

Training in The Development of Interactive Digital Teaching Materials Based on Local Issues to Increase High School Students' Interest in Literacy and Appreciation of Literature

Ardi Mulyana Haryadi^{1*}, Utang Sutarya², An An Sulistiani³, Dudu Hidayat⁴, Idar Darnasih⁵,
Dede Selamat⁶, Saeful Basyar⁷, Nina Kurniasari⁸, Eulis Neni Rohaeni⁹, Heni Suminar¹⁰
^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Institut Pendidikan Indonesia Garut

*E-mail: ardimulyana@institutpendidikan.ac.id

Abstract

This community service program focused on training Indonesian language teachers in Garut Regency to develop interactive digital teaching materials based on local issues. The initiative aimed to enhance students' literacy interest and appreciation for literature at the high school level. Conducted over three intensive sessions at SMA 18 Garut, involving the MGMP (Subject Teacher Forum) for Indonesian Language, the program successfully boosted teachers' digital literacy and their ability to integrate local cultural wealth into engaging learning content. Participants developed various interactive digital prototypes, from e-books on local folklore to visually rich poetry analysis. This hands-on approach fostered a shift in teaching paradigms, making literature more relevant and accessible. The program also strengthened the teachers' professional learning community, ensuring sustainable innovation in literature education.

Keyword: Digital Teaching Materials; Local Issues Learning; Literacy Interest; Literature Appreciation; Teacher Training

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada pelatihan guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Garut untuk mengembangkan bahan ajar digital interaktif berbasis isu lokal. Inisiatif ini bertujuan meningkatkan minat literasi dan apresiasi sastra siswa di jenjang SMA. Dilaksanakan dalam tiga sesi intensif di SMA 18 Garut, melibatkan MGMP Bahasa Indonesia Kab. Garut, program ini berhasil meningkatkan literasi digital guru dan kemampuan mereka mengintegrasikan kekayaan budaya lokal ke dalam konten pembelajaran yang menarik. Peserta menghasilkan beragam prototipe digital interaktif, mulai dari e-book cerita rakyat hingga analisis puisi kaya visual.

Article Info:

Received 11 Oktober 2024
Received in revised 15 Oktober 2024
Accepted 23 November 2024
Available online 13 November 2024

ISSN : 2745-6951

DOI :

<https://doi.org.10.35899/ijce.v4i4.1014>



[Indonesian Journal of Community Empowerment \(IJCE\)](#) is published under licensed of a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).

e-ISSN : 2745-6951

DOI : <https://doi.org.10.35899/ijce.v4i4.1014>

Pendekatan praktis ini mendorong pergeseran paradigma pengajaran, menjadikan sastra lebih relevan dan mudah diakses. Program ini juga memperkuat komunitas belajar profesional guru, menjamin inovasi berkelanjutan dalam pendidikan sastra.

Kata Kunci : Bahan Ajar Digital; Isu Lokal; Minat Literasi; Apresiasi Sastra; Pelatihan Guru

I. PENDAHULUAN

Era digital telah mengubah lanskap pendidikan secara drastis, menuntut para pendidik untuk berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu area yang menghadapi tantangan signifikan adalah literasi dan apresiasi sastra di kalangan siswa SMA. Sastra, yang seharusnya menjadi jendela dunia dan cerminan budaya, sering kali dianggap membosankan atau tidak relevan oleh siswa karena metode pengajaran yang cenderung konvensional. Padahal, melalui sastra, siswa dapat mengembangkan empati, pemikiran kritis, dan pemahaman mendalam tentang isu-isu sosial dan budaya di sekitar mereka [1]. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang mampu menarik minat siswa sekaligus mengaitkannya dengan konteks kehidupan mereka menjadi krusial.

Urgensi dari inisiatif ini sangatlah tinggi. Kita melihat adanya penurunan minat baca dan apresiasi sastra di kalangan remaja yang kerap didorong oleh dominasi media digital instan [2]. Jika tidak segera diatasi, hal ini dapat berdampak serius pada kemampuan siswa dalam memahami teks kompleks, mengekspresikan gagasan secara *nuanced*, serta menurunnya kepekaan terhadap nilai-nilai lokal dan nasional. Tantangan dalam literasi, bahkan pada anak-anak dengan kebutuhan khusus, menyoroti pentingnya inovasi media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan membaca [3]. Di sinilah bahan ajar digital interaktif hadir sebagai solusi adaptif yang dapat menjembatani kesenjangan antara dunia digital siswa dan kekayaan sastra.

