

## **PEMANFAATAN APLIKASI GOODNOVEL DALAM PENINGKATAN APRESIASI SASTRA DAN LITERASI DIGITAL SISWA SMK PASKITA GLOBAL**

**Ummi Latiah<sup>1</sup>, Shella Wati Prawono<sup>2</sup>, Shelly Yuliani Prawono<sup>3</sup>, Dea Pitriyani<sup>4</sup>, Alfani Dwi Wahyu<sup>5</sup>, Erna Megawati<sup>6</sup>, Maman Paturahman<sup>7</sup>, Santi Nugraha<sup>8</sup>**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>  
[ummilatiah@gmail.com](mailto:ummilatiah@gmail.com)<sup>1</sup>, [selawatipraono10@gmail.com](mailto:selawatipraono10@gmail.com)<sup>2</sup>, [shelly.yuliani71@gmail.com](mailto:shelly.yuliani71@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[deacimplung@gmail.com](mailto:deacimplung@gmail.com)<sup>4</sup>, [fanidwinngm05@gmail.com](mailto:fanidwinngm05@gmail.com)<sup>5</sup>, [45megawatie@gmail.com](mailto:45megawatie@gmail.com)<sup>6</sup>,  
[maman.patur90@gmail.com](mailto:maman.patur90@gmail.com), [santinugraha353@gmail.com](mailto:santinugraha353@gmail.com)<sup>8</sup>

**Kata Kunci:** Literasi Digital; Aplikasi GoodNovel; Teknologi

**Abstrak:** Literasi digital menulis karya sastra novel melalui aplikasi GoodNovel. GoodNovel adalah platform fiksi orisinal global yang didedikasikan untuk menghasilkan novel "klasik" generasi terbaru dan memberikan zona imajinasi yang bebas bagi pengguna dengan memanfaatkan kekuatan teknologi. Hasil wawancara dan kuesioner yang dilakukan tim mengenai minat menulis karya sastra menunjukkan 68% siswa tidak suka menulis karya sastra. Beberapa masalah yang menjadi faktor siswa tidak minat dalam menulis karya sastra, yaitu kurangnya ide dalam mengembangkan cerita, kurang mahir dalam menulis novel, dan tidak suka menulis, hal tersebut terjadi karena siswa kurang minat membaca dan menulis novel. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi, edukasi, pelatihan dan pemanfaatan aplikasi digital. Hasil dari kegiatan ini ditinjau berdasarkan luaran kegiatan yaitu terjadinya peningkatan minat menulis dan literasi digital siswa SMK Paskita Global. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa program ini telah mencapai tujuan.

**Keyword:** Digital Literacy; GoodNovel Application; Technology

**Abstract:** Digital literacy writing literary novels through the GoodNovel application. GoodNovel is a global original fiction platform dedicated to producing the latest generation of "classic" novels and providing a free zone of imagination for users by harnessing the power of technology. The results of interviews and questionnaires conducted by the team regarding interest in writing literary works showed that 68% of students did not like writing literary works. Several problems are factors that cause students not to be interested in writing literary works, namely lack of ideas in developing stories, lack of skill in writing novels, and not liking to write, this happens because students are less interested in reading and writing novels. The methods used in this activity are socialization, education, training and use of digital applications. The results of this activity were reviewed based on the output of the activity, namely an increase in interest in writing and digital literacy of Paskita Global Vocational School students. Thus, it can be concluded that this program has achieved its objectives.



