



## **Workshop Menulis Dongeng Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Guru SD**

**Wulan Tri Puji Utami<sup>1)</sup>, Novy Trisnani<sup>2)</sup>, Syauqie Muhammad Marier<sup>3)</sup>**

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Wates, Jl. Kertodiningrat Pengasih Kulonprogo

<sup>3</sup>Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta, Jl. Lowanu Umbulharjo Yogyakarta

Email korespondensi: [wulantpu@gmail.com](mailto:wulantpu@gmail.com)

Submit : 10/02/2023 | Accept : 30/03/2023 | Publish : 30/06/2023

### **Abstract**

*The location of SD N Tukharjo, which is about 30 km from the Kulon Progo district center, makes educational facilities such as the regional library difficult to reach for students and teachers. The mobile library car run by the Kulonprogo regional library has also not reached SD N Tukharjo. The impact is that students and teachers only use the school library as literacy material. Currently Face-to-Face Learning (PTM) also limits the circulation of borrowed books in the school library. Through this activity, teachers will be given a deeper understanding of the nature of the literacy-numeration school program. Teachers are also encouraged to produce works in the form of fairy tale books that can add to reading material in reading corners or libraries, as well as increase skills regarding digital literacy by making literacy books based on augmented reality (AR). This service activity is carried out through four stages, namely planning, implementation, mentoring, and evaluation and reflection. From the results of the evaluation and reflection activities it can be concluded: 1) there is an increase in knowledge and digital literacy skills for teachers at SD Negeri Tukharjo, and 2) teachers at SD Negeri Tukharjo have succeeded in composing augmented reality fairy tales and have been ISBN-approved.*

**Keywords:** Fairy Tales; Augmented Reality; Digital Literacy

### **Abstrak**

*Lokasi SD N Tukharjo yang berada sekitar 30 km dari pusat kabupaten Kulon Progo, membuat fasilitas pendidikan seperti perpustakaan daerah menjadi sulit dijangkau oleh para siswa dan guru. Mobil perpustakaan keliling yang dijalankan oleh perpustakaan Kulonprogo juga belum menjangkau lingkungan SD N Tukharjo. Dampaknya para siswa dan guru hanya memanfaatkan perpustakaan sekolah sebagai bahan literasi. Pembelajaran Tatap Muka (PTM) saat ini juga membuat sirkulasi peminjaman buku di perpustakaan sekolah lebih dibatasi. Melalui kegiatan ini, para guru akan diberikan pemahaman yang lebih tentang hakikat program sekolah literasi-numerasi. Guru juga dipacu untuk menghasilkan karya berupa buku dongeng yang bisa menambah bahan bacaan di pojok baca atau perpustakaan, serta menambah keterampilan tentang literasi digital dengan membuat buku literasi berbasis augmented reality (AR). Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui empat tahap yaitu perencanaan, implementasi, pembimbingan, serta evaluasi dan refleksi. Dari hasil kegiatan evaluasi dan refleksi dapat disimpulkan: 1) terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan literasi digital pada guru di SD Negeri Tukharjo, dan 2) guru di SD Negeri Tukharjo telah berhasil menyusun dongeng augmented reality dan telah di ISBN-kan.*

*Kata Kunci: Dongeng; Augmented Reality; Literasi Digital*

## PENDAHULUAN

SD N Tukharjo berlokasi di kecamatan Samigaluh yang secara geografis terletak di daerah perbukitan. SD N Tukharjo menjadi salah satu sekolah yang diandalkan oleh para penduduk setempat karena jarak antar sekolah yang berjauhan di daerah Samigaluh. SD N Tukharjo berada sekitar 30 km dari pusat kabupaten Kulon Progo. Pada bulan Januari 2022, SD N Tukharjo dipilih oleh dinas pendidikan setempat sebagai sekolah percontohan program literasi-numerasi. Program literasi numerasi di sekolah merupakan bagian dari implementasi kebijakan Merdeka Belajar baik itu pada jenjang sekolah dasar maupun pada jenjang pendidikan yang lainnya (Martina et al., 2022; Setiawan & Sukamto, 2021). Akibat pandemi covid, pelaksanaan kurikulum masa darurat didasarkan pada pendidikan pembelajaran. Menilik banyaknya keterbatasan sumber daya dan teknis berdampak pada tidak tersampainya proses pembelajaran secara utuh, maka alternatif terbaik yang diambil adalah pelaksanaan pembelajaran yang difokuskan pada kemampuan literasi dan numerasi (Muliantara & Suarni, 2022; OECD, 2019).