Dengan mengintegrasikan isu-isu lokal ke dalam bahan ajar, pembelajaran sastra akan terasa lebih dekat, relevan, dan bermakna bagi pengalaman hidup siswa. Hal ini diharapkan dapat memicu rasa ingin tahu dan kepemilikan siswa terhadap warisan budaya mereka sendiri. Materi yang dikaitkan dengan kearifan lokal, cerita rakyat, atau bahkan dinamika sosial di lingkungan sekitar mereka (misalnya, kondisi di Tarogong Kaler, Jawa Barat) akan membuat sastra tidak lagi terasa abstrak, melainkan bagian integral dari identitas dan komunitas mereka. Pemanfaatan nilai-nilai lokal dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa [4].

Beberapa penelitian dan kegiatan pengabdian terkait telah menunjukkan potensi besar penggunaan teknologi dalam pembelajaran sastra. Misalnya, studi tentang pemanfaatan *platform* daring untuk diskusi sastra telah berhasil meningkatkan partisipasi siswa [5]. Ada juga upaya pengembangan e-modul interaktif yang sukses meningkatkan pemahaman konsep sastra [6]. Namun, meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan yang signifikan dalam implementasinya di lapangan.

Sebagian besar bahan ajar digital interaktif yang tersedia saat ini cenderung bersifat generik dan kurang mengakomodasi isu-isu lokal yang kontekstual bagi siswa di berbagai daerah. Pelatihan yang ada juga seringkali berfokus pada aspek teknis pengembangan bahan ajar digital tanpa secara spesifik menekankan integrasi konten lokal sebagai daya tarik utama untuk menumbuhkan minat literasi dan apresiasi sastra yang lebih mendalam. Oleh karena



itu, pelatihan ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut, membekali guru dengan kemampuan merancang bahan ajar digital interaktif yang tidak hanya modern, tetapi juga berakar pada realitas dan kekayaan budaya lokal siswa SMA.

Bahan ajar digital interaktif menawarkan segudang manfaat yang melampaui metode pengajaran tradisional. Pertama, aspek interaktivitasnya memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif. Fitur seperti kuis interaktif, *drag-and-drop*, simulasi, atau bahkan elemen *gamification* dapat membuat materi sastra menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Siswa dapat menjelajahi teks, menganalisis karakter, dan memahami alur cerita dengan cara yang lebih mendalam dan personal [7].

Kedua, integrasi isu lokal dalam bahan ajar ini adalah katalisator utama untuk meningkatkan minat literasi dan apresiasi sastra. Ketika sebuah cerita atau puisi mencerminkan kehidupan sehari-hari siswa, tradisi daerah, atau permasalahan sosial di lingkungan mereka, relevansinya akan langsung terasa. Misalnya, diskusi tentang puisi yang menggambarkan keindahan alam Tarogong Kaler atau cerita pendek tentang tantangan remaja di pedesaan Jawa Barat akan lebih mudah terhubung dengan pengalaman pribadi siswa dibandingkan dengan teks sastra klasik yang mungkin terasa jauh. Koneksi emosional ini sangat penting dalam membangun kecintaan terhadap sastra [8].

Ketiga, format digital memungkinkan aksesibilitas dan fleksibilitas yang lebih besar. Bahan ajar dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, mendukung pembelajaran mandiri dan diferensiasi pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan atau jenis kegiatan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa, memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Ini juga membuka peluang bagi guru untuk menjadi fasilitator dan desainer pembelajaran, bukan sekadar penyampai materi [9].

II. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dengan pendekatan pelatihan dan pendampingan yang intensif, berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital interaktif berbasis isu lokal. Lokasi pelaksanaan kegiatan adalah SMA 18 Garut, mengingat fasilitas yang memadai dan lokasinya yang strategis untuk menjangkau guru-guru di Kabupaten Garut. Pelaksanaan PkM ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, yang didesain secara berjenjang untuk memastikan pemahaman dan keterampilan guru terbangun secara progresif. Mitra utama dalam kegiatan ini adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Indonesia Kabupaten Garut, yang berperan aktif dalam sosialisasi, seleksi peserta, serta keberlanjutan program.

Pelaksanaan Kegiatan

Pertemuan I: Penguatan Konsep dan Identifikasi Isu Lokal (Minggu ke-1)

Pertemuan pertama difokuskan pada penguatan fondasi konseptual dan identifikasi konten. Kegiatan dimulai dengan sosialisasi program kepada anggota MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Garut, dilanjutkan dengan sesi *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal peserta terkait literasi digital dan pengembangan bahan ajar. Materi inti pertemuan ini meliputi:

1. Relevansi Bahan Ajar Digital Interaktif: Pemaparan mengenai urgensi dan manfaat bahan ajar digital interaktif dalam meningkatkan minat literasi dan apresiasi sastra siswa di era digital.



2. Konsep Literasi dan Apresiasi Sastra Kontemporer: Diskusi mendalam mengenai pendekatan pengajaran sastra yang inovatif dan relevan dengan generasi Z.
3. Identifikasi dan Eksplorasi Isu Lokal: Sesi *brainstorming* dan lokakarya untuk menggali potensi isu-isu lokal di Kabupaten Garut (misalnya, kearifan lokal, cerita rakyat, legenda, fenomena sosial, atau tokoh daerah) yang dapat diintegrasikan ke dalam bahan ajar sastra. Guru dibimbing untuk menemukan keterkaitan antara kurikulum sastra dengan kekayaan budaya di lingkungan mereka.

Pertemuan II: Penguasaan *Tools* dan Desain Bahan Ajar (Minggu ke-3)

Pertemuan kedua berfokus pada aspek teknis dan praktik pengembangan. Peserta dibekali dengan keterampilan menggunakan perangkat lunak atau platform yang *user-friendly* untuk membuat bahan ajar digital interaktif. Materi dan praktik yang disampaikan meliputi:

1. Pengenalan dan Praktik Platform Interaktif: Pelatihan *hands-on* penggunaan aplikasi seperti Genially, H5P, atau Google Sites untuk membuat elemen interaktif (kuis, *timeline*, infografis, *drag-and-drop*, dsb.).
2. Prinsip Desain Bahan Ajar Digital: Panduan mengenai prinsip-prinsip desain UX/UI sederhana untuk memastikan bahan ajar menarik dan mudah digunakan oleh siswa.
3. Merancang Struktur Bahan Ajar Berbasis Isu Lokal: Guru memulai perancangan prototipe bahan ajar mereka, mengintegrasikan isu-isu lokal yang telah diidentifikasi pada pertemuan sebelumnya ke dalam struktur bahan ajar digital. Sesi ini disertai pendampingan individual oleh tim PkM.

Pertemuan III: Finalisasi Prototipe, Uji Coba Awal, dan Pendampingan Lanjutan (Minggu ke-5)

Pertemuan terakhir ini diarahkan pada penyempurnaan dan kesiapan implementasi.

1. Presentasi dan *Peer Review* Prototipe: Setiap guru mempresentasikan prototipe bahan ajar digital interaktif yang telah mereka kembangkan. Peserta lain dan tim PkM memberikan masukan konstruktif untuk penyempurnaan.
2. Uji Coba Awal (Simulasi): Diskusi dan simulasi penggunaan bahan ajar di kelas, membahas potensi kendala dan solusi yang mungkin muncul.
3. Strategi Implementasi dan Keberlanjutan: Pemaparan strategi untuk mengimplementasikan bahan ajar di kelas, serta rencana pendampingan lanjutan dan pembentukan komunitas belajar antar guru untuk saling berbagi praktik baik dan inovasi. Sesi *post-test* juga dilaksanakan untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta.