Diserahkan: 15-10-2023

Direvisi: 16-10-2023

Diterima: 31-12-2023

## PENDAHULUAN

Minat baca hingga kini masih menjadi persoalan yang pelik di Indonesia, hal tersebut didukung dengan data UNESCO yang menyebutkan bahwa Indonesia berada dalam posisi kedua terbawah mengenai literasi di dunia di mana minat baca merupakan bagian penting dari hakikat literasi itu sendiri. Selain hal tersebut, data rendahnya minat baca juga disebutkan oleh *World's Most Literate Nations Ranked* bahwa Indonesia berada pada urutan ke 60 dari 61 negara yang disurvei. Lebih jauh, menurut *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) Indonesia menempati posisi ke 62 dari 70 negara atau berada pada urutan kesepuluh terbawah dalam tingkatan tergolong rendah, padahal aktivitas membaca menjadi satu yang fundamental dalam kehidupan manusia guna keberlanjutan generasi unggul (Prasrihamni et al, 2022). Urgensi tersebut juga diungkap oleh Andita (2022) dalam penelitiannya bahwa melalui membaca diharapkan individu dapat bersaing dengan bangsa lain dengan menjadi penerus bangsa yang cerdas, kompeten, dan berkualitas. Membaca juga menjadi salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai karena membaca merupakan dasar dari keterampilan berikutnya yaitu menulis.

Sejatinya, aktivitas membaca dan menulis kini dapat dilakukan di mana saja dan melalui apa saja berkat teknologi internet. Internet menjadi salah satu tempat yang dapat menjadi sarana membaca dan menulis atau aktivitas literasi. Masifnya penggunaan internet di Indonesia telah ditunjukkan oleh hasil survei Databoks tahun 2021 bahwa 88,89 anak mulai usia 5 tahun ke atas sudah mengakses internet. Penelitian Sikoko dan Muzdalifah (2023) pun menyebutkan bahwa individu sejak usia 5 hingga 65 tahun selalu menggunakan internet. Masifnya para pengguna internet tersebut tentu tidak selalu menjadi hal positif. Penggunaan internet secara terus menerus seringkali menimbulkan penarikan sosial hingga pengabaian diri apabila penggunaannya tidak digunakan untuk hal yang bermanfaat (Zakiyyah dan Latifah, 2022). Hal tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian dari Sholeh et al (2022) bahwa penggunaan internet untuk suatu hal yang tidak bermanfaat bahkan mampu memengaruhi Kesehatan.

Temuan mengenai kurangnya minat baca dan menulis ditemui di SMK Paskita Global, Jakarta Timur di mana sekolah merupakan lembaga pendidikan yang tentu menjadi tempat berliterasi. Hasil wawancara dan kuesioner mengenai minat menulis karya sastra menunjukkan 68% siswa tidak suka menulis karya sastra. Beberapa masalah yang menjadi faktor siswa tidak minat dalam menulis karya sastra, yaitu kurangnya ide dalam mengembangkan cerita, kurang mahir dalam menulis novel, dan tidak suka menulis, hal tersebut terjadi karena siswa kurang minat membaca dan menulis novel dan beranggapan menulis novel membosankan. Selain itu, 74% siswa juga masih kurang mengenal media yang dapat digunakan dalam membantu aktivitas berliterasi baik membaca maupun menulis, media tersebut adalah aplikasi GoodNovel padahal membaca dan menulis pada hakikatnya merupakan kegiatan apresiasi sastra yang harus dikembangkan. Minat membaca menurut Sudarto et al (2022) dapat dilihat apabila siswa terbiasa membaca, kebiasaan tersebut akan dilakukan secara rutin hingga siswa akan mampu lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran atau informasi lain



ditemuinya. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Dahlan (dalam Solahudin et al, 2022) bahwa minat baca berarti adanya perhatian atau keinginan untuk membaca yang tinggi, atau berupa dorongan untuk memahami kata dan isi yang terkandung dalam teks bacaan. Selain itu, pendapat lain juga mengatakan bahwa minat baca merupakan perhatian yang kuat serta perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat menjaga Kesehatan otak, mencerdaskan logika, serta linguistik individu (Jamaludin et al, 2022).

