

3142

by jurnal jrip

Submission date: 22-May-2025 04:58PM (UTC+0900)

Submission ID: 2681177849

File name: 3142.docx (427.89K)

Word count: 2915

Character count: 19781

MODEL PEMBELAJARAN PECARA (PETA CERITA RAKYAT) BERBASIS LITERASI DIGITAL DAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA SMA

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun model pembelajaran Pecara (Peta Cerita Rakyat) dan mendeskripsikan manfaat model pembelajaran Pecara sebagai model literasi digital dan literasi budaya untuk meningkatkan keterampilan literasi pada siswa SMA. Model pembelajaran Pecara dirancang untuk memperkenalkan budaya literasi digital dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya nasional melalui pendekatan berbasis teknologi. Penelitian ini dilakukan dengan metode studi literatur. Penelitian diperoleh dari publikasi jurnal ilmiah yang dibaca, dianalisis, diinterpretasi, dan disimpulkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Pecara terdiri dari tiga tahap kegiatan dalam pelaksanaannya, yaitu tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Model ini memiliki potensi manfaat yang signifikan untuk mengembangkan minat baca, keterampilan literasi digital siswa, serta memperkuat apresiasi mereka terhadap budaya Indonesia. Model Pembelajaran Pecara ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap upaya perancangan literasi di Indonesia, khususnya dalam mendukung Gerakan Literasi Sekolah di tingkat Sekolah Menengah Atas.

Keywords: Literasi Digital, Literasi Budaya, Cerita Rakyat

1. Pendahuluan

Di era digitalisasi yang semakin berkembang, kemampuan literasi, terutama keterampilan membaca menjadi salah satu aspek fundamental yang harus dimiliki oleh siswa (Ambarwati et al., 2022). Namun, rendahnya keterampilan membaca siswa masih menjadi permasalahan serius dalam pendidikan di Indonesia (Wardiyati, 2019). Menurut laporan hasil studi PISA 2022, yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development*, Indonesia berada di peringkat bawah dalam keterampilan membaca di antara negara-negara anggota PISA (Putrawangsa & Hasanah, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa siswa di Indonesia mengalami kesulitan dalam memahami dan menganalisis teks bacaan secara kritis. Keterampilan membaca yang rendah tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga membatasi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan mencapai tujuan pembelajaran.

Selain keterampilan membaca, pengetahuan budaya di kalangan siswa SMA juga tergolong rendah. Penelitian yang dilakukan oleh Irawati dan Winario (2020) menunjukkan bahwa siswa SMA di Indonesia memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai keragaman budaya dan adat istiadat yang ada di negara mereka sendiri. Dalam konteks ini, rendahnya pengetahuan budaya dapat menjadi ancaman terhadap kesatuan nasional karena siswa tidak memahami, apalagi menghargai, nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang menjadi bagian

dari identitas bangsa. Rendahnya pengetahuan budaya ini menjadi salah satu masalah yang memerlukan intervensi karena seharusnya sekolah berperan sebagai media edukasi untuk mengenalkan dan menanamkan wawasan budaya bagi generasi muda (Muwahhida, 2023).

Meskipun siswa SMA memiliki akses luas terhadap teknologi, teknologi berupa gawai ini lebih sering digunakan untuk aktivitas yang bersifat hiburan daripada untuk kegiatan edukatif atau literasi (Alyana & Hidayati, 2024). Sebagian besar siswa SMA di Indonesia lebih sering menggunakan gawai untuk mengakses media sosial, bermain gim, dan menonton video dibandingkan untuk membaca atau mencari informasi yang relevan untuk pendidikan (Pratiwi et al., 2019; Suhendriani & Nugroho, 2022). Padahal, dengan kemampuan literasi digital yang baik, gawai dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi yang efektif dan memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi lebih banyak, terutama mengenai kebudayaan nasional (Haslinda et al., 2022). Ketidakefektifan pemanfaatan gawai ini menyebabkan hilangnya potensi besar dalam meningkatkan literasi dan pemahaman budaya siswa.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan literasi digital dan pengetahuan budaya siswa SMA, diperlukan model yang dapat mengintegrasikan teknologi dan literasi budaya (Warsinah et al., 2022). Model pembelajaran Pecara (Peta Cerita Rakyat) dirancang sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model ini dirancang untuk mengenalkan budaya literasi digital dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya di Indonesia melalui kegiatan membaca dan menulis yang terstruktur. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas membaca cerita rakyat dari daerah tertentu dan menuliskannya pada kertas stiker yang disediakan sesuai dengan pola mosaik peta Indonesia, model ini tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, tetapi juga memperkenalkan mereka pada nilai-nilai budaya dan kearifan lokal. Melalui model ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami dan menghargai kebudayaan Indonesia sekaligus memanfaatkan gawai secara lebih produktif untuk tujuan pendidikan.

