

Pemanfaatan Gim Edukatif “*I Can Do*” Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Selama Pandemi

The Utilization Of Educational Games "I Can Do" As An Effort To Improve Literacy During The Pandemic

Chris Setiawan Adi Putra & Aninditya Sri Nugraheni*
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,
Indonesia

Pos-el: adpchris0@gmail.com dan aninditya.nugraheni@uin-suka.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 14 Januari 2021—Direvisi Akhir Tanggal 14 Januari 2021—Disetujui Tanggal 27 Juni 2021
doi: [10.26499/mm.v19i1.3305](https://doi.org/10.26499/mm.v19i1.3305)

Abstrak

Melemahnya tingkat literasi di kalangan anak sekolah mengakibatkan melambatnya peningkatan literasi di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui seberapa efektifkah seseorang dalam memanfaatkan media elektronik seperti aplikasi gim “*I Can Do*” khususnya selama pandemi dalam rangka meningkatkan literasi. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang menghasilkan sebuah pernyataan bahwa aplikasi gim edukatif “*I Can Do*” mampu membangkitkan semangat anak dalam belajar khususnya selama masa pandemi sehingga budaya literasi yang telah dicita-citakan bangsa dapat mendekati tujuan utamanya.

Kata kunci: literasi, gim edukatif, *I Can Do*

Abstract

The weakening level of literacy among schoolchildren has resulted in a slowing of the increase in literacy in Indonesia. The purpose of this research is to find out how effective a person is in utilizing electronic media such as the “I Can Do” game application, especially during the pandemic in order to increase literacy. The method used in this research is descriptive qualitative research which produces a statement that the educational game application “I Can Do” is able to arouse children's enthusiasm for learning, especially during the pandemic period so that the literacy culture that the nation has aspired to approach its main goal.

Keyword: literacy; educative game; *I Can Do*

PENDAHULUAN

Literasi adalah kegiatan yang tertuju pada kegiatan menulis dan membaca. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan UNESCO pada tahun 2012, minat masyarakat Indonesia dalam

membaca baru mencapai angka 0,001. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 1000 orang Indonesia hanya ada satu orang saja yang memiliki minat dalam membaca sebuah buku bacaan.

Membaca adalah upaya dalam memperoleh informasi, dari kegiatan tersebut seseorang dapat memperoleh berbagai macam ilmu pengetahuan sehingga terbukalah cakrawala manusia dari kegiatan membaca. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan dunia membaca karena selain peran guru sebagai transfer pengetahuan siswa juga dituntut untuk belajar secara mandiri baik itu membaca melalui buku, internet ataupun media belajar lainnya. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Bab III/Pasal 4 pendidikan itu sendiri dilaksanakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung. Jadi, di Indonesia sendiri memang sudah ada peraturan yang menyangkut kegiatan literasi.

Apalagi menurut Hari Santoso (2015) definisi pendidikan adalah usaha sadar yang dipikirkan secara terencana oleh sebuah sistem yang memiliki cita-cita untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa sendiri dapat secara aktif untuk mengembangkan potensi diri berdasarkan dengan beberapa kriteria tertentu seperti memiliki kekuatan spiritual agama, akhlaq mulia, kecerdasan dan keterampilan yang berguna untuk masyarakat, bangsa dan Negara

Pernyataan definisi tersebut dapat kita ambil kesimpulan kalau untuk

mencapai tujuan pendidikan yang hendak dicapai peserta didik juga harus dibiasakan membudayakan membaca agar ia dapat tumbuh dan dewasa diiringi dengan penambahan pengetahuan yang mereka peroleh.

Membaca dapat diibaratkan seperti kendaraan yang sedang mengisi bensin, jika kendaraan tersebut tidak diisi bensin tentu kendaraan tersebut tidak dapat berjalan karena telah kehabisan bahan bakar. Sama halnya seperti kegiatan membaca, apabila kita tidak pernah mengisi pengetahuan melalui membaca yang terjadi adalah otak kita akan kehabisan ide dalam menulis.