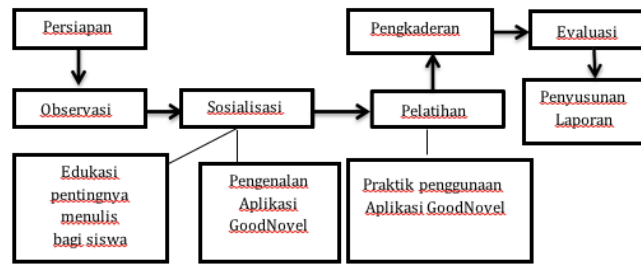
Berdasarkan masalah tersebut tim dan mitra merancang solusi berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi GoodNovel untuk meningkatkan keterampilan menulis karya sastra dan kemampuan literasi digital mitra. Hal ini didasari kesadaran bahwa seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, literasi digital merupakan upaya untuk beretika dalam menggunakan media digital (Terttiavini dan Saputra, 2022). Hal ini sejalan dengan hakikat literasi digital itu sendiri menurut Andrian dan Wantini (2022) bahwa literasi digital merupakan kecakapan individu dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet untuk membuat atau mengomunikasikan konten informasi yang tentunya dapat dilakukan melalui aplikasi salah satunya GoodNovel. Siswa dapat meningkatkan kreativitasnya melalui literasi digital dengan menulis karya sastra dalam bentuk novel melalui aplikasi GoodNovel. Tidak hanya mengembangkan kreativitas menulis saja, tetapi siswa juga dapat menghasilkan uang dan merasakan karyanya dapat dibaca kalangan luas. Literasi digital akan menciptakan tantangan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Membangun budaya literasi digital perlu melibatkan peran aktif masyarakat secara bersama-sama.

Program ini mencakup kegiatan edukasi kepada siswa mengenai karya sastra, hakikat menulis, dan pemanfaatan aplikasi GoodNovel. Pendekatan yang digunakan tim dalam mendampingi siswa menulis karya sastra adalah melalui *Genre Based Approach*. (Slamet, 2012, hlm. 56-57), berpendapat bahwa *Genre Based Approach* bertujuan untuk mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia nyata penggunaan bahasa dengan memfokuskan bagaimana bahasa digunakan untuk tujuan yang berbeda, misalnya untuk mengikuti ujian, bercerita atau menjelaskan sesuatu. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan sekaligus keterampilan secara bermakna. Setelah siswa mahir menggunakan aplikasi GoodNovel, siswa akan ditantang untuk membuat karya sastra secara mandiri. Setelah kegiatan menulis, program dilanjutkan dengan melakukan apresiasi karya sastra mereka melalui acara bedah karya. Semua hasil karya siswa akan dipamerkan di sosial media agar bisa berdampak pada yang lain.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bentuk untuk meningkatkan minat menulis dan kemampuan literasi digital siswa dan siswi. Untuk merealisasikan kegiatan ini tim menyusun langkah-langkah seperti gambar di bawah ini:





**Diagram 1** Langkah-langkah kegiatan

Tim melakukan langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan wawancara dengan beberapa siswa terkait dengan kendala apa yang dialami siswa dalam menulis karya sastra cerita novel, secara subjektif narasumber menyatakan bahwa kendala yang dialami adalah siswa kurangnya ide dalam mengembangkan cerita yang ingin mereka tulis sehingga mengakibatkan sebagian dari mereka sulit untuk menuangkan ide dalam bentuk yang menarik dan masih banyak dari mereka yang kurang mengetahui perkembangan media digital sebagai wadah menyalurkan karya menulis dalam aplikasi GoodNovel.

Langkah kedua, tim memberikan kuesioner melalui link gform kepada para siswa untuk memperoleh informasi lebih dalam tentang permasalahan yang diungkapkan oleh beberapa siswa. Hasil data tersebut menunjukkan indikator penting yang menjadi inti permasalahan, yaitu kendala yang dialami, lingkungan yang kurang mendukung, kurangnya referensi dalam menulis, kurangnya minat dalam menulis, mudah kehilangan minat menulis, dan para siswa mengungkapkan perlu adanya pelatihan dalam menulis karya sastra novel. Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh siswa terkait kurangnya ide dalam menuangkan cerita serta kurang mengetahui aplikasi GoodNovel, tim memberikan solusi kepada siswa dengan pelatihan menulis di platform GoodNovel, serta menjelaskan pentingnya menulis bagi siswa serta menuangkan kreativitas melalui karya sastra dengan memanfaatkan aplikasi GoodNovel.

## HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu, koordinasi, sosialisasi, pelatihan, pemanfaatan aplikasi, pengkaderan, monitoring dan evaluasi.

### 1. Koordinasi dengan Mitra



**Gambar 1** Koordinasi dengan Mitra

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023 bertempat di lokasi mitra yaitu di SMK Paskita Global yang berada di Jalan Raya Bogor KM.25, Cijantung, Pasar Rebo, Kota Jakarta Timur pada pukul 15.00 WIB. Selama 60 menit. Koordinasi dihadiri oleh tim, dosen pendamping, mentor beserta pihak mitra, yaitu ibu Erna selaku Waka kesiswaan, Waka kehumasan dan guru Bahasa Indonesia. Hasil koordinasi ini menghasilkan rencana lanjutan program berupa kesepakatan waktu pengabdian untuk kegiatan sosialisasi hingga pelatihan pengenalan aplikasi, penggunaan aplikasi,, hingga pendampingan pembuatan karya tulis siswa.

## **2. Sosialisasi Pengenalan Program dan Aplikasi *GoodNovel***



**Gambar 3** Sosialisasi Pengenalan Progrm dn Aplikasi GoodNovel

Kegiatan sosialisasi ini dilakukan di minggu pertama pada tanggal 03 Agustus 2023 dengan waktu pelaksanaan 80 menit. Sasaran kegiata adalah siswa dan siswi kelas XI Jurusan tata boga. Peserta berjumlah 51 0rang dan dibagi dalam dua ruang kelas yaitu XI TB 1 dan XI TB 2. Tim melakukan pengenalan anggota tim dan memaparkan gambaran umum program “Pemanfaatan Aplikasi GoodNovel dalam Peningkatan Apresiasi Sastra dan Literasi Digital”. Tim juga memaparkan pentingnya menulis bagi pelajar dan pentingnya memanfaatkan teknologi di era serba digital. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab oleh mitra kepada tim, yaitu kelebihan dan manfaat dari aplikasi *GoodNovel*.

## **3. Edukasi Kepada Mitra**



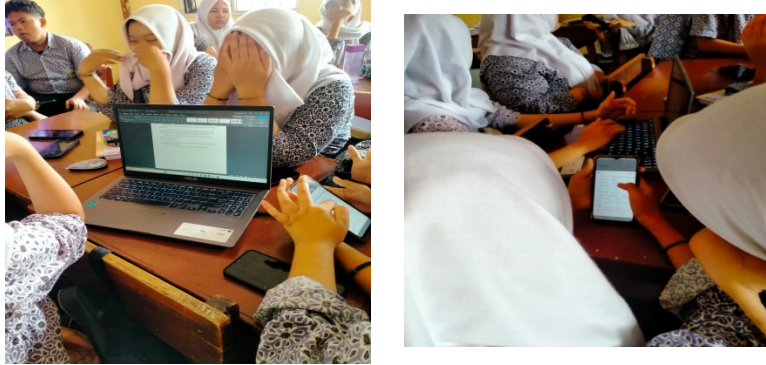
**Gambar 4** Edukasi Kepada Mitra

Mitra melakukan edukasi sebanyak tiga kali yang tiap pertemuan berdurasi 120 menit, untuk kegiatan edukasi yaitu pertemuan pada tanggal 24 Agustus 2023. Tim melakukan edukasi kepada mitra terkait cara menentukan ide dan karakter cerita yang menarik dalam pembuatan cerita novel. Edukasi pertama ini dihadiri oleh 50 peserta. Edukasi kedua dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2023. Edukasi yang disampaikan tim yaitu pembuatan kerangka cerita dalam novel. Mulai dari judul, genre, sinopsis, dan



kerangka, dari Bab 1 hingga selesai. Edukasi terakhir pada tanggal 7 September 2023 dengan mengenalkan langkah-langkah memulai penulisan Bab 1 pada novel.