Selama seluruh rangkaian kegiatan, tim PkM menyediakan modul pelatihan, contoh-contoh bahan ajar, serta akses ke sumber daya daring. Evaluasi program dilakukan melalui observasi partisipasi aktif guru, penilaian prototipe bahan ajar, serta analisis perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitas pelatihan. Pendekatan ini secara signifikan meningkatkan kapasitas guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Garut dalam menciptakan pembelajaran sastra yang lebih relevan dan menarik bagi siswa SMA.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Isu Lokal ini berhasil mencapai berbagai luaran dan dampak positif yang signifikan bagi guru-guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Garut, khususnya para anggota MGMP Bahasa Indonesia.



Hasil yang didapatkan mencerminkan peningkatan kompetensi guru, pengembangan produk bahan ajar inovatif, dan potensi perubahan dalam praktik pembelajaran sastra di SMA.



Gambar 1. Kegiatan Pemaparan Materi Pelatihan

1. Peningkatan Kompetensi Guru

Berdasarkan analisis hasil pre-test dan post-test, terdapat peningkatan rata-rata skor pemahaman peserta yang signifikan mengenai konsep bahan ajar digital interaktif, prinsip desain pembelajaran berbasis isu lokal, serta potensi integrasi sastra dengan teknologi. Sebelum workshop, sebagian besar guru belum sepenuhnya memahami bagaimana elemen interaktif dan isu lokal dapat diintegrasikan secara efektif untuk meningkatkan minat literasi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penyampaian materi teoritis dan diskusi yang mendalam telah berhasil membangun fondasi pengetahuan yang kuat bagi guru. Hasil ini sejalan dengan temuan Lestari dan Hadi (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan yang terstruktur dapat secara efektif meningkatkan pemahaman konseptual guru tentang inovasi pembelajaran.



2. Peningkatan Keterampilan Pengembangan Bahan Ajar Digital

Sesi lokakarya pengembangan bahan ajar secara langsung menjadi indikator keberhasilan yang paling nyata. Para guru menunjukkan antusiasme dan kemampuan yang meningkat pesat dalam merancang dan membuat prototipe bahan ajar digital. Mereka mampu mengidentifikasi isu-isu lokal yang relevan dengan konteks siswa Garut, seperti tradisi kesenian daerah atau problematika lingkungan sekitar, dan secara kreatif mengaitkannya dengan analisis puisi, cerpen, atau kutipan novel. Penguasaan penggunaan platform digital seperti Genially dan Canva juga meningkat drastis, memungkinkan guru untuk menambahkan elemen interaktif seperti kuis evaluasi

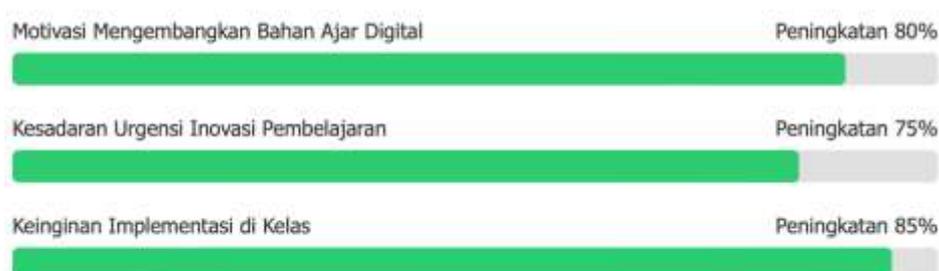


singkat, video wawancara dengan tokoh lokal, rekaman pembacaan puisi, atau galeri foto yang memperkaya pemahaman teks sastra. Ini menunjukkan adanya transfer pengetahuan teoretis menjadi keterampilan praktis, yang merupakan tujuan utama pelatihan [10].



3. Peningkatan Minat dan Motivasi Guru terhadap Inovasi Pembelajaran

Workshop ini berhasil meningkatkan kesadaran dan motivasi guru akan urgensi dan manfaat pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis isu lokal. Guru menyadari bahwa pendekatan ini dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya minat baca dan apresiasi sastra siswa. Mereka tidak lagi melihat sastra sebagai mata pelajaran yang terpisah dari realitas, melainkan sebagai alat untuk memahami dan merefleksikan isu-isu di sekitar mereka. Hasil survei kepuasan peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dan keinginan kuat untuk segera mengimplementasikan bahan ajar yang telah mereka kembangkan di kelas masing-masing. Adanya komitmen tindak lanjut ini merupakan indikator penting bahwa pelatihan telah berhasil memicu perubahan paradigma dan mendorong inovasi di kalangan guru [10].

