Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PROGRAM "GELISIK" BERBASIS LITERASI INTERAKTIF DAN REFLEKTIF DI SEKOLAH DASAR

Angres Sugiarti[1], Wildan Nurul Fajar[2*], Hotlan Richardo Purba[3]
[1,2,3]Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
angressugiarti13@gmail.com[1], hotlanrichardo@gmail.com[2],
wildannurulfajar@ump.ac.id[3*]

ABSTRACT

This study explores the implementation of the GELISIK Program (Gerakan Literasi Asyik) in strengthening character education among fifth-grade students at SD Negeri Tayem 02 Karangpucung, Cilacap. The program was developed to transform the fifteen-minute reading habit before learning into interactive and reflective literacy activities through paired reading, digital storytelling, story mapping, read aloud, role play, and literacy journals. This study employed a qualitative approach with a case study design involving 17 fifth-grade students, a classroom teacher, a principal, and supporting teachers. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, then analyzed using the interactive model of data reduction, data display, conclusion drawing, and verification. The findings showed that GELISIK improved students' participation in literacy activities and strengthened curiosity, responsibility, confidence in expressing opinions, collaboration, and reading interest. Supporting factors included teachers' roles, students' enthusiasm, varied reading materials, digital facilities, and school support. Challenges included differences in reading ability, students' shyness, limited implementation time, and shared use of digital facilities. These challenges were addressed through heterogeneous grouping, peer assistance, gradual performance opportunities, flexible scheduling, and printed reading materials as alternatives. The GELISIK Program demonstrates that interactive and reflective literacy habituation can serve as an effective strategy for strengthening character education in elementary schools.

Keywords: *character education; elementary school; GELISIK program; interactive literacy; reflective literacy*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Program GELISIK (Gerakan Literasi Asyik) dalam penguatan pendidikan karakter siswa kelas V SD Negeri Tayem 02 Karangpucung, Cilacap. Program GELISIK dikembangkan untuk mengubah pembiasaan membaca lima belas menit sebelum pembelajaran menjadi kegiatan literasi interaktif dan reflektif melalui membaca berpasangan, cerita digital, peta cerita, membaca nyaring, bermain peran, dan jurnal literasi.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang melibatkan 17 siswa kelas V, guru kelas, kepala sekolah, dan guru pendukung. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Program GELISIK meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi serta menguatkan rasa ingin tahu, tanggung jawab, keberanian berpendapat, kolaborasi, dan cinta membaca. Faktor pendukung meliputi peran guru, antusiasme siswa, variasi bahan bacaan, fasilitas digital, dan dukungan sekolah. Hambatan berupa perbedaan kemampuan membaca, rasa malu siswa, keterbatasan waktu, serta penggunaan fasilitas digital secara bergantian diatasi melalui pengelompokan heterogen, pendampingan teman sebaya, kesempatan tampil bertahap, pengaturan jadwal, dan penyediaan bahan bacaan cetak. Program GELISIK menunjukkan bahwa pembiasaan literasi yang interaktif dan reflektif dapat menjadi strategi penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.
Kata kunci: pendidikan karakter; sekolah dasar; Program GELISIK; literasi interaktif; literasi reflektif

A. Pendahuluan

Literasi membaca menjadi fondasi pembelajaran sekolah dasar karena membantu siswa memahami informasi, mengembangkan pengetahuan, menafsirkan pesan, serta menyampaikan gagasan. Kegiatan literasi perlu dirancang secara aktif agar siswa tidak hanya membaca secara mekanis, tetapi juga memahami dan memaknai bacaan. Nurkaeti et al. (2019) menunjukkan bahwa *read aloud* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam membaca, sedangkan Rahayu dan Mustadi (2022) menjelaskan bahwa membaca nyaring mendukung perkembangan literasi melalui kegiatan yang terarah dan komunikatif.

Pembiasaan membaca lima belas menit sebelum pembelajaran belum selalu menghasilkan keterlibatan aktif apabila metode, bahan bacaan, dan tindak lanjutnya kurang bervariasi. Wulan et al. (2022) menyatakan bahwa *read aloud* interaktif dapat meningkatkan perhatian dan persepsi positif siswa terhadap membaca. Nurzaman (2023) juga menemukan bahwa model *read aloud* kolaboratif dan interaktif membantu siswa memahami teks melalui kegiatan diskusi dan evaluasi. Variasi strategi literasi diperlukan untuk mengurangi

kebosanan serta meningkatkan partisipasi siswa.

Literasi juga berperan dalam penguatan pendidikan karakter karena siswa dapat mengenal nilai moral, menilai perilaku tokoh, dan merefleksikan pesan bacaan. Riyanto et al. (2025) menegaskan bahwa literasi berkontribusi terhadap pembentukan karakter melalui pemahaman nilai dan budaya sekolah. Bachtiar dan Fajar (2026) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis literasi dapat memperkuat karakter apabila disertai refleksi dan pengalaman belajar bermakna. Penguatan karakter melalui literasi perlu dilakukan secara konsisten untuk mengembangkan rasa ingin tahu, tanggung jawab, keberanian berpendapat, kolaborasi, dan cinta membaca.

