

PENINGKATAN LITERASI ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI CERITA LEGENDA NUSANTARA DENGAN ANALISIS *FISHBONE*

Rafan Darodjat, Aam Suryamah dan Mursal Maulana

Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran

E-mail: rafan@unpad.ac.id

ABSTRAK. Perkembangan zaman membuat adanya perubahan nilai sosial, diakibatkan oleh kemajuan teknologi informasi dan modernisasi. Pengaruh perkembangan tersebut mengakibatkan lunturnya nilai-nilai budaya dan kurang mengetahui kekayaan sastra yang dimiliki bangsa Indonesia, yaitu cerita legenda. Peningkatan literasi harus diawali sejak dini sebagai upaya peningkatan minat baca dan kemampuan mengolah informasi menjadi bermanfaat. Pengenalan cerita legenda sebagai gerbang untuk menarik minat baca dan penerapan analisis *fishbone* sebagai metode yang dapat digunakan dalam memahami konteks suatu bacaan. Hasil dari kegiatan pengabdian ini, bahwasanya pengenalan cerita legenda harus diperkenalkan sejak dini sebagai upaya pengurangan terhadap aktivitas penggunaan *gadget* dan peningkatan literasi bagi anak usia sekolah dasar.

Kata kunci: literasi; legenda; Nusantara; sekolah dasar.

INCREASING LITERACY IN PRIMARY SCHOOL CHILDREN THROUGH STORIES OF ARCHIPELAGO LEGENDS USING FISHBONE ANALYSIS

ABSTRACT. *The development of the times has resulted in changes in social values, caused by advances in information technology and modernization. The influence of these developments resulted in the erosion of cultural values and a lack of awareness of the literary riches of the Indonesian nation, namely legendary stories. Improving literacy must start at an early age as an effort to increase interest in reading and the ability to process information to make it useful. Introduction to legendary stories as a gateway to attracting interest in reading and the application of fishbone analysis as a method that can be used to understand the context of a reading. The result of this service activity is that the introduction of legendary stories must be introduced from an early age as an effort to reduce gadget use and increase literacy for elementary school-age children.*

Key words: literacy; legend; Nusantara; elementary school.

PENDAHULUAN

Pembangunan dalam suatu negara berkaitan erat dengan upaya dalam mengembangkan sumber daya manusia (*human capital*). Salah satu cerminan dari sumber daya manusia yang berkembang adalah kemampuan suatu wilayah dalam menjamin tersedianya kualitas pendidikan bagi masyarakat. Hal ini sejalan dengan poin 4 dalam SDGs (*Sustainable Development Goals*) atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, yaitu *Quality Education* (Kualitas Pendidikan). Dalam mengembangkan kualitas pendidikan tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membina kemampuan dan minat baca generasi muda. Kegiatan membaca terbukti dapat meningkatkan kinerja otak, mengasah daya ingat, dan meningkatkan pengetahuan sejak dini.

Indonesia sebagai negara berkembang, tentu menjadikan modal manusia sebagai kunci dalam mencapai poin 4 dalam SDGs. Implikasi penting dari upaya dalam mengembangkan kualitas pendidikan, sebagaimana yang disampaikan diatas, adalah upaya dalam meningkatkan minat baca dalam masyarakat Indonesia. Namun, survei dari Program for International Student Assessment (PISA) yang

dilakukan oleh OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) pada 2019 menunjukkan minat baca di Indonesia berada dalam posisi ke 72 dari 78 negara (Dermawan, 2023). Posisi ini menggambarkan Indonesia sebagai 10 negara yang memiliki minat literasi terendah. Hal ini tentu akan menjadi penghambat dalam upaya Indonesia untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Selain masalah kurangnya minat baca di kalangan anak-anak dan pelajar, kemampuan literasi anak-anak dan pelajar dirasa masih sangat rendah. Kemampuan pemahaman bacaan dan efektifitas membaca merupakan kemampuan yang sangat penting untuk ditingkatkan. Dengan kemampuan pemahaman yang baik, anak-anak tidak hanya sekedar membaca, tetapi juga dapat belajar untuk menyimpulkan dan dapat mendapat nilai-nilai yang terkandung dalam suatu bacaan, terutama pada buku-buku yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Kemampuan pemahaman bacaan sangat berpengaruh pada tingkat prestasi anak pada berbagai bidang.