Literasi adalah kemampuan dasar yang sangat penting dalam pembentukan kompetensi siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21 dalam bidang pendidikan (Afrita & S, 2021). Literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami, dan menganalisis informasi yang diperoleh dari berbagai sumber media (Nurul et al., 2023; Wuyckens et al., 2022). Keterampilan literasi yang baik akan membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk memahami informasi secara mendalam, berpikir analitis, dan mengekspresikan gagasan mereka dengan jelas. Dalam konteks pendidikan modern, literasi menjadi salah satu pilar utama yang menentukan

keberhasilan siswa di dunia akademik dan kehidupan sehari-hari (Sundari, 2024). Peningkatan literasi pada siswa SMA sangat penting karena pada usia ini, siswa membutuhkan keterampilan untuk memahami dan beradaptasi dengan perkembangan informasi dan teknologi yang pesat (Syam et al., 2024). Literasi digital dan budaya dapat dilakukan dengan membaca karya sastra. Karya sastra sebagai produk budaya yang mampu memberikan pencerahan bagi siapapun yang mengapresiasinya (Agustina et al., 2016). Selain itu, literasi budaya melalui karya sastra juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Ramadhana et al., 2022). Dengan membaca karya sastra yang diakses melalui internet, siswa akan memiliki pengalaman berharga dalam hal literasi digital dan budaya.

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah inisiatif yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa di sekolah melalui berbagai aktivitas membaca dan menulis. GLS bertujuan untuk menciptakan budaya literasi yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa terinspirasi untuk meningkatkan kemampuan literasinya secara mandiri (Sutrianto et al., 2016). GLS berupaya untuk tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi dasar, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter melalui kegiatan literasi yang terstruktur. Model literasi yang terintegrasi ke dalam kurikulum sekolah mampu memberikan dampak positif pada keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemahaman budaya siswa (Handayani, 2020). Model seperti GLS dirancang agar mampu menumbuhkan kebiasaan membaca serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai jenis literasi, termasuk literasi digital dan budaya, yang penting bagi generasi muda di era digital ini.

Literasi digital merupakan keterampilan yang semakin penting di era teknologi saat ini. Literasi digital melibatkan kemampuan untuk menggunakan, memahami, mengevaluasi, dan mengelola informasi digital yang diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, *smartphone*, dan internet (Wajdi et al., 2021). Literasi digital mencakup tidak hanya kemampuan teknis, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi yang ditemukan di dunia maya (Naufal, 2021). Kemampuan literasi digital yang baik sangat penting bagi siswa agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif untuk tujuan belajar (Anggeraini et al., 2019). Dengan literasi digital yang memadai, siswa dapat memilah informasi yang bermanfaat, menghindari informasi palsu, dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. Perancangan literasi digital di sekolah menjadi kunci dalam menyiapkan siswa untuk menghadapi tantangan informasi yang semakin kompleks di era digital ini.