Pembentukan karakter memerlukan keterlibatan siswa dalam pengalaman, diskusi, dan refleksi, bukan hanya penyampaian pesan moral. Marzoan dan Affandi (2026) menjelaskan bahwa pendidikan karakter masih menghadapi kendala berupa pembiasaan yang belum konsisten dan ruang refleksi yang terbatas. Pratiwi dan Wuryandani (2025) menambahkan bahwa penguatan tanggung jawab membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Refleksi setelah membaca membantu siswa menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman dan tindakan sehari-hari.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai kegiatan visual, interaktif, kolaboratif, dan ekspresif mendukung penggunaan media digital dalam literasi. Ratminingsih et al. (2026) menemukan bahwa *digital storytelling* meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku siswa. Schmidt dan Sawyer (2026) menjelaskan bahwa cerita digital yang relevan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Wan dan Herpendi (2023) juga menunjukkan bahwa *digital storytelling* berbasis web dapat mendukung pembelajaran siswa sekolah dasar. Proyektor dan *interactive flat panel* dapat memperkuat kegiatan membaca, diskusi, dan refleksi.

Membaca berpasangan, peta cerita, membaca nyaring, dan bermain peran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam literasi. Revalina et al. (2026) menunjukkan bahwa *reading aloud* berbantuan buku cerita pembentuk karakter meningkatkan keterlibatan,

pemahaman membaca, dan nilai karakter siswa. Indrayani et al. (2025) menemukan bahwa cerita digital dalam kegiatan membaca nyaring mendukung peningkatan kemampuan membaca siswa kelas V. Istiqomatudiniyah dan Eminita (2026) menjelaskan bahwa bacaan digital kolaboratif meningkatkan interaksi dan literasi siswa.

SD Negeri Tayem 02 Karangpucung telah melaksanakan pembiasaan membaca lima belas menit sebelum pembelajaran. Hasil observasi awal di kelas V menunjukkan bahwa kegiatan tersebut masih monoton, sehingga sebagian siswa kurang fokus, berbicara dengan teman, atau belum memahami isi bacaan secara mendalam. Kegiatan literasi belum selalu disertai dialog, refleksi, dan tindak lanjut yang menghubungkan bacaan dengan karakter siswa. Fasilitas proyektor, *sound system*, dan *interactive flat panel* juga belum dimanfaatkan secara optimal, sedangkan perbedaan kemampuan membaca siswa memerlukan strategi kolaboratif dan pendampingan teman sebaya.

Penelitian terdahulu telah membahas *read aloud*, cerita digital, literasi kolaboratif, dan media interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar. Nurkaeti et al. (2019), Rahayu dan Mustadi (2022), serta Nurzaman (2023) mengkaji membaca nyaring dalam pengembangan literasi. Ratminingsih et al. (2026), Schmidt dan Sawyer (2026), serta Wan dan Herpendi (2023) membahas cerita digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Revalina et al. (2026) menghubungkan membaca nyaring dengan pengembangan karakter, sedangkan Pratiwi dan Wuryandani (2025) menekankan kebutuhan multimedia interaktif untuk menguatkan tanggung jawab siswa.

Kesenjangan penelitian terletak pada terbatasnya program yang mengintegrasikan pembiasaan membaca harian, aktivitas literasi aktif, media digital, dan refleksi karakter dalam satu kegiatan terstruktur. Program GELISIK dikembangkan untuk mentransformasi kegiatan membaca lima belas menit melalui membaca berpasangan, cerita digital, peta cerita, membaca nyaring, bermain peran, dan jurnal refleksi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Program GELISIK dalam penguatan pendidikan karakter

siswa kelas V, menganalisis dampaknya terhadap rasa ingin tahu, tanggung jawab, keberanian berpendapat, kolaborasi, dan cinta membaca, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan hambatan pelaksanaannya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi implementasi Program GELISIK (Gerakan Literasi Asyik) dalam penguatan pendidikan karakter siswa kelas V SD Negeri Tayem 02 Karangpucung, Cilacap. Pendekatan ini digunakan untuk memahami pelaksanaan program, keterlibatan siswa, perkembangan karakter, serta faktor pendukung dan hambatan dalam pembiasaan membaca lima belas menit yang dikembangkan menjadi kegiatan literasi interaktif dan reflektif. Penelitian melibatkan 17 siswa kelas V, guru kelas sebagai pelaksana program, kepala sekolah sebagai informan pendukung, serta guru lain yang terlibat dalam penggunaan proyektor dan *interactive flat panel*.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada kegiatan membaca berpasangan, cerita digital, peta cerita, membaca nyaring, bermain peran, dan refleksi untuk mengamati keterlibatan siswa serta karakter rasa ingin tahu, tanggung jawab, keberanian berpendapat, kolaborasi, dan cinta membaca. Wawancara melibatkan guru, siswa, kepala sekolah, dan guru terkait, sedangkan dokumentasi mencakup foto kegiatan, jurnal refleksi, peta cerita, lembar observasi, bahan bacaan, slide cerita digital, dan catatan perkembangan siswa. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi secara berkelanjutan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Implementasi Program GELISIK dalam Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas V