Program percontohan sekolah literasi-numerasi didasarkan pada kebutuhan penguatan literasi dan numerasi yang berangkat dari fakta hasil beragam survei di tingkat nasional dan internasional secara konsisten, dari tahun ke tahun, menunjukkan kedua bidang tersebut tidak mengalami peningkatan signifikan bahkan cenderung menurun (Kemendikbud, 2021; Trisnani & Utami, 2022). Kondisi ini terjadi karena proses pembelajaran di satuan pendidikan mengabaikan literasi dan numerasi sebagai dasar berpikir, selain itu materi yang diajarkan juga kurang relevan dengan kehidupan keseharian siswa sehingga terasa tidak bermakna. Sebagai SD percontohan literasi-numerasi, SD N Tukharjo diharapkan bisa menjadi sekolah percontohan bagi sekolah se-gugus 2 di

Samigaluh. Faktanya, dinas pendidikan juga baru sekali memberikan materi tentang program sekolah literasi-numerasi. Selain itu SD N Tukharjo yang jauh dari pusat kabupaten, membuat fasilitas pendidikan seperti perpustakaan daerah menjadi sulit dijangkau oleh para siswa dan guru. Mobil perpustakaan keliling yang dijalankan oleh perpustakaan Kulonprogo juga belum menjangkau lingkungan SD N Tukharjo. Dampaknya para siswa dan guru hanya memanfaatkan perpustakaan sekolah sebagai bahan literasi. Pembelajaran Tatap Muka (PTM) saat ini juga membuat sirkulasi peminjaman buku di perpustakaan sekolah lebih dibatasi. Berdasarkan observasi dan wawancara pada bulan Januari- Februari, didapatkan informasi dari kepala sekolah bahwa kesiapan guru dalam program ini sebenarnya masih kurang, terutama dalam keterampilan literasinya. Saat ini, guru hanya menyiapkan pojok baca yang kebanyakan diisi oleh buku-buku pelajaran saja, hanya sedikit buku yang memuat non-pelajaran. Berikut beberapa dokumentasi kesiapan kelas literasi di SD Negeri Tukharjo.



Gambar 1. Dokumentasi sarana literasi di kelas SD N Tukharjo

Kepala sekolah berharap bahwa ada pelatihan untuk meningkatkan keterampilan literasi para guru, terutama literasi digital agar bersinambungan dengan program perpustakaan SD N Tukharjo yang sedang dalam proses tahap 1 menjadi perpustakaan digital. Misalnya dengan menulis buku cerita, dongeng atau bahan ajar yang bisa digunakan siswa sebagai penunjang kegiatan program sekolah literasi-numerasi. Wawancara dengan para guru juga didapatkan informasi, bahwa guru sebenarnya mempunyai keinginan juga untuk meningkatkan kemampuan literasi digitalnya namun belum mendapatkan pelatihan atau workshop. Padahal jika ada ada pelatihan, harapannya bisa menghasilkan karya yang bisa digunakan menunjang program sekolah juga untuk memberikn bukti profesionalisme guru dengan kenaikan pangkat. Selain itu, jika setiap guru bisa menghasilkan buku maka bisa menambah jumlah koleksi perpustakaan di sekolah ini. Pemahaman para guru tentang konsep literasi-numerasi memang belum optimal karena hanya membaca pedoman saja dan belum ada tindak lanjut yang terstruktur.



