



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS GELIS (GERAKAN LITERASI DAN MENULIS: SATU SISWA SATU CERITA) TAHUN 2025



PROFIL INOVASI SEKOLAH
SMP NEGERI 4 PASEMAH AIR KERUH

“GELIS (Gerakan Literasi dan Menulis) : Satu Siswa Satu Cerita”

1.	Nama Inovasi	:	GELIS (Gerakan Literasi dan Menulis)
2.	Tahapan Inovasi	:	Penerapan
3.	Jenis Inovasi	:	Non-Digital
4.	Bentuk Inovasi	:	Literasi dan Pembelajaran
5.	Rancang Bangun dan Pokok Perubahan yang Dilakukan	:	DASAR HUKUM Pasal 31 Ayat 3: Mengamanatkan pemerintah untuk mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti: Inilah cikal bakal Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Peraturan ini mewajibkan kegiatan membaca buku non-pelajaran selama 15 menit sebelum hari pembelajaran dimulai untuk menumbuhkan minat baca dan budi pekerti. Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022: Tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang menekankan pada kemampuan literasi dan numerasi sebagai kompetensi dasar siswa dalam Kurikulum Merdeka. Visi Pendidikan Indonesia (Merdeka Belajar) Program ini selaras dengan profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif. Menulis satu cerita memaksa siswa untuk menggali kreativitas dan mengekspresikan kemandirian berpikir mereka - Hasil Raport Pendidikan SMP Negeri 4 Pasemah Air Keruh LATAR BELAKANG PERMASALAHAN Realita Literasi Nasional dan Lokal Kondisi literasi di Indonesia saat ini berada pada titik yang cukup memprihatinkan. Berdasarkan data <i>Programme for International Student Assessment</i> (PISA), skor literasi siswa Indonesia secara konsisten berada di barisan bawah. Hal ini bukan sekadar angka, melainkan cermin bahwa kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menyimpulkan sebuah teks masih sangat lemah..

		Senada dengan yang terjadi dalam lingkup Nasional, di tingkat sekolah SMP Negeri 4 Pasemah Air Keruh juga mengalami penurunan minat Literasi siswa, fenomena ini terlihat dari rendahnya minat siswa untuk mengunjungi perpustakaan dan minimnya daya tahan mereka dalam membaca teks yang Panjang serta dengan hasil ANBK yang dituangkan kedalam Raport Pendidikan Sekolah yang menunjukkan Literasi Siswa mengalami penurunan yang cukup signifikan. Dominasi Budaya Visual dan Instan Kehadiran gawai dan media sosial telah mengubah perilaku kognitif siswa. Siswa lebih terbiasa dengan budaya visual (video pendek) dan informasi instan yang cenderung dangkal. Hal ini menyebabkan: • Penurunan Daya Fokus: Siswa kesulitan berkonsentrasi pada materi yang membutuhkan pemikiran mendalam. • Misinformasi: Rendahnya kemampuan literasi membuat siswa mudah menelan informasi mentah-mentah tanpa melakukan verifikasi (<i>cross-check</i>). • Krisis Ekspresi: Banyak siswa memiliki ide di kepala, namun mengalami "kelumpuhan" saat harus menuangkannya ke dalam tulisan yang sistematis. Kesenjangan Antara Membaca dan Menulis Selama ini, program literasi seringkali hanya berhenti pada kegiatan "membaca 15 menit". Namun, membaca tanpa menulis ibarat mengisi wadah tanpa pernah menggunakannya. Menulis adalah tingkat literasi yang lebih tinggi (literasi produktif). Tanpa adanya wadah untuk menulis, gagasan siswa akan menguap begitu saja. Ada kesenjangan besar di mana siswa dipaksa menerima informasi, namun jarang diberi ruang untuk memproduksi informasi atau bercerita tentang dunia mereka. URGENSI DAN ISU STRATEGIS Permasalahan di atas tidak bisa diselesaikan dengan metode konvensional yang membosankan. Perlu ada gerakan yang inklusif dan apresiatif. • GELIS (Gerakan Literasi dan Menulis) hadir untuk memutus rantai "takut menulis" dengan jargon Satu Siswa Satu Cerita.
--	--	--