Literasi budaya adalah kemampuan memahami, menghargai, dan mempraktikkan nilai-

nilai budaya lokal yang ada di masyarakat. Literasi budaya sangat relevan dalam pendidikan Indonesia, mengingat keragaman budaya yang dimiliki oleh bangsa ini (Nursaptini & Widodo, 2022). Pengetahuan dan pemahaman budaya membantu siswa untuk mengenal dan menghargai keragaman budaya di Indonesia, serta mendorong mereka untuk merasa bangga sebagai bagian dari bangsa yang memiliki kekayaan budaya yang luar biasa. Literasi budaya juga berperan dalam pembentukan karakter siswa, seperti sikap toleransi, rasa hormat, dan kecintaan terhadap tanah air (Khasanah & Herina, 2019). Literasi budaya sangat penting dalam membentuk identitas nasional dan menjaga keharmonisan di tengah masyarakat yang multikultural (Widiastuti et al., 2024). Di tingkat SMA, literasi budaya membantu siswa mengenal nilai-nilai kebudayaan yang ada di luar daerah, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan lebih baik dan menghargai perbedaan.

Model pembelajaran Pecara (Peta Cerita Rakyat) dikembangkan sebagai model yang mengintegrasikan literasi digital dan literasi budaya untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa secara keseluruhan. Dalam model ini, siswa tidak hanya diajarkan keterampilan digital, tetapi juga dibimbing untuk memahami kebudayaan Indonesia dengan cara yang menarik dan interaktif. Penggunaan teknologi dalam kegiatan literasi budaya dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengeksplorasi kebudayaan nasional (Nursaptini & Widodo, 2022). Integrasi literasi digital dan literasi budaya melalui model Pecara memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan literasi digital sambil mendalami budaya lokal, sehingga mereka dapat mengenal nilai-nilai dan identitas nasional.

Pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dengan budaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan membangun kesadaran siswa akan pentingnya kebudayaan lokal (Muwahhida, 2023). Dengan menggabungkan literasi digital dan literasi budaya, model Pecara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan gawai untuk kegiatan edukatif yang positif, membangun karakter, dan memperkuat rasa cinta tanah air. Dukungan guru sebagai fasilitator juga penting dalam memastikan bahwa siswa dapat mengikuti kegiatan ini secara efektif, sehingga model ini dapat memberikan dampak yang nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan literasi di SMA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun model pembelajaran Pecara berbasis literasi digital dan budaya untuk meningkatkan minat baca siswa SMA dan (2) mendeskripsikan potensi manfaat dari penerapan model pembelajaran Pecara. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis berupa pemahaman yang lebih mendalam tentang model pembelajaran Pecara untuk mendukung Gerakan Literasi Sekolah. Secara praktis,

penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru dan pengembang kurikulum dalam merancang model pengembangan literasi yang efektif dan menyenangkan, serta menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait pengembangan model Pecara untuk meningkatkan minat baca siswa.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah studi literatur. Metode studi literatur digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menginterpretasikan data yang diperoleh dengan tujuan menjawab semua pertanyaan penelitian (Nur & Uyun, 2020). Dengan melakukan tinjauan pustaka, peneliti dapat mengeksplorasi dan mengidentifikasi potensi pengembangan model pembelajaran Pecara berdasarkan penelitian terkait gerakan literasi sekolah yang telah ada. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan pendekatan deskriptif. Penelitian dilakukan dengan mencari sumber data dari publikasi ilmiah, diidentifikasi, dianalisis, ditafsirkan, dan disimpulkan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Rancang Bangun Model Pembelajaran Pecara (Peta Cerita Rakyat)

Permasalahan terkait rendahnya literasi perlu diatasi dengan dibuatnya model pembelajaran berbasis teknologi (Syam et al., 2024). Upaya yang dapat dilaksanakan adalah penggunaan model Pecara yang mengintegrasikan budaya literasi digital dan budaya. Model ini dirancang agar dapat menjadi bagian dari GLS dengan harapan mampu menumbuhkan budaya literasi bagi siswa SMA. Sintak model pembelajaran Pecara dapat diamati pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Sintak pelaksanaan model Pecara

Untuk melaksanakan model Pecara, langkah pertama yang harus dikerjakan guru dan siswa adalah membuat peta Indonesia dan daftar cerita rakyat di belakang kelas. Setelah itu, pada hari pelaksanaan kegiatan GLS, guru mengarahkan siswa untuk membaca cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia. Kegiatan dilanjutkan dengan menyajikan cerita rakyat yang dibaca dengan bahasa sendiri dan siswa melakukan diskusi terkait nilai-nilai pelajaran yang dapat diambil siswa. Dengan demikian, model ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan literasi digital, tetapi juga memperkenalkan dan mempererat pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya Indonesia.