Gambar 1. Bagan Permasalahan Mitra SD Negeri Tukharjo

Keterampilan literasi digital telah menjadi kebutuhan wajib bagi guru era saat ini karena mereka diharuskan mengajar siswa yang bersifat millennial. Keterampilan literasi digital merupakan kemampuan yang memfasilitasi individu untuk hidup, belajar, berpartisipasi dan berkembang dalam masyarakat digital dan keterampilan penting bagi para peserta didik dan guru saat ini. Menguasai pembuatan program augmented reality juga termasuk keterampilan literasi digital. Walaupun program AR yang paling sederhana. Teknologi Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan informasi virtual dengan dunia nyata. Sarana teknis yang digunakannya termasuk Multimedia, 3D- Modeling, Real-time Tracking dan Registration, Intelligent Interaction, dan lainnya. Prinsipnya adalah menerapkan informasi virtual yang dihasilkan komputer, seperti teks, gambar, model 3D, musik, video, dll., ke dunia nyata setelah simulasi. Dengan cara ini, kedua jenis informasi tersebut saling melengkapi, sehingga mencapai peningkatan visual ke dunia nyata (Utami & Trisnani, 2021). Guru bisa meningkatkan keterampilan literasi digital dengan memasukkan teknologi AR dalam proses pelaksanaan literasi di sekolah. Guru bisa memulai dalam kajian sastra anak berupa menulis cerita anak, membuat dongeng sederhana atau membuat puisi.

Munculnya ide pengajuan program PKM ini berawal dari inisiasi kepala sekolah SD N Tukharjo yang menginginkan adanya pelatihan atau workshop untuk meningkatkan keterampilan literasi digital. Harapannya, saat para guru meningkat keterampilannya maka program sekolah literasi-numerasi bisa berlangsung dengan optimal. Ada beberapa prinsip strategi pengayaan literasi salah satunya adalah pengembangan lingkungan literat. Salah satu implementasinya guru membuat bahan kaya teks bersama siswa atau antar guru. Bahan seperti ini penting untuk menjadi sebuah contoh atau model pembelajaran. Misalnya membuat cerita sederhana atau dongeng. Bahan teks hasil kerja bersama dapat juga ditinjau

secara berkala untuk dikembangkan menjadi teks baru atau untuk rujukan karya siswa mandiri. Dalam pendekatan literasi berimbang, kegiatan menulis mandiri biasanya berkembang mengikuti kegiatan menulis bersama.

Berdasarkan permasalahan di atas maka pengadaan workshop menulis dongeng berbasis augmented reality dimungkinkan dapat mengatasi permasalahan di SD N Tukharjo. Dasar pengambilan solusi yaitu adanya penelitian pada tahun 2021, bahwa pengembangan bahan bacaan berupa dongeng berbasis augmented reality untuk siswa sekolah dasar dapat menjadi pendukung yang efektif bagi Gerakan Literasi Sekolah selama masa pandemi, selain itu keterampilan literasi digital di era millennial sehingga para guru dan orang tua dapat meningkatkan kemampuan dalam mengelola media digital (Trisnani et al., 2021).

**METODE KEGIATAN**

Berdasarkan situasi dan solusi permasalahan yang telah disepakati, tim pengabdian menerapkan 4 tahap pelaksanaan pengabdian, antara lain tahap perencanaan, tahap implementasi, tahap pembimbingan dan tahap evaluasi dan refleksi.



Gambar 2. Bagan Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Secara rinci dapat dijabarkan dalam bentuk rencana kegiatan yang berisi tahap metode atau langkah-langkah dari solusi yang ditujukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada mitra pada tabel 1

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan PKM

Tahapan Pengabdian	Langkah	Metode
<b>Perencanaan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Koordinasi dengan mitra</li> <li>▪ <i>Preeliminatory test</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wawancara dan observasi</li> <li>▪ Tes awal</li> </ul>
<b>Implementasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Workshop pendala man materi konsep literasi disekolah</li> <li>▪ Workshop menulis dongengberbasis AR</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pelatihan</li> </ul>

<b>Pembimbingan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tim pelaksana memberikan masukan perbaikan cerita yang telah dibuat oleh guru</li> <li>▪ Guru didampingi dalam penyusunan aplikasi AR dengan disediakan laptop yang sudah terprogram khusus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diskusi</li> <li>▪ Pembimbingan</li> </ul>
<b>Evaluasi dan Refleksi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tes evaluasi</li> <li>▪ Diskusi tentang hambatan yang dialami saat workshop</li> <li>▪ Pembahasan tindak lanjut kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evaluasi</li> <li>▪ Diskusi</li> </ul>

