

STRATEGI PENINGKATAN LITERASI MELALUI KEGIATAN LOMBA VIRTUAL DI MASA PANDEMI OLEH DINAS KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN KABUPATEN KEBUMEN

STRATEGY FOR INCREASING LITERACY THROUGH VIRTUAL COMPETITION ACTIVITIES DURING PANDEMIC BY THE DEPARTMENT OF ARCHIVE AND LIBRARY OF KEBUMEN

Bachrul Ilmi¹; Septian Rendra Liana²

Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret, Surakarta

¹bachrul.ilmii@staff.uns.ac.id; ²septianrendra35@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.47655/widyadewata.v5i1.69>

Diterima: 31 Januari 2022 | Direvisi: 7 April 2022 | Disetujui: 30 April 2022

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi peningkatan literasi yang dilakukan oleh Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kebumen di masa pandemi Covid-19. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi dengan memadukan berbagai hasil data kemudian ditarik kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua strategi peningkatan literasi dasar yaitu melalui pemerintah sebagai pembuat kebijakan, sekolah yang menjadi pusat pembelajaran dan pengenalan budaya literasi. Lebih lanjut, diperoleh hasil bahwa strategi dalam peningkatan literasi digital, yaitu kultural, kreatif, inovatif, dan kepercayaan diri. Penelitian ini dapat menjadi model pengembangan program literasi masyarakat di perpustakaan daerah dengan potensi yang sama.

Kata kunci: literasi masyarakat, perpustakaan kabupaten, kompetisi virtual

Abstract

The purpose of this research was to determine the literacy improvement strategy carried out by the Kebumen Archives and Library Office during the Covid-19 pandemic. The research method used in this research is descriptive qualitative, data collected by observation, interview, and documentation techniques. The data analysis in this study uses triangulation by combining various data results and then drawing conclusions according to the research objectives. The results of this study indicate that there are two strategies to improve basic literacy, namely through the government as a policy maker, schools as learning centers and the introduction of literacy culture. Furthermore, the results show that the strategies for increasing digital literacy are cultural, creative, innovative, and self-confident. This research can be a model for developing community literacy programs in regional libraries with the same potential.

Keywords: *community literacy, district library, virtual competition*

PENDAHULUAN

Informasi yang berkembang secara cepat berdampak pada kehidupan masyarakat, sehingga dalam memperoleh informasi masyarakat akan sangat bergantung pada penyedia layanan informasi. Sekarang ini informasi sebagai kebutuhan yang tidak bisa dilepaskan dari dalam diri setiap masyarakat. Misalnya dalam memenuhi informasi tentang pengetahuan umum. Informasi ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong perluasan cakrawala informasi dan wawasan kepada masyarakat. Menurut Anidya et al., (2019) teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.

Pada masa pandemi Covid-19, perpustakaan umum hadir untuk memberikan layanan-layanan yang terbaik untuk masyarakat. Perpustakaan umum sebagai pusat berbagai macam sumber informasi ilmiah, literatur, dan buku-buku. Perpustakaan berusaha untuk memelihara dan meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah dan mengenalkan budaya membaca kepada masyarakat. Sekarang ini perpustakaan umum berupaya menyediakan koleksi secara digital untuk dibaca masyarakat dengan repository yang ada di perpustakaan. Perpustakaan menjadi pusat ilmu yang memberikan cahaya kepada masyarakat dengan pengetahuan. Inovasi-inovasi perpustakaan umum untuk meningkatkan minat baca dan budaya literasi yang ada di Disarpus Kebumen terus dilakukan.

Perlombaan merupakan kegiatan yang dapat meningkatkan kompetensi pada seseorang dengan kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan tersebut kemudian bersaing dengan kemampuan orang lain agar dapat mendapatkan hasil yang baik. Pandemi Covid-19 ini kegiatan perlombaan dilaksanakan dengan online atau bersifat daring. Perlombaan bersifat daring sebagai salah satu cara untuk perpustakaan melaksanakan kegiatan. Inovasi-inovasi tersebut bisa menjadi cara perpustakaan untuk

mempromosikan perpustakaan dan bisa sekaligus mengajak masyarakat untuk meningkatkan budaya literasi.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kebumen juga melakukan kegiatan di masa pandemi ini dengan mengadakan kegiatan perlombaan. Perlombaan tersebut bertujuan untuk meningkatkan budaya literasi, budaya membaca untuk masyarakat Kebumen dan meningkatkan partisipasi perpustakaan sekolah dalam kegiatan lomba literasi. Perlombaan tersebut dilaksanakan secara daring atau online. Peserta lomba mengirimkan karyanya dalam bentuk video yang nantinya penilaian tersebut dilihat dari video yang dikirimkan peserta. Kegiatan lomba yang diadakan oleh perpustakaan sebagai cara untuk meningkatkan kunjungan pemustaka dengan media online. Mengingat masih dalam suasana pandemi Covid-19 mengharuskan semua kegiatan yang berkaitan dengan perlombaan dilakukan secara daring untuk menghindari kegiatan berkerumun dan mengumpulkan banyak orang.