Kegiatan literasi tidak cukup jika hanya diakhiri dengan melakukan kegiatan membaca saja. Namun, juga perlu adanya kegiatan tulis-menulis. Membaca pada dasarnya adalah kegiatan untuk memperoleh informasi. Sedangkan dalam kegiatan itu sebenarnya tidak cukup jika hanya melalui proses membaca namun juga masih ada proses mencerna. Adapaun salah satu jalan untuk mencerna informasi yang kita peroleh dari kegiatan membaca adalah menulis. Dengan menulis sebenarnya kita akan mengulang kembali pesan yang kita tangkap dari bacaan itu sehingga kegiatan menulis juga dapat disimpulkan sebagai penguatan/media

peringat jika kelak suatu hari nanti kita lupa apa yang kita baca hari ini. Maka, melalui tulisan itulah kita mampu membuka/mengingatnya kembali tanpa harus mengulang membaca buku dari awal. Menulis merupakan komponen utama dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Aktifitas ini merupakan bentuk manifestasi yang paling akhir dikuasai oleh siswa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara dan membaca. (Amanda Oksaventa Aghittara, 2016). Selain itu, Sabarti Akhhadiyah (Ahmad Rofi'udin dan Darmiyati, 1999), menulis dapat diartikan sebagai aktifitas mengepresikan ide, gagasan, pikiran atau perasaan ke dalam lambing-lambang kebahasaan.

Saat ini *handphone* menjadi kebutuhan pokok. Usia balita sampai usia senja saja tidak dapat dipungkiri pasti memerlukannya sebagai pendamping kehidupan sehari-hari. Terkadang seseorang juga memerlukan hiburan di tengah padatnya aktifitas hidup yang mereka jalani, termasuk dalam kegiatan belajar mengajar di lembaga pendidikan. Lumpuhnya aktifitas secara langsung akibat wabah Covid 19 membuat kehidupan di dunia tergantikan oleh sistem tatanan hidup baru. Termasuk di dunia pendidikan yang awalnya kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara tatap muka

kini sistemnya diganti dengan pembelajaran daring. *Coronavirus Diseases* 2019 adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia, pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan masyarakat dunia. Itulah yang menyebabkan tatanan kehidupan tatap muka harus diminimalisir demi keamanan dan ketentraman dunia. Perkembangan zaman yang maju diiringi kemajuan teknologi yang semakin pesat membawa potensi yang cukup besar dalam berbagai bidang khususnya bidang pendidikan sehingga harus direspon secara positif dan adaptif dalam menjawab tantangan abad 21 yang penuh kompleksitas (Aziz Hussin, 2018; Gamar et al., 2018).

Penggunaan teknologi di dunia pendidikan sangat dirasakan manfaatnya khususnya dimasa pandemic ini karena itu adalah salah satu jalan yang bisa dilakukan oleh akademisi sebagai sarana penyampaian pembelajaran dibarengi dengan pencegahan tertularnya virus yang berbahaya bagi kesehatan manusia. (Yani Fitriyani, 2020; Irfan Fauzi, 2020; Mia Zulfitrianti Sari, 2020).

Adanya pembelajaran daring juga memungkinkan inovasi pendidikan yang lebih besar dalam menciptakan metode

pengajaran di dalam dan di luar kelas. Pada hakekatnya pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Menurut Mustofa et al (2019) bahwa pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktifitas belajar. Inovasi pendidikan yang dimaksud adalah berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam belajar, adapun inovasi tersebut dapat berupa aplikasi yang dapat diakses melalui media elektronik seperti aplikasi belajar “*I Can Do*” yang dapat digunakan untuk belajar siswa terutama pelajaran Bahasa Indonesia.

LANDASAN TEORI

Literasi adalah kemampuan dalam mengakses, memahami dan menggunakan informasi secara cerdas (Betha Handini Pradana, 2017). Untuk dapat mengakses dan memahami suatu informasi diperlukan kemampuan yang disebut membaca. Membaca merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam hidup. Semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Jika budaya membaca telah dikenalkan/membudaya di setiap anak, maka tingkat keberhasilan di sekolah maupun di masyarakat akan membuka

peluang kesuksesan hidup yang lebih baik. (Mulyo Teguh, 2017)

Rendahnya literasi pada aspek membaca menyebabkan sumber daya manusia kita tidak kompetitif karena kurangnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kegiatan membaca sangat penting dilakukan, dengan membaca kita dapat menyerap informasi yang sangat berguna untuk kelangsungan hidup sehari-hari. Bahkan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan Peraturan Menteri No. 23 tahun 2013 untuk menggebrakkan gerakan literasi sekolah untuk menumbuhkan sikap budi pekerti luhur kepada anak-anak.