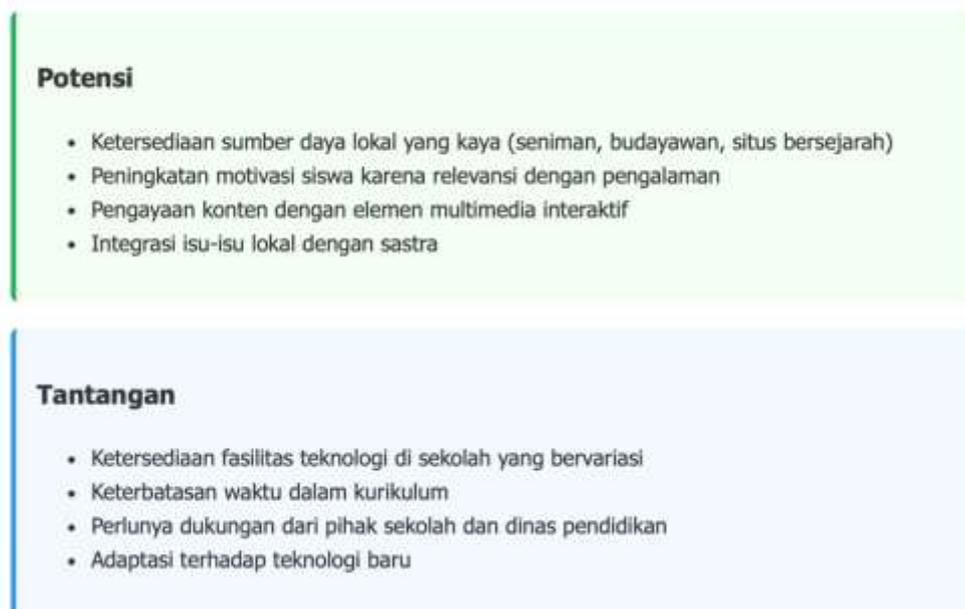


4. Identifikasi Potensi dan Tantangan Implementasi

Dalam sesi diskusi, teridentifikasi berbagai potensi positif, seperti ketersediaan sumber daya lokal yang kaya (misalnya, seniman, budayawan, situs bersejarah) yang dapat dijadikan objek kajian atau sumber inspirasi proyek. Siswa juga dipercaya akan lebih termotivasi karena topik yang dibahas relevan dengan pengalaman mereka. Namun, beberapa tantangan juga terungkap, seperti ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah yang bervariasi, keterbatasan waktu dalam kurikulum, dan perlunya dukungan lebih lanjut dari pihak sekolah maupun dinas pendidikan. Temuan ini konsisten dengan literatur yang



menunjukkan bahwa implementasi inovasi pembelajaran seringkali memerlukan dukungan infrastruktur dan kebijakan yang komprehensif [5].



Hasil yang didapatkan dari program pelatihan ini mengkonfirmasi beberapa asumsi teoretis penting mengenai peran teknologi dan kontekstualisasi materi dalam pendidikan. Peningkatan kompetensi guru, pengembangan bahan ajar, dan potensi perubahan paradigma pembelajaran tidak hanya menunjukkan keberhasilan implementasi program, tetapi juga memberikan validasi empiris terhadap teori-teori relevan.

1. Efektivitas Pelatihan dan Teori Belajar Orang Dewasa

Peningkatan kompetensi guru, yang terlihat dari hasil pre-test dan post-test, selaras dengan prinsip Andragogi (Teori Belajar Orang Dewasa) yang dikemukakan oleh Malcolm Knowles. Andragogi menekankan bahwa orang dewasa belajar paling efektif ketika mereka melihat relevansi langsung dari materi pembelajaran, berorientasi pada masalah, dan dapat menerapkan pengetahuan baru secara langsung [11]. Dalam konteks ini, pelatihan yang bersifat hands-on dengan fokus pada pengembangan produk nyata (bahan ajar digital) memenuhi kebutuhan guru akan relevansi dan aplikasi praktis. Guru tidak hanya menerima informasi pasif, tetapi secara aktif terlibat dalam proses penciptaan, yang meningkatkan retensi dan penguasaan keterampilan. Selain itu, kolaborasi dan peer-review di antara guru sejalan dengan konsep pembelajaran kolaboratif yang menstimulasi pertukaran pengetahuan dan pengalaman [12].