Kegiatan lomba yang diadakan oleh Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kebumen antara lain: Lomba video membaca nyaring buku cerita guru TK/PAUD, Lomba video cipta baca puisi tingkat SD/MI, Lomba video pembuatan video profil perpustakaan tingkat SD/MI, Lomba video pembuatan profil perpustakaan sekolah tingkat SMP/MTs, Lomba video cerita pendek perpustakaan sekolah tingkat SMP/MTs, Lomba video profil komunitas. Semua kegiatan lomba tersebut dilaksanakan secara daring atau online dengan memanfaatkan media sosial. Dari keenam lomba perpustakaan yang diadakan oleh Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kebumen penulis mengambil dua lomba yang berfokus kepada lomba untuk pelajar SD/MI dan SMP/MTs yaitu Lomba video cipta baca puisi tingkat SD/MI dan Lomba video cerita pendek perpustakaan sekolah tingkat SMP/MTs, karena dengan lomba tersebut dapat meningkatkan literasi dengan memberikan edukasi dan referensi kepada masyarakat khususnya pelajar sekolah SD/MI dan SMP/MTs. Disamping itu kenapa tidak mengambil keempat lomba tersebut karena

menurut penulis keempat lomba lebih kepada promosi perpustakaan dengan memberikan informasi tentang profil perpustakaan/komunitas dan lomba untuk guru PAUD.

Dewasa ini, media sosial menjadi suatu hal yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan masyarakat, seperti Instagram, Youtube, Twitter, Google. Kegiatan lomba perpustakaan yang diadakan oleh Disarpus Kebumen menggunakan media sosial Youtube dalam salah satu cara menentukan juaranya, dengan melihat jumlah like dan view dari video lomba yang di upload di media sosial Youtube milik Disarpus Kebumen. Inovasi perlombaan dengan media sosial Youtube menjadi salah satu cara dalam menentukan juara pada kondisi perlombaan secara daring. Memanfaatkan media sosial Youtube juga sebagai cara dalam meningkatkan literasi secara digital, karena yang video yang di upload di *Youtube* bisa dilihat oleh semua masyarakat yang khususnya masyarakat Kebumen.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan untuk penulisan ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk menyajikan dalam bentuk deskriptif atau narasi dari rumusan masalah dan tujuan yang telah ditentukan, antara lain lomba perpustakaan apa saja yang dilaksanakan Disarpus Kebumen, strategi peningkatan literasi melalui lomba virtual, dan partisipasi peserta lomba perpustakaan.

Penelitian dilakukan di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kebumen. Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kebumen memiliki banyak inovasi layanan yang ditujukan kepada masyarakat.

Subyek pada penelitian ini ditentukan dengan menggunakan *purposive sampling*, yaitu suatu teknik penentuan subjek penelitian dengan melihat pertimbangan-pertimbangan dan kriteria dalam menentukan sampel (Siyoto & Ali, 2015). Pada penelitian ini ditentukan 2 subyek, diantaranya adalah pustakawan pertama menjabat sebagai fungsional pustakawan, plt

kepala seksi pembinaan dan pengembangan perpustakaan, dan pustakawan kedua sebagai staf kepala seksi pembinaan dan pengembangan perpustakaan. Kedua pustakawan tersebut yang bertanggungjawab dalam mengadakan lomba perpustakaan.

Penulis mengumpulkan data primer dengan cara observasi, dokumentasi, dan wawancara, sedangkan data sekunder berumber dari jurnal, buku, dan laporan-laporan.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik triangulasi dengan menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis antara lain:

Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi secara langsung bertatap muka dengan responden yang telah ditentukan. Wawancara yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan wawancara terstruktur. Dengan wawancara terstruktur akan memudahkan penulis dalam melakukan wawancara kepada informan.

Teknik observasi memungkinkan penulis mencatat fenomena dan peristiwa yang di peroleh secara langsung. Teknik observasi yang dilakukan penulis untuk mengoptimalkan data mengenai strategi peningkatan literasi masyarakat melalui kegiatan lomba virtual oleh dinas kearsipan dan perpustakaan kabupaten kebumen.

Dokumentasi yang dikumpulkan berupa daftar peserta yang mengikuti perlombaan, ketentuan perlombaan, pamflet perlombaan, foto promosi lomba, profil Disarpus Kebumen.

Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif dengan cara mengumpulkan data-data penulisan yang telah didapatkan dan dilanjutkan dengan mendiskripsikan. Data-data tersebut berasal dari seluruh informasi yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta dokumen-dokumen yang lainnya. Analisis data menggunakan model

Analysis Interactive dari Miles dan Huberman (1994:12) dalam Ilyas (2016) yang membagi kegiatan analisis menjadi beberapa bagian yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data

a. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan oleh penulis berupa dokumen (profil Disarpus Kebumen, data peserta lomba, pedoman lomba perpustakaan, pamflet lomba perpustakaan), foto (foto promosi di instagram dan website, screenshot video cerita pendek dan cipta baca puisi di Youtube Disarpus Kebumen wawancara (pustakawan dan peserta lomba perpustakaan). Data tersebut berkaitan dengan strategi peningkatan literasi masyarakat melalui kegiatan lomba virtual oleh Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kebumen.

b. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum atau memilih hal-hal pokok dan penting yang memfokuskan pada hal-hal penting yang sedang dicari sesuai dengan tema penulisan dan membuang yang tidak diperlukan (Sugiyono, 2016). Mereduksi data dengan penyederhanaan data kasar yang didapatkan dari catatan dan dokumen dari lapangan, misalnya dokumen (profil Disarpus Kebumen, data peserta lomba, pedoman lomba perpustakaan, pamflet lomba), wawancara peserta lomba dan pustakawan. Penulis merangkum kembali data-data yang telah diperoleh untuk memilih dan memfokuskan pada bagian penting dan memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai strategi peningkatan literasi masyarakat melalui lomba virtual. Dengan hal itu data yang diperoleh akan lebih akurat dalam mendeskripsikan tema yang menjadi penulisan.

c. Penyajian Data

Dalam tahap penyajian data, penulis banyak menyusun kalimat narasi. Penyajian data dilakukan dengan menyusun data dan informasi yang telah direduksi dalam bentuk kalimat narasi atau deskriptif, gambar, maupun tabel.

d. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan adalah langkah terakhir dari suatu periode penelitian yang berupa jawaban terhadap rumusan masalah. Kesimpulan yang harus dikemukakan antara lain: jenis lomba perpustakaan apa saja yang dilaksanakan, strategi peningkatan literasi melalui lomba virtual, dan partisipasi (respon) peserta lomba perpustakaan.

Kesimpulan-kesimpulan itu juga diverifikasi selama penelitian berlangsung, dengan cara: (1) memikirkan ulang selama penulisan, (2) tinjauan ulang catatan lapangan, (3) tinjauan kembali dan tukar pikiran antar teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif, (4) upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain (Rijali, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Lomba perpustakaan yang diadakan oleh Disarpus Kebumen adalah salah satu cara yang dilakukan dimasa pandemi Covid-19 untuk terus aktif dalam melaksanakan kegiatan. Selama pandemi Covid-19 banyak kegiatan-kegiatan yang ada di perpustakaan tidak bisa dilaksanakan, misalnya layanan yang perpustakaan harus tutup dan tidak bisa melayani masyarakat secara langsung. Ketika layanan perpustakaan tutup, maka tidak ada kunjungan yang dilakukan oleh pemustaka.

Disarpus Kebumen mulai membuat perlombaan agar terus aktif dimasa pandemi, salah satunya dengan mengadakan lomba perpustakaan. Dengan mengadakan lomba perpustakaan Disarpus Kebumen tetap bisa aktif dalam membangun budaya literasi untuk peningkatan pembelajaran dimasa pandemi Covid-19.

Jenis Lomba Disarpus Kebumen

Lomba perpustakaan yang diadakan oleh disarpus kebumen memiliki beberapa jenis. Lomba-lomba tersebut dapat menjadi kegiatan yang menarik dan bisa memberikan pengalaman baru bagi peserta lomba. Kemudian tujuan diadakan lomba perpustakaan yaitu sebagai indikator kinerja perpustakaan selama pandemi

Covid-19 yang sekaligus sebagai indikator pengunjung perpustakaan melalui media sosial, menggali potensi dan kemampuan para pengelola perpustakaan sekolah untuk terus aktif dimasa pandemi Covid-19.

Disarpus Kebumen berusaha untuk mewadahi perpustakaan sekolah dan pustakawan dimasa pandemi untuk aktif dalam melakukan kegiatan. Banyak manfaat dan dampak positif perpustakaan sekolah dalam mengikuti lomba yang diadakan oleh Disarpus Kebumen. Disarpus Kebumen juga kerja sama dengan penerbit RnA dalam pembuatan buku dari naskah cerpen perpustakaan dan cipta baca puisi yang telah dikumpulkan oleh peserta lomba perpustakaan.