Jika dilihat lebih dalam, ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya nilai membaca orang Indonesia. Satu diantaranya adalah minat baca

siswa dan ketersediaan bahan bacaan. Membaca itu seperti memberi nutrisi ke pikiran kita, yang dengannya kita bisa mendapatkan berbagai macam pengetahuan baru tentang sains, teknologi, dan kemajuan dunia lainnya. Minat baca merupakan dorongan yang kuat bagi seseorang untuk membaca (Darmono, 2017). Minat baca dapat diartikan juga sebagai kegiatan membaca yang dilakukan oleh siswa di luar sekolah (Mckool, 2000). Minat baca ditentukan oleh jumlah buku yang dibaca dalam sebulan, genre yang disukai, dan jenis teks bacaan dalam berbagai bahasa yang dibaca. Jadi, minat baca merupakan dorongan internal seseorang untuk melakukan kegiatan membaca di luar sekolah yang tentunya tidak hanya menggunakan media kertas, pada media lain pun (elektronik, mendengarkan narasumber, dll) ketertarikan untuk memahami suatu konteks merupakan minat baca

Menurut data UNESCO, indeks minat baca di Indonesia sekitar 0,001% (Hamdani, 2019). Fakta lainnya dibuktikan dengan hasil dari Indonesia Penilaian Program Penilaian Nasional (INAP), yang menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar memiliki kurangnya keterampilan membaca sebesar 46,83% (Panduan GLN 2017, Kemendikbud). Hal tersebut menunjukkan bahwa minat baca anak-anak Indonesia masih rendah karena rata-rata indeks membaca negara maju berkisar antara 0,45% hingga 0,62% (Nurdiani, Syahrul, & Abdurahman, 2018).

Melalui program PPM-Integratif yang dilaksanakan oleh kelompok mahasiswa ini, kami merancang konsep PPM dengan melakukan kegiatan sosialisasi edukasi mengenai kegiatan literasi kepada masyarakat dengan sasaran utama siswa-siswi SDN Sukarasa melalui media membaca dan mendongeng. Tahap terakhir dari kegiatan tersebut mengasah kemampuan analisis berpikir pada siswa-siswi dengan meresensi buku dengan menyimpulkan nilai atau moral yang terkandung pada cerita legenda nusantara dan fabel dengan menggunakan teknik *fishbone* yang mana terdiri dari unsur 5W + 1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*). Siswa membaca cerita legenda Nusantara, kemudian menganalisisnya melalui Teknik *fishbone*, hal ini tentunya akan melatih kognitif, afektif, dan psikomotor terpenuhinya semua aspek di dalam pengajaran di sekolah, diharapkan mendorong peningkatan literasi.

METODE

Keberhasilan dalam pelaksanaan PPM dipengaruhi dari penentuan metode pelaksanaan karena akan menentukan *outcome* yang dituju. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini, yaitu *Service Learning*

(SL). Metode pengabdian Masyarakat *Service Learning*, salah satu pendekatan dalam pengajaran yang menggabungkan tujuan akademik dalam upaya menumbuhkan kesadaran dalam memecahkan persoalan secara langsung (Setyowati & Permata, 2018). Metode *Service Learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang mengutamakan sebuah pelayanan, baik pelayanan terhadap diri sendiri, terhadap orang lain, maupun terhadap lingkungan. Metode ini menggunakan media pembelajaran untuk dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Teja, dkk, 2022).