Keterampilan membaca berperan penting dalam kehidupan kita karena pengetahuan diperoleh dari kegiatan membaca. Keterampilan itu hendaknya harus dikuasai masyarakat khususnya siswa sejak dini. Semua orang juga dituntut untuk memiliki daya/kebudayaan membaca yang tinggi karena semua informasi yang diperoleh dari surat kabar, majalah, jurnal, sebagian besar disajikan dalam bentuk teks. Semua itu ditulis dan dipublikasikan untuk dibaca. Cakupan literasi tidak hanya pada aspek membaca saja, namun literasi juga mendasar pada kegiatan menulis. Menulis sejatinya merupakan kegiatan yang menjadi

komponen utama dalam pelajaran bahasa indonesia. aktifitas menulis dapat dikatakan sebagai bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir setelah kemampuan mendengarkan, berbicara dan membaca. Sabarti Akhadiyah (Ahmad Rofi'udin dan Darmiyati Zuchidi, 1999) menulis dapat diartikan sebagai aktifitas mengepresikan ide, gagasan, pikiran atau perasaan kedalam lambang-lambang kebahasaan.

Cara agar siswa dapat belajar induktif bagaimana tulisan yang baik adalah melalui kegiatan membaca. Jadi, inilah sebabnya mengapa kegiatan menulis dan membaca itu erat kaitannya. Dengan membaca siswa dapat memahami bagaimana pola dan organisasi cerita, serta penyusunan paragraph yang baik. Kesimpulannya adalah melalui kegemaran membaca, kemampuan menulis siswa dapat berkembang.

Kegiatan membaca dan menulis merupakan kajian pokok dalam ranah pelajaran bahasa indonesia. Namun, adanya pandemi Covid 19 yang melanda sejak awal 2020 di Indonesia pemerintah berusaha keras untuk memutus mata rantai penyebaran virus ini. Adapaun upaya yang dilakukan pemerintah adalah melakukan karantina wilayah, pembatasan sosial berskala besar, serta penerapan protokol

kesehatan yang ketat. (Yeni Ernawati, 2020) Upaya pemerintah dalam memutus mata rantai penyebaran Covid 19 membuat dinamika sistem pendidikan juga berubah. Oleh sebab itu seluruh kegiatan belajar mengajar dilakukan e-learning secara penuh dari pertemuan pertama sampai akhir.

Perubahan sistem pembelajara secara tatap muka ke pembelajaran daring ini tentu menimbulkan beberapa masalah baik itu masalah yang menjangkiti siswa ataupun pengajarnya. Hal paling menjadi permasalahan adalah kebosanan yang dialami oleh siswa dalam belajar di rumah. Beberapa siswa mengaku kewalahan dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru karena dianggap malah membebani.

Baru-baru ini perkembangan teknologi kian maju, ada banyak inovasi pendidikan yang ditawarkan oleh beberapa perusahaan digital. Itu sangat membantu sekali dalam proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Aplikasi "*I Can Do*" adalah salah satu aplikasi berbasis gim yang dapat mendukung proses belajar anak. Di dalamnya terkandung fitur yang dapat mengasah keahlian hidup dan berlatih memecahkan masalah yang tentu dikemas dengan cara yang menarik sesuai dengan minat siswa masa kini.

Aplikasi *I Can Do* yang dikembangkan berbasis gim-based education sangat cocok digunakan untuk anak usia dini ataupun anak sekolah dasar. Konten yang ditawarkan pun juga berfokus pada anak agar memiliki keterampilan membaca, menulis, berhitung dan budi pekerti yang selaras dengan kurikulum 2013.