Pelatihan dan pendampingan direncanakan secara efektif akan berlangsung selama 6 bulan. Setiap sesi kegiatan pelatihan direncanakan satu sampai dua sesi kegiatan dengan rincian 180 menit persesi. Rencana ini dapat saja berubah sesuai kesepakatan sebelum atau di dalam pelaksanaan karena para guru hanya dapat mengikuti tambahan kegiatan ini di luar jam sekolah, sehingga harus disepakati waktu yang lebih sesuai agar tidak memberatkan. Prosedur kerja yang akan dilakukan sebagai berikut: 1) Tim pelaksana melakukan koordinasi internal pelaksana pembantu yang terdiri dari 2 orang mahasiswa dan untuk menyepakati konsep kegiatan dan target waktu pelaksanaan kegiatan; 2) Tim Pelaksana melakukan koordinasi eksternal dengan SD N Tukharjo untuk menyampaikan garis besar kegiatan; 3) Tim Pelaksana melakukan observasi awal lapangan ke mitra untuk memotret analisis situasi dan mengidentifikasi permasalahan; 4) Tim Pelaksana dan mitra menyepakati prioritas permasalahan dan konsep solusi yang akan diterapkan; 5) Tim Pelaksana merencanakan dan mempersiapkan kegiatan Workshop Menulis Dongeng berbasis AR dengan tahapan; 6) Tim Pelaksana melakukan pelatihan menulis dongeng berbasis AR; 7) Tim Pelaksanaan melakukan pendampingan; 8) Tim Pelaksana beserta mitra melakukan evaluasi seluruh kegiatan pengabdian; dan 9) Tim Pelaksana menyusun laporan pelaksanaan kegiatan dan memenuhi seluruh luaran kegiatan yang ditargetkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 3 bulan (Juli – September 2022) dengan SD Negeri Tukharjo sebagai mitra pengabdian. Rangkaian kegiatan, prosedur kerja, maupun metode pelaksanaannya telah disusun secara sistematis, efektif, dan disesuaikan dengan kondisi objektif yang selaras dengan kebutuhan mitra agar mudah diterima dan

diimplementasikan. Hasil kegiatan pada setiap tahapan PKM di SD Negeri Tukharjo adalah sebagai berikut.

### Perencanaan

Tahap perencanaan kegiatan pengabdian dimulai dengan menyelesaikan proses perijinan. Selanjutnya tim pelaksana melakukan koordinasi dengan mitra SD Negeri Tukharjo untuk mengkonfirmasi serta menentukan kesepakatan terkait target kegiatan dan penyesuaian waktu dengan mitra. Selain konfirmasi kesepakatan kegiatan dan waktu pelaksanaan, pada tahap ini tim pelaksanaan turut pula menyampaikan garis besar dan tujuan pelaksanaan kegiatan PKM serta rencana pemerolehan solusi permasalahan mitra. persetujuan kesepakatan solusi meliputi 1) workshop pendalaman materi konsep literasi; 2) workshop dan pembimbingan menulis dongeng berbasis augmented reality; 3) pemberdayaan dengan penambahan koleksi buku dongeng berbasis augmented reality.



Gambar 3. Koordinasi dengan Mitra

Pada tahap perencanaan dilakukan pula penyiapan alat dan bahan penunjang yang akan digunakan pada kegiatan pengabdian serta disusun pula rincian jadwal per- kegiatan workshop yang lebih rinci dengan mengacu pada jadwal kegiatan dalam usulan proposal. Alat dan bahan penunjang kegiatan PKM workshop menulis dongeng berbasis augmented reality untuk meningkatkan keterampilan literasi digital bagi guru SD N Tukharjo antara lain buku sketsa, laptop untuk masing-masing kelompok workshop, speaker, proyektor, alat tulis, alat gambar, dan lain-lain. Guna mengukur kebermanfaatan kegiatan PKM, maka pada tahap awal ini dilakukan pula preliminary test untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan awal para peserta workshop tentang membuat dongeng berbasis AR dan literasi digital.