Dalam pelaksanaannya, KKN-PPM Integratif ini dilaksanakan secara langsung di lingkungan Cileunyi Wetan. Khusus untuk Sub-kelompok 3, kegiatan KKN-PPM integratif dilaksanakan di SDN Sukarasa. Seluruh kegiatan kurang lebih dilaksanakan selama satu minggu, mulai dari perencanaan, survei, pelaksanaan hingga evaluasi. Kegiatan kami dilaksanakan dengan Pemberian materi mengenai literasi dan metode resensi buku, pembacaan cerita legenda, dan Pertunjukan dari Siswa-siswi SDN Sukarasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

National Institute for Literacy mendefinisikan literasi sebagai kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat (Kemendikbud, 2017:15). Pada pengembangan literasi, tingkatan membaca yang diharapkan adalah membaca pemahaman. Membaca pemahaman dapat diartikan sebagai bentuk kegiatan membaca yang memberi peluang bagi pembaca untuk mengkonstruksi makna lebih dari yang disajikan secara eksplisit.

Literasi, berasal dari bahasa Latin "*literatus*" yang dimana artinya adalah orang yang belajar. Sehingga penulis memaknai literasi sebagai kompetensi individu untuk memahami informasi yang di dapat secara menyeluruh, kemudian dipahami, dan mengimplimentasikan pemahaman tersebut dalam berbagai bentuk.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) legenda merupakan suatu cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Legenda mengacu pada cerita yang benar terjadi dan memiliki keterkaitan dengan sejarah, biasanya legenda juga lebih mengarah ke suatu latar atau tempat daerah yang menjadi

cerita daerah tersebut. Minat baca yang rendah membuktikan bahwa proses pendidikan belum mampu mengembangkannya kompetensi dan minat membaca kepada siswa secara optimal. Padahal, Indonesia memiliki 1.095 jam belajar per tahun, sedangkan Jepang hanya memiliki 712 jam belajar per tahun (Endah, Thahar, & Asri, 2018). Kondisi seperti itu harus digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa, termasuk minat baca. (Gary & Timothy, 1998) menjelaskan bahwa guru harus mampu memberikan dasar untuk menemukan kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa lebih banyak tertarik membaca dan membantu mereka agar memiliki minat baca yang tinggi.

Pada fase perkembangan anak, cerita legenda memegang peran integral sebagai salah satu sumber pembelajaran yang kaya akan konten edukatif dan nilai-nilai moral. Bagi siswa sekolah dasar, cerita legenda Nusantara bukan hanya sekadar kisah yang menghibur, tetapi juga sarana yang efektif dalam mengenalkan mereka pada warisan budaya dan sejarah bangsa. Salah satu manfaat utama adalah pembentukan karakter. Melalui tokoh-tokoh dalam legenda, siswa diajak untuk memahami konsep kejujuran, keberanian, pengorbanan, cinta tanah air, dan banyak nilai lain yang terkandung di dalamnya. Setiap kisah, dengan konflik dan resolusinya, mengajarkan kepada siswa tentang konsekuensi dari setiap tindakan serta pentingnya membuat keputusan yang bijaksana.

Selain itu, cerita legenda juga berperan dalam mengasah keterampilan literasi siswa. Dengan mendengarkan atau membaca cerita, kemampuan mendengar, memahami, dan menginterpretasi teks dapat ditingkatkan. Ini penting dalam membantu siswa membangun kosa-kata, struktur kalimat, dan pemahaman kontekstual. Lebih lanjut, legenda seringkali disampaikan dengan bahasa yang kaya akan imaji dan ekspresi, yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, memacu mereka untuk berpikir kritis dan merenungkan pesan moral yang disampaikan. Dari sisi sosial-kultural, cerita legenda menjadi jembatan bagi siswa untuk mengenal keanekaragaman budaya Indonesia. Setiap daerah memiliki legenda tersendiri yang mencerminkan kearifan lokal, norma sosial, serta latar belakang sejarah dan geografis. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga rasa menghargai dan menghormati keberagaman yang ada. Berikut cerita legenda yang dipresentasikan Tim kepada Siswa SDN Sukarasa antara lain dalam tabel 1.