Dalam pelaksanaan model Pecara, dukungan dan partisipasi dari guru serta siswa sangat diperlukan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses membaca, memahami, serta menyampaikan informasi budaya yang diperoleh dari berbagai sumber digital (Rifa'i et al., 2024). Siswa akan memanfaatkan gawai masing-masing untuk mencari informasi budaya dari suku atau daerah tertentu, melakukan kegiatan membaca, kemudian menuliskan informasi yang didapat dalam bentuk catatan pada kertas berwarna

yang nantinya ditempelkan pada bidang mosaik berbentuk peta Indonesia di belakang kelas. Aktivitas ini tidak hanya memperkaya wawasan siswa terhadap kebudayaan Indonesia tetapi juga menumbuhkan rasa cinta tanah air melalui representasi visual peta Indonesia yang terbentuk dari kertas berisi catatan terkait budaya. Tampilan visual dari peta literasi Indonesia disajikan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Ilustrasi peta Indonesia dari mosaik kertas model Pecara

Melalui model ini, diharapkan literasi digital dan budaya siswa SMA dapat berkembang secara seimbang. Literasi digital yang baik akan membantu siswa dalam memilah informasi yang bermanfaat, sementara pemahaman budaya yang kuat akan memperkaya identitas mereka sebagai bagian dari bangsa Indonesia (Fahman Arbi & Amrullah, 2024). Seiring waktu, model ini diharapkan mampu menciptakan generasi muda yang literat, berbudaya, dan cinta tanah air.

3.2 Manfaat Penerapan Model Pembelajaran Pecara (Peta Cerita Rakyat)

Implementasi model Pecaradapat meningkatkan minat baca, literasi digital, dan pemahaman budaya siswa SMA. Melalui Model yang dilaksanakan secara rutin setiap Jumat pagi ini diharapkan dapat memperkenalkan budaya literasi digital kepada siswa melalui kegiatan eksplorasi budaya menggunakan sumber-sumber digital. Beberapa manfaat yang diharapkan dari penerapan model ini adalah sebagai berikut.

3.2.1 Potensi Peningkatan Literasi Digital dengan Model Pembelajaran Pecara

Setelah beberapa bulan pelaksanaan model, diharapkan kemampuan literasi digital siswa mengalami peningkatan. Siswa menjadi lebih terampil dalam mencari informasi secara mandiri, menilai kredibilitas sumber digital, dan memahami konten dengan lebih kritis. Kegiatan mencari informasi budaya suatu suku dalam bentuk cerita rakyat di Indonesia

mendorong siswa untuk menggunakan berbagai platform digital. Keterlibatan aktif dalam penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengakses dan menganalisis informasi secara kritis (Wisudojati et al., 2024). Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan literasi digital dengan memanfaatkan gawai mereka untuk tujuan edukatif.

3.2.2 Potensi Penguatan Pemahaman Budaya dan Identitas Nasional melalui Model Pembelajaran Pecara

Model Pecara tidak hanya berfokus pada literasi digital, tetapi juga menekankan pentingnya kesadaran akan keragaman budaya Indonesia. Dalam kegiatan literasi ini, siswa diminta untuk mencari informasi mengenai budaya suatu suku di Indonesia, menuliskannya di kertas berwarna, dan menempelkannya pada mosaik peta Indonesia di belakang kelas. Aktivitas ini memperlihatkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman budaya siswa. Dari penerapan model ini, diharapkan siswa pengetahuan baru mengenai keberagaman budaya Indonesia dan merasa lebih menghargai kekayaan budaya bangsa. Kegiatan ini mengajarkan siswa untuk mengenal budaya lain di luar budaya daerah mereka sendiri, sehingga membangun sikap toleransi dan menghargai perbedaan.