Implementasi Program GELISIK (Gerakan Literasi Asyik) dilaksanakan di kelas V SD Negeri Tayem 02 Karangpucung, Cilacap dengan

melibatkan 17 siswa. Tahap awal pelaksanaan diawali dengan sosialisasi program kepada siswa. Guru menjelaskan tujuan Program GELISIK, jadwal kegiatan, bentuk aktivitas literasi, serta karakter yang diharapkan berkembang melalui kegiatan tersebut. Karakter yang menjadi fokus program meliputi rasa ingin tahu, tanggung jawab, keberanian berpendapat, kolaborasi, dan cinta membaca. Guru juga menyampaikan bahwa kegiatan membaca tidak hanya bertujuan memperoleh informasi, tetapi menjadi sarana untuk memahami nilai positif dari bacaan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sosialisasi tersebut membantu siswa memahami alur kegiatan serta membangun kesiapan untuk mengikuti pembiasaan literasi yang berbeda dari kegiatan sebelumnya.

Pelaksanaan Program GELISIK dilakukan setiap hari Senin sampai Jumat sebelum pembelajaran inti dimulai. Kegiatan berlangsung selama kurang lebih dua puluh menit yang terdiri atas lima belas menit literasi aktif dan lima menit refleksi. Guru menyiapkan bahan bacaan berupa cerita pendek, buku cerita bergambar, bahan bacaan digital, serta panduan kegiatan sesuai jadwal harian. Penggunaan proyektor dan *interactive flat panel* dilakukan secara bergantian sesuai ketersediaan fasilitas sekolah. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan kegiatan, memberikan contoh, memotivasi siswa, mengelola waktu, serta mencatat perkembangan keterlibatan dan karakter siswa selama program berlangsung.

Kegiatan hari Senin dilaksanakan melalui membaca berpasangan. Siswa dibagi menjadi beberapa pasangan untuk membaca bahan bacaan yang sama secara bergantian. Setiap siswa memperoleh kesempatan membaca, mendengarkan, serta menceritakan kembali isi bacaan kepada pasangan. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk saling membantu ketika menemukan kata atau bagian cerita yang belum dipahami. Interaksi antarsiswa terlihat lebih aktif dibandingkan kegiatan membaca mandiri sebelumnya. Guru memberikan pendampingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan membaca dan pemahaman isi bacaan.

Kegiatan hari Selasa dilakukan melalui cerita digital. Guru

menampilkan cerita pendek bergambar menggunakan *smartboard*. Siswa membaca dan mengamati isi cerita secara bersama-sama. Guru mengajukan pertanyaan sederhana mengenai tokoh, peristiwa, konflik, dan pesan yang terdapat dalam cerita. Beberapa siswa mulai mengajukan pertanyaan terkait perilaku tokoh serta alasan tokoh melakukan tindakan tertentu. Kegiatan cerita digital membantu menciptakan suasana literasi yang lebih menarik karena siswa memperoleh dukungan visual dan dapat berdiskusi secara langsung mengenai isi bacaan.



Gambar 1. Guru menampilkan cerita pendek bergambar menggunakan *smartboard*

Kegiatan hari Rabu berfokus pada pembuatan peta cerita atau *mind map*. Siswa membuat catatan sederhana mengenai judul, tokoh, tempat, alur, masalah, penyelesaian, dan pesan yang diperoleh dari bacaan. Sebagian siswa membuat peta cerita di buku tulis, sedangkan beberapa hasil kerja siswa ditampilkan melalui *smartboard* untuk dibahas bersama. Kegiatan ini membantu siswa memahami struktur bacaan secara lebih terarah. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan hasil peta cerita di depan kelas. Aktivitas tersebut menjadi sarana bagi siswa untuk menyampaikan pemahaman dan pendapat mengenai isi bacaan.

Kegiatan hari Kamis dilakukan melalui membaca nyaring (*read aloud*) dan bermain peran sederhana. Siswa secara bergantian membaca satu paragraf atau bagian dialog dari cerita yang telah dipilih. Guru memberikan arahan mengenai intonasi, pengucapan, dan ekspresi saat membaca. Siswa kemudian memerankan tokoh-tokoh dalam cerita secara sederhana bersama kelompoknya. Suasana kelas terlihat lebih hidup karena siswa dapat mengekspresikan diri melalui suara, gerak, dan dialog. Kegiatan ini memberi kesempatan kepada siswa yang sebelumnya cenderung pasif

untuk tampil secara bertahap di depan teman-temannya.



Gambar 2. Kegiatan literasi di luar ruangan sebelum bermain peran

Kegiatan hari Jumat dilaksanakan melalui refleksi literasi. Siswa menulis atau menggambar pengalaman membaca yang paling berkesan selama satu minggu dalam jurnal literasi. Refleksi memuat perasaan siswa setelah membaca, tokoh yang disukai, pesan yang diperoleh, serta tindakan baik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa diberi kesempatan untuk membacakan atau menjelaskan hasil refleksinya di depan kelas. Guru memberikan apresiasi berupa pujian dan stiker bintang kepada siswa yang aktif, bertanggung jawab, serta berani menyampaikan pendapat. Hasil jurnal refleksi dikumpulkan sebagai bahan pemantauan perkembangan siswa.

