology intermediaries. IT-based productive literacy is absolutely necessary for teachers. The combination of literacy skills and the use of IT will help teachers generate innovations in the form of learning applications that bring Indonesian knowledge. This paper explains what, why, and how productive literacy is IT-*

*based. Productive literacy is defined as the activity of producing letters through writing activities to provide understanding of knowledge. IT-based productive literacy is intended to revolutionize the mental teacher from knowledge recipient to indonesian knowledge producer in the digital era. Forms of movement to encourage IT-based productive literacy for teachers include, Sagusatab (one teacher one tablet), Sagusamik (one teacher one comic), Sagusablog (one teacher one blog), Sagusanov (one teacher one innovation), Sagusaku (one teacher one book), and Sagusakti (one teacher one KTI).*

**Keywords:** *productive literacy; IT-based; digital learning; language*

Received: 2021-11-20; Accepted: 2021-12-05; Published: 2021-12-20

## **Pendahuluan**

Pada satu kesempatan, seorang guru menyatakan, “Jika saya hanya membacakan naskah kepada murid-murid, saya tidak benar-benar mengajar. Saya sarjana pendidikan. Saya tidak dipercaya untuk mempersiapkan pelajaran. Saya akan meninggalkan profesi ini, kecuali ada perubahan. Saya merasa terhina setiap kali pergi ke sekolah.” (Kinchelo, 2014).

Demikianlah gambaran dunia pendidikan yang kurang memberi keleluasaan kepada guru. Pengetahuan masih menjadi sesuatu yang diproduksi oleh ahli yang jauh dari sekolah. Ahli yang dimaksudkan adalah mereka (para ilmuwan-peneliti) yang berada jauh dari konteks persekolahan seperti yang dihadapi guru setiap hari. Namun dalam reformasi pendidikan yang demokratis, hal demikian harus diubah. Guru harus memasuki budaya peneliti jika hendak mencapai level kompetensi yang lebih tinggi.

Guru adalah pembelajar, bukan pelaksana yang sekadar mengikuti perintah atasan tanpa pertanyaan. Guru mestinya dipandang sebagai pekerja pengetahuan bukan pesuruh. Perubahan pola pikir harus terjadi sehingga tidak ada lagi pernyataan ‘Temuan peneliti ahli mengatakan begini, maka lakukanlah’ karena guru peneliti tidak akan menelan mentah-mentah suatu teori. Bagi guru peneliti, kurikulum pendidikan akan membodohkan dan melemahkan kemampuan guru apabila guru dilihat sebagai penerima, bukan produsen pengetahuan.

Tantangan terbesar guru peneliti adalah menanyakan sesuatu yang tidak boleh dan tidak banyak ditanyakan, lalu menindaklanjutinya dalam penelitian. Bermulai dari tanya dan keingintahuan tersebut pola pikir guru akan bergerak pada penemuan konseptual baru. Berhentilah berfanatik buta bahwa segala yang dilakukan para pakar di perguruan tinggi adalah ‘kitab suci’ bagi pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Saatnya guru sebagai peneliti memosisikan diri lebih bermartabat sebagai pemproduksi pengetahuan.

Selain itu, arus informasi yang serba cepat di era digital saat ini menuntut guru untuk selalu update atas perkembangan. Hal itu untuk menjaga rasa percaya diri guru di hadapan siswa. Juga sebagai cerminan, di manakah posisi guru di antara pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Cukupkah bekal kompetensi seorang guru untuk ditrasformasikan pada siswa? Tidakkah hal yang diketahui guru

(pengetahuan) juga telah diketahui siswa melalui sumber lain? Melalui piranti teknologi digital yang begitu akrab di kehidupan mereka, melalui ipad, tablet, gadget, dan laptop?

Literasi digital secara umum dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk menggunakan media digital seperti ipad, tablet, gadget, laptop, dan jenis media layar lainnya yang bukan lagi menggunakan media cetak (buku atau kertas). literasi digital tidak serta-merta menggantikan pentingnya literasi tradisional (cetak) sebagai suatu tahapan. Dengan demikian literasi digital lebih merupakan kemampuan untuk membaca, menulis, serta menganalisis objek digital yang biasanya tersaji dalam layar yang bukan cetak.