Adapun jenis lomba perpustakaan yang diadakan oleh Disarpus Kebumen antara lain:

Lomba Video Cipta Baca Puisi

Dalam rangka meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa, perlu ditumbuhkan budaya gemar membaca melalui pengembangan dan pendayagunaan perpustakaan sebagai sumber informasi. Berkaitan dengan hal tersebut Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kebumen menyelenggarakan Lomba Video Cipta Baca Puisi Tingkat SD/MI Kabupaten Kebumen sebagai salah satu cara untuk mempromosikan Gemar Membaca yang kerja sama dengan penerbit RnA. Lomba ini dimaksudkan untuk memacu kreativitas para penggiat literasi yang senantiasa meningkatkan kualitas diri agar dapat memberikan manfaat bagi siswa-siswi sekolah. Dengan lomba siswa-siswi dapat mengasah potensi kemampuan pada diri sendiri, tanpa adanya lomba maka kita tidak tahu bagaimana potensi dan kemampuan yang dimiliki.

Lomba Video Cerita Pendek Perpustakaan

Walaupun dimasa pademi Covid-19 perpustakaan terus melakukan inovasi dalam mempromosikan gerakan membaca. Salah satunya Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kebumen mengadakan Lomba Video Cerita Pendek Perpustakaan Sekolah Bagi Siswa SMP/MTs Tingkat Kabupaten Kebumen. Lomba perpustakaan tersebut sebagai wujud dalam

mempromosikan gerakan budaya membaca dan peningkatan literasi dalam siswa sekolah. Lomba tersebut bisa memacu kreativitas sekolah yang khususnya siswa-siswi dalam mengikuti perlombaan.

PEMBAHASAN

Strategi Peningkatan Literasi Melalui Lomba Virtual

Literasi informasi merupakan proses seseorang dalam menerima, mencari, mengolah, dan memahami informasi yang didapatkan dengan membaca dan menulis melalui media digital atau konvensional. Perlu adanya cara-cara dalam peningkatan literasi di masyarakat agar lebih bijak dalam memilih dan memahami sebuah informasi yang diterima. Peningkatan literasi yang dilakukan oleh Disarpus Kebumen salah satunya dengan mengadakan kegiatan perlombaan dimasa pandemi Covid-19.

Pustakawan Disarpus Kebumen menyatakan bahwa budaya literasi bisa terbentuk dari mana saja, salah satunya dengan kegiatan perlombaan. Peningkatan literasi dari lomba, mulai dari mencari referensi-referensi dalam membuat karya, mencari informasi di media sosial.

Lomba tersebut diselenggarakan dengan virtual secara online untuk meningkatkan literasi di kalangan masyarakat khususnya pelajar yang sekarang ini banyak beraktifitas di rumah. Perlombaan perpustakaan dilakukan dengan pengiriman video lomba kepada panitia lomba dan harus melewati serangkaian seleksi. Selanjutnya, beberapa video terseleksi ditampilkan ke media sosial Youtube Disarpus Kebumen agar karya video bisa dilihat masyarakat dan pelajar, khususnya Kabupaten Kebumen. Video cipta baca puisi dan cerpen perpustakaan juga bisa menjadi referensi-referensi pelajar yang lain untuk membuat karya yang sama.

Komponen Peningkatan Literasi

Adapun komponen yang terlibat dalam peningkatan literasi antara lain (Kharizmi, 2019):

a) Pemerintah

Pemerintah ikut berperan dalam peningkatan literasi di masyarakat. Kebijakan-kebijakan yang diterapkan akan mempengaruhi bagaimana literasi bisa menjadi budaya masyarakat. Di masa pandemi Covid-19 perlu adanya strategi-strategi yang harus dilakukan sebagai upaya peningkatan literasi. Salah satunya oleh Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kebumen yang mengadakan kegiatan perlombaan perpustakaan secara online yang memungkinkan peserta bisa mengirimkan karyanya dalam bentuk video.