#### 4. Pelatihan dan Praktik Menggunakan Aplikasi-aplikasi GoodNovel



**Gambar 5** Pelatihan dan Penggunaan Aplikasi GoodNovel

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di dalam ruang kelas XI TB 1 pada pukul 09.00 – 09.40 WIB dan di ruang kelas XI TB 2 pada pukul 10.00 – 10.40 WIB. Pelatihan dilaksanakan setelah penyampaian materi oleh tim. Berikut rincian kegiatan pelatihan pembuatan novel oleh mitra: Pada tanggal 24 Agustus 2023 peserta latihan menentukan ide dan karakter yang menarik. Tanggal 31 Agustus 2023 latihan membuat kerangka cerita novel, dan pada tanggal 7 September latihan menulis mulai dari Bab 1 sampai Bab 5. Dalam pengunduhan aplikasi, mitra difasilitasi sebuah modem internet untuk mendukung kegiatan pemanfaatan aplikasi digital. Tim terus mendampingi mitra dalam praktik penggunaan aplikasi mulai dari pengenalan fitur-fitur dalam aplikasi GoodNovel, memasukan cerita yang telah dibuat mitra dengan terlebih dahulu mengisi judul cerita, jenis cerita, tagar, sinopsis dan dilanjutkan dengan memasukkan novel sebanyak 1 Bab yang terdiri dari 1.500 kata.

#### 5. Pengkaderan



**Gambar 6** Pengkaderan

Kegiatan pengkaderan dilaksanakan pada tanggal 26 September 2023 pukul 10.00 WIB di ruang kelas, dengan durasi selama 60 menit. Para peserta yang telah mengikuti kegiatan ini menceritakan pengalaman selama mengikuti kegiatan edukasi, pelatihan, manfaat serta perubahan yang dirasakan. Kegiatan pengkaderan berupa *coaching* dan *training* penggunaan buku pedoman mitra. Pada tahap ini tim dan mitra juga membentuk kader yang diharapkan dapat melanjutkan program pemanfaatan aplikasi *GoodNovel*

dalam peningkatan apresiasi sastra dan literasi digital. Kader dalam keberlanjutan program ini adalah guru Bahasa Indonesia dan anggota OSIS yang berjumlah 39 orang di SMK Paskita Global.

## 6. Monitoring dan Evaluasi



**Gambar 7** Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilaksanakan pada tanggal 26 September 2023 di perpustakaan SMK Paskita Global pada pukul 11.00 WIB selama 60 menit. Monitoring dan evaluasi dilaksanakan oleh tim bersama wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, guru Bahasa Indonesia dan perwakilan OSIS. Tim mendapat masukan dari wakil kepala sekolah bidang kesiswaan untuk terus mendampingi siswa dan siswi agar lebih kreatif dalam membuat karya sastra. Tim juga mendapat masukan agar selalu mengoreksi ejaan, penggunaan kata dan penulisan kalimat yang benar dalam setiap pembuatan novel yang ditulis siswa. Menumbuhkan kembangkan minat menulis bagi pelajar berdampak besar di setiap mata pelajaran lainnya. Pihak mitra juga sangat mendukung dan mengapresiasi keberlanjutan program.

## PEMBAHASAN

Hasil kegiatan ini telah menghasilkan dua aspek utama yaitu 1) minat menulis dan 2) aspek peningkatan literasi digital. Pada aspek pertama, dihasilkan siswa-siswi yang menjadi produktif dalam menulis karya sastra berupa novel hingga dipublikasi baik secara cetak maupun secara digital karena telah mampu menemukan ide saat menulis. Sedangkan pada aspek kedua siswa-siswi telah dapat mengenal aplikasi GoodNovel sebagai salah satu sarana dalam berliterasi digital. Hal ini juga didukung dengan temuan hasil angket yang menunjukkan telah terjadi peningkatan kemampuan pada siswa sebelum dan setelah dilakukan pelatihan, pengenalan, hingga pendampingan dalam penggunaan aplikasi GoodNovel.