Pengenalan budaya nasional secara konsisten dapat memperkuat identitas dan rasa kebangsaan seseorang (Muwahhida, 2023). Selain itu, dari pelaksanaan model pembelajaran Pecara diharapkan dapat menciptakan kebanggaan bagi siswa sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Penguatan pemahaman budaya melalui kegiatan rutin ini dapat memupuk rasa cinta tanah air dan mendorong siswa untuk menjadi generasi muda yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga berbudaya.

3.2.3 Potensi Pembangun Kedekatan antara Guru dengan Siswa

Peran guru sebagai fasilitator dalam model Pecara juga sangat penting untuk mendukung keberhasilan model ini. Guru membantu siswa dalam proses mencari dan menilai informasi yang relevan, mengarahkan mereka dalam memilih sumber informasi yang kredibel, serta mendorong mereka untuk menyampaikan hasil eksplorasi secara lisan di depan kelas (Rifa'i et al., 2024). Keterlibatan aktif guru dalam kegiatan pembelajaran ini meningkatkan minat belajar siswa dan memperkuat hubungan antara guru dan siswa. Peran guru dalam membimbing siswa pada kegiatan literasi digital sangat penting karena dukungan dan arahan dari guru dapat memperkuat pemahaman siswa dalam menggunakan teknologi informasi secara efektif.

Guru-guru yang berperan dalam model ini juga mengamati adanya peningkatan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum ketika mereka menyampaikan hasil

eksplorasi budaya. Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan berbicara siswa, yang merupakan bagian penting dari literasi digital dan budaya. Guru mencatat partisipasi siswa agar siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan literasi, serta memiliki rasa ²⁵ tanggung jawab yang lebih besar terhadap tugas yang diberikan.

3.2.4 Pembuatan Mosaik Peta Indonesia sebagai Representasi Visual Cinta Tanah Air

Salah satu bagian unik dari model Pecara adalah pembentukan mosaik peta Indonesia yang terbentuk dari kertas-kertas berisi catatan siswa tentang cerita rakyat dari berbagai daerah yang dibaca. Peta ini berfungsi sebagai representasi visual dari rasa cinta tanah air yang ingin ditumbuhkan dalam diri siswa. Setelah beberapa bulan, mosaik ini akhirnya terbentuk sempurna, menunjukkan visual peta Indonesia yang penuh dengan catatan-catatan budaya dari seluruh penjuru nusantara. Dari penerapan model ini siswa akan merasa bangga dengan kontribusi dalam pembentukan peta ini dan semakin memahami pentingnya keberagaman budaya Indonesia.

Representasi visual seperti ini dapat memperkuat identitas budaya dan nasional karena secara simbolis menggambarkan keragaman yang menjadi karakteristik negara (Tamrin, 2025). Hal ini terbukti dalam model Pecara yang menjadikan siswa merasa lebih dekat dengan budaya Indonesia melalui mosaik yang mereka bentuk secara kolektif. Peta ini tidak hanya berfungsi sebagai hasil akhir model, tetapi juga sebagai simbol keberhasilan dalam menumbuhkan kecintaan terhadap tanah air dan literasi digital yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, model Pecara dapat mengintegrasikan literasi digital dan budaya bagi siswa SMA dapat berkembang secara beriringan melalui kegiatan yang dirancang secara kreatif dan terintegrasi dengan teknologi. Partisipasi aktif siswa, dukungan guru, dan simbol visual seperti mosaik peta Indonesia efektif dalam membangun literasi digital sekaligus memperkuat identitas budaya siswa. Model ini memiliki potensi untuk diterapkan secara lebih luas dalam rangka mendukung Gerakan Literasi Sekolah di seluruh Indonesia.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan beberapa hal berikut. *Pertama*, model pembelajaran Pecara (Peta Cerita Rakyat) dilaksanakan dalam beberapa sintak, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Seluruh tahap ini diintegrasikan dalam Gerakan Literasi Sekolah dengan diarahkan oleh guru masing-masing. *Kedua*, model pembelajaran Pecara menunjukkan potensi manfaat untuk meningkatkan minat baca siswa SMA. Dalam penelitian ini, konsep literasi digital tidak hanya sebatas keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan teknologi secara kritis. Di sisi lain, literasi