2. Relevansi Kontekstual dan Teori Konstruktivisme Sosial

Keberhasilan guru dalam mengembangkan prototipe bahan ajar digital interaktif berbasis isu lokal memberikan dukungan kuat pada Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara efektif ketika individu mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi sosial dan dalam konteks budayanya [13]. Dengan mengintegrasikan isu-isu lokal Garut seperti kearifan lokal atau cerita rakyat, bahan ajar yang dikembangkan menjadi sangat relevan dan bermakna



bagi siswa. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa menghubungkan konsep sastra yang abstrak dengan realitas konkret di sekitar mereka, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam dan personal. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi melihat refleksi diri dan komunitas mereka dalam sastra, yang mendorong minat dan apresiasi yang lebih otentik.

3. Peran Teknologi dalam Pembelajaran: Integrasi TPACK

Potensi perubahan paradigma pembelajaran dan peningkatan minat literasi siswa yang terlihat dari antusiasme guru dapat dijelaskan melalui kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler. TPACK menekankan bahwa pengajaran yang efektif dengan teknologi membutuhkan integrasi pemahaman guru tentang teknologi (T), pedagogi (P), dan konten (C). Program ini secara langsung berupaya meningkatkan ketiga domain ini: guru belajar menggunakan *tools* teknologi (T), menerapkan strategi pedagogi interaktif (P), dan mengaitkannya dengan konten sastra (C), dengan isu lokal sebagai jembatan. Ketika guru mampu mengintegrasikan TPACK secara efektif, mereka dapat menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik, yang pada gilirannya mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap sastra di era digital. Keberadaan bahan ajar digital yang interaktif dan relevan kontekstual menjadi bukti nyata implementasi TPACK yang berhasil.

4. Pembentukan Komunitas Praktisi dan Teori Komunitas Belajar

Terbentuknya jejaring dan komunitas belajar di antara anggota MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Garut mencerminkan prinsip-prinsip Teori Komunitas Belajar oleh Etienne Wenger. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran sosial terjadi ketika orang-orang dengan minat atau praktik yang sama berinteraksi secara teratur, berbagi masalah, ide, dan *insights* [14], [15]. Komunitas ini menjadi wadah bagi guru untuk terus berinovasi, mengatasi tantangan, dan saling mendukung dalam pengembangan profesional berkelanjutan. Dengan adanya komunitas ini, dampak program PkM tidak hanya terbatas pada durasi pelatihan, tetapi dapat berkelanjutan dan menyebar luas, menciptakan ekosistem pembelajaran yang kolaboratif dan adaptif terhadap kebutuhan masa depan.

Secara keseluruhan, hasil program PkM ini tidak hanya sejalan dengan, tetapi juga memperkuat validitas teori-teori pendidikan yang telah mapan. Dengan pendekatan yang terintegrasi antara pengembangan keterampilan praktis, relevansi kontekstual, dan pembentukan komunitas, program ini berhasil meletakkan dasar yang kuat bagi peningkatan kualitas pembelajaran sastra dan literasi di SMA, khususnya di wilayah Garut.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Program pelatihan pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis isu lokal telah sukses diimplementasikan, memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Garut. Keberhasilan ini tercermin dari peningkatan literasi digital dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan kekayaan lokal ke dalam bahan ajar yang inovatif, sebagaimana ditunjukkan oleh luaran berupa prototipe bahan ajar digital interaktif. Program ini tidak hanya membekali guru dengan keterampilan praktis, tetapi juga memicu pergeseran paradigma pembelajaran sastra menuju pendekatan yang lebih



kontekstual dan relevan bagi siswa SMA. Pembentukan komunitas belajar profesional di antara peserta turut memperkuat ekosistem inovasi dan kolaborasi berkelanjutan, menegaskan bahwa investasi pada pengembangan profesional guru adalah katalisator esensial bagi peningkatan kualitas pendidikan literasi dan apresiasi sastra di era digital.