Hasil tersebut tentunya mampu mendukung teori relevan terdahulu bahwa untuk meningkatkan kemampuan berliterasi atau minat baca dapat menggunakan berbagai sarana yang ada baik digital maupun nondigital seperti dalam penelitian Farrahatni et al, (2022) yang memanfaatkan Pojok Baca untuk menumbuhkan minat baca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN Semanan 04 Pagi. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Anugrah et al, (2022) mengenai peran pojok baca untuk meningkatkan minat baca dan literasi digital Masyarakat desa Ngrancah.

## SIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Goodnovel dalam peningkatan apresiasi sastra dan literasi digital ini merupakan bentuk pemecahan masalah bagi siswa dan siswi di SMK Paskita Global yang mengalami kendala dalam menulis karya sastra dan kurang mengetahui aplikasi digital. Program ini telah mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kemampuan menulis siswa dan pemanfaatan aplikasi GoodNovel dalam apresiasi sastra. Program ini juga memiliki potensi keberlanjutan program dengan pemberdayaan pojok apresiasi sastra berbasis digital dan keberlanjutan program melalui kolaborasi dan dukungan dari berbagai pihak, yakni Kepala Sekolah, guru bahasa Indonesia, anggota OSIS di SMK Paskita Global, program ini juga mampu menghasilkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan syukur alhamdulillah karena atas izin Allah Swt, program ini bisa berjalan lancar. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia yang telah mendanai program ini, juga Universitas Indraprasta PGRI serta segenap civitas akademika SMK Paskita Global.

## REFERENSI

- Andita, S,S,P. (2022). Manfaat Perpustakaan Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Generasi Milenial di Era Globalisasi. *LIBRIA*, 14(2).
- Andrian, D., & Watini, S. (2022). Implementasi TV Sekolah Berbasis Literasi Digital di TK Tunarungu Sushrusa Denpasar Barat. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 5(4).
- Anugrah, W.D., et al. (2022). Peran Pojok Baca Dalam Menumbuhkan Minat Baca Masyarakat di Dusun Ngrancah. *Jurnal Pustaka Budaya*, 9(2).
- Farrahathni, F., et al. (2022). Upaya Guru Dalam Pemanfaatan Pojok Baca Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDM Semanan 04 Pagi. *Jurnal Pendidikan Tambunsai*, 6(2).
- Jamaludin, U., et al. (2023). Peran Pojok Baca Terhadap Keefektifan Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2).
- Prasrihamni, M., et al. (2022). Optimalisasi Penerapan Kegiatan Literasi Dlam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1).
- Sholeh, M., et al. (2022). Edukasi Dampak Ngeatif Penggunaan Gadget dan Media Internet yang Berlebihan Bagi Anak-Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPPM)*, 3(1).
- Sikoko, A.T.S., & Muzdalifah. (2022). Studi Deskriptif Kondisi Literasi Digital di Pemuian Pinggiran Rel Kereta Api Kelurahan Gaharu Kota Medan. *CONTENT :Journal of Communication Studies*, 1(1).
- Solahudin, D., et al. (2022). Analisis Penyebab Rendahnya Minat Baca Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 4 Tanjung Lago. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4).
- Sudarto, et al. (2022). Analisis Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(5).
- Terttiaavini, & Saputra, T.S. (2022). Lliterasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital Bagi Pelajar di Kota Palembang. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(3).
- Zakiyyah, A., & Latifah M. (2022). Pengaruh Kelekatan Remaja-Orangtua, Harga Diri, dan Kontrol Diri terhadap Penggunaan Internet Bermasalah Pada Remaja. *JIKK*, 15(3).