Pelaksanaan Program GELISIK menunjukkan bahwa kegiatan literasi dapat diintegrasikan dengan penguatan pendidikan karakter melalui aktivitas yang terstruktur. Membaca berpasangan mendukung pembentukan kolaborasi dan kepedulian antarteman. Cerita digital dan peta cerita mendorong rasa ingin tahu serta kemampuan memahami isi bacaan. Membaca nyaring dan bermain peran memberikan ruang bagi siswa untuk melatih keberanian berpendapat dan mengekspresikan diri. Jurnal refleksi membantu siswa memahami nilai positif dari bacaan serta membangun tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas literasi. Program GELISIK menjadikan kegiatan literasi pagi tidak hanya sebagai rutinitas membaca, tetapi sebagai pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas V.

Membaca berpasangan memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membaca, mendengarkan, menceritakan kembali isi bacaan, serta membantu teman yang mengalami kesulitan. Aktivitas ini mendukung perkembangan kolaborasi dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan kegiatan literasi. Hasil tersebut sejalan dengan Nurzaman

(2023) yang menemukan bahwa model *read aloud* kolaboratif dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses membaca. Istiqomatudiniyah dan Eminita (2026) juga menunjukkan bahwa kegiatan membaca digital secara kolaboratif dapat meningkatkan interaksi dan literasi siswa. Kegiatan membaca berpasangan dalam Program GELISIK menjadikan siswa tidak hanya sebagai pembaca, tetapi juga sebagai teman belajar yang saling mendukung.

Cerita digital melalui proyektor atau *interactive flat panel* meningkatkan perhatian siswa terhadap bacaan. Siswa mengamati cerita bergambar, menjawab pertanyaan guru, serta mengajukan pertanyaan tentang tokoh dan pesan cerita. Kegiatan ini mendukung perkembangan rasa ingin tahu siswa karena mereka memperoleh pengalaman membaca yang lebih visual dan menarik. Temuan tersebut sesuai dengan Ratminingsih et al. (2026) yang menyatakan bahwa *digital storytelling* meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku siswa. Wan dan Herpendi (2023) juga menjelaskan bahwa cerita digital berbasis web dapat menjadi media pendukung pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Pemanfaatan media digital dalam Program GELISIK menunjukkan bahwa fasilitas sekolah dapat digunakan untuk memperkuat pengalaman literasi yang lebih bermakna.

Peta cerita digunakan untuk membantu siswa mengidentifikasi tokoh, alur, masalah, penyelesaian, dan pesan dalam bacaan. Siswa menyusun informasi penting dalam bentuk visual sederhana, kemudian beberapa siswa menjelaskan hasil pekerjaannya di depan kelas. Kegiatan ini melatih pemahaman bacaan sekaligus membangun tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Temuan tersebut mendukung penelitian Pratiwi dan Wuryandani (2025) yang menegaskan pentingnya media interaktif dalam penguatan karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar. Peta cerita juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide dan menyampaikan pemahaman secara mandiri.

Membaca nyaring dan bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dialog,

menggunakan intonasi, serta mengekspresikan tokoh dalam cerita. Aktivitas tersebut membantu siswa yang sebelumnya pasif untuk tampil secara bertahap dan meningkatkan keberanian berpendapat. Hasil penelitian ini sejalan dengan Nurkaeti et al. (2019) yang menjelaskan bahwa *read aloud* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi. Rahayu dan Mustadi (2022) menyatakan bahwa metode *read aloud* mendukung perkembangan literasi membaca melalui pengalaman yang komunikatif. Revalina et al. (2026) juga menunjukkan bahwa *reading aloud* berbantuan buku cerita dapat mendukung pembentukan karakter baik siswa sekolah dasar.

Jurnal refleksi literasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuliskan perasaan, tokoh yang disukai, pesan cerita, serta tindakan baik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Refleksi membantu siswa menghubungkan isi bacaan dengan nilai karakter yang dipelajari. Temuan tersebut sejalan dengan Marzoan dan Affandi (2026) yang menjelaskan bahwa pendampingan reflektif dapat memperkuat pendidikan karakter melalui pembiasaan yang terarah. Kegiatan refleksi menjadikan siswa tidak hanya memahami bacaan, tetapi juga belajar menilai dan menerapkan nilai positif dalam perilaku sehari-hari.