		• Inovasi ini berasumsi bahwa setiap anak adalah pencerita. Dengan mewajibkan setiap siswa menghasilkan satu karya, kita sedang membangun kepercayaan diri mereka bahwa suara mereka berharga. • Program ini menggeser paradigma dari literasi sebagai "beban kurikulum" menjadi literasi sebagai "kebanggaan karya". KEBAHARUAN Di era digital ini, kemampuan literasi bukan sekadar kemahiran membaca, melainkan kemampuan mengolah informasi dan mengekspresikan gagasan. Sayangnya, minat baca dan daya kritis siswa seringkali tergerus oleh konsumsi konten instan. GELIS hadir sebagai solusi kreatif untuk mengubah siswa dari sekadar "konsumen informasi" menjadi "produsen karya". Dengan target Satu Siswa Satu Cerita, kita memberikan ruang bagi setiap anak untuk memiliki suara dan meninggalkan jejak literasi yang nyata. Tujuan Program • Meningkatkan Indeks Literasi: Membiasakan siswa membaca dan menulis secara terstruktur. • Menumbuhkan Kepercayaan Diri: Memberikan apresiasi pada setiap karya siswa tanpa terkecuali. • Publikasi Karya: Menghasilkan output nyata berupa buku kumpulan cerita (antologi) atau portofolio digital. • Melatih Berpikir Kritis: Mengasah kemampuan imajinasi dan logika melalui alur cerita. Melalui program ini, sekolah bukan hanya mencetak siswa yang pandai menjawab soal pilihan ganda, melainkan individu yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan memiliki rekam jejak literasi yang nyata. Sebuah tulisan adalah keabadian; dengan menulis satu cerita, siswa sedang belajar untuk meninggalkan warisan pemikiran bagi generasi berikutnya. TAHAPAN/BISNIS PROSES INOVASI
--	--	---

		Program ini dijalankan dengan tahapan yang sistematis agar tidak membebani siswa, namun tetap konsisten: <table><tr><th>Tahapan</th><th>Nama Kegiatan</th><th>Deskripsi</th></tr><tr><td>Tahap 1</td><td>Waktu Inspirasi</td><td>15 menit sebelum KBM, siswa membaca buku pilihan bebas.</td></tr><tr><td>Tahap 2</td><td>Hari Penyusunan</td><td>Satu hari dalam seminggu dialokasikan untuk mencicil tulisan (cerpen, fabel, atau pengalaman pribadi).</td></tr><tr><td>Tahap 3</td><td>Review teman sejawat</td><td>Siswa saling membaca dan memberikan komentar positif pada draf teman sebangku.</td></tr><tr><td>Tahap 4</td><td>Sentuhan Akhir</td><td>Guru pembimbing memberikan masukan akhir untuk penyempurnaan cerita.</td></tr><tr><td>Tahap 5</td><td>Pengumpulan Karya</td><td>Pengumpulan semua karya untuk dibukukan (E-book atau cetak).</td></tr></table>	Tahapan	Nama Kegiatan	Deskripsi	Tahap 1	Waktu Inspirasi	15 menit sebelum KBM, siswa membaca buku pilihan bebas.	Tahap 2	Hari Penyusunan	Satu hari dalam seminggu dialokasikan untuk mencicil tulisan (cerpen, fabel, atau pengalaman pribadi).	Tahap 3	Review teman sejawat	Siswa saling membaca dan memberikan komentar positif pada draf teman sebangku.	Tahap 4	Sentuhan Akhir	Guru pembimbing memberikan masukan akhir untuk penyempurnaan cerita.	Tahap 5	Pengumpulan Karya	Pengumpulan semua karya untuk dibukukan (E-book atau cetak).
Tahapan	Nama Kegiatan	Deskripsi																		
Tahap 1	Waktu Inspirasi	15 menit sebelum KBM, siswa membaca buku pilihan bebas.																		
Tahap 2	Hari Penyusunan	Satu hari dalam seminggu dialokasikan untuk mencicil tulisan (cerpen, fabel, atau pengalaman pribadi).																		
Tahap 3	Review teman sejawat	Siswa saling membaca dan memberikan komentar positif pada draf teman sebangku.																		
Tahap 4	Sentuhan Akhir	Guru pembimbing memberikan masukan akhir untuk penyempurnaan cerita.																		
Tahap 5	Pengumpulan Karya	Pengumpulan semua karya untuk dibukukan (E-book atau cetak).																		
6.	Tujuan Inovasi	: 1. Meningkatkan Indeks Literasi: Membiasakan siswa membaca dan menulis secara terstruktur. 2. Menumbuhkan Kepercayaan Diri: Memberikan apresiasi pada setiap karya siswa tanpa terkecuali. 3. Publikasi Karya: Menghasilkan output nyata berupa buku kumpulan cerita (antologi) atau portofolio digital. 4. Melatih Berpikir Kritis: Mengasah kemampuan imajinasi dan logika melalui alur cerita.																		
7.	Manfaat Inovasi	: Bagi Siswa (Penerima Manfaat Utama) • Transformasi dari Konsumen menjadi Produsen: Siswa tidak lagi hanya membaca karya orang lain, tetapi bangga karena mampu menciptakan karya sendiri. • Peningkatan Kemampuan Berbahasa: Secara otomatis mengasah tata bahasa, memperkaya kosakata (<i>vocabulary</i>), dan melatih sistematika berpikir yang runtut. • Kesehatan Mental & Katarsis: Menulis cerita (terutama cerita pendek atau pengalaman pribadi) dapat menjadi sarana <i>self-healing</i> atau media bagi siswa untuk mengekspresikan emosi yang sulit diungkapkan secara lisan. • Membangun Portofolio Sejak Dini: Memiliki karya cetak atau digital yang dapat menjadi bukti rekam jejak prestasi siswa untuk jenjang pendidikan berikutnya.																		