Cerita legenda Nusantara menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan budaya bangsa. Dalam era globalisasi yang sarat dengan arus informasi tanpa

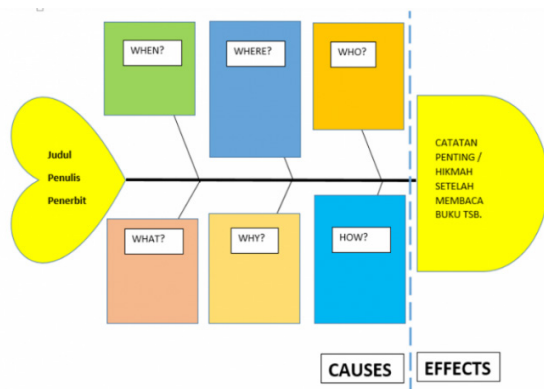
mengenal batas negara, penting bagi siswa sekolah dasar untuk memiliki fondasi yang kuat tentang identitas bangsanya. Melalui cerita legenda, kita memberikan mereka akses untuk mengeksplorasi dan memahami akar budaya mereka sendiri, yang pada akhirnya membentuk karakter dan identitas yang utuh sebagai warga negara Indonesia.

Tabel 1. Hasil Kegiatan PPM-Integratif Unpad januari 2023

No.	Cerita Legenda	Asal Daerah
1	Malin Kundang	Sumatera Barat
2	Roro Jonggrang	Jawa Tengah
3	Timun Mas	Jawa Tengah
4	Jaka Tarub	Jawa Tengah
5	Dayang Sumbi	Jawa Barat
6	Lutung Kasarung	Jawa Barat
7	Sangkuriang	Jawa Barat
8	Asal Usul Sungai Landak	Kalimantan Barat
9	Laurang Manusia Udag	Sulawesi Selatan
10	Asal Mula Danau Sentani	Papua

Sebagai pondasi pendidikan karakter, cerita legenda Nusantara memberikan kontribusi besar dalam membentuk nilai-nilai luhur pada siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, ada kendala-kendala yang dihadapi para pengajar dalam menyampaikan materi ini, sehingga diperlukan suatu pendekatan analitis untuk mengatasi hambatan tersebut. Salah satu metode analisis yang efektif adalah *Fishbone* atau dikenal juga dengan *Ishikawa Diagram*. Metode ini mengidentifikasi berbagai faktor penyebab utama dari suatu masalah. Dalam konteks pengajaran cerita legenda, beberapa penyebab utama kurangnya antusiasme siswa adalah kurangnya pelatihan guru dalam penyampaian materi, metode pengajaran yang monoton, fasilitas pembelajaran yang tidak memadai, serta kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar.

Teknik fishbone adalah suatu pendekatan terstruktur yang memungkinkan dilakukan suatu analisis lebih terperinci dalam menemukan penyebab-penyebab suatu masalah, ketidaksesuaian, dan kesenjangan yang ada (Hamidy, 2016). Melalui analisis *Fishbone*, mana terdiri dari unsur 5W + 1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*), analisis ini dapat diperkenalkan sejak dini yang tentunya tidak hanya memenuhi unsur kognitif dalam pengetahuan, tetapi juga menstimulasi aspek afektif agar pesan moral dalam cerita legenda dapat berpengaruh terhadap sikap dan perilakunya. Tim PPM juga merancang strategi yang lebih efektif dalam penyampaian cerita legenda Nusantara, memastikan bahwa siswa tidak hanya menikmati proses belajarnya, tetapi juga memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.



Gambar 1. Diambil dari Modul *West Java Leader's Reading Challenge (WJLRC)*

Upaya melestarikan warisan budaya Indonesia, cerita legenda Nusantara memegang peran penting sebagai medium pengenalan nilai-nilai luhur dan kearifan lokal kepada generasi muda. Bagi siswa sekolah dasar, cerita legenda menjadi jembatan awal untuk mengenal dan menghargai kekayaan budaya bangsa. Meskipun begitu, tantangan yang dihadapi dalam mengintegrasikan materi ini ke dalam kurikulum sekolah dasar tidak sedikit. Beberapa pendidik merasa kesulitan untuk membuat materi ini menarik bagi siswa, sementara siswa sendiri kerap kali menunjukkan ketidakantusiasannya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan analisis *Fishbone* menjadi salah satu solusi yang dipergunakan.