Menyikapi kondisi demikian, masyarakat Indonesia layaknya masyarakat lain di dunia, khususnya para pelajar secara aktif memanfaatkan media digital sebagai sumber informasi dan pengetahuan mereka. Secara sadar atau tidak, kecenderungan tersebut telah menggeser peran media cetak. Deretan buku-buku tebal dan novel serta berbagai media koran mulai dialihkan ke bentuk digital. Bahkan sejak pemberlakuan kurikulum 2016 (K13) masyarakat pendidikan Indonesia sudah dikenalkan dengan BSE (Buku Sekolah Elektronik) yang tidak lain juga merupakan bentuk ebook atau buku digital.

Hal itu menunjukkan bahwa dibutuhkan wujud literasi baru yang dibutuhkan guru di era digital. Bukan berupaya menjauhkan anak didik dari gadget, namun memberikan alternasi aplikasi-edukatif untuk menjadi teman belajar mereka di layar digital masing-masing. Dengan demikian keberadaan teknologi menjadi pembawa pengetahuan yang meningkatkan literasi bangsa. Sebagaimana dikemukakan (Booth, 2006) bahwa teknologi telah memengaruhi tidak hanya cara dan gaya hidup melainkan juga cara dan gaya belajar. Perubahan ini tentu saja menuntut perubahan terhadap cara pendidikan literasi didekati dan dianalisis.

Makalah ini mendeskripsikan apa, mengapa, dan bagaimana Penerapan Aplikasi Berbahasa Indonesia Pembawa Pengetahuan dengan literasi produktif berbasis IT. Batasan pembahasan makalah ini adalah upaya menggalakkan literasi produktif berbasis IT bagi guru, berupa keterampilan menulis. Literasi produktif ini merepresentasi adanya revolusi mental guru dari penerima pengetahuan menjadi memproduksi pengetahuan. Wujud hasil literasi produktif berbasis IT dapat berupa aplikasi berbahasa Indonesia pembawa pengetahuan.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini mendeskripsikan apa, mengapa, dan bagaimana literasi produktif berbasis IT. Literasi produktif dimaknai sebagai aktivitas memproduksi huruf melalui aktivitas menulis untuk memberikan keterpahaman-pengetahuan. Literasi produktif berbasis IT dimaksudkan untuk merevolusi mental guru dari penerima pengetahuan menjadi memproduksi pengetahuan berbahasa Indonesia di era digital.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hakikat Literasi-Produktif Berbasis IT

Kata literasi menjadi kata yang tiba-tiba kian banyak dijumpai. Menjalarmenular dari satu disiplin ke disiplin yang lain, dari satu forum ke forum lain. Dalam pidato Hardiknas pada 2 Mei 2016 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyebutkan pentingnya literasi: literasi membaca-menulis dan berhitung, literasi sains, literasi teknologi, dan literasi budaya.

Beragam tafsir pemaknaan terhadap kata 'literasi'. Menurut (Nasution, 2019) Istilah itu berasal dari kata litera, yaitu leter atau huruf. Istilah itu kemudian dimaknai ganda sebagai 'proses memahami huruf' (membaca), dan proses memproduksi huruf' (menulis). Sehingga literasi secara sempit dimaknai sebagai aktivitas baca-tulis. Dengan demikian, gerakan literasi bermakna 'upaya meningkatkan budaya baca dan tulis'.

Menurut (Kern, 2015) literasi terkait dengan kompetensi membaca dan menulis. Namun secara luas juga terkait aktivitas berbahasa lainnya yaitu berbicara dan mendengarkan. Empat keterampilan bahasa tersebut merupakan catur-tunggal. Membaca dan mendengarkan untuk mendapatkan pemahaman, kemudian dari pemahaman tersebut dilakukan pengolahan dan penyampaian kembali dengan bahasa yang berbeda melalui berbicara dan menulis.

Konsep literasi sebagai memahami dan memahamkan melahirkan istilah literasi- produktif dan literasi-reseptif. Konsep ini merujuk pada upaya memahami melalui aktivitas berbahasa pasif (membaca, menyimak), dan upaya memahamkan melalui aktivitas berbahasa aktif (menulis, berbicara). Dengan demikian literasi produktif dibatasi maknanya sebagai proses transfer informasi melalui keterampilan menulis yang mampu memahamkan melalui pemanfaatan teknologi.