		• Melatih Ketekunan: Menyelesaikan satu cerita dari awal hingga akhir melatih otot disiplin dan daya juang siswa dalam menuntaskan sebuah tanggung jawab. Bagi Guru dan Tenaga Kependidikan • Alat Ukur Kompetensi yang Riil: Guru dapat memetakan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi kebahasaan melalui praktik langsung, bukan sekadar teori. • Pendekatan Pembelajaran Personalisasi: Guru dapat lebih mengenal karakter, latar belakang, dan keresahan siswa melalui cerita-cerita yang mereka tulis. • Pengembangan Profesionalisme: Guru berperan sebagai editor atau kurator, yang secara tidak langsung mengasah kemampuan literasi guru itu sendiri. Bagi Sekolah • Peningkatan Skor Rapor Pendidikan: Secara langsung berkontribusi pada kenaikan skor literasi dalam Asesmen Nasional (ANBK). • Pencitraan Sekolah (Branding): Sekolah yang mampu menerbitkan buku karya siswa akan dipandang sebagai sekolah yang inovatif, kreatif, dan unggul di mata masyarakat serta wali murid. • Kekayaan Intelektual Sekolah: Menambah koleksi perpustakaan dengan "Karya Lokal" yang autentik dan orisinal hasil karya siswa sendiri. Bagi Orang Tua & Masyarakat • Kebanggaan Keluarga: Orang tua memiliki bukti nyata perkembangan kreativitas anaknya dalam bentuk fisik (buku/kumpulan tulisan). • Literasi Keluarga: Memicu dialog antara anak dan orang tua saat anak mencari ide atau menceritakan progres tulisannya di rumah.
8.	Dampak Inovasi	: Melalui program ini, sekolah bukan hanya mencetak siswa yang pandai menjawab soal pilihan ganda, melainkan individu yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan memiliki rekam jejak literasi yang nyata. Sebuah tulisan adalah keabadian; dengan menulis satu cerita, siswa sedang belajar untuk meninggalkan warisan pemikiran bagi generasi berikutnya. Adapun Dampak Positif yang diperoleh diantaranya : Bagi Siswa : Memiliki portofolio karya nyata, meningkatnya kemampuan bahasa, dan tumbuhnya rasa bangga (<i>self-esteem</i>).

		Bagi Guru : Memudahkan pemenuhan nilai rapor pada aspek keterampilan bahasa dan memperkaya metode pembelajaran yang tidak monoton. Bagi Sekolah : Meningkatkan akreditasi sekolah, memperkaya koleksi perpustakaan dengan karya lokal, dan membangun citra sekolah kreatif.
--	--	---



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