METODE PENELITIAN

Covid 19 telah memaksa perubahan kehidupan dalam tatanan baru, termasuk dalam proses pendidikan yang juga mengalami perubahan dan peningkatan inovasi yang selaras dengan perkembangan teknologi. Dampak dari wabah Covid 19 mampu menjawab tantangan perkembangan zaman pada dunia pendidikan. Pada awalnya sistem pendidikan dilaksanakan melalui tatap muka secara langsung, namun karena wabah ini sistem pendidikannya pun terganti oleh sistem daring yang memerlukan teknologi untuk mendukung jalannya tatanan baru ini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif yakni meneliti dan membahas sistem pembelajaran daring selama pandemic ini. Aplikasi *I Can* sangat tepat untuk dijadikan topik pembahasan mengingat fitur di dalamnya terdapat fitur

yang bisa meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berhitung sehingga harapannya mampu meningkatkan literasi di Indonesia.

Penelitian ini dipaparkan sesuai dengan keadaan ataupun fenomena yang terjadi di masyarakat khususnya selama pandemi berlangsung. Data-data yang diperoleh dari ulasan tersebut penulis peroleh dari kolom komentar pengguna Aplikasi *I Can Do*.

Penelitian ini telah dilaksanakan selama 1 minggu pada 1-7 Januari 2021, yaitu melalui survey dari pengguna aplikasi *I Can Do* di Indonesia yang diperoleh dari tingkat kepuasan *user* yang memberikan *feedback* dikolom komentar. Sebuah penelitian tentu memiliki objek, karena dari sanalah penelitian dapat membuahkan hasil yang ingin dicapai. Objek utama dari penelitian ini adalah pengguna aplikasi *I Can Do* dan mahasiswa yang selanjutnya diproses dan dikumpulkan beberapa data terkait topik penelitian hingga sampailah pada kesimpulan.

PEMBAHASAN

Usaha untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, siswa harus mengerti materi apa yang disampaikan oleh guru. Dalam penerapannya dipembelajaran daring, media digital adalah salah satu

alternatif yang dapat menunjang pemahaman siswa dalam belajar. Media ini dimaknai sebagai proses dalam pembelajaran agar siswa tertarik dan memudahkan siswa untuk lebih paham dalam memahami materi yang disampaikan guru. Pelajaran yang dikemas dengan media digital juga diyakini dapat membuat siswa lebih bermakna dan menarik, apalagi media pembelajaran yang digunakan adalah gim, pasti anak-anak akan lebih senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

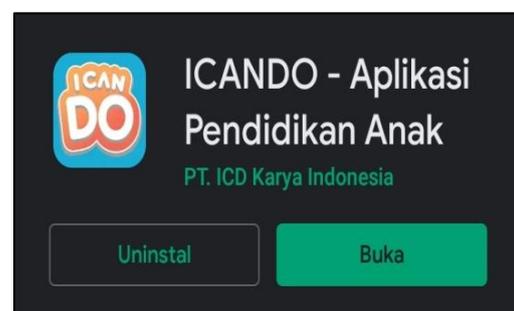
Disamping itu semua, dunia pendidikan semakin dituntut untuk lebih efektif dan menyenangkan. Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan setiap orang sehingga dalam penerapannya pun memerlukan dasar nilai-nilai ideal yang menjadi sumber kebenaran dan kekuatan yang dapat mengantarkan pada apa yang dicita-citakan. (Sari, Farida & Syazali, 2016). Untuk memiliki karakter yang luhur sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sudah seharusnya dalam sistem pendidikan yang berlaku harus memuat pendidikan karakter.

1. Aplikasi *I Can Do*

Usia sekolah dasar merupakan masa *Golden age* sehingga penting untuk menanamkan nilai-nilai luhur seperti budi pekerti. Gerakan literasi adalah salah satu

cara yang dapat dilakukan ataupun diusahakan oleh tenaga pengajar untuk menanamkan nilai tersebut kepada mereka. Namun, dimasa pandemi ini tentu pengajar mengalami tantangan yang luar biasa dalam mentranfer pengetahuannya kepada peserta didik. Sistem pelajaran yang monoton adalah salah satu hambatan yang sangat dirasakan oleh siswa mengingat siswa hanya belajar dirumah agar terhindar dari Covid 19 sehingga terkadang tujuan untuk menanamkan budi pekerti menjadi terbengkalai.