Pustakawan Disarpus Kebumen memberikan keterangan menunjukkan bahwa perpustakaan dimasa pandemi Covid-19 harus berinovasi untuk terus melayani masyarakat umum. Inovasi yang dilakukan dengan mengadakan perlombaan secara online dengan media Youtube. Lomba tersebut sebagai salah satu cara upaya peningkatan literasi masyarakat yang khususnya pelajar dan juga sebagai salah satu promosi perpustakaan daerah kepada masyarakat Kebumen.

b) Sekolah

Sekolah adalah tempat dimana para siswa diperkenalkan budaya membaca sejak usia dini. Sekolah merupakan tempat pertukaran informasi dan mendapatkan informasi yang bisa diterapkan pada siswa. Peningkatan literasi dibangun dari sekolah yang menjadi pusat pembelajaran. Peran guru di sekolah menjadi penting untuk mendukung siswa untuk aktif pada gerakan literasi informasi. Tidak hanya dengan membaca buku saja tetapi sekolah juga mendukung siswa untuk aktif dalam kegiatan diluar sekolah. Salah satunya perlombaan.

Perlombaan yang diadakan oleh Disarpus Kebumen bisa menarik sekolah untuk ikut berpartisipasi. Sekolah sangat mendukung dengan adanya lomba yang diadakan pada saat pandemi Covid-19. Dilihat dari partisipasi peserta lomba yang cukup banyak. Hal ini menjadikan lomba perpustakaan sebagai

kegiatan yang menarik dan memberikan pengalaman yang baru bagi siswa sekolah.

Komponen dalam peningkatan literasi (Kharizmi, 2019), penulis menggunakan dua komponen, yaitu pembuat kebijakan (pemerintah), dan sekolah. Penulis tidak menggunakan komponen orang tua, karena peningkatan literasi dengan lomba virtual komponen orang tua kurang berperan di dalamnya.

Upaya Peningkatan Literasi Digital

Terdapat 8 elemen esensial untuk pengembangan literasi digital menurut Belshaw (2012), namun dalam penelitian ini hanya ditemukan 3 elemen, yaitu kultural, kreatif dan inovatif, serta kepercayaan diri.

a) Kultural

Dunia digital saat ini menjadi kebutuhan masyarakat dalam menunjang kegiatannya. Siswa sekolah sejak dini harus sudah dikenalkan pemahaman ragam penggunaan media digital. Media digital bisa menjadi ekosistem penunjang siswa dalam belajar.

Pengenalan media digital kepada siswa sekolah, bisa menjadi ilmu kepada mereka dengan memanfaatkan media digital dengan baik. Salah satunya pemanfaatan media digital sebagai fasilitas dalam perlombaan. Disarpus Kebumen memanfaatkan media digital sebagai fasilitas perlombaan dan juga termasuk literasi budaya digital.

b) Kreatif dan Inovatif

Pemanfaatan media digital tentu dapat mendorong penciptaan hal yang baru agar bisa menarik masyarakat untuk menggunakan media digital. Lomba perpustakaan yang diadakan oleh Disarpus Kebumen peserta lomba menciptakan konten yang bisa memberikan informasi dan referensi bagi masyarakat khususnya siswa sekolah, misalnya konten video cerita pendek dan cipta baca puisi. Siswa diminta untuk kreatif dalam membuat konten tersebut. Dalam pembuatan konten siswa juga mencari referensi dari media online. Referensi tersebut untuk menunjang pembuatan konten agar lebih baik dan kreatif. Konten yang kreatif menjadi penilaian tersendiri bagi orang yang melihatnya.

c) Kepercayaan diri

Dalam lomba perpustakaan peserta belajar lebih percaya diri dan bertanggung jawab dalam pembuatan konten. Peserta lomba berperan aktif dalam pembuatan konten yang dilombakan sesuai dengan jenis lomba yang mereka ikuti. Dengan seperti itu peserta bisa tampil percaya diri yang kontennya diunggah di media digital.

Kegiatan lomba perpustakaan akan berdampak positif bagi peserta lomba, tidak hanya literasi tetapi kompetensi dan skill mereka juga akan meningkat. Pengembangan-pengembangan kompetensi bagi siswa juga harus dilakukan, agar siswa dapat menemukan bakatnya dengan perlombaan yang diadakan.

Peserta lomba perpustakaan menyampaikan bahwa setiap perlombaan yang diadakan oleh sebuah instansi bisa memberikan pengalaman yang baru, meningkatkan kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Dengan seperti itu bakat dan minat anak dapat terus dikembangkan.

Jenis Literasi

Literasi yang menjadi pendukung dalam strategi peningkatan literasi untuk masyarakat antara lain:

a) Literasi digital

Literasi digital menjadi bagian penting dalam sebuah peningkatan literasi yang terjadi di masyarakat. Masyarakat sekarang ini perlu adanya pembinaan pemahaman tentang literasi digital. Penggunaan informasi yang diperoleh dari sumber-sumber internet. Pemanfaatan internet sekarang ini menjadi sangat penting dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Pemanfaatan literasi digital salah satunya dengan mencari referensi dan informasi untuk mendukung pembuatan sebuah karya tulis. Dalam pembuatan puisi dan cerpen peserta lomba juga mencari referensi melalui internet dan media sosial Youtube. Referensi ini membuat mereka mendapatkan ilmu pengetahuan dalam pembuatan karya mereka. Interaksi dengan internet dan media sosial dalam pencarian informasi, referensi pengetahuan

dalam membuat suatu karya dapat meningkatkan literasi mereka. Informasi yang telah mereka dapatkan akan dipahami dan diolah sesuai dengan apa yang mereka inginkan.