Menurut (Hairul, 2017) penulis yang menuliskan hasil pemahamannya dari sesuatu, pada umumnya tulisannya tidak persis sama dengan sumber informasi yang didapat. Hal itu merupakan reflektivitas pikiran atau perasaan penulis. Dengan demikian, tulisan yang dihasilkan merupakan pengetahuan yang diproduksi oleh penulis untuk diketahui pembaca.

### 2. Literasi Digital: From Print to Screen

Thomas Friedman pernah mengejutkan masyarakat dengan bukunya *The World Is Flat* (2015). Dunia ternyata datar dan dunia berada di ujung jari-jari manusia. Hal itu menemukan relevansinya ketika dunia digital benar-benar telah tiba. Penggunaan media digital seperti ipad, tablet, gadget, laptop, dan jenis media layar lainnya mulai menggeser penggunaan media cetak (buku atau kertas).

Perkembangan teknologi digital tersebut selain berpengaruh terhadap kehidupan sosial, juga berpengaruh terhadap pemaknaan literasi. Literasi terkini dapat dimaknai sebagai melek teknologi, politik, ekonomi, dll. Literasi juga dapat dimaknai sebagai kemampuan seseorang dalam memanfaatkan informasi tertulis atau cetak untuk mengembangkan pengetahuan sehingga mendatangkan manfaat bagi masyarakat luas.

(Booth, 2006) menegaskan bahwa teknologi telah memengaruhi tidak hanya cara dan gaya hidup melainkan juga cara dan gaya belajar. Perubahan ini tentu saja menuntut perubahan terhadap cara pendidikan literasi didekati dan dianalisis. Oleh karena itu pendidikan dan pembelajaran sepatutnya kian mengakrabkan pembelajar dengan teknologi. Namun pada kenyataannya sementara ini terkadang teknologi masih dikambinghitamkan dan dijauhkan dari proses pembelajaran di sekolah.

Apa penyebab moral anak bangsa merosot? Teknologi! Apa penyebab budaya baca rendah? Teknologi! Apa penyebab jiwa sosial anak muda lemah? Teknologi! Apa penyebab cara curang pelaksanaan Ujian Nasional marak? Teknologi! Menyesakkan sekali saat kita hanya bisa menjawab dengan mengambinghitamkan teknologi atas ketidakberdayaan kita memanfaatkan secara tepat.

Saatnya dunia pendidikan berdamai dengan teknologi, bukan lagi mengambinghitamkan teknologi. Bukan menjauhkan anak-anak dari tablet, ipad, atau gadget siswa, namun belajar mengisi piranti teknologi yang digunakan siswa dengan aplikasi-aplikasi inovasi-edukatif karya guru. Literasi produktif berbasis IT merupakan salah satu alternatif solusi dalam mencipta aplikasi berbahasa Indonesia pembawa pengetahuan.

### **3. Mengapa Literasi Produktif Berbasis IT?**

“Masyarakat kami adalah masyarakat yang membaca hanya untuk mencari alamat, untuk mengetahui harga-harga, untuk melihat lowongan pekerjaan, untuk menengok hasil pertandingan sepak bola, ingin tahu berapa persen discount obral besar di pusat perbelanjaan, dan akhirnya membaca subtitle opera sabun di televisi untuk mendapatkan hiburan.” demikian gambaran masyarakat kita bagi cerpenis kenamaan; Seno Gumira Ajidarma, waktu berpidato di Penerimaan Hadiah Sastra Asia Tenggara di Bangkok.

Suatu penggambaran yang menegaskan bahwa aib masyarakat kita kini bukan lagi buta huruf (*illiterare*). Buta huruf sudah mampu kita tangani dengan baik. Namun demikian, persoalan masyarakat kita sekarang adalah rendahnya minat baca. Tidak terkecuali di kalangan pelajar, mahasiswa, dan guru/dosen yang juga menjadi korban propaganda televisi (*budaya nonton*). Dampaknya, pola pikir jadi menumpul dan tergantikan budaya meniru (*imitatif*), suka-suka aja (*permissif*), hanya suka beli dan gila belanja (*konsumtif*).