budaya berperan penting dalam membangun identitas nasional dan mengajarkan siswa untuk menghargai keberagaman. Integrasi keduanya melalui model Pecara diharapkan dapat menjawab kebutuhan pendidikan yang adaptif terhadap era digital sekaligus membangun kesadaran budaya di kalangan siswa. Implikasi dari hasil kajian ini menyoroti pentingnya peran sekolah dalam menyediakan wadah yang mendukung literasi digital dan budaya secara beriringan. Sebagai upaya konkret, sekolah dapat mempertimbangkan penerapan model Pecara secara rutin untuk mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Dengan melibatkan teknologi sebagai media eksplorasi budaya, siswa tidak hanya akan terasah keterampilan digitalnya, tetapi juga diperkenalkan pada budaya nasional dengan media yang menarik. Peran guru sebagai fasilitator juga sangat penting dalam memastikan informasi yang disajikan siswa bersumber dari media yang kredibel serta mengembangkan kemampuan analisis kritis mereka terhadap konten digital yang diakses. Melalui penelitian ini, direkomendasikan agar pemerintah dan institusi pendidikan semakin memperhatikan perancangan model literasi yang berfokus pada literasi digital dan budaya. Penyusunan kebijakan yang mendukung pelaksanaan model ini secara menyeluruh dapat mendorong pencapaian tujuan literasi sekolah secara lebih efektif. Dengan adanya kerja sama antara guru, siswa, dan orang tua, model Pecara diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan literasi di Indonesia dengan membentuk siswa yang literat secara digital serta memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.scribd.com Internet Source	1 %
2	Submitted to Institut Seni Indonesia Surakarta Student Paper	1 %
3	123dok.com Internet Source	1 %
4	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
5	id.123dok.com Internet Source	1 %
6	qdoc.tips Internet Source	1 %
7	www.scribd.com Internet Source	1 %
8	Dwi Novita Sari, Ahmad Rifqy Alfiyan. "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review", UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 2023 Publication	1 %
9	www.mjnews.id Internet Source	1 %
10	Submitted to Queen Mary and Westfield College Student Paper	<1 %

11

Student Paper

<1 %

12

diglosiaunmul.com

Internet Source

<1 %

13

jos.unsoed.ac.id

Internet Source

<1 %

14

journal.unpas.ac.id

Internet Source

<1 %

15

www.rctiplus.com

Internet Source

<1 %

16

ejournal.upi.edu

Internet Source

<1 %

17

repo.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

<1 %

18

repository.unair.ac.id

Internet Source

<1 %

19

asepanwar.blogspot.com

Internet Source

<1 %

20

bogordaily.net

Internet Source

<1 %

21

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

22

ejournal.stkipjb.ac.id

Internet Source

<1 %

23

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

24

eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

25

jurnaljam.ub.ac.id

Internet Source

<1 %

26

pipt.untan.ac.id

Internet Source

<1 %

27 repository.iainbengkulu.ac.id
Internet Source

<1 %

28 (12-1-13)
http://118.97.100.146/smadw/smadw.php?
modul=program/berita/berita.php&sm=Z&bahasa=I&s:
Internet Source

<1 %

29 Ilyas Adi Saputra, Aulia Ramadhani, Melani
Zahra Khairunnisa, Nur Ainiyah. "Pengaruh
Literasi Digital terhadap Prestasi Akademik
Siswa Menengah Atas", Jurnal Ilmu
Pendidikan dan Pembelajaran, 2024
Publication

<1 %

30 Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha
Student Paper

<1 %

31 donnerawards.org
Internet Source

<1 %

32 es.scribd.com
Internet Source

<1 %

33 hanyasetengah.blogspot.com
Internet Source

<1 %

34 pkn.upi.edu
Internet Source

<1 %

35 sinta.ristekbrin.go.id
Internet Source

<1 %

36 web.qiteplanguage.org
Internet Source

<1 %

37 repository.upi.edu
Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off