Pembina peserta lomba menyatakan bahwa referensi-referensi yang diperoleh dari internet hanya sebagai acuan atau contoh. Proses dalam pembuatan teks cerpen dan puisi peserta lomba tetap mencari referensi. Mereka melihat contoh kemudian memahami contoh tersebut agar mudah dalam membuat teks cerpen dan puisi. Internet sebagai media digital sekarang ini memfasilitasi semua orang untuk melakukan pencarian dalam mendukung aktifitas mereka.

Dengan lomba perpustakaan, peningkatan literasi yang terjadi yaitu literasi digital. Kegiatan perlombaan yang dilaksanakan secara online, pemanfaatan media sosial, dan penggunaan internet dalam mendukung pembuatan karya untuk lomba menjadi salah satu indikator dalam peningkatan literasi digital masyarakat kebumen. Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi literasi digital di masyarakat terus meningkat. Masyarakat sekarang ini sudah mulai memahami tentang pemanfaatan teknologi internet, media sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Pada masa pandemi Covid-19 semua kegiatan harus dilakukan oleh masyarakat khususnya pelajar dilakukan di rumah. pembelajaran di sekolah juga dilakukan dengan memanfaatkan media sosial dan penggunaan internet sebagai penunjangnya. Tidak hanya dalam pembelajaran saja, tetapi penggunaan internet dan media sosial juga digunakan dalam kegiatan perlombaan. Internet dan media sosial sekarang ini sebagai penunjang dalam melaksanakan berbagai kegiatan, dan manfaatnya juga pada meningkatnya literasi digital di masyarakat.

b) Literasi media

Penggunaan media dalam perlombaan ini di latarbelakangi dengan perlu adanya literasi media sosial yang menjadi kebutuhan masyarakat. Sebab pada dasarnya literasi media (media literacy) merupakan kepedulian masyarakat terhadap dampak negatif media masa yang besar dengan cara mengurangi privasi individu, meningkatkan potensi kriminal, dan

juga menimbulkan overload dalam berkomunikasi (Silvana,). Media sosial bisa memberikan informasi yang dibutuhkan, salah satunya dengan media sosial Youtube. Perlombaan yang dilaksanakan oleh Disarpus Kebumen memanfaatkan salah satu media sosial Youtube agar bisa dimanfaatkan oleh masyarakat umum.

Penerapan literasi media dalam lomba perpustakaan oleh Disarpus Kebumen antara lain:

a) Penggunaan Media Sosial Youtube

Kegiatan lomba perpustakaan yang diadakan oleh Disarpus Menggunakan media sosial Youtube sebagai wadah dalam pelaksanaan lomba perpustakaan. Media sosial Youtube sekarang ini menjadi media yang banyak digunakan untuk berbagai kegiatan- kegiatan, misalnya pembelajaran, pelombaan, mencari referensi, dll. Dimasa pandemi Covid- 19 semua kegiatan harus dilakukan secara daring, oleh karena itu Disarpus Kebumen memanfaatkan media Youtube sebagai fasilitas lomba. Dengan menggunakan media Youtube jangkauannya lebih luas, pemakainya banyak, dan praktis, kemudian pemerintah sekarang ini banyak menggunakan media Youtube sebagai salah satu inovasi layanan.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang dengan pesat semua orang dimudahkan dalam mengakses media sosial yang mendukung kegiatannya dalam kehidupan sehari-hari. Media Youtube tidak bisa terlepas dari masyarakat sekarang ini. Media Youtube merupakan salah satu media sosial yang menyediakan berbagai macam video yang bisa ditonton oleh semua kalangan.

Pustakawan Disarpus Kebumen menyatakan bahwa dengan penggunaan media Youtube bisa menjadi salah satu cara dalam melaksanakan lomba secara daring. Pandemi Covid-19 tidak membatasi dalam mengadakan kegiatan untuk meningkatkan literasi masyarakat Kebumen. Media Youtube dalam lomba perpustakaan yang diadakan oleh Disarpus Kebumen tidak hanya sebagai fasilitas perlombaan, tetapi juga bisa menjadi media pembelajaran oleh semua masyarakat Kebumen. Pembelajaran ini

dimaksudkan dengan video yang di upload bisa menjadi referensi untuk membuat puisi dan cerpen dengan melihat video tersebut.