Kondisi demikian mengembalikan kita pada budaya dongeng (*budaya oral*) akibat maraknya budaya nonton dan rendahnya budaya baca. Budaya oral di masyarakat kita kini kian massif dengan dominannya tanyangan televisi dengan *infotainment* yang berpilar pada budaya gosip. Ironisnya, gosip tentang artis-selebritis tidak akan pernah berisi pencerahan, melainkan sekadar merangsang gaya hidup mengumbar kegelamoran. Maka masyarakat kita (*para penonton itu*) tumbuh dengan mentalitas suka berkomentar -yang dangkal, tidak ilmiah, sekenanya, kacau, dan cenderung emosional. Budaya curhan dan bergosip demikian itu yang kian menjauhkan kita dari kebiasaan baca tulis (*budaya literasi*).

Data statistik UNESCO tahun 2017 menunjukkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001. Artinya dalam setiap 1000 orang, hanya ada satu orang yang punya minat baca. Dalam keadaan demikian, gerakan literasi menjadi relevan, solutif, visioner, brilliant, namun butuh keberanian. Menurut Pratiwi (2019) dalam (Saputri & Khotimah, 2020) Rendahnya ranking Indonesia di tes PISA adalah wajar karena bukan sekadar kebiasaan membaca di kelas dan di rumah. Di Indonesia critical literacy skill belum menjadi bagaian dari proses pembelajaran.

Selain itu, tidak wajarkah bila siswa, baik yang di rumah maupun yang di sekolah, akrab dengan teknologi? Apakah salah bila siswa suka berlama-lama dengan tablet, ipad, gadget, dan laptop? Bukankah abad 21 ini memang menyambut mereka dengan kemajuan teknologi yang demikian? Bukankah era digital memang era mereka dan era masa depannya nanti? Tidak kejamkah bila ada upaya menjauhkan anak-anak dari dunia digital? Sangat tidak adil bila mengkambinghitamkan teknologi sebagai perusak mentalitas anak bangsa.

Sejatinya sudah diluncurkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) oleh Kemendikbud sejak 18 Agustus 2015. Walaupun sudah dituangkan dalam Permendikbud nomor 23 tahun 2015 namun banyak sekolah belum mengimplementasikan. Bahkan ada dinas pendidikan kota dan kabupaten yang belum memberikan sosialisasi teknis pelaksanaan GLS. Padahal buku panduan GLS untuk masing-masing jenjang sudah disediakan oleh pihak Kemendikbud berupa buku digital (ebook).

Guru juga perlu melakukan self correction. Sudahkan menjadi “guru yang tidak hanya sekadar memberi contoh, namun harus menjadi contoh bagi siswa-siswinya” (Hairul, 2013). Kiranya dengan mengupayakan diri menjadi guru sebagai peneliti kita meneladankan sosok pembelajar yang literat. Bahwa kita guru yang terus belajar, selalu berkreasi, berinovasi, serta selalu merefleksi dan mengevaluasi yang kita lakukan demi pembelajaran yang lebih efektif.

Literasi produktif berbasis IT relevan dengan penekanan upaya peningkatan mutu guru yang dilakukan dengan pendidikan dalam jabatan guna meningkatkan efektivitas mengajarnya, mengatasi persoalan-persoalan praktis dalam pengelolaan kegiatan belajar-mengajar, dan meningkatkan kepekaan guru terhadap perbedaan individual para siswa yang dihadapi (Chaerul & Srisudarso, 2019). Juga mengakomodir pandangan filosofis Buya Syafi’i Maarif dalam (Mukhrizal, 2014) yang mengonsepan sosok guru yang menyatu dengan profesinya dan dengan penuh rasa cinta. Konsep serupa juga dikemukakan (Hairul, 2013) bahwa guru kebetulan tidak akan pernah menjadi guru betulan, apalagi guru betul-betul apabila dalam dirinya tidak tumbuh panggilan jiwa, kemurnian motivasi untuk menginspirasi, untuk meneladankan, dan menularkan kebaikan pada siswa dan orang lain.