Untuk itulah muncul sebuah inovasi yang mampu menghadirkan kesenangan bagi mereka dalam belajar. Inovasi itu berupa gim edukatif yang di dalamnya telah terpasang fitur seperti untuk meningkatkan minat baca, menulis, dan berhitung yang dikemas semenarik mungkin oleh penciptanya.



Gambar: Tampilan Aplikasi *I Can Do* di Google Play Store

Aplikasi *I Can Do* dapat diunduh di google playstore ataupun dapat diunduh juga melalui browser seperti mozilla firefox, chrome, opera mini dan aplikasi

browser lainnya. Aplikasi ini telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik dan mengandung nilai-nilai pada pembelajaran tematik sehingga anak yang menggunakan aplikasi permainan berbasis edukatif ini dapat secara langsung memahami nilai yang menjadi tujuan pembelajaran tematik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.



Gambar: Tampilan aplikasi I Can Do

Dengan menerapkan pembelajaran tematik, siswa dan guru mendapatkan banyak keuntungan, diantaranya adalah siswa dapat memfokuskan diri pada sebuah proses dari pada hasil belajar yang dicapai, selain itu adanya pembelajaran tematik dapat membantu siswa dalam membangun hubungan antara konsep dan ide, sehingga meningkatkan apresiasi dan pemahaman pada siswa. Adanya pembelajaran tematik juga mampu meningkatkan gairah siswa dalam belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi yang lebih nyata. (Prastowo, A. 2017)

Pembelajaran tematik menawarkan model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa, hal tersebut dapat berupa aktivitas formal atau nonformal yang meliputi pembelajaran secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantu mengerti dan memahami dunia kehidupannya di masyarakat, keluarga, sekolah dan Negara. Senada dengan hal tersebut (Hadi, S. 2000) juga menerangkan atau mengelaborasi bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, pembelajaran tematik juga merupakan pembelajaran yang terencana sehingga dapat memaksimalkan rencana pembelajaran agar siswa mampu bergerak aktif di dalam kelas. Selain itu, pembelajaran tematik juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat secara langsung untuk mempraktikkan apa yang telah mereka peroleh di dalam kelas untuk dipraktikkan langsung dilingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan negara (Kadir. A, dan Asrohah, H. 2014)

Aplikasi *I Can Do* terdapat ratusan *minigims*, buku cerita dan soal-soal untuk anak-anak. Selain itu, karakter tampilan yang dapat kita nikmati sangat hidup dan interaktif sehingga mampu untuk menuntun anak-anak dalam belajar melalui konten edukasi. Hal itu mampu menumbuhkan kecakapan hidup dalam berhitung, membaca, menulis berpikir kreatif dan memecahkan masalah.



Gambar: Fitur aplikasi gim *I Can Do*

Kesesuaiannya dengan kurikulum 2013 membuat gim ini dapat dikatakan sebagai gim yang mengikuti perkembangan zaman, apalagi tampilannya sangat mudah dipahami dan sangat menarik untuk dimainkan oleh anak-anak. Selain itu, gim ini juga menyediakan fitur belajar untuk mengevaluasi kinerja anak sehingga sebagai orang tua mereka juga mampu mengawasi dan meninjau bagaimana perkembangan anak sampai saat ini.



Gambar: Tampilan aplikasi *I Can Do*

Minat membaca dan menulis yang terbilang rendah di kalangan anak sekolah mempengaruhi perkembangan dan kemajuan bangsa. Dari kegiatan membaca, seseorang dapat memperkaya ilmu pengetahuannya untuk dijalankan pada kehidupan sehari-hari. Sedangkan dari kegiatan menulis seseorang dapat melatih daya ingat tentang apa yang telah dibaca sampai juga bisa untuk memikirkan teori untuk dikembangkan.