No	Aspek	Skor
1	Kemampuan menggunakan platform digital untuk mengakses informasi	39%
2	Memahami isi media dan fungsinya	17%
3	Kemampuan menggunakan media digital untuk membuat content	21%
4	Mengetahui teknik menyusun dongeng	15%
5	Pemahaman aplikasi <i>Augmented Reality</i> dalam bahan bacaan	8%

Gambar 4. Persentase skor pengetahuan awal peserta

## Implementasi

Tahap implementasi terdiri dari tiga kegiatan, yaitu workshop pendalaman materi konsep literasi, workshop dan pembimbingan menulis dongeng berbasis augmented reality, dan pemberdayaan dengan penambahan koleksi buku dongeng berbasis augmented reality. Workshop.

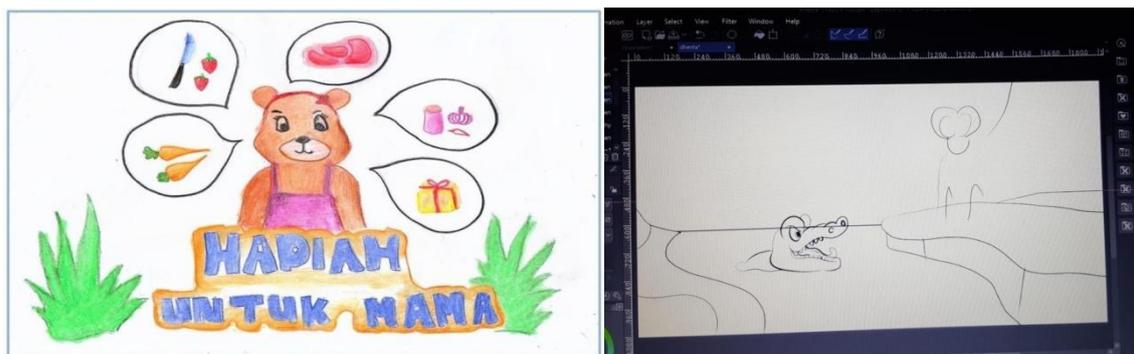


pendalaman materi konsep literasi dilakukan untuk mengenalkan dan menambah pengetahuan tentang konsep literasi di sekolah. Pelaksanaan kegiatan workshop dilakukan dalam satu hari, pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar dan mendapat respon yang positif dari peserta kegiatan. Adanya respon positif terindikasi dari keaktifan peserta dalam mengajukan pertanyaan serta antusiasme peserta selama mengikuti kegiatan workshop. Penyampaian materi dalam kegiatan workshop dilakukan secara sederhana dan sistematis guna memudahkan peserta pengabdian dalam memahami materi literasi serta penerapannya di sekolah dasar.



Gambar 5. Dokumentasi kegiatan workshop

Tahap implementasi yang kedua adalah workshop dan pembimbingan menulis dongeng berbasis augmented reality. Kegiatan workshop menulis dilaksanakan selama dua hari, hari pertama diisi dengan workshop menulis dongeng. Pada workshop menulis dongeng, peserta pengabdian diberikan materi dan konsep menulis, khususnya menulis tulisan dongeng yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa usia sekolah dasar. Selain pemberian materi dan konsep, peserta pengabdian juga diminta untuk praktek langsung menulis cerita dongeng. Output pada kegiatan ini yaitu: mind mapping dongeng, dan alur cerita dongeng yang utuh. Pada hari kedua, peserta pengabdian diberikan materi tentang gambar, gambar-gambar yang disukai siswa usia sekolah dasar, memilih kombinasi warna yang menarik, dan melakukan praktek menggambar sesuai dengan ide cerita yang ditulis oleh peserta pada hari pertama. Output pada kegiatan ini yaitu: ilustrasi gambar sesuai cerita dongeng yang telah dibuat dan colouring buku dongeng.