Implementasi Program GELISIK memperlihatkan bahwa literasi harian dapat menjadi strategi penguatan pendidikan karakter apabila dilaksanakan secara konsisten melalui kegiatan kolaboratif, media digital, aktivitas ekspresif, dan refleksi. Temuan ini mendukung Riyanto et al. (2025) yang menjelaskan bahwa literasi berperan dalam pembentukan karakter melalui penguatan budaya sekolah dan keterlibatan aktif siswa. Schmidt dan Sawyer (2026) juga menunjukkan bahwa cerita digital yang relevan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif. Program GELISIK memiliki kekhasan berupa integrasi pembiasaan literasi, aktivitas interaktif, pemanfaatan teknologi, dan refleksi karakter dalam satu rangkaian kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Dampak Program GELISIK terhadap Rasa Ingin Tahu, Tanggung Jawab, Keberanian

Berpendapat, Kolaborasi, dan Cinta Membaca Siswa

Pelaksanaan Program GELISIK menunjukkan adanya perubahan positif pada keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi dan perkembangan karakter yang menjadi sasaran program. Perubahan tersebut terlihat dari hasil observasi guru, jurnal refleksi literasi siswa, hasil peta cerita, kegiatan diskusi, serta dokumentasi pelaksanaan program. Siswa yang sebelumnya kurang fokus saat kegiatan membaca mandiri mulai menunjukkan perhatian yang lebih baik ketika kegiatan literasi dilaksanakan melalui variasi aktivitas. Kegiatan membaca tidak lagi dipahami sebagai rutinitas sebelum pembelajaran, melainkan sebagai kegiatan yang memberikan kesempatan untuk berdiskusi, berekspresi, dan memperoleh pengalaman baru dari bacaan.

Rasa ingin tahu siswa berkembang melalui kegiatan cerita digital, diskusi isi bacaan, dan pembuatan peta cerita. Siswa terlihat lebih aktif mengajukan pertanyaan mengenai tokoh, konflik, pesan, serta kelanjutan cerita yang dibaca. Beberapa siswa juga menunjukkan ketertarikan untuk mengetahui alasan tokoh melakukan tindakan tertentu dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari. Penggunaan cerita bergambar melalui proyektor atau *interactive flat panel* membantu siswa lebih fokus mengamati isi bacaan. Kegiatan tersebut menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk mencari informasi dan memahami bacaan secara lebih mendalam.

Tanggung jawab siswa terlihat melalui kesediaan mengikuti kegiatan literasi sesuai jadwal, membawa atau menggunakan bahan bacaan yang disiapkan, menyelesaikan peta cerita, serta mengisi jurnal refleksi secara mandiri. Sebagian besar siswa mampu menyelesaikan tugas literasi dalam waktu yang tersedia. Siswa mulai memahami bahwa setiap kegiatan memiliki hasil yang perlu diselesaikan dan dikumpulkan kepada guru. Guru memberikan apresiasi berupa pujian dan stiker bintang kepada siswa yang menyelesaikan tugas dengan baik. Apresiasi tersebut membantu siswa mempertahankan keterlibatan dan kesungguhan selama mengikuti program.

Keberanian berpendapat berkembang melalui kegiatan

membaca berpasangan, diskusi kelas, membaca nyaring, bermain peran, dan berbagi hasil refleksi. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai bersedia menjawab pertanyaan guru dan menceritakan kembali isi bacaan kepada teman. Kegiatan bermain peran menjadi aktivitas yang paling diminati karena siswa dapat tampil dengan ekspresi dan dialog sederhana. Beberapa siswa yang awalnya malu berbicara di depan kelas mulai menunjukkan keberanian setelah memperoleh kesempatan secara bertahap. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang bersedia membaca nyaring, menyampaikan pendapat, dan menjelaskan hasil peta cerita.

Karakter kolaborasi berkembang melalui kegiatan membaca berpasangan dan diskusi kelompok kecil. Siswa saling membantu memahami bacaan, mendengarkan pendapat teman, serta membagi peran saat bermain peran. Interaksi yang terjadi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa mulai mampu bekerja sama untuk menyelesaikan tugas literasi. Siswa yang memiliki kemampuan membaca lebih baik membantu teman yang masih mengalami kesulitan. Kegiatan tersebut juga mengurangi kecenderungan siswa untuk bekerja sendiri karena setiap pasangan atau kelompok memiliki tanggung jawab menyelesaikan kegiatan bersama.

Cinta membaca terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa ketika kegiatan literasi dimulai. Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap bahan bacaan baru, cerita digital, dan kegiatan bermain peran. Sebagian siswa mulai menunggu jadwal kegiatan literasi serta meminta guru menyediakan cerita lain yang dapat dibaca bersama. Jurnal refleksi siswa juga menunjukkan bahwa kegiatan cerita digital dan bermain peran menjadi pengalaman membaca yang paling berkesan. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa variasi aktivitas literasi dapat membantu siswa memandang membaca sebagai kegiatan yang menyenangkan dan tidak sekadar kewajiban sekolah.

Perkembangan rasa ingin tahu siswa menunjukkan bahwa kegiatan literasi yang disajikan secara visual dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami isi bacaan. Cerita digital memberikan rangsangan melalui gambar, teks, dan alur cerita yang memudahkan

siswa untuk mengamati serta mengajukan pertanyaan. Hasil tersebut sejalan dengan Ratminingsih et al. (2026) yang menemukan bahwa *digital storytelling* meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku siswa dalam pembelajaran. Wan dan Herpendi (2023) juga menjelaskan bahwa cerita digital dapat menjadi media pendukung pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan proyektor dan *interactive flat panel* dalam Program GELISIK membuktikan bahwa media digital dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan membaca yang lebih hidup.

Perkembangan tanggung jawab siswa melalui penyelesaian peta cerita dan jurnal refleksi menunjukkan bahwa tugas literasi yang terstruktur dapat membentuk kebiasaan menyelesaikan pekerjaan secara mandiri. Kegiatan tersebut memberikan target yang jelas bagi siswa setelah membaca, sehingga siswa tidak berhenti pada aktivitas membaca saja. Temuan ini mendukung penelitian Pratiwi dan Wuryandani (2025) yang menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk menguatkan karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar. Penguatan tanggung jawab dalam Program GELISIK juga didukung oleh pemberian apresiasi guru yang mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas secara konsisten.

Keberanian berpendapat siswa berkembang karena kegiatan membaca nyaring, bermain peran, diskusi, dan presentasi peta cerita memberikan ruang yang aman bagi siswa untuk berbicara. Kesempatan tampil secara bergantian membantu siswa membangun kepercayaan diri tanpa merasa tertekan. Hasil tersebut sejalan dengan Nurkaeti et al. (2019) yang menyatakan bahwa *read aloud* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi. Rahayu dan Mustadi (2022) menjelaskan bahwa metode *read aloud* mendukung perkembangan literasi melalui pengalaman membaca yang komunikatif. Revalina et al. (2026) juga menunjukkan bahwa *reading aloud* berbantuan buku cerita dapat membantu mengembangkan karakter baik siswa sekolah dasar. Kegiatan bermain peran memperkuat hasil tersebut karena siswa dapat

mengekspresikan pemahaman melalui dialog dan gerak.

Perkembangan kolaborasi siswa menunjukkan bahwa pembiasaan literasi dapat digunakan sebagai ruang untuk membangun keterampilan sosial. Membaca berpasangan memungkinkan siswa saling mendengarkan, menjelaskan isi bacaan, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Hasil tersebut relevan dengan Nurzaman (2023) yang menjelaskan bahwa model *read aloud* kolaboratif dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses literasi. Istiqomatudiniyah dan Eminita (2026) juga menemukan bahwa kegiatan membaca kolaboratif dapat meningkatkan interaksi dan literasi siswa. Kolaborasi dalam Program GELISIK tidak hanya terlihat pada pembagian tugas, tetapi juga pada munculnya sikap saling membantu dan menghargai pendapat teman.

Meningkatnya cinta membaca menunjukkan bahwa pembiasaan literasi yang dikemas secara menarik dapat mengubah persepsi siswa terhadap kegiatan membaca. Kegiatan cerita digital, peta cerita, membaca nyaring, dan bermain peran membuat siswa memperoleh pengalaman membaca yang tidak monoton. Hasil tersebut mendukung Wulan et al. (2022) yang menjelaskan bahwa metode *read aloud* dapat meningkatkan persepsi positif siswa sekolah dasar terhadap kegiatan membaca. Bachtiar dan Fajar (2026) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis literasi dapat memperkuat karakter siswa melalui pembiasaan yang bermakna. Program GELISIK memperlihatkan bahwa cinta membaca dapat tumbuh ketika siswa tidak hanya diminta membaca, tetapi juga diberi kesempatan untuk memahami, membagikan, dan mengekspresikan pengalaman membaca.

Dampak Program GELISIK terhadap lima karakter sasaran menunjukkan bahwa literasi dapat berfungsi sebagai media penguatan pendidikan karakter apabila dilaksanakan secara konsisten, aktif, dan reflektif. Hasil tersebut sesuai dengan Riyanto et al. (2025) yang menjelaskan bahwa kegiatan literasi dapat membangun karakter melalui keterlibatan siswa, pemahaman nilai, dan penguatan budaya sekolah. Marzoan dan Affandi (2026) juga menekankan bahwa kegiatan reflektif mendukung proses internalisasi

karakter melalui pembiasaan yang terarah. Program GELISIK memperlihatkan bahwa integrasi kegiatan literasi, media digital, aktivitas kolaboratif, ekspresi lisan, dan refleksi dapat membentuk pengalaman belajar yang mendukung perkembangan karakter siswa sekolah dasar.

Faktor Pendukung dan Hambatan dalam Pelaksanaan Program GELISIK

Pelaksanaan Program GELISIK di kelas V SD Negeri Tayem 02 Karangpucung didukung oleh beberapa faktor yang membantu kegiatan literasi berjalan secara teratur. Dukungan utama berasal dari guru kelas yang berperan dalam menyiapkan bahan bacaan, menyusun variasi kegiatan, mengatur waktu pelaksanaan, mendampingi siswa, serta memberikan apresiasi terhadap keterlibatan siswa. Guru menyesuaikan bahan bacaan dengan tingkat perkembangan siswa dan memilih cerita yang memuat nilai positif agar mudah dipahami serta relevan dengan pengalaman sehari-hari. Peran guru tersebut membuat siswa lebih siap mengikuti kegiatan membaca berpasangan, cerita digital, peta cerita, membaca nyaring, bermain peran, dan refleksi literasi.

Ketersediaan fasilitas sekolah menjadi faktor pendukung berikutnya. Proyektor, *sound system*, dan *interactive flat panel* digunakan untuk menampilkan cerita digital, gambar pendukung, serta hasil peta cerita siswa. Pemanfaatan media tersebut membuat kegiatan literasi lebih menarik dan membantu siswa memahami isi bacaan melalui unsur visual dan audio. Bahan bacaan berupa buku cerita, teks pendek, dan cerita digital juga mendukung keberagaman aktivitas literasi. Kegiatan yang bervariasi membuat siswa tidak mudah merasa bosan karena setiap hari memperoleh pengalaman membaca yang berbeda.

Antusiasme siswa menjadi faktor pendukung yang terlihat selama pelaksanaan program. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi ketika kegiatan melibatkan diskusi, cerita digital, membaca nyaring, dan bermain peran. Kegiatan membaca berpasangan juga membantu siswa yang masih kurang percaya diri karena mereka dapat belajar bersama teman sebelum menyampaikan hasil bacaan di depan

kelas. Apresiasi guru berupa pujian, stiker bintang, dan kesempatan menampilkan hasil karya turut mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Dukungan kepala sekolah dan guru lain dalam penggunaan fasilitas sekolah juga membantu kelancaran pelaksanaan program.

Hambatan pelaksanaan Program GELISIK muncul dari perbedaan kemampuan membaca dan pemahaman siswa. Beberapa siswa masih memerlukan pendampingan ketika membaca teks yang lebih panjang atau menemukan kosakata yang belum dipahami. Kondisi tersebut menyebabkan waktu pelaksanaan kegiatan terkadang tidak sesuai dengan rencana. Sebagian siswa juga masih menunjukkan rasa malu ketika diminta membaca nyaring, bermain peran, atau menyampaikan pendapat di depan kelas. Guru perlu memberikan kesempatan secara bertahap agar siswa dapat membangun keberanian tanpa merasa tertekan.

Keterbatasan waktu menjadi hambatan lain karena Program GELISIK dilaksanakan sebelum pembelajaran inti dimulai. Kegiatan literasi perlu diselesaikan dalam waktu sekitar dua puluh menit agar tidak mengurangi alokasi waktu mata pelajaran berikutnya. Penggunaan proyektor dan *interactive flat panel* juga harus disesuaikan dengan jadwal penggunaan fasilitas oleh kelas lain. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan cerita digital tidak selalu dapat dilaksanakan setiap minggu sesuai rencana. Guru mengatasi hambatan tersebut dengan menyiapkan alternatif bahan bacaan cetak dan kegiatan sederhana yang tetap sesuai dengan tujuan literasi.

Strategi perbaikan dilakukan melalui pengelompokan siswa secara heterogen dalam kegiatan membaca berpasangan. Siswa yang memiliki kemampuan membaca lebih baik ditempatkan bersama siswa yang masih memerlukan bantuan. Guru memberikan teks dengan tingkat kesulitan yang bervariasi serta menjelaskan kosakata penting sebelum kegiatan membaca dimulai. Kegiatan membaca nyaring dan bermain peran dilakukan secara bergantian dalam kelompok kecil agar siswa yang pemalu memperoleh kesempatan tampil secara lebih nyaman. Guru juga membuat jadwal

penggunaan media digital dan menyiapkan bahan bacaan cetak sebagai alternatif ketika fasilitas tidak dapat digunakan.

Faktor pendukung berupa peran guru menunjukkan bahwa keberhasilan Program GELISIK sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang kegiatan literasi yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai instruksi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membangun suasana belajar aktif, mendampingi siswa, dan memberikan penguatan positif. Temuan tersebut sejalan dengan Bachtiar dan Fajar (2026) yang menjelaskan bahwa pendampingan pembelajaran berbasis literasi dapat mendukung penguatan karakter siswa sekolah dasar. Peran guru yang konsisten membantu kegiatan literasi berkembang menjadi pembiasaan yang tidak hanya berorientasi pada kemampuan membaca, tetapi juga pada pembentukan karakter.

Pemanfaatan proyektor dan *interactive flat panel* membantu siswa memahami bacaan melalui cerita digital yang memadukan teks, gambar, suara, dan pertanyaan pemantik. Temuan tersebut sejalan dengan Ratminingsih et al. (2026) yang menunjukkan bahwa *digital storytelling* meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku siswa. Wan dan Herpendi (2023) juga menjelaskan bahwa cerita digital berbasis web dapat mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media digital perlu direncanakan secara fleksibel karena fasilitas digunakan bersama oleh beberapa kelas.

Antusiasme siswa terhadap membaca nyaring, cerita digital, dan bermain peran menunjukkan bahwa variasi kegiatan penting untuk menjaga keterlibatan dalam literasi. Hasil ini sesuai dengan Wulan et al. (2022) yang menemukan bahwa *read aloud* membentuk persepsi positif siswa terhadap kegiatan membaca. Nurkaeti et al. (2019) serta Rahayu dan Mustadi (2022) menegaskan bahwa membaca nyaring mendukung keterlibatan siswa melalui pengalaman membaca yang komunikatif. Pujian, stiker, dan kesempatan menampilkan karya turut memperkuat motivasi siswa.

Perbedaan kemampuan membaca menjadi hambatan karena beberapa siswa memerlukan waktu

lebih lama untuk memahami teks dan menyelesaikan tugas. Pengelompokan heterogen dalam membaca berpasangan membantu siswa saling mendukung selama kegiatan. Temuan tersebut sejalan dengan Nurzaman (2023) mengenai pentingnya *read aloud* kolaboratif dan interaktif serta Istiqomatudiniyah dan Eminita (2026) tentang peningkatan interaksi dan literasi melalui membaca kolaboratif. Pendampingan teman sebaya memberikan dukungan akademik dan sosial yang lebih nyaman bagi siswa.

Rasa malu dan keterbatasan keberanian siswa diatasi melalui kesempatan tampil secara bertahap dalam membaca nyaring dan bermain peran kelompok kecil. Strategi ini relevan dengan Revalina et al. (2026) yang menunjukkan bahwa *reading aloud* berbantuan buku cerita mendukung pembentukan karakter siswa. Jurnal refleksi membantu siswa menyampaikan pendapat melalui tulisan atau gambar sebelum mengungkapkannya secara lisan. Marzoan dan Affandi (2026) menegaskan bahwa pendampingan reflektif mendukung internalisasi karakter melalui pembiasaan yang terarah.

Keterbatasan waktu dan penggunaan fasilitas bersama menuntut fleksibilitas guru dalam menyiapkan alternatif bahan bacaan cetak serta mengatur jadwal media digital. Keberhasilan Program GELISIK tidak hanya ditentukan oleh teknologi, tetapi juga oleh kreativitas guru dalam menyesuaikan kegiatan dengan kondisi sekolah. Variasi bacaan, pendampingan siswa, penjadwalan media, dan evaluasi reflektif perlu dilakukan secara berkala untuk menjaga keberlanjutan program.

D. Kesimpulan

Program GELISIK berhasil mengembangkan pembiasaan literasi pagi di kelas V SD Negeri Tayem 02 Karangpucung menjadi kegiatan yang lebih interaktif dan reflektif melalui membaca berpasangan, cerita digital, peta cerita, membaca nyaring, bermain peran, dan jurnal refleksi. Kegiatan tersebut menjadikan literasi tidak hanya berorientasi pada kemampuan membaca, tetapi juga sebagai sarana penguatan pendidikan karakter.

Program GELISIK berdampak positif terhadap rasa ingin tahu, tanggung jawab, keberanian

berpendapat, kolaborasi, dan cinta membaca siswa. Perkembangan karakter terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi, penyelesaian tugas literasi, keberanian tampil, kerja sama dengan teman, serta antusiasme mengikuti kegiatan membaca.

Pelaksanaan program didukung oleh peran guru, ketersediaan bahan bacaan dan media digital, antusiasme siswa, serta dukungan sekolah. Hambatan berupa perbedaan kemampuan membaca, rasa malu siswa, keterbatasan waktu, dan penggunaan fasilitas secara bergantian diatasi melalui pengelompokan heterogen, pendampingan teman sebaya, kesempatan tampil bertahap, serta penyediaan bahan bacaan cetak sebagai alternatif.

DAFTAR PUSTAKA

Bachtiar, K., & Fajar. (2026). Pendampingan pembelajaran berbasis literasi dalam penguatan karakter siswa sekolah dasar. *Darmabakti Akademia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. DOI belum tercantum pada laman jurnal.

Indrayani, S., Yuliana, Y. G. S., & Novita, D. (2025). The effectiveness of e-story to enhance reading aloud for students of Immanuel 2 Elementary School. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3). https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33465

Istiqomatudiniyah, & Eminita, V. (2026). Problem based learning with collaborative digital reading improves interactive conversation and literacy. *Academia Open, 11*(1). https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.13622

Marzoan, M., & Affandi, L. H. (2026). Pendampingan reflektif berbasis PDIA untuk penguatan pendidikan karakter melalui 7 kebiasaan anak Indonesia hebat di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat, 9*(2). https://doi.org/10.29303/jppm.v9i2.11272

Nurkaeti, N., Aryanto, S., & Gumala, Y. (2019). Read aloud: A literacy activity in elementary school. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education, 3*(2). https://doi.org/10.22460/pej.v3i2.1377

Nurzaman, I. (2023). Model kolaboratif interaktif readaloud untuk mendukung literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia, 6*(4), 1961–1971. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7583

Pratiwi, L., & Wuryandani, W. (2025). Analysis of interactive multimedia needs in strengthening character responsibility in Pancasila education learning in elementary

schools. *Jurnal Prima Edukasia, 13*(3). https://doi.org/10.21831/jpe.v13i3.86152

Rahayu, E. W., & Mustadi, A. (2022). The read-aloud method to develop reading literacy at school's educational park. *Jurnal Prima Edukasia, 10*(2). https://doi.org/10.21831/jpe.v10i2.47331

Ratminingsih, N. M., Wahyuni, L. G. E., & Santosa, M. H. (2026). Digital storytelling in elementary EFL classrooms: Students' multidimensional engagement and teachers' pedagogical challenges. *Voices of English Language Education Society, 10*(1), 75–88. https