2. *I Can Do* sebagai media masifikasi literasi

Gerakan literasi adalah upaya yang dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi yang mewadahi warganya dalam pembelajaran literasi sepanjang hayat. Gerakan ini memiliki tujuan untuk menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui budaya ekosistem literasi sekolah agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat (Kemendikbud, 2016). Hakekatnya kemampuan berliterasi peserta didik berkaitan erat dengan tuntutan

keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif (Betha Handini Pradana, 2017)

Terbentuknya masyarakat literat dapat dijadikan tolak ukur maju-tidaknya suatu bangsa. Ukuran ini semakin menguatkan manakala dikaitkan dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Bahkan melalui teknologi informasi telah melahirkan revolusi telekomunikasi yang dapat kita rasakan sampai detik ini. Revolusi ini tentunya sangat memudahkan manusia dalam melakukan aktifitas.

Bangsa yang literasi masyarakatnya masih rendah akan mengalami peradaban yang suram (Teeuw, 1994). Bangsa seperti inilah yang pertama kali akan tersungur di pinggir jalan raya peradaban. Untuk itu, membangun masyarakat literat harus menjadi prioritas utama, jika dibandingkan dengan prioritas lain seperti pada pola kegiatan konsumtif.

Literasi sangat erat kaitannya dengan aktifitas membaca dan menulis. Menurut data empiris yang telah dilakukan oleh PIRLS pada tahun 2011 untuk mengukur hasil membaca teks sastra dan teks informasi hampir pada semua butir belum dapat dijawab dengan sempurna oleh siswa kelas 4 SD. Substansi yang ditekankan terkait

dengan kemampuan siswa menjawab beragam proses pemahaman, pengulangan, pengintegrasian, dan penilaian atas teks yang dibaca. (Maman Suryaman, 2015)

Mengutip dari perkataan Albert Einsten bahwasannya *Every Body is Genius* dapat kita percaya kalau setiap manusia itu cerdas dan memiliki potensi yang luar biasa. Dengan kata lain pada dasarnya setiap anak adalah istimewa. Pendidikan menurut Ki Hajar adalah tuntunan dalam hidup dan berkembangnya anak-anak, karena hakekat pendidikan adalah menuntun segala kodrat/potensi yang ada pada anak agar mereka mampu mencapai tingkat kebahagiaan dan keselamatan dalam kehidupan sebagai manusia individu dan sosial (Ki Hajar Dewantra, 1997) berdasarkan pernyataan diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa untuk mencapai tingkat kebahagiaan hidup kita harus memanfaatkan potensi yang kita miliki karena sejatinya setiap manusia adalah cerdas. Dan, untuk mewujudkan ataupun berjuang memanfaatkan potensi diri adalah dengan cara membaca buku karena dengan kita mampu menyerap ilmu, informasi yang pesannya sangat bermanfaat untuk berlangsungnya hidup di dunia. Aplikasi *I Can Do* hadir di tengah masyarakat, aplikasi ini dipercaya mampu meningkatkan minat baca tulis khususnya

di tingkat taman kanak-kanak dan sekolah dasar.

Fitur-fitur yang menarik dan interaktif membuat aplikasi ini layak dijadikan media masifikasi budaya literasi sejak dini.

Melalui peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No. 23 tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti pada huruf (F) berisi tentang kegiatan gerakan penumbuhan budi pekerti di sekolah melalui pembiasaan angka ke VI salah satu kewajiban seorang anak dalam pembelajaran adalah menggunakan 15 menit sebelum hari pembelajaran untuk membaca buku selain buku mata pelajaran (Permendikbud No. 23 tahun 2015) Hal ini pemerintah memang telah menjadikan kebiasaan membaca sebagai kegiatan wajib bagi setiap anak dengan harapan kelak menjadi budaya dalam kehidupan mereka. Untuk itulah pemerintah melalui permendikbud membuat sebuah undang-undang agar siswa membiasakan budaya membaca setiap harinya.

3. Hambatan Covid 19 dalam dunia pendidikan dan responden pengguna aplikasi *I Can Do*

Wabah Covid 19 yang telah masuk di Indonesia, hal itu membuat terbatasnya aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat khususnya di bidang pendidikan.