Gambar 6. Contoh hasil mind mapping dan colouring

Pada hari ketiga, peserta pengabdian mulai dikenalkan dengan literasi digital, utamanya augmented reality. Menyadari keterbatasan para peserta pengabdian, maka dalam kegiatan pengabdian menulis dongeng berbasis augmented reality untuk meningkatkan keterampilan literasi digital, masing-masing dari kelompok peserta akan didampingi oleh ilustrator dan teknisi digital. Setelah kegiatan workshop berakhir, kegiatan dilanjutkan dengan pembimbingan. Pembimbingan peserta workshop menulis dongeng berbasis augmented reality sampai dengan menjadi sebuah buku dilakukan selama tiga bulan. Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu via WA, belajar mandiri, dan kunjungan ke peserta satu kali dalam satu bulan. Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan masukan dan perbaikan cerita yang telah dibuat oleh guru, bagi guru yang belum pernah membuat ilustrasi maka Tim pelaksana (mahasiswa) mendampingi pembuatan ilustrasi dan colouring, pendampingan kepada guru dalam penyusunan aplikasi AR dengan disediakan laptop yang sudah deprogram khusus, dan pembimbingan membuat ISBN buku dongeng.



Gambar 7. Penambahan koleksi buku dongeng literasi berbasis augmented reality

### Evaluasi dan refleksi

Evaluasi dan refleksi kegiatan dilakukan untuk mengetahui kebermanfaatan dan potensi kerjasama pasca kegiatan PKM dilaksanakan. Selain itu, hasil evaluasi dan refleksi akan menjadi pijakan bagi tim pelaksana untuk memperbaiki diri dan memberikan tahapan kegiatan pengabdian yang lebih baik. Evaluasi dilakukan dengan kegiatan diskusi/sharing tentang hambatan yang dialami selama pelaksanaan kegiatan pengabdian, serta mengukur peningkatan keterampilan literasi digital bagi guru di SD Negeri Tukharjo yang mengikuti workshop. Tahap pengukuran peningkatan keterampilan literasi digital dilakukan dengan memberikan instrumen posttest untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan akhir para peserta workshop tentang literasi digital. Terdapat peningkatan pengetahuan literasi digital yang dialami oleh peserta pengabdian. Pada indikator Kemampuan menggunakan platform digital untuk mengakses informasi skor pengetahuan meningkat dari 36% ke 42%.

Pada indikator skor pengetahuan Memahami isi media dan fungsinya meningkat dari 17% ke 25%. Pada indikator Kemampuan menggunakan media digital untuk membuat content skor pengetahuan meningkat dari 21% ke 27%. Pada indikator Mengetahui teknik menyusun dongeng skor pengetahuan meningkat dari 15% ke 24%. Pada indikator Pemahaman aplikasi Augmented Reality dalam bahan bacaan skor pengetahuan meningkat dari 8% ke 12%.

Penunjukan SD Negeri Tukharjo sebagai sekolah percontohan sekolah literasi dan numerasi berdampak pada adanya usaha sekolah untuk meningkatkan kompetensi guru. Peningkatan pengetahuan literasi digital yang dialami oleh guru di SD Negeri Tukharjo setelah mengikuti kegiatan workshop menulis dongeng berbasis augmented reality mengindikasikan bahwa telah ada peningkatan mutu dan kompetensi guru yang mengajar di SD tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Trisnani, yang menyatakan bahwa pelatihan merupakan salah satu upaya meningkatkan mutu guru yang selanjutnya akan mempengaruhi peningkatan kompetensi guru di setiap jenis dan jenjang pendidikan (Trisnani, 2019). Adanya tuntutan bagi para pendidik untuk mengembangkan profesionalismenya adalah agar kompetensi guru relevan dengan perkembangan zaman (Kusumawati et al., 2022; Yusuf et al., 2022). Kemampuan literasi digital sangat penting dikuasai oleh guru dalam rangka penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar, mengatasi permasalahan pembelajaran di era pandemi covid-19, serta mewujudkan profesionalisme kinerja guru pada era revolusi industri 4.0 (Akib et al., 2022; Kuncoro et al., 2022; Lismawati & Trihantoyo, 2022).

Pada kegiatan PKM ini, peningkatan literasi digital yang dialami oleh guru, sekaligus dibarengi dengan kemampuan guru dalam menulis dongeng berbasis augmented reality. Menurut Martin (Rosmalah et al., 2021), literasi digital merupakan kesadaran, sikap dan kemampuan seseorang untuk memanfaatkan peralatan dan fasilitas digital secara tepat dalam rangka mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber daya digital. Penguasaan literasi digital di sini dimaksudkan untuk membangun pengetahuan baru, membuat media untuk berekspresi, dan berkomunikasi dalam rangka memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif; dan untuk merefleksikan proses konstruksi pengetahuan. Augmented reality merupakan salah satu cara untuk mengenalkan literasi digital kepada guru (Adawiyah et al., 2022; Sutaryono et al., 2021).

Pemilihan dongeng sebagai sumber literasi mempunyai banyak kelebihan, antara lain: 1) secara signifikan mempengaruhi pembentukan karakter peserta didik, 2) media mengenalkan nilai-nilai moral, dan 3) dalam dongeng terdapat aspek intelektual, kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, fantasi dan imajinasi ((Habsari, 2017). Pernyataan tersebut didukung pula oleh penelitian sebelumnya tentang keefektifan dongeng berbasis augmented reality sebagai media dalam meningkatkan literasi siswa (Utami & Trisnani, 2021). Hasil akhir penulisan dongeng berbasis augmented reality selanjutnya dijadikan buku dan didaftarkan ISBN serta HaKI-nya. Nilai plus dari adanya produk yang dihasilkan dalam workshop menulis dongeng berbasis augmented reality selain dapat meningkatkan keterampilan literasi digital bagi guru SD Negeri Tukharjo, dapat digunakan guna keperluan perolehan angka kredit untuk kenaikan jabatan, juga dapat menjadi salah satu sumber literasi siswa di SD tersebut.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang sistematis serta pemberian materi workshop yang sederhana dan sesuai kebutuhan guru membuat kegiatan berjalan dengan efektif dan efisien. Kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu bentuk tri dharma perguruan tinggi dalam

rangka mengabdikan pengetahuan dan teori yang ada di perguruan tinggi, khususnya prodi yang berkorelasi dengan lembaga pendidikan sekolah dasar. peningkatan keterampilan literasi digital bagi guru di SD Negeri Tukharjo dapat bermanfaat: 1) meningkatkan literasi digital guru dalam menyongsong SD Negeri Tukharjo sebagai sekolah percontohan sekolah literasi dan numerasi; dan 2) guru dapat menghadirkan sumber bacaan berupa dongeng berbasis augmented reality yang sesuai dengan karakter siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pemilihan SD Negeri Tukharjo sebagai percontohan sekolah literasi dan numerasi memunculkan rasa antusiasme yang tinggi pada guru untuk melakukan peningkatan kompetensi literasi mereka. Tema yang diambil dalam kegiatan pengabdian ini adalah workshop menulis dongeng berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital guru SD N Tukharjo. Hasil kegiatan evaluasi dan refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan program pengabdian yang dilakukan tim pelaksana telah dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru tentang literasi digital. Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan dapat menjadi bekal bagi guru di SD Negeri Tukharjo dalam mengembangkan sekolah menjadi sekolah literasi dan numerasi yang lebih baik. Dalam pengabdian ini, hasil keterampilan literasi digital guru diwujudkan menjadi sebuah buku dongeng berbasis *augmented reality* yang mempunyai HaKI dan ber- ISBN. Tim pelaksana pengabdian berharap bahwa hasil kegiatan pengabdian dapat menjadi acuan bagi guru untuk terus meningkatkan kompetensi literasi digital dan menambah koleksi dongeng berbasis *augmented reality*.

Adapun saran dari kegiatan ini adalah: (1) Bagi Guru SD N Tukharjo. Selain pengembangan kompetensi dalam rangka penunjukkan sekolah literasi dan numerasi, pengembangan kompetensi guru dapat menjawab tantangan peralihan era 4.0 berupa perkembangan IPTEK dan perubahan sifat peserta didik di era milenial, maka selayaknya guru harus selalu melakukan usaha pengembangan diri. Maka sebaiknya, kepala sekolah bisa membuat program untuk meningkatkan kompetensi guru, salah satunya *workshop* menulis; (2) Tim PKM. Tim pengabdian yang terdiri dari PT berbeda agar bisa meningkatkan kerjasama tidak hanya di bidang pengabdian tetapi juga di bidang penelitian. Kerjasama lintas bidang dan pt tentu akan memberikan benefit yang lebih dalam pelaksanaan kegiatan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada Kemdikbudristek yang menjadi pemberi dana utama dalam program pengabdian ini. Selanjutnya, kami juga berterimakasih kepada civitas IKIP PGRI Wates dan Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta (UNUY) yang telah memberikan kesempatan untuk berkolaborasi dalam program pengabdian ini. Apresiasi yang luar biasa kami tujukan kepada Kepala sekolah dan para bapak ibu guru SDN Tukharjo yang telah bersedia menjadi mitra dalam program ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Sadiyah, I. H., Nursyifa, D., & Widanings, A. S. (2022). Literasi Digital Melalui Realitas Virtual dalam Pembelajaran Kosakata. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1),21–26. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v12i1.1739>
- Akib, T., Arriah, F., & Dharma, S. (2022). Pengaruh Kecakapan Literasi Digital Guru terhadap Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar.

- JAMP : Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan, 5(1), 17–24.  
<https://doi.org/10.17977/um027v5i12 022p17>
- Habsari, Z. (2017). Dongeng sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informas*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.17977/um008v1i12 017p021>
- Kemendikbud. (2021). *Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kuncoro, K. S., Sukiyanto, Irfan, M., FitriAmalia, A., Pusporini, W., Wijayanti, A., & Widodo, S. A. (2022). Peningkatan Literasi Digital Guru Guna Mengatasi Permasalahan Pembelajaran di Era Pandemi Covid- 19. *Abdi Wiralodra*, 4(1), 17–34.
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (2022). Dampak Literasi Digital terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru dalam Kegiatan Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENDIKSA- 3)*, 155–164.
- Lismawati, B. R. K., & Trihantoyo, S. (2022). Peningkatan Literasi Digital Dalam Mewujudkan Profesionalisme Kinerja Guru Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 10(1), 80–94.
- Martina, S. E., Gultom, R., & Nababan, D. (2022). Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui program kampus mengajar. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 3(1), 146–151.
- Muliantara, I. K., & Suarni, N. K. (2022). Strategi Menguatkan Literasi dan Numerasi untuk Mendukung Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4847–4855. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3 .2847>
- OECD. (2019). *Programme for International Students Assessment (PISA) Result from PIS2018*. [https://www.oecd.org/pisa/publication s/PISA2018\\_CN\\_IDN.pdf](https://www.oecd.org/pisa/publication s/PISA2018_CN_IDN.pdf)
- Rosmalah, Rahman, S. A., & Asriadi. (2021). Analisis Kompetensi Literasi Digital Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemic Covid-19. *SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2021*. “Penguatan Riset, Inovasi, Dan Kreativitas Peneliti Di Era Pandemi Covid-19, 16–23.
- Setiawan, F., & Sukamto. (2021). The Implementation of Pioneer Teaching Campus (PTC) as A Forerunner of Literacy and Numeracy Learning Movement at Elementary School. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 339–345. <https://doi.org/10.33578/jpfpkip.v10i2. 8251>
- Sutaryono, Isa, A., & Novi, S. (2021). Augment Reality (AR) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Sekolah Augment Reality (AR) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 234–238.
- Trisnani, N. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berupa Alat Peraga Kartu Bilangan Pecahan di SD Negeri Kasatriyan. *SEJ (School Education Journal)*, 9(4), 360–365. <https://doi.org/10.24114/sejgsd.v9i4. 15792>
- Trisnani, N., Astuti, A. D., Utami, W. T. P., & Rahmawati, E. (2021). Digital Literacy Initiation Through the Family Literacy Movement for Sogan Elementary School Parents. *International Journal of Public Devotion*, 5(1), 21–30. <https://doi.org/10.26737/ijpd.v5i1.2754>

- Trisnani, N., & Utami, W. T. P. (2022). Meningkatkan Literasi dan Minat Baca Anggota Taman Baca Abdurohman. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 8(1), 39–45.  
<https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v8i1.14002>
- Utami, W. T. P., & Trisnani, N. (2021). Pengembangan Dongeng Berbasis Augmented Reality sebagai Bahan Literasi dalam Masa Pandemi. *Jurnal Taman Cendekia*, 5(2), 686–695.  
<https://doi.org/10.30738/tc.v5i2>
- Yusuf, M., Saifudin, A., & Zahrok, A. N. (2022). Strategi Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru pada Masa Pandemi Covid-19. *INTIZAM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 80–96