Pembina peserta lomba perpustakaan, lomba yang di upload di Youtube sangat bisa menjadi media pembelajaran, menjadi contoh, referensi untuk membuat karya-karya yang sama. Sekarang ini penggunaan Youtube tidak hanya sebagai hiburan saja, tetapi juga bisa menjadi media yang bermanfaat untuk peningkatan literasi dan sebagai media pembelajaran juga.

b) Video virtual

Lomba perpustakaan yang diadakan oleh Disarpus Kebumen dilaksanakan dengan video virtual. Lomba video virtual merupakan lomba yang memanfaatkan teknologi media internet. Lomba video virtual tersebut tidak bertemu secara langsung tetapi menggunakan perangkat dalam komunikasinya. Lomba dengan mengirimkan video dengan komputer, smartphone, laptop, dan perangkat yang lainnya.

Video virtual ini digunakan oleh Disarpus Kebumen dikarenakan masih dalam kondisi pandemi Covid-19 dan tidak bisa melaksanakan kegiatan lomba secara langsung. Peserta lomba perpustakaan membuat video sesuai dengan lomba diikuti kemudian mengirimkannya sesuai dengan link yang sudah disiapkan oleh panitia. Video yang telah dikirim dan sudah melewati tahap seleksi video tersebut di upload di media sosial Youtube Disarpus Kebumen.

Proses dalam kegiatan lomba perpustakaan tersebut diadakan secara online atau daring. Peserta hanya mengikuti lomba perpustakaan dari rumah. Lomba perpustakaan dengan video virtual yang diadakan secara online bisa memudahkan peserta dalam mengikuti perlombaan dan juga video virtual bisa menjadi salah satu manfaat teknologi informasi dimasa sekarang ini.

Lomba virtual ini menampilkan gambar dan suara dengan memberikan informasi dan referensi kepada orang yang melihatnya. Referensi dan informasi yang didapatkan oleh masyarakat tidak hanya dengan bentuk teks bisa juga dengan gambar bergerak yang dilihatnya.

Salah satunya dengan video virtual yang digunakan oleh Disarpus Kebumen.

3. Partisipasi Peserta Lomba Perpustakaan

Masa pandemi Covid-19 perlu adanya inovasi kegiatan- kegiatan yang positif dengan membangun karakter setiap anak. Lomba salah satu cara dalam peningkatan kemampuan dan karakter anak.

Lomba dimasa pandemi Covid-19 juga dapat mengisi kegiatan dirumah selain melaksanakan sekolah daring.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kebumen berupaya untuk terus aktif dimasa pandemi Covid-19 dengan mengadakan kegiatan lomba perpustakaan secara online atau virtual. Menarik peserta untuk berpartisipasi dalam kegiatan lomba perlu adanya promosi yang harus dilakukan, agar sekolah tertarik untuk mendaftar dan mengikuti perlombaan. Promosi sebagai hal yang tidak bisa terlepas dalam melaksanakan sebuah kegiatan. Dengan promosi yang dilakukan kegiatan bisa berjalan sesuai dengan rencana dan menarik partisipasi peserta yang tinggi.

Disarpus Kebumen menarik partisipasi peserta dalam kegiatan lomba perpustakaan melalui media sosial dan kerja sama antara lembaga yang ada di Kabupaten Kebumen. Media sosial sekarang ini menjadi media promosi yang sering digunakan dalam kegiatan yang dilakukan. Perkembangan zaman membuat kita harus mengikuti kemajuan teknologi yang banyak memberikan manfaat, khususnya dalam bidang promosi.

Dalam menarik partisipasi peserta lomba perpustakaan yang dilakukan oleh Disarpus Kebumen antara lain:

1. Kerja sama dengan Dinas Pendidikan dan Kementrian Agama Kabupaten Kebumen. Kerjasama ini dimaksudkan agar Dinas Pendidikan dan Kemenag Kabupaten Kebumen memberikan arahan kepada sekolah-sekolah SD, MI, SMP, MTs untuk turut berpartisipasi dalam kegiatan lomba perpustakaan yang diadakan oleh Disarpus Kebumen. Pengarahan yang dilakukan oleh dua lembaga tersebut dapat

mendorong sekolah-sekolah bisa ikut berpartisipasi.

2. Media Sosial

Disarpus Kebumen juga melakukan promosi perpustakaan melalui media sosial yang dimiliki. Media sosial yang digunakan dalam promosi lomba perpustakaan yaitu twitter, instagram, website, WhatsApp dan Telegram. Media sosial menjadi media yang efektif dalam menyebar luaskan informasi yang berkaitan dengan perlombaan. Media sosial sekarang ini menjadi sesuatu yang tidak bisa terlepas dari masyarakat.