#### **4. Bagaimana Literasi Produktif Berbasis IT?**

Di tengah maraknya penggugahan untuk meningkatkan budaya literasi bangsa, guru yang tergabung dalam Ikatan Guru Indonesia (IGI) berpikir melampaui konteks masanya. Suatu lompatan pemikiran yang tidak sekadar berpusat pada mengatasi

rendahnya literasi, namun mencoba mengoptimalkan potensi-potensi yang ada. Menyiapkan trainer guna menjadi ujung tombak terwujudnya sejuta guru mahir literasi produktif berbasis IT sebelum 2021.

Gerakan literasi produktif berbasis IT perlu pemberian kesempatan seluas-luasnya dalam seleksi keikut-pesertaan ToT. Tahap seleksi yang dilakukan terhadap guru peminat yang memenuhi kriteria harus berlangsung terbuka. Calon peserta harus mempunyai naskah bertopik literasi. Selain itu juga harus pernah menyajikan literasi di forum ilmiah dengan bukti video presentasi. Menjadi prasyarat pula pernyataan kesanggupan untuk melatih literasi produktif di berbagai kabupaten/kota di seluruh Indonesia. Tahap seleksi demikian merupakan wujud kesungguhan untuk mencari potensi-potensi di berbagai penjuru tanah air guna dioptimalkan menjadi trainer nasional literasi produktif berbasis IT.

Kemasan kegiatan yang menjunjung tinggi semangat guru untuk berbagi dan bangkit bersama (*Sharing and Growing Together*). Pada acara ToT Literasi Produktif berbasis IT, para Master-Trainer Nasional dari berbagai daerah ikhlas berbagi menularkan pengetahuan dan keterampilannya. Penularan ilmu tersebut penuh nuansa keakraban kekeluargaan, jauh dari kesan kaku dan saling menggurui. Semua sesi berlangsung penuh kesadaran dan kesabaran bersama bahwa setiap kita adalah pembelajar sejati, sama-sama haus ilmu dan pengembangan kompetensi diri. Jadilah semua pada kegiatan itu adalah perpaduan antara kemauan yang kuat untuk menimba ilmu dan keikhlasan yang tulus untuk berbagi.

Gerakan yang dipandegani IGI untuk mewujudkan sejuta guru mahir literasi produktif berbasis IT dalam kurun waktu lima tahun ke depan, kian menemukan wujud nyata. Optimisme terbentuk karena penancangan itu segera dimulai dengan langkah awal yang menggebrak. Langkah awal yang lebih tepat disebut sebagai langkah awal yang menakjubkan. Satu diantaranya dengan diselenggarakan ToT Literasi Produktif Berbasis IT. Melalui kegiatan tersebut sejatinya separuh pekerjaan untuk menuju sejuta

guru mahir literasi produktif sudah selesai. Karena melihat antusiasme 150 trainer yang ada cukup menjanjikan untuk terus meng-kawal Gerakan Literasi Produktif Berbasis IT. Seperti halnya yang tergambar dari 5 kanal besar pemfokusan bidang menuju literasi produktif berbasis IT secara nasional. Diantaranya adalah (1) kanal pembelajaran menggunakan media komik digital untuk pembelajaran melalui Sagusamik (satu guru satu komik). (2) Kanal server edukasi dengan program Sagusatab (satu guru satu tablet). (3) Kanal optimalisasi guru dalam penggunaan website dan blogger melalui Sagusablog (satu guru satu blog). (4) kanal penggunaan aplikasi android untuk pembelajaran melalui Sagusanov (satu guru satu inovasi) dan (5) menggairahkan guru untuk menulis kreatif dengan program Sagusaku (satu guru satu buku), dan (6) pemahiran guru dalam penulisan karya tulis ilmiah dengan program.

## 5. Sagusakti (satu guru satu KTI)

Tiap kanal rata-rata diikuti oleh 25 orang, maka 150 peserta ToT setelah digembleng selama mengikuti kegiatan mempunyai modal yang cukup untuk percaya diri menularkan ketrainerannya pada guru lain. Semua itu menjadi mutlak mengingat sejatinya banyak guru di luar sana sedang haus untuk mendapatkan program peningkatan kompetensi diri ala IGI. Suatu program yang identik dengan lompatan pemikiran yang menakjubkan. Hal itu tiada lain merupakan upaya mempertemukan kesenjangan yang melanda dunia pendidikan, yakni kesenjangan antara siswa abad ke-21, guru abad ke-20, dan sarana sekolah abad ke-19. Dalam perannya demikian, IGI kian mengukuhkan dirinya sebagai organisasi guru yang konsen dan konsisten pada upaya meningkatkan kompetensi guru.