Cerita legenda Nusantara adalah warisan budaya yang telah ada sejak zaman dahulu. Cerita-cerita ini bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi yang mengajarkan nilai-nilai luhur kepada pendengarnya. Seperti kisah "Malin Kundang" yang mengajarkan tentang penghormatan kepada orang tua, atau "Roro Jonggrang" yang menekankan nilai kejujuran dan kesetiaan. Dengan menanamkan cerita-cerita legenda ini dalam kurikulum sekolah dasar, kita bisa membangkitkan rasa penasaran siswa terhadap literasi.



Gambar 2. Sambutan DPL dan pihak sekolah pada Kegiatan PPM

Keunikan cerita legenda Nusantara terletak pada kisah-kisah yang kaya dengan unsur magis, karakter-karakter unik, serta setting tempat yang familiar dengan kehidupan sehari-hari siswa. Ini membantu siswa lebih mudah terkoneksi dan merasa bahwa literasi bukanlah sesuatu yang asing, melainkan bagian dari kehidupan mereka. Saat siswa merasa terkoneksi dengan cerita, otomatis minat baca mereka akan tumbuh. Selain itu, dengan mengenal cerita legenda Nusantara, siswa juga dapat memperdalam rasa cinta tanah air dan apresiasi terhadap kekayaan budaya Indonesia. Hal ini tentunya akan membangun karakter positif pada siswa, sekaligus memperkuat identitas bangsa.

Tentunya, implementasi cerita legenda Nusantara dalam kurikulum sekolah dasar perlu didukung dengan metode pengajaran yang menarik. Objek yang digunakan sebagai perantara komunikasi pada proses pembelajaran yang terdiri dari tiga konsep yang meliputi: konsep komunikasi, konsep sistem, dan konsep pembelajaran (Miftah, 2013). Penggunaan media visual, seperti gambar ilustrasi, video animasi, atau bahkan pentas teater, bisa menjadi pendekatan yang efektif untuk membuat cerita legenda lebih menarik bagi siswa. Pendidik juga perlu dilatih untuk menceritakan legenda dengan cara yang menarik, memadukan unsur edukasi dan hiburan dalam proses pembelajaran.

Penghambat tersampainya cerita legenda ialah perkembangan *gadget* yang pesat dan pemanfaatannya kurang diarahkan untuk mendapatkan informasi yang berguna bagi anak. Pendidik diharapkan memiliki pemahaman yang mendalam dan teknik penyampaian yang tepat, cerita legenda harus dapat disampaikan untuk meningkatkan antusiasme bagi anak didik. Selain itu, metode pengajaran tradisional yang kurang variatif bisa menjadi penghambat, pengajaran dapat dengan mengintegrasikan media visual dan interaktif, seperti animasi cerita atau permainan edukatif untuk meningkatkan daya tarik materi.

Faktor lainnya, seperti ketersediaan buku cerita bergambar yang berkualitas atau alat bantu pembelajaran yang canggih, turut mempengaruhi penyampaian cerita legenda. Penyediaan sumber daya ini membutuhkan dukungan penuh dari pihak sekolah dan *stakeholder* terkait. Terakhir, lingkungan belajar yang kondusif, baik dari segi fisik maupun psikologis, memegang peranan penting. Dukungan dari teman sebaya, orang tua, dan masyarakat luas sangat diperlukan agar siswa merasa bahwa belajar tentang cerita legenda Nusantara bukan hanya kewajiban, tetapi juga kebanggaan.

Melalui analisis *Fishbone*, kita dapat menyusun strategi yang komprehensif dan terukur untuk memaksimalkan pemberian materi cerita legenda Nusantara di sekolah dasar. Diharapkan, dengan pendekatan yang tepat, generasi muda Indonesia dapat lebih menghargai dan memahami kekayaan budaya yang dimiliki oleh bangsa ini. Nilai budaya merupakan konsep dalam pikiran masyarakat yang digunakan sebagai pedoman dalam kehidupan dan yang dianggap sangat berharga. Nilai budaya juga bisa diartikan dengan nilai yang diambil dari budaya yang berkembang secara turun temurun di masyarakat yang biasanya memiliki ciri khas bahwa masyarakat takut menentang nilai tersebut karena percaya apabila ditentang akan terjadi sesuatu yang buruk.

Cerita legenda Nusantara memiliki potensi besar dalam menumbuhkan literasi siswa sekolah dasar. Selain mengajarkan nilai-nilai moral, cerita legenda juga dapat memperkuat rasa nasionalisme dan cinta tanah air pada siswa. Dengan pendekatan yang tepat, cerita legenda Nusantara dapat menjadi instrumen efektif dalam menarik minat baca dan meningkatkan literasi siswa sekolah dasar di Indonesia.



Gambar 3. Sesi mentoring pada Kegiatan PPM

Pelaksanaan kegiatan PPM-Integratif terbagi menjadi tiga tahapan, yakni: 1) Perencanaan dan persiapan, 2) pelaksanaan, dan 3) evaluasi kegiatan. Berikut di bawah ini merupakan rincian pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan dalam jangka waktu kurang lebih satu bulan.

1) Perencanaan dan Persiapan

Kegiatan awal yang dilakukan oleh PPM-Integratif dalam mempersiapkan rencana dan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat diantaranya:

a. Assessment

Assessment merupakan suatu proses penilaian atau pengumpulan data dan informasi (berupa kelebihan dan kekurangan maupun kendala yang dialami), untuk tujuan pembuatan keputusan

yang akan digunakan dalam perencanaan kegiatan secara tepat. Proses *assessment* situasi dilakukan mulai dari diagnosa paling awal mengenai permasalahan-permasalahan dan kebutuhan mitra, dalam hal ini adalah SDN Sukarasa. Tim melakukan diskusi dengan pihak sekolah untuk dapat mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh siswa SDN Sukarasa. Selain melakukan diskusi dengan pihak sekolah, kami juga melakukan observasi lapangan dilakukan untuk mengatasi kendala dan kebutuhan-kebutuhan khusus untuk acara yang akan diselenggarakan. Observasi lapangan ini difokuskan kepada siswa-siswi kelas lima SDN Sukarasa.

b. Koordinasi dan Konsultasi

Tahap ini merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum kegiatan utama dilaksanakan, yang berupa koordinasi serta konsultasi oleh mahasiswa peserta KKN dengan DPL (Dosen Pembimbing Lapangan). Koordinasi juga dilakukan oleh mahasiswa peserta KKN dengan pihak SDN Sukarasa.

2) Pelaksanaan

a. Proses Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di dalam ruangan kelas pada tanggal 19 Januari 2023. Kegiatan sosialisasi diikuti oleh 45 orang peserta. Peserta difokuskan kepada siswa-siswi kelas lima yang mana merupakan permintaan khusus dari pihak sekolah. Kegiatan dimulai dengan kata sambutan oleh Kepala Sekolah dan Dosen Pembimbing Lapangan. Kedua sosialisasi dilanjutkan dengan pemaparan materi dan sesi tanya jawab. ketiga adalah kegiatan membaca cerita dan membuat resensi buku dengan metode *fishbone*. acara keempat adalah penampilan dari siswa-siswi kelas lima, selanjutnya adalah pembacaan cerita dan tanya jawab. Kegiatan ditutup dengan penyerahan buku kepada sekolah, penyerahan plakat dan foto bersama.

b. Hasil Capaian Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan yang kami laksanakan memberikan hasil capaian seperti memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan siswa-siswi terkait pemahaman kegiatan literasi, selain itu juga meningkatkan kemampuan literasi serta analisis berpikir mereka dengan memberikan tugas untuk menyusun resensi buku melalui metode *fishbone*. Selain untuk siswa kami pun juga berlatih untuk menghadapi dan

menyelesaikan suatu permasalahan yang kami hadapi di lapangan.

c. Rancangan Tindak Lanjut Hasil Kegiatan

Rancangan yang telah kami harapkan untuk kedepannya, penerapan dan pemahaman literasi di lingkungan sekolah SDN Sukarasa tetap terus dilanjutkan, mengingat pentingnya literasi sebagai landasan negara untuk berkembang. Selain itu dari kegiatan yang kami lakukan kami juga berharap minat baca dan literasi siswa dan siswi SDN Sukarasa bisa terus ada dan meningkat.

3) Evaluasi

Dari kegiatan yang telah kami lakukan, bersama dengan pihak sekolah SDN Sukarasa memberikan tindak lanjut untuk terus meningkatkan pemahaman terkait literasi di lingkungan sekolah, kami juga menyerahkan buku bacaan yang kami gunakan kepada pihak sekolah agar nantinya pemahaman literasi tetap dilanjutkan di lingkungan sekolah. Selain itu pihak sekolah juga tertarik dengan metode *fishbone* yang kami gunakan dan mengatakan kedepan akan menerapkan metode *fishbone* tersebut sebagai landasan pemahaman literasi pada siswa.

Pada era digital saat ini, literasi menjadi salah satu keterampilan esensial yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Kemampuan membaca, memahami, dan mengkritisi informasi menjadi pondasi penting dalam membangun karakter dan wawasan siswa. Sayangnya, menarik minat siswa sekolah dasar terhadap literasi terkadang menjadi tantangan tersendiri. Di tengah gempuran teknologi dan hiburan digital, buku sering kali terpinggirkan. Namun, salah satu cara efektif untuk menumbuhkan minat baca pada anak-anak adalah melalui cerita legenda Nusantara.

SIMPULAN

Indonesia sebagai Negara yang kaya akan ragam suku bangsa, tentunya hampir setiap suku memiliki cerita legenda sebagai moral kontrol bagi Masyarakat. Kegiatan PPM-Integratif Unpad 2023 mengabdikan bagi siswa Sekolah Dasar agar mengenal cerita legenda yang berasal dari Nusantara untuk mengambil pesan baik dalam menjalankan kehidupan Masyarakat dan meningkatkan literasi. Peningkatan literasi diawali dengan peminatan terhadap bacaan, kemudian bacaan tersebut mampu diolah sehingga dapat dibedakan kualitasnya. Pengenalan minat baca disertai pengenalan Teknik analisis *fishbone* yang diajarkan Tim sehingga siswa mampu memahami

struktur bacaan dan nilai moral dari cerita legenda Nusantara melalui resensi yang disajikan siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada Rektor Universitas Padjadjaran, Dekan Fakultas Hukum Unpad, Kepala Desa Cileunyi Wetan, Kepala SDN Sukaras, dan Tim KKNM Desa Cileunyi Wetan Periode Januari 2023 yang telah berkontribusi mensukseskan Kegiatan PPM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmono. (2017). *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja*. Grasindo.
- Dermawan, H. (2023). Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Solusi Peningkatan Minat Baca Pada Anak Sekolah Dasar. *Edusaintek*, 10,(1), 312. DOI: <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.723>.
- Hamdani. (2019). Laporan World's Most Literate Nations, Indonesia darurat literasi Baca. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/cangkoiburong/5c4ec840c112fe193a7a94a5/report-mostlitterred-nation-in-the-world-indonesia-darurat-literasi-membaca?page=all>
- Hamidy, F. (2016). Pendekatan Analisis Fishbone Untuk Mengukur Kinerja Proses Bisnis Informasi E-Koperasi. *Jurnal Teknoinfo*, 10,(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jti.v10i1>.
- Kemendikbud. (2019). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar*.
- Mckool, S.S. (2000). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Membaca: Investigasi Terhadap Kebiasaan Membaca Diluar Sekolah Siswa Kelas V. *Jurnal Peningkatan Membaca*, 44,(3), 111–132.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *KWANGSAN*, 1(1).
- Nurdiani, S., Syahrul, R., & Abdurahman. (2018). Hubungan Vocabulary dan Membaca Pemahaman dalam Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Bertinjauan Jenis Kelamin. *Konferensi Internasional Tentang Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Teknologi*, 848–853.

- Setyowati, E., & Permata, A. (2018). Service Learning: Mengintegrasikan Tujuan Akademik Dan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat. *Bakti Budaya*, 1,(2), 143. <https://doi.org/10.22146/bb.41076>
- Teja, A. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran 3D Pada Guru Kelas di SDN Pondok Terong 1 Kota Depok. *Rangkiang*, 4,(1), 33.