Sebelum adanya wabah ini mekanisme pendidikan dilaksanakan secara tatap muka sehingga pada masa itu guru dapat mengamati secara langsung bagaimana perkembangan siswanya dalam belajar. Bertolak belakang dengan apa yang dilakukan di masa sekarang yaitu ketika pandemi berlangsung. Sistem pendidikan dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan media digital sebagai perantara pelajaran jarak jauh. Aplikasi *I Can Do* bukan hanya menjawab tantangan kemajuan teknologi saja, dampak positif juga dirasakan oleh pelaku akademisi dalam menjalankan pendidikan.

Kebosanan-kebosanan yang dirasakan oleh siswa selama ini adalah pembelajaran yang monoton dan membosankan. Akibatnya, dalam proses penyampaian materi tidak sesuai dengan apa yang menjadi tujuan dari pendidikan itu sendiri.

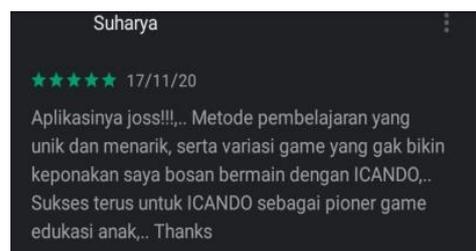
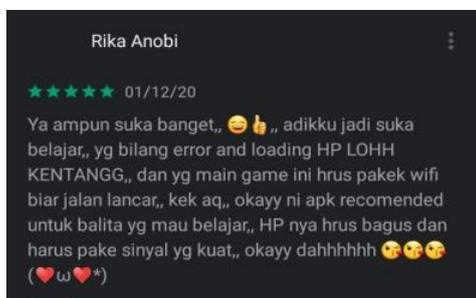
Pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau biasa disebut dengan pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang tidak terhubung (memisahkan siswa-siswa, guru siswa) dan memberikan kesempatan masing-masing untuk dapat melaksanakan pelajaran secara terpisah. Sistem ini sebenarnya dapat memantik kekreatifan siswa dalam belajar, pasalnya meskipun

guru tidak dapat secara langsung memberikan pelajaran kepada siswanya.

Siswanya dapat mencari ilmu secara mandiri melalui media digital, termasuk penggunaan aplikasi *I Can Do* yang dapat menunjang kegiatan belajar siswa selama pandemic ini.



Gambar: tampilan gim *I Can Do*



Gambar: rating dan ulasan aplikasi *I Can Do* di *google playstore*

Aplikasi ini mendapat respon yang luar biasa dari masyarakat Indonesia, fitur yang dapat memicu semangat dalam kegiatan literasi menjadikan aplikasi ini menjadi salah satu aplikasi yang dapat meningkatkan budaya literasi sejak dini pasalnya fitur yang ditawarkan sesuai dengan

kondisi dan kesukaan usia anak pada umumnya. Masa pandemi dan pelajaran jarak jauh/daring terkadang dapat membuat siswa merasa bosan dengan gaya pelajaran yang hanya begitu-begitu saja. Untuk itulah aplikasi gim edukatif ini setidaknya mampu menjawab keresahan para pelaku akademisi dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh.

4. Nilai Karakter pada Aplikasi *I Can Do*

Pendidikan karakter adalah sistem yang berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai terpuji baik terhadap Tuhan, lingkungan ataupun sesama manusia. (Nopan Omeri, 2015) singkatnya pendidikan karakter itu untuk menanamkan budi pekerti kepada peserta didik.

Pendidikan karakter dilatar belakangi oleh masalah seputar karakter atau moralitas yang telah menjadi pemikiran sekaligus keprihatinan bersama. Krisis tersebut ditandai oleh meningkatnya kejahatan tindak kekerasan, penyalahgunaan obat terlarang, pornografi, pergaulan bebas hingga penyalahgunaan jabatan untuk mencuri uang secara diam-diam hingga kasus-kasus korupsi, kolusi,

dan nepotisme di Indonesia yang semakin menjadi-jadi. (Ramdhani, 2014)