Beragam produk hasil literasi produktif dari guru, baik berupa buku, karya tulis, aplikasi pembelajaran, media pembelajaran, dan lain sebagainya merupakan wujud kepedulian guru agar pembelajar akrab dengan IT. Selain itu, dengan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dan konten maka hal itu menunjukkan bahwa produk berbahasa Indonesia tersebut merupakan produk yang membawa pengetahuan. Hal itu diharapkan dapat menjadi daya tarik terhadap bahasa Indonesia bagi masyarakat internasional di era global.

## Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada subbab sebelumnya, maka pembahasan dalam makalah ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

Literasi produktif berbasis IT merupakan proses transfer informasi melalui keterampilan menulis yang mampu memahamkan pembaca melalui pemanfaatan teknologi. Disebut literasi produktif karena aktivitas menulis merupakan aktivitas keterampilan berbahasa produktif. Disebut berbasis IT karena menggunakan piranti teknologi terbaru yang dikenal dengan istilah media digital.

Literasi produktif berbasis IT relevan dilakukan karena budaya literasi bangsa yang masih rendah. Selain itu juga rendahnya budaya kreatif-produktif yang juga merambah ke semua kalangan termasuk dunia akademik. Dimaksudkan juga untuk mengakrabkan pembelajar dengan penggunaan teknologi sesuai dengan era digital dengan filosofi pembelajaran abad ke-21.

Literasi produktif berbasis IT dilakukan berupa kegiatan dan gerakan. Wujud gerakan untuk menggiatkan literasi produktif berbasis IT bagi guru antara lain, Sagusatab (satu guru satu tablet), Sagusamik (satu guru satu komik), Sagusablog (satu guru satu blog), Sagusanov (satu guru satu inovasi), Sagusaku (satu guru satu buku), dan Sagusakti (satu guru satu KTI).

## BIBLIOGRAFI

- Booth, David Wallace. (2006). *Reading doesn't matter anymore: Shattering the myths of literacy*. Pembroke Publishers Limited. [Google Scholar](#)
- Chaerul, Andrie, & Srisudarso, Mansyur. (2019). Pengembangan Pedagogik Guru Melalui Literasi Produktif Berbasis Informasi Dan Teknologi Pada Guru SMK. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*. [Google Scholar](#)
- Hairul, Mohammad. (2013). Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya (dalam Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia). *Yogyakarta: Gress Publishing*. [Google Scholar](#)
- Hairul, Mohammad. (2017). Literasi Produktif Berbasis IT (Mencipta Aplikasi Berbahasa Indonesia Pembawa Pengetahuan). *FKIP E-Proceeding*, 187–196. [Google Scholar](#)
- Kern, Richard. (2015). *Language, literacy, and technology*. Cambridge University Press. [Google Scholar](#)
- Kinchelo, Joe L. (2014). Guru Sebagai Peneliti: Pemberdayaan Mutu guru dengan Metode Panduan Penelitian Kualitatif. *Jogjakarta: IRCiSoD*. [Google Scholar](#)
- Mukhrizal, Arif. (2014). *Pendidikan posmodernisme: telaah kritis pemikiran tokoh pendidikan*. Ar-Ruza Media. [Google Scholar](#)
- Nasution, Dito Aditia Darma. (2019). Pengaruh Remunerasi dan Semangat Kerja terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Kejaksaan Negeri Medan. *Jurnal Akuntansi Dan Bisnis: Jurnal Program Studi Akuntansi*, 5(1), 71–80. [Google Scholar](#)
- Saputri, Arini Indarti, & Khotimah, Rita Pramujiyanti. (2020). *Analisis Literasi Matematika Berorientasi PISA Konten Space and Shape pada Siswa Kelas X SMAN 3 Wonogiri*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. [Google Scholar](#)

---

### Copyright holder:

David Darwin, Siti Ansoriyah (2021)

### First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

### This article is licensed under:

