



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS GEMA LINTANG (Gerakan Membaca Literasi Digital Dan Alam Empat Lawang)

Tahun 2025



**PROFOSAL
INOVASI DAERAH**



**KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

**GEMA LINTANG
(Gerakan Membaca Digital di Alam Empat Lawang)
Tahun 2025**

INOVASI
GEMA LINTANG
(Gerakan Membaca Digital di Alam Empat Lawang)

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Peningkatan literasi merupakan aspek fundamental dalam menentukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Kabupaten Empat Lawang. Namun, di SD Negeri 04 Muara Pinang, proses pembelajaran literasi menghadapi tantangan berupa rendahnya minat baca siswa serta keterbatasan akses terhadap buku fisik yang relevan dengan kearifan lokal.

Siswa cenderung merasa jenuh dengan suasana belajar di dalam kelas yang kaku dan lebih tertarik pada penggunaan gadget untuk hiburan semata. Tanpa arahan yang tepat, penggunaan teknologi ini tidak memberikan dampak positif bagi pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah strategi inovatif yang mampu mengintegrasikan kecanggihan teknologi digital dengan lingkungan alam serta budaya lokal guna menciptakan ekosistem belajar yang responsif dan berkelanjutan

B. TUJUAN

1. Inovasi GEMA LINTANG dikembangkan dengan tujuan utama:
2. Meningkatkan kapasitas literasi digital dan pemahaman budaya lokal siswa..
3. Menciptakan budaya membaca yang menyenangkan melalui pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau (RTH) sekolah.
4. Mendukung pencapaian indikator pendidikan dalam RPJMD Kabupaten Empat Lawang.

C. MANFAAT

- a. Bagi Peserta Didik: Meningkatkan minat baca secara signifikan dan menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal melalui media yang modern (QR Code).
- b. Bagi Satuan Pendidikan: Memperkuat reputasi sekolah melalui pencapaian prestasi siswa di tingkat kecamatan maupun kabupaten
- c. Bagi Tata Kelola Pemerintahan: Memberikan kontribusi nyata pada peningkatan Indeks Inovasi Daerah Kabupaten Empat Lawang

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN

Inovasi GEMA LINTANG (Gerakan membaca digital di alam Empat Lawang) di rancang untuk meningkatkan kemampuan Literasi membaca peserta didik sekolah dasar melalui pendekatan yang kontekstual, berbasis teknologi sederhana serta mengangkat kearifan lokal daerah .

Kebaruan utama dari GEMA LINTANG terletak pada konsep "Literasi Digital Kontekstual". Berbeda dengan perpustakaan konvensional, inovasi ini menggunakan pendekatan Digitalisasi Konten Lokal (Cerita Rakyat Lintang) yang diakses melalui QR Code di titik-titik alam terbuka sekolah. Ini mengubah paradigma membaca dari kegiatan pasif di dalam ruangan menjadi

B. Desain Inovasi: GEMA LINTANG

"Gerakan Membaca Digital di Alam Empat Lawang"

1. **Filosofi & Latar Belakang** Inovasi ini lahir dari tantangan rendahnya minat baca siswa jika hanya terpaku pada buku teks di dalam kelas. Dengan memanfaatkan keindahan alam sekitar sekolah dan kekayaan budaya Lintang, GEMA LINTANG menciptakan ekosistem belajar yang segar dan relevan bagi siswa sekolah dasar.
2. **Pilar Utama Inovasi (The Core)**
Contextual Learning: Membaca bukan lagi sekadar mengeja huruf, tapi memahami jati diri daerah (Cerita Rakyat Lintang).
Gamification of Reading: Mengubah aktivitas membaca menjadi seperti "berburu harta karun" di alam terbuka sekolah.
Low-Cost High-Impact Tech: Menggunakan QR Code yang murah dan mudah diperbarui secara digital.
3. **Komponen Teknis & Operasional**
Komponen Penjelasan Detail
Pojok Literasi Alam Titik-titik strategis di halaman sekolah (di bawah pohon, taman, atau gazebo) yang dipasang papan QR Code.
E-Modul "Lintang Kito" Konten digital berupa E-book interaktif, komik digital, dan video pendek berisi cerita rakyat atau sejarah Empat Lawang.
Audio-Visual Integration Selain teks, QR Code juga menautkan ke rekaman suara (storytelling) untuk membantu siswa dengan gaya belajar auditori.
4. **Alur Pelaksanaan (User Journey)**
Eksplorasi: Siswa diberikan waktu khusus untuk keluar kelas dan menuju "Titik Literasi" di alam terbuka.

Akses: Siswa memindai (scan) QR Code menggunakan gawai (tablet sekolah atau HP guru/orang tua) yang tersedia.

Interaksi: Siswa membaca atau menonton konten kearifan lokal sesuai titik yang mereka temukan.

Refleksi: Setelah membaca, siswa mengisi "Jurnal Literasi Digital" sederhana atau melakukan kuis singkat di platform yang sama.

5. Nilai Kebaruan (Novelty)

"Digitalisasi di Alam"

Jika biasanya digitalisasi mengurung anak di depan layar di dalam ruangan, GEMA LINTANG justru membawa teknologi ke luar ruangan. Inovasi ini memecah kekakuan perpustakaan fisik dengan menjadikan seluruh area sekolah sebagai perpustakaan digital hidup.

6. Dampak yang Diharapkan

Meningkatnya Skor Literasi: Terutama pada aspek pemahaman bacaan dan analisis konten lokal.

Pelestarian Budaya: Anak-anak Empat Lawang kembali mengenal identitas daerahnya di tengah gempuran konten global.

Efisiensi Anggaran: Mengurangi ketergantungan pada pengadaan buku fisik yang mudah rusak dan mahal.

C. SOP Inovasi GEMA LINTANG

Tujuan: Menstandarisasi proses literasi digital berbasis alam agar berjalan efektif, aman, dan edukatif.

1. Tahap Persiapan & Pengembangan Konten

SOP ini ditujukan bagi Tim Inovasi/Guru sebelum program diluncurkan prosesnya :

- Identifikasi Lokasi: Tentukan minimal 5 "Titik Literasi" di area terbuka sekolah (tempat Gema Lintang : bawah pohon rindang, taman sekolah, atau gazebo)
- Digitalisasi Materi: Susun cerita rakyat Lintang ke dalam format PDF (E-Book) .
- Pembuatan QR Code: * Unggah file ke penyimpanan awan (Google Drive/Cloud).Buat QR Code unik untuk setiap materi menggunakan generator QR.Pemasangan Media: Cetak QR Code pada papan kayu atau akrilik yang tahan cuaca (estetik dan menyatu dengan alam).

2. Tahap Pelaksanaan (User Journey)

SOP ini ditujukan bagi Guru Pendamping dan Siswa saat kegiatan berlangsung.

No	Langka -Langka	Penanggung Jawab	Ket
1	Siswa dibagi menjadi kelompok kecil(3-5orang)untuk mendorong diskusi	Guru Kelas	
2	Briefing:Penjelasan aturan main, cara memindai QRCode, dan menjaga kebersihan alam	Guru Kelas	
3	Kelas3Eksplorasi (Scavenging): Siswa bergerak menuju titik-titik QR Code yang tersebar di halaman.	Siswa	
4	Siswa4Scanning & Reading: Siswa memindai kode dan membaca konten selama 15-20 menit di lokasi tersebut.	Siswa	
5	Diskusi Kelompok: Siswa mendiskusikan pesan moral dari cerita rakyat yang baru saja dibaca.Siswa	Siswa	

3. Tahap Evaluasi & Pelaporan

SOP ini dilakukan setelah aktivitas membaca selesai.

Pengisian Jurnal Digital: Siswa mengisi formulir refleksi singkat (bisa via Google Form atau buku kendali fisik) mengenai apa yang mereka pelajari.

Apresiasi: Guru memberikan "Bintang Literasi" bagi kelompok yang paling aktif dan mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan baik.

Maintenance: Petugas kebersihan/guru memeriksa kondisi papan QR Code secara berkala (seminggu sekali) untuk memastikan kode tidak rusak atau pudar.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN

Tahapan pelaksanaan GEMA LINTANG dirancang secara terukur sebagai berikut: Tahap Inisiasi (Minggu ke - 1 Januari tahun 2025): Identifikasi masalah literasi dan pemetaan konten kearifan lokal.

1. Tahap Perancangan (Minggu ke - 2 Januari 2025): Digitalisasi materi bacaan dan pembuatan kode QR untuk "Titik Gema".
2. Tahap Uji Coba & Sosialisasi (Minggu ke - 3 bulan Pebruari 2025): Sosialisasi kepada wali murid dan uji coba penggunaan perangkat digital di area pondok literasi.
3. Tahap Implementasi Penuh: Penerapan secara rutin dalam jam literasi sekolah.
4. Tahap Evaluasi: Penilaian peningkatan kemampuan bertutur dan literasi siswa melalui lomba-lomba internal dan daerah

TAHAP NKEGIATAN	Januari				Pebruari				Maret
Tahap Inisiasi Identifikasi masalah									
Tahap Perancangan									
Tahap Uji Coba & Sosialisasi									
Tahap Implementasi									
Tahap Evaluasi									

BAB IV PENUTUP

A.KESIMPULAN

Inovasi GEMA LINTANG (Gerakan membaca digital di alam empat lawing) merupakan langka strategis untuk meningkatka minat baca siswa secara digital sesuai tuntutan zaman dapat di simpulkan bahwa :

1. Berhasil memperkenalkan model baru dalam pembelajaran literasi di SD Negeri 04 Muara Pinang.
2. Keberhasilan ini terbukti dari peningkatan minat baca siswa secara digital dan tidak terkait dengan ruang kelas atau perpustakaan semata
3. Berhasil partisipasi siswa dan raihan prestasi dalam berbagai lomba literasi tingkat kabupaten.

B.SARAN

Dengan dukungan yang tepat, model ini dapat direplikasi oleh satuan pendidikan lain untuk memperkuat ekosistem inovasi di Kabupaten Empat Lawang

kualitas dan kuantitas inovasi yang terdaftar, tetapi juga memperkuat kolaborasi lintas sektor yang penting dalam menciptakan inovasi yang relevan dan bermanfaat bagi masyarakat.

Secara keseluruhan, Gema Lintang bukan hanya membawa kebaruan dalam proses penyusunan inovasi daerah, tetapi juga memperkuat budaya inovatif di Kabupaten Empat Lawang, menciptakan ekosistem yang aktif dan berkelanjutan dalam mengembangkan solusi-solusi inovatif yang dapat meningkatkan pelayanan publik dan mempercepat pencapaian tujuan pembangunan daerah.

LAMPIRAN