Pendidikan karakter juga merupakan upaya untuk menghadapi berbagai tantangan pergeseran karakter yang dapat merusak moral bangsa. Konteks ini dapat dikatakan bahwa pendidikan karakter merupakan sistem yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam memberikan keputusan baik atau tidaknya sebuah perbuatan. Karakter sendiri juga perlu dijadikan sebagai kebiasaan dalam berperilaku, sebagai contoh dalam pembelajaran tematik ada sikap menghargai pendapat teman maka ketika berlangsungnya pembelajaran siswa juga perlu dilibatkan langsung upaya dalam menghargai pendapat teman. Misalnya, ketika berdiskusi ada teman yang sedang menyampaikan pendapatnya. Maka guru juga mengarahkan peserta didiknya untuk mendengarkan apa yang dikatakan oleh teman yang sedang berbicara tersebut. Jika pola tersebut sudah membudaya sejak dini, maka yang terjadi adalah terbentuklah sistem hubungan yang baik, teratur dan tanpa ada perpecahan antara satu dengan yang lain. (Komara, E. 2018)

Aplikasi yang pendidikan yang baik tentu harus memuat pengajaran yang baik. Media ini akan menjadi sarana untuk siswa

belajar, oleh sebab itu aplikasi gim ini didesain tidak serta merta untuk bermain saja. Namun, aplikasi ini juga dimanfaatkan untuk sarana edukatif yang lebih menarik. Nilai edukatif tersebut dapat berupa nilai pengetahuan, keterampilan dan nilai karakter sikap.

Pengetahuan dan keterampilan yang akan diperoleh siswa setelah menggunakan aplikasi ini tentu mereka akan mahir dalam membaca, berhitung dan menulis. Namun pemahaman akan hal itu saja tidak cukup karena aplikasi ini juga menanamkan perihal sikap untuk dijadikan acuan dalam berperilaku siswa. Pada awal pembelajaran dengan aplikasi ini, anak akan diingatkan atau diberi soal tentang berpamitan sebelum berangkat sekolah, berdoa sebelum belajar dan perilaku menghormati orang tua dan guru.

PENUTUP

Pelajaran yang dikemas dengan media digital juga diyakini dapat membuat siswa lebih bermakna dan menarik, apalagi media pembelajaran yang digunakan adalah gim, pasti anak-anak akan lebih senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini mengungkap bahwa aplikasi *I Can Do* diyakini sebagai aplikasi yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam belajar, aplikasi belajar yang

dikemas dalam bentuk permainan ini juga mampu memantik minat siswa dalam dunia literasi. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan pengalaman yang berbeda dalam pembelajaran pasalnya tidak hanya sebagai sarana permainan edukatif melainkan juga sebagai sarana penanaman nilai-nilai pendidikan karakter seperti nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Prastowo, A. (2017). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Yogyakarta: Prenadamedia Group.
- Kadir, A, Asrohah. H. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syaifudin, M. (2017). "Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta" *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. 2(2): 139-144
- Omeri, N. (2015). "Pentingnya Pendidikan dalam Dunia Pendidikan" *Manajer Pendidikan*. Vol. 9 (3): 464-465
- Mulyo Teguh. (2017). *Aktualisasi Kurikulum 2013 di sekolah dasar melalui gerakan literasi sekolah untuk menyiapkan generasi unggul dan berbudi pekerti*. Hal. 18-26
- Simanjuntak S.Y dan Ksimartini. (2020). *Respon pendidikan dasar terhadap kebijakan pembelajaran jarak jauh selama pandemi covid 19 di Jawa Tengah*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 6(3): 308-316
- Rohman. S. (2017). *Membangun Budaya Membaca pada anak melalui program gerakan literasi sekolah*. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*. 4 (1): 151-174
- Fitriyani, Y. Fauzi, I. Sari. M.Z. (2020). *Motivasi belajar pada pembelajaran daring selama pandemik covid 19*. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 6(2): 154-175
- Aghittara, AO. (2016). *Peningkatan keterampilan menulis cerita fiksi melalui metode eksplorasi membaca siswa kelas IV*. *Jurnal pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Pradana, BH. (2017). *Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Upaya Membentuk Habitus Literasi Siswa Di Sma Negeri 4 Magelang*. (Skripsi). Semarang (ID): Universitas Negeri Semarang
- Komara. E. (2018). *Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21*. 4 (1): 17-26.