Upaya dalam memastikan dampak jangka panjang dan keberlanjutan program, beberapa langkah tindak lanjut esensial perlu dilakukan. Ini meliputi penyediaan pendampingan dan monitoring berkelanjutan guna memfasilitasi implementasi bahan ajar di kelas, serta penguatan komunitas belajar MGMP Bahasa Indonesia sebagai wadah berbagi praktik terbaik dan pengembangan materi. Diseminasi hasil program secara luas, baik di tingkat regional maupun nasional, akan mendorong replikasi model ini di wilayah lain dan mata pelajaran berbeda. Selain itu, pembentukan kemitraan strategis dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Garut dan pihak terkait akan krusial untuk dukungan infrastruktur dan keberlanjutan kebijakan. Terakhir, evaluasi dampak jangka panjang terhadap minat literasi dan apresiasi sastra siswa menjadi vital untuk mengukur efektivitas program dan memandu penyempurnaan di masa mendatang.

V. REFERENSI

- [1] S. H. Adam, A. Ismail, and S. U. Ali, "Local wisdom-based literary literacy in language and literature learning for senior high school students in ternate: strategies and obstacles," ... *Literacy: Journal of Linguistics, Literature* academia.edu, 2022.
- [2] P. Pratama and N. W. Swarniti, "The Application Of Literacy Culture In Growing Reading Interest In Smp Negeri Hindu 3 Blahbatuh Gianyar: A Case Study," *Widyasrama*, 2021.
- [3] J. S. Al Falaq, S. Suprayogi, F. N. Susanto, and ..., "Exploring The Potentials of Wattpad For Literature Class," *Indones. J. ...*, 2021.
- [4] J. Li, A. Brar, and N. Roihan, "The use of digital technology to enhance language and literacy skills for Indigenous people: A systematic literature review," *Computers and Education Open*. Elsevier, 2021.
- [5] V. Liansari, W. Taufiq, and ..., "The Implementation of Literacy Culture Programs in Elementary School," *Jo-ELT (Journal ...)*, 2021.
- [6] S. Halimah, Y. Mulyati, and V. S. Damaianti, "Critical literacy approach in the teaching of literary appreciation using Indonesian short stories," *Indonesian Journal of Applied* academia.edu, 2020.
- [7] R. Rahman, W. Sopandi, R. N. Widya, and ..., "Literacy in the context of communication skills for the 21st century teacher education in primary school students," *International Journal of* academia.edu, 2019.
- [8] M. F. Shofa and M. H. Y. Setyawan, "Literacy culture strengthening programs to stimulate reading interest for children at early age," *Early Child. Res. J. ...*, 2018.
- [9] F. Rahman, "The constraints of foreign learners in reading English literary works: A case study at Hasanuddin University," *J. Arts Humanit.*, 2018.
- [10] J. Gordon, "Reading from nowhere: assessed literary response, Practical Criticism and situated cultural literacy," *English Educ.*, 2018, doi: 10.1080/04250494.2018.1414408.
- [11] S. Jusslin and H. Höglund, "Arts-based responses to teaching poetry: A literature review of dance and visual arts in poetry education," *Literacy*, 2021, doi: 10.1111/lit.12236.
- [12] R. Eaglestone, "'Powerful knowledge', 'cultural literacy' and the study of literature in



- schools,” *Impact*, 2020, doi: 10.1111/2048-416X.2020.12006.x.
- [13] C. Mart, “Reader-response theory and literature discussions: A Springboard for exploring literary texts,” *The New Educational Review*. czasopisma.marszalek.com.pl, 2019.
- [14] G. C. M. Jr, “Innovative learning tasks in enhancing the literary appreciation skills of students,” *Sage Open*, 2018, doi: 10.1177/2158244018820382.
- [15] G. Abdul *et al.*, “Information Technology Resources and Innovation Performance in Higher Education,” vol. 15, no. 04, pp. 117–125, 2021.