Dalam penggunaan media WhatApp dan Telegram pustakawan mengirim pamflet dan peraturan lomba ke grup yang berisi seluruh pustakawan dan pengelola perpustakaan sekolah yang ada di Kabupaten Kebumen. Dengan cara seperti itu pustakawan dan pengelola perpustakaan sekolah bisa langsung mengetahui perlombaan yang akan diadakan oleh Disarpus Kebumen.

3. Pemasangan Brosur

Dalam menarik peserta lomba yang dilakukan Disarpus Kebumen juga memasang brosur di papan pengumuman yang ada di halaman kantor Disarpus Kebumen. Dengan begitu pemustaka yang berkunjung ke lingkungan kantor Disarpus juga bias langsung mengetahui lomba perpustakaan yang diadakan. Brosur adalah salah satu strategi promosi yang dilakukan Disarpus Kebumen.

Pustakawan Disarpus Kebumen menyatakan bahwa Disarpus Kebumen berusaha untuk memanfaatkan semua portal media sosial dan menjalin kerja sama antar lembaga untuk menarik partisipan dalam kegiatan lomba perpustakaan. Kegiatan lomba akan berhasil ketika promosi yang dilakukan bisa dilakukan secara efektif, agar bisa menarik partisipasi sekolah.

Pembina peserta lomba perpustakaan menyatakan bahwa penyebaran informasi secara online dan menggunakan media sosial sangat memudahkan karena dapat diketahui dan diterima oleh sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten Kebumen. Begitu mudahnya

informasi perlombaan bisa diketahui, maka peserta lomba perpustakaan akan banyak yang mengikutinya. Sekolah juga akan merasa mudah dalam mengakses informasi dan ketentuan lomba.

PENUTUP

Jenis lomba perpustakaan terdiri dari lomba cerita pendek perpustakaan dan cipta baca puisi. Lomba perpustakaan tersebut dapat meningkatkan literasi masyarakat. Jenis lomba cerita pendek dan cipta baca puisi dapat membuat peserta lebih aktif dalam mengakses media digital atau informasi untuk mencari referensi dalam mendukung karya mereka.

Dalam peningkatan literasi di masyarakat perlu adanya upaya yang mendukung peningkatan tersebut. Komponen pertama dalam peningkatan literasi yaitu pemerintah yang memiliki kewenangan dalam membuat kebijakan-kebijakan dan kegiatan yang mendukung dalam peningkatan literasi. Kemudian komponen kedua sekolah yang memiliki pembelajaran dengan mengenalkan budaya literasi kepada siswa sekolah.

Strategi dalam peningkatan literasi digital yaitu, pertama kultural dengan mengenalkan pemanfaatan media digital kepada masyarakat khususnya siswa sekolah, kedua kreatif dengan membuat kegiatan yang menarik dengan memanfaatkan media digital, ketiga kepercayaan diri dengan kegiatan yang diadakan bisa memberikan dampak yang positif bagi siswa untuk membangun kepercayaan diri dengan konten yang mereka buat.

Partisipasi peserta lomba perpustakaan sangat bagus. Peserta lomba mendukung adanya lomba perpustakaan dimasa pandemi Covid-19, karena walaupun harus melaksanakannya dari rumah mereka masih bisa mengikuti lomba secara online. Ini merupakan pengalaman yang sangat berharga bagi peserta lomba.

DAFTAR PUSTAKA

- Anidya, E. F., Shofa, F., & Nada, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Perpustakaan IAIN Tulungagung. *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 11(1), 22–29. <https://doi.org/10.15548/shaut.v11i1.99>
- ilyas. (2016). Pendidikan Karakter Melalui Homeschooling. *Journal of Nonformal Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jne.v2i1.5316>
- Kharizmi, M. (2019). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, VII(2), 11–21. file:///D:/jurnal skripsi/literasi 2019 (jurnal) (2).pdf
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i3.3.2374>
- Siyoto, S., & Ali, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Belshaw, D. (2012). *What is digital literacy? A Pragmatic Investigation (Doctoral dissertation, Durham University)*. [http://etheses.dur.ac.uk/2446/Ed.D.thesis\(FINAL TO UPLOAD\).pdf](http://etheses.dur.ac.uk/2446/Ed.D.thesis(FINAL%20TO%20UPLOAD).pdf)
- Silvana. H., dan Cecep Dermawan. (2018). *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 16(2). <https://doi.org/10.17509/pdgia.v15i2.11327>