

Model Pembelajaran PECARA (Peta Cerita Rakyat) Berbasis Literasi Digital dan Budaya untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMA

Faiza Nurrahmah^{1*}, Syahrul R², Tressyalina³, Afnita⁴

^{1*,2,3,4}Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received May 15, 2025

Accepted Jul 25, 2025

Published Online Aug 31, 2025

Keywords:

Budaya

Cerita Rakyat

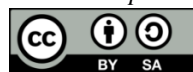
Digital

Literasi

ABSTRACT

Rendahnya keterampilan literasi membaca dan pengetahuan budaya di kalangan siswa SMA Indonesia menjadi masalah serius yang berimplikasi pada prestasi akademik sekaligus pemahaman terhadap identitas nasional, ditambah dengan penggunaan gawai yang lebih dominan untuk hiburan daripada edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain model pembelajaran Pecara (Peta Cerita Rakyat) serta manfaatnya sebagai model literasi digital dan budaya dalam meningkatkan minat baca siswa SMA. Penelitian menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan narrative review terhadap 30 artikel ilmiah terbitan 2020–2025 yang relevan dengan literasi digital, literasi budaya, dan gerakan literasi sekolah. Hasil kajian menunjukkan bahwa model Pecara terdiri atas tiga tahap (pendahuluan, inti, dan penutup) yang melibatkan kegiatan membaca cerita rakyat, menceritakan kembali, mendiskusikan nilai budaya, serta menempelkan hasil pembelajaran pada mosaik peta Indonesia. Temuan penelitian mengindikasikan potensi manfaat model ini dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, memperkuat pemahaman budaya dan identitas nasional, membangun kedekatan antara guru dan siswa, serta menghadirkan representasi visual cinta tanah air melalui mosaik peta. Meskipun bersifat konseptual dan belum diuji empiris, model ini memberikan kontribusi teoritis berupa kerangka pembelajaran integratif antara literasi digital dan budaya yang relevan untuk mendukung Gerakan Literasi Sekolah. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas implementasi model Pecara secara langsung di sekolah guna mengevaluasi dampaknya terhadap literasi, berpikir kritis, dan penguatan identitas budaya siswa.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author:

Faiza Nurrahmah,

Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia,

Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang-Sumatra Barat 25131, Indonesia

Email: faizanurrahmah@student.unp.ac.id

How to cite: Nurrahmah, F., R, S., Tressyalina, T., & Afnita, A. (2025). Model Pembelajaran PECARA (Peta Cerita Rakyat) Berbasis Literasi Digital dan Budaya untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMA. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 806–819. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i2.3142>

Model Pembelajaran PECARA (Peta Cerita Rakyat) Berbasis Literasi Digital dan Budaya untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMA

1. Pendahuluan

Era era digitalisasi semakin berkembang, keterampilan membaca menjadi salah satu aspek fundamental yang harus dimiliki oleh siswa di era ini (Ambarwati et al., 2022). Namun, rendahnya keterampilan membaca siswa masih menjadi permasalahan serius dalam pendidikan di Indonesia (Wardiyati, 2019). Menurut laporan hasil studi PISA 2022 yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development*, Indonesia menduduki peringkat bawah dalam keterampilan membaca di antara negara-negara anggota PISA (Putrawangsa & Hasanah, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa siswa di Indonesia mengalami kesulitan dalam memahami dan menganalisis teks bacaan secara kritis. Keterampilan membaca yang rendah tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga membatasi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan mencapai tujuan pembelajaran.

Selain keterampilan membaca, pengetahuan budaya di kalangan siswa SMA juga tergolong rendah. Siswa SMA di Indonesia memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai keragaman budaya dan adat istiadat yang ada di negara mereka sendiri (Irawati & Winario, 2020). Dalam konteks ini, rendahnya pengetahuan budaya dapat menjadi ancaman terhadap kesatuan nasional karena siswa tidak memahami, apalagi menghargai, nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang menjadi bagian dari identitas bangsa. Rendahnya pengetahuan budaya ini menjadi salah satu masalah yang memerlukan intervensi karena seharusnya sekolah berperan sebagai media edukasi untuk mengenalkan dan menanamkan wawasan budaya bagi generasi muda (Muwakhida, 2023).

Meskipun siswa SMA memiliki akses luas terhadap teknologi, teknologi berupa gawai ini lebih sering digunakan untuk aktivitas yang bersifat hiburan daripada untuk kegiatan edukatif atau literasi (Alyana & Hidayati, 2024). Sebagian besar siswa SMA di Indonesia lebih sering menggunakan gawai untuk mengakses media sosial, bermain gim, dan menonton video dibandingkan untuk membaca atau mencari informasi yang relevan untuk pendidikan (Pratiwi et al., 2019; Suhendriani & Nugroho, 2022). Padahal, dengan kemampuan literasi digital yang baik, gawai dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi yang efektif dan memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi lebih banyak, terutama mengenai

kebudayaan nasional (Haslinda et al., 2022). Ketidakefektifan pemanfaatan gawai ini menyebabkan hilangnya potensi besar dalam meningkatkan literasi dan pemahaman budaya siswa.

Literasi adalah kemampuan dasar yang sangat penting dalam pembentukan kompetensi siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21 dalam bidang pendidikan (Afnita & S, 2021). Literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami, dan menganalisis informasi yang diperoleh dari berbagai sumber media (Nurul et al., 2023; Wuyckens et al., 2022). Keterampilan literasi yang baik akan membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk memahami informasi secara mendalam, berpikir analitis, dan mengekspresikan gagasan mereka dengan jelas. Dalam konteks pendidikan modern, literasi menjadi salah satu pilar utama yang menentukan keberhasilan siswa di dunia akademik dan kehidupan sehari-hari (Sundari, 2024). Peningkatan literasi pada siswa SMA sangat penting karena pada usia ini, siswa membutuhkan keterampilan untuk memahami dan beradaptasi dengan perkembangan informasi dan teknologi yang pesat (Syam et al., 2024). Literasi digital dan budaya dapat dilakukan dengan membaca karya sastra. Karya sastra sebagai produk budaya yang mampu memberikan pencerahan bagi siapapun yang mengapresiasinya (Agustina et al., 2016). Selain itu, literasi budaya melalui karya sastra juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Ramadhana et al., 2022). Dengan membaca karya sastra yang diakses melalui internet, siswa akan memiliki pengalaman berharga dalam hal literasi digital dan budaya.

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah inisiatif yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa di sekolah melalui berbagai aktivitas membaca dan menulis. GLS bertujuan untuk menciptakan budaya literasi yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa terinspirasi untuk meningkatkan kemampuannya secara mandiri (Sutrianto et al., 2016). GLS berupaya untuk tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi dasar, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter melalui kegiatan literasi yang terstruktur. Model literasi yang terintegrasi ke dalam kurikulum sekolah mampu memberikan dampak positif pada keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemahaman budaya siswa (Handayani, 2020). Model seperti GLS dirancang agar mampu menumbuhkan kebiasaan membaca serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai jenis literasi, termasuk literasi digital dan budaya, yang penting bagi generasi muda di era digital ini.

Literasi digital dan literasi budaya merupakan dua kompetensi penting yang saling melengkapi dalam pendidikan abad ke-21. Literasi digital mencakup kemampuan

menggunakan, memahami, mengevaluasi, dan mengelola informasi digital melalui berbagai perangkat seperti komputer dan internet (Wajdi et al., 2021), serta keterampilan berpikir kritis dalam menilai informasi daring yang esensial agar siswa mampu memilah informasi bermanfaat dan menghindari hoaks (Naufal, 2021; Tuwu et al., 2022). Sementara itu, literasi budaya mengacu pada kemampuan memahami dan menghargai nilai-nilai budaya lokal di tengah keragaman Indonesia (Nursaptini & Widodo, 2022), yang penting dalam membentuk karakter toleran, cinta tanah air, dan identitas nasional (Khasanah & Herina, 2019; Widiastuti et al., 2024). Keduanya menjadi landasan penting dalam pendidikan SMA untuk menyiapkan siswa menghadapi tantangan global tanpa kehilangan akar budayanya.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan literasi siswa, diperlukan model yang dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Warsinah et al., 2022). Beberapa penelitian terkait model pembelajaran literasi berbasis digital di sekolah telah dilakukan. Pantiwati et al., (2020) melakukan penelitian pengembangan model pembelajaran Li-Pro-GP menemukan bahwa model Li-Pro-GP dapat meningkatkan literasi dan penguatan karakter pada siswa. Selain itu, Madjid et al., (2023) melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Literasi Digital melalui Model Pembelajaran MANISE pada SMP Swasta 08 Namrole. Dalam penelitian tersebut ditemukan hasil bahwa model pembelajaran MANISE dapat mengembangkan kemampuan berliterasi digital dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Namun, dari hasil penelitian terdahulu belum ditemukan model pembelajaran yang mengintegrasikan literasi digital dan budaya, sehingga peneliti bermaksud mengonseptkan model Pecara ini sebagai model pembelajaran di sekolah.

Model pembelajaran Pecara (Peta Cerita Rakyat) dirancang sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan literasi dan pemahaman siswa terkait budaya. Model ini dirancang untuk mengenalkan budaya literasi digital dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya di Indonesia melalui kegiatan membaca dan menulis yang terstruktur. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas membaca cerita rakyat dari daerah tertentu dan menuliskannya pada kertas stiker yang disediakan sesuai dengan pola mosaik peta Indonesia, model ini tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, tetapi juga memperkenalkan mereka pada nilai-nilai budaya dan kearifan lokal. Melalui model ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami dan menghargai kebudayaan Indonesia sekaligus memanfaatkan gawai secara lebih produktif untuk tujuan pendidikan.

Model pembelajaran Pecara (Peta Cerita Rakyat) dikembangkan sebagai model yang mengintegrasikan literasi digital dan literasi budaya untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa secara keseluruhan. Dalam model ini, siswa tidak hanya diajarkan keterampilan digital,

tetapi juga dibimbing untuk memahami kebudayaan Indonesia dengan cara yang menarik dan interaktif. Penggunaan teknologi dalam kegiatan literasi budaya dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengeksplorasi kebudayaan nasional (Nursaptini & Widodo, 2022). Integrasi literasi digital dan literasi budaya melalui model Pecara memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan literasi digital sambil mendalami budaya lokal, sehingga mereka dapat mengenal nilai-nilai dan identitas nasional.

Pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dengan budaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan membangun kesadaran siswa akan pentingnya kebudayaan lokal (Muwahhida, 2023). Dengan menggabungkan literasi digital dan literasi budaya, model Pecara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan gawai untuk kegiatan edukatif yang positif, membangun karakter, dan memperkuat rasa cinta tanah air. Dukungan guru sebagai fasilitator juga penting dalam memastikan bahwa siswa dapat mengikuti kegiatan ini secara efektif, sehingga model ini dapat memberikan dampak yang nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan literasi di SMA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan desain model pembelajaran Pecara berbasis literasi digital dan budaya untuk meningkatkan minat baca siswa SMA dan (2) mendeskripsikan potensi manfaat dari penerapan model pembelajaran Pecara. Penelitian ini memberikan sumbangan teoritis berupa pemahaman yang lebih mendalam tentang model pembelajaran Pecara untuk mendukung Gerakan Literasi Sekolah. Selain itu, model ini dapat menjadi inspirasi bagi guru dan pengembang kurikulum dalam merancang model pengembangan literasi yang efektif dan menyenangkan, serta menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait pengembangan model Pecara untuk meningkatkan minat baca siswa.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah studi literatur dengan pendekatan *narrative review*. Metode studi literatur digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menginterpretasikan data yang diperoleh dengan tujuan menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian (Nur & Uyun, 2020). Dengan melakukan *narrative review*, peneliti dapat mengeksplorasi dan mengidentifikasi potensi pengembangan model pembelajaran Pecara berdasarkan penelitian terkait gerakan literasi sekolah yang telah ada. Prosedur *narrative review* ini dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis. *Pertama*, peneliti mengidentifikasi sumber data dengan melakukan pencarian artikel ilmiah menggunakan perangkat lunak *Publish or Perish* yang terhubung ke pangkalan data *Google Scholar*. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi “gerakan literasi sekolah”, “literasi digital”, dan “literasi budaya”. *Kedua*, peneliti

menetapkan untuk menyeleksi artikel yang relevan. Artikel yang dipilih merupakan publikasi dalam rentang waktu lima tahun terakhir (2020–2025) yang relevan dengan konteks pendidikan dan membahas implementasi atau evaluasi program literasi. *Ketiga*, artikel yang telah terseleksi dianalisis menggunakan teknik *content analysis* untuk mengidentifikasi tema-tema utama, tren penelitian, serta potensi kontribusinya terhadap pengembangan model pembelajaran Pecara. Aspek yang dikaji meliputi tujuan, pendekatan, hasil, dan rekomendasi dari masing-masing artikel. *Keempat*, hasil analisis diinterpretasikan dan disintesis untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai potensi pengembangan model pembelajaran yang berbasis pada literasi sekolah, baik dalam dimensi digital maupun budaya. Melalui tahapan ini, diperoleh 30 artikel yang menjadi dasar pijakan dalam merumuskan arah dan kerangka model pengembangan pembelajaran Pecara yang sesuai dengan kebutuhan literasi di lingkungan sekolah.

3. Hasil dan Pembahasan

Desain Model Pembelajaran Pecara (Peta Cerita Rakyat)

Permasalahan terkait rendahnya literasi perlu diatasi dengan dibuatnya model pembelajaran berbasis teknologi (Syam et al., 2024). Upaya yang dapat dilaksanakan adalah perancangan model Pecara yang mengintegrasikan budaya literasi digital dan budaya. Konsep model ini dirancang agar dapat diterapkan menjadi bagian dari GLS dengan harapan mampu menumbuhkan budaya literasi bagi siswa SMA. Konsep sintak model pembelajaran Pecara dapat diamati pada Gambar 1 berikut.



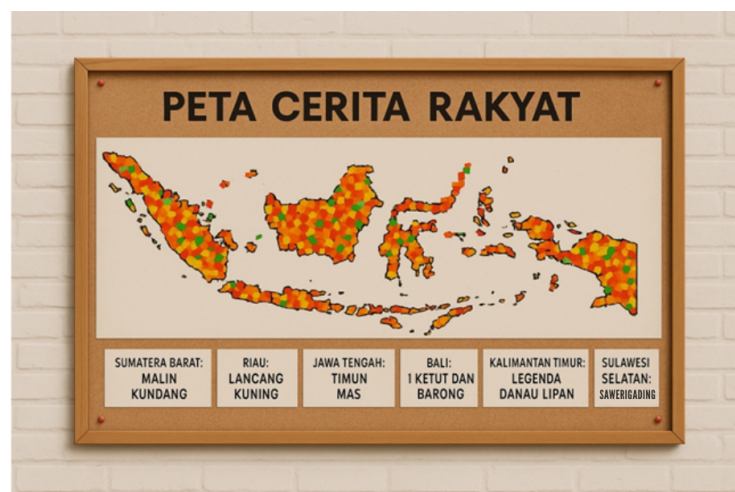
Gambar 1.Sintaks pelaksanaan model Pecara

Untuk melaksanakan model Pecara, langkah pertama yang dilakukan guru bersama siswa adalah membuat peta Indonesia dan menempelkan daftar cerita rakyat dari berbagai daerah di belakang kelas. Selanjutnya, pada hari pelaksanaan kegiatan Gerakan Literasi Sekolah (GLS), guru mengarahkan siswa untuk membaca cerita rakyat dari berbagai wilayah Nusantara. Setelah membaca, siswa diminta untuk menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa mereka sendiri. Kegiatan ini kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelas yang menggali nilai-nilai moral, sosial, dan budaya dari cerita yang dibaca. Sintaks ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menyampaikan kembali isi teks (kemampuan literasi fungsional), tetapi juga untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia. Konsep ini selaras dengan prinsip pembelajaran berbasis budaya yang mengedepankan koneksi antara teks dan konteks sosial budaya siswa (Muwahhida, 2023).

Dibandingkan dengan pendekatan GLS konvensional yang sering kali hanya berfokus pada kegiatan membaca mandiri, model Pecara menekankan interaksi sosial, refleksi nilai

budaya, dan integrasi visual-spasial melalui pemetaan cerita rakyat. Sementara itu, jika dibandingkan dengan literasi berbasis proyek (*project-based literacy*), model ini cenderung lebih ringan dari sisi beban teknis, tetapi tetap mampu menumbuhkan kompetensi berpikir kritis dan kolaboratif melalui aktivitas diskusi dan penyampaian ulang teks. Pendekatan ini juga konsisten dengan prinsip multiliterasi. Artinya, siswa tidak hanya memahami isi bacaan, tetapi juga mengaitkannya dengan identitas dan latar sosial budayanya (Pantiwati et al., 2020). Dengan demikian, sintaks model Pecara efektif dalam mengembangkan literasi yang kontekstual dan berakar pada kearifan lokal, sekaligus membangun kesadaran kebinekaan di lingkungan sekolah.

Dalam pelaksanaan model Pecara, dukungan dan partisipasi dari guru serta siswa sangat diperlukan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses membaca, memahami, serta menyampaikan informasi budaya yang diperoleh dari berbagai sumber digital (Rifa'i et al., 2024). Siswa akan memanfaatkan gawai masing-masing untuk mencari informasi budaya dari suku atau daerah tertentu, melakukan kegiatan membaca, kemudian menuliskan informasi yang didapat dalam bentuk catatan pada kertas berwarna yang nantinya ditempelkan pada bidang mosaik berbentuk peta Indonesia di belakang kelas. Aktivitas ini tidak hanya memperkaya wawasan siswa terhadap kebudayaan Indonesia tetapi juga menumbuhkan rasa cinta tanah air melalui representasi visual peta Indonesia yang terbentuk dari kertas berisi catatan terkait budaya. Tampilan visual dari peta literasi Indonesia disajikan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Ilustrasi peta Indonesia dari mosaik kertas model Pecara

Melalui model ini, literasi digital dan budaya siswa SMA dapat berkembang secara seimbang. Literasi digital yang baik akan membantu siswa dalam memilah informasi yang bermanfaat, sementara pemahaman budaya yang kuat akan memperkaya identitas mereka

sebagai bagian dari bangsa Indonesia ([Fahman Arbi & Amrullah, 2024](#)). Seiring waktu, model ini mampu menciptakan generasi muda yang literat, berbudaya, dan cinta tanah air.

Potensi Manfaat Penerapan Model Pembelajaran Pecara (Peta Cerita Rakyat)

Implementasi model Pecara berpotensi meningkatkan minat baca, literasi digital, dan pemahaman budaya pada siswa SMA. Meskipun temuan ini belum diuji melalui data lapangan, potensi manfaat dari penerapan model Pecara dapat dilihat dari beberapa indikator konseptual dan temuan studi terdahulu. Beberapa potensi manfaat yang dari penerapan model Pecara adalah sebagai berikut.

a. Peningkatan Literasi Digital

Model ini berpotensi meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, khususnya dalam hal pencarian informasi, penilaian kredibilitas sumber, serta pemahaman isi secara kritis. Proses pencarian dan pengkajian cerita rakyat dari berbagai suku di Indonesia mendorong siswa untuk menggunakan berbagai *platform* digital secara aktif. Keterlibatan siswa dalam kegiatan berbasis teknologi yang diarahkan secara pedagogis mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara kritis ([Wisudojati et al., 2024](#)). Selain itu, penggunaan gawai untuk kegiatan literasi yang diintegrasikan dengan konten lokal mampu memperkuat relevansi pembelajaran bagi siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam aktivitas literasi ([Susandi et al., 2025](#)). Dengan demikian, meskipun masih bersifat prospektif, model Pecara memiliki potensi sebagai sarana pengembangan literasi digital yang bermakna dan kontekstual di era pembelajaran berbasis teknologi.

b. Penguatan Pemahaman Budaya dan Identitas Nasional

Model Pecara dirancang tidak hanya untuk memperkuat literasi digital siswa, tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran akan keragaman budaya Indonesia. Dalam praktiknya, siswa diminta mencari informasi tentang budaya dari salah satu suku di Indonesia, menuliskannya di atas kertas berwarna, dan menempelkannya pada mosaik peta Indonesia yang dipajang di kelas. Aktivitas ini secara konseptual berpotensi meningkatkan pemahaman lintas budaya dan memperluas wawasan siswa terhadap keberagaman etnik. Kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen budaya lokal dapat mendorong perkembangan sikap toleran dan memperkuat identitas nasional siswa ([Muwakhida, 2023](#)). Meskipun belum diuji secara empiris, model Pecara berpotensi membentuk sikap menghargai perbedaan karena siswa dikenalkan pada budaya di luar daerah asalnya melalui proses eksploratif dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan penelitian Ridho et al., ([2022](#)) bahwa pembelajaran berbasis budaya yang dilakukan secara konsisten mampu memperkuat identitas kebangsaan serta membangun

kebanggaan sebagai warga negara Indonesia. Dengan menggabungkan teknologi digital dan kekayaan budaya lokal, model ini dapat menjadi pendekatan literasi yang relevan untuk meningkatkan literasi digital dan menumbuhkan kesadaran budaya pada siswa.

c. Pembangun Kedekatan antara Guru dengan Siswa

Peran guru sebagai fasilitator dalam model Pecara memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pengembangan literasi digital dan budaya di sekolah. Guru tidak hanya membimbing siswa dalam mencari dan menilai informasi yang relevan, tetapi juga mengarahkan siswa untuk menggunakan sumber yang kredibel serta melatih keberanian menyampaikan hasil eksplorasi secara lisan di kelas. Penelitian yang dilakukan Rifa'i et al. (2024) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif guru dalam proses pembelajaran literasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat keterampilan komunikasi siswa. Selain itu, peran guru dalam memfasilitasi eksplorasi budaya berdampak positif terhadap tumbuhnya rasa percaya diri siswa dalam berbicara di depan umum dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan (Rifa'i et al., 2024). Dengan demikian, model Pecara berpotensi menciptakan suasana belajar yang akrab antara guru dan siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan bermakna.

d. Mosaik Peta Indonesia sebagai Representasi Visual Cinta Tanah Air

Salah satu bagian unik dari model Pecara adalah pembentukan mosaik peta Indonesia dari kertas-kertas berisi catatan siswa tentang cerita rakyat dari berbagai daerah yang dibaca. Peta ini berfungsi sebagai representasi visual dari rasa cinta tanah air yang ingin ditumbuhkan dalam diri siswa. Representasi visual seperti ini dapat memperkuat identitas budaya dan nasional karena secara simbolis menggambarkan keragaman yang menjadi karakteristik negara (Tamrin, 2025). Dengan mosaik peta ini, siswa merasa lebih dekat dengan budaya Indonesia melalui mosaik yang mereka bentuk secara kolektif. Peta ini tidak hanya berfungsi sebagai hasil akhir model, tetapi juga sebagai simbol keberhasilan dalam menumbuhkan kecintaan terhadap tanah air dan literasi digital yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, model Pecara dapat meintegrasikan literasi digital dan budaya bagi siswa SMA dapat berkembang secara beriringan melalui kegiatan yang dirancang secara kreatif dan terintegrasi dengan teknologi.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut. *Pertama*, model pembelajaran Pecara dilaksanakan dalam beberapa sintaks, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. *Kedua*, model pembelajaran Pecara menunjukkan potensi manfaat untuk

meningkatkan literasi digital siswa, penguatan pemahaman budaya dan identitas nasional, membangun kedekatan antara guru dan siswa, serta mosaik yang dihasilkan menjadi representasi cinta tanah air.

Kontribusi ilmiah dari penelitian ini terletak pada penyusunan kerangka konseptual model pembelajaran Pecara berbasis literasi digital dan budaya. Untuk pengembangan lebih lanjut, penelitian berikutnya disarankan untuk fokus pada pengujian efektivitas penerapan model Pecara ini secara langsung di sekolah. Hal tersebut perlu dilakukan untuk mengevaluasi dampaknya terhadap kemampuan berliterasi, berpikir kritis, dan penguatan identitas budaya pada siswa.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, & S, F. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1702–1711.
- Agustina, R, S., & Asri, Y. (2016). Muatan Kearifan Lokal dalam Cerpen Mukhtahir karya Cerpenis Minangkabau. *Humanus*, 15(1), 14–31. <https://doi.org/doi.org/10.24036/jh.v15i1.6408>
- Alyana, A. A., & Hidayati, R. (2024). Mengatasi Masalah Kecanduan Game Online dengan Konseling Behavioristik Teknik Self Management Pada Siswa Kelas X SMA 1 Mejobo. *Muria Research Guidance and Counselling Jou*, 3(1), 91–96. <https://doi.org/10.24176/mrgc.v3i1.11154>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Fahman Arbi, Z., & Amrullah. (2024). Social Studies in Education Transformasi Sosial dalam Pendidikan Karakter di Era Digital : Peluang dan Tantangan. *Social Studies in Education*, 2(2), 191–206. <https://doi.org/10.15642/sse.2024.2.1.191-206>
- Handayani, F. (2020). Building Students ' Critical Thinking Skills through STEM-Based Digital Literacy during the Pandemic Period Covid 19. *Cendekiawan*, 2(2), 69–74. <https://doi.org/doi.org/10.35438/cendekiawan.v2i2.184>
- Haslinda, F., Maghfiroh, N., & Fadillah, S. R. (2022). Buku Digital sebagai Media Pengembangan Literasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 576–584.
- Irawati, & Winario, M. (2020). Urgensi Pendidikan Multikultural, Pendidikan Segregasi dan Pendidikan Inklusi di Indonesia. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 3(3), 177–187. <https://doi.org/dx.doi.org/10.24014/idj.v3i3.11776>
- Khasanah, U., & Herina. (2019). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 21, 999–1015.
- Madjid, M., Sudarmadi, U. N., Sundariati, & Bahri, A. (2023). Pengembangan Literasi Digital melalui Model Pembelajaran MANISE pada SMP Swasta 08 Namrole. *Prosiding*

- Seminar Nasional Biologi FMIPA UNM*, 317–325.
- Muwahhida, M. A. F. (2023). Membangun Kebangsaan dan Memperkuat Budaya Lokal Melalui Pendidikan Karakter di Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5640–5652. <https://doi.org/doi.org/10.23969/jp.v8i2.10068>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nur, M. S., & Uyun, A. S. (2020). *Tinjauan Pustaka Sistematis: Pengantar Metode Penelitian Sekunder untuk Energi Terbarukan-Bioenergi*. Penerbit Lakeisha.
- Nursaptini, & Widodo, A. (2022). Urgensi Penguatan Pembelajaran IPS di Sekolah dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi dan Keanekaragaman Budaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1097–1102. <https://doi.org/doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4685>
- Nurul, F., Zalmi, H., Rahmi, L., & Friona, M. K. (2023). Kompetensi Literasi Informasi pada Tingkat Pengetahuan dan Keterampilan Mahasiswa Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam UIN Imam Bonjol Padang. *Hybrid International Conference on Library and Information Science*, 4(October), 299–311.
- Pantiwati, Y., Permana, F. H., Kusniarti, T., Novian, T., & Sari, I. (2020). Model Pembelajaran Li-Pro-GP (Literasi Berbasis Proyek Terintegrasi GLS dan PPK). *Simposium Prosiding Multidisiplin Nasional Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 2, 79–84.
- Pratiwi, I., Hendrik, H., Atmadiredja, G., & Utama, B. (2019). *Konsentrasi Belajar Siswa SMA dan Penggunaan Gawai*. Puslitjakdikbud.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2022). Analisis Capaian Siswa Indonesia Pada PISA dan Urgensi Kurikulum Berorientasi Literasi dan Numerasi. *Edupedika*, 1(1), 1–12.
- Ramadhana, R. N., Elyani, E. P., & Mu'in, F. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Analisis Sastra. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(2), 279–292.
- Ridho, A., Wardhana, K. E., Yuliana, A. S., Qolby, I. N., & Zalwana. (2022). Implementasi Pendidikan Multikultural Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Educasia: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 7(3), 195–213. <https://doi.org/10.21462/educasia.v7i3.131>
- Rifa'i, M. R., Prohandono, T., & Bektiasro, S. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa di Era Merdeka Belajar. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 5(2), 106–116. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v5i2.11514>
- Suhendriani, N., & Nugroho, S. (2022). Big Five Personality terhadap Perilaku Phubbing pada Siswa SMA. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)*, 2(2), 117–128. <https://doi.org/10.25299/jicop.v2i2.11568>
- Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi dalam Pendidikan Modern. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3325>
- Susandi, A., Amelia, D. J., Huda, M. M., AtiMZ, A. F. S., & Khasanah, L. A. I. U. (2025). Relevansi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Digital Menuju Generasi Indonesia Emas 2045. *Journal of Nusantara Education*, 4(2), 107–117. <https://doi.org/10.57176/jn.v4i2.148>
- Sutrianto, Rahmawan, N., Hadi, S., & Fitriyono, H. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Atas*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Syam, S., Erniati, Jumriati, & Syukriady, D. (2024). Literasi Digital: Pengaruhnya Terhadap Minat Baca Siswa SMA. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(29), 2016–2028. <https://doi.org/doi.org/10.51574/jrip.v4i3.1924>
- Tamrin, A. H. (2025). Dinamika Representasi Identitas Budaya dalam Sastra Digital Indonesia di Era Media Sosial. *Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.59613/wejkb441>

- Tuwu, D., Hos, J., Roslan, S., Anggraini, D., & Rusli, M. (2022). Pelatihan Literasi Digital Untuk Mahasiswa di Era Pandemi COVID-19. *Indonesian Journal of Community Services*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.47540/ijcs.v1i1.538>
- Wajdi, M., Akib, T., Natsir, M., Hasan, E., & Abidin. (2021). Hubungan antara Kecakapan Literasi Digital dengan Kreativitas Mengajar Guru dalam Kegiatan Pembelajaran. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 214–222. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i3.259>
- Wardiyati, H. (2019). Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(6), 1083–1091. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i5.7837>
- Warsinah, Madrah, M., Muflihina, A., & Irfan, A. (2022). Urgensi Literasi Digital bagi Pendidik dalam Meningkatkan Keterampilan Mengelola Pembelajaran Warsiyah , Muna Madrah , Ahmad Muflihina , Agus Irfan Pendahuluan Saat ini kita telah memasuki Era super smart society (society 5 . 0) yang merupakan antitesa a. *DIMAS: Jurnal Pemikiran Agama Dan Pemberdayaan*, 22(1), 115–132. <https://doi.org/10.21580/dms.2022.221.10042>
- Widiastuti, A., Alwasi, F. T., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Literasi Budaya dan Kewargaan Sebagai Upaya Mempertahankan Kebudayaan di Tengah Kemajemukan Masyarakat Indonesia. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 83–90. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.192>
- Wisudojati, B., Iswadi, M. K., Aminullah, A. M., & Laelatunnufus, A. (2024). Peningkatan Keterampilan Literasi Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Menengah Melalui Integrasi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1815–1821. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2629>
- Wuyckens, G., Landry, N., & Fastrez, P. (2022). Untangling Media Literacy, Information Literacy, and Digital Literacy: A Systematic Meta-review of Core Concepts in Media Education. *Journal of Media Literacy Education*, 14(1), 168–182. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2022-14-1-12>

Biografi Penulis



Faiza Nurrahmah adalah Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Ia lahir di Kuala Tungkal pada Februari 2003. Ia menyelesaikan S1 di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Padang pada tahun 2024. Minat penelitiannya meliputi pembelajaran keterampilan membaca dan pengembangan media pembelajaran bahasa. Email: faizanurrahmah.file@gmail.com.

	Syahrul R adalah guru besar dalam bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Ia lahir di Dumai, Juli 1961. Ia juga aktif sebagai peneliti dan pembicara dalam bidang pendidikan bahasa. Minat penelitiannya terkait kurikulum dan pembelajaran bahasa Indonesia. Email: syahrul_r@fbs.unp.ac.id
	Tressyalina adalah Lektor di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Ia aktif dalam penelitian dan publikasi. Selain itu ia juga aktif sebagai Ketua Gugus Penjamin Mutu FBS UNP. Minat utamanya adalah bidang pragmatik dan pembelajaran bahasa Indonesia. Email: tressyalina@fbs.unp.ac.id
	Afnita adalah Lektor Kepala di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Ia lahir pada Juli 1984. Ia aktif dalam penelitian dan publikasi. Minat utamanya adalah bidang keterampilan membaca dan pembelajaran bahasa Indonesia. Email: afnita@fbs.unp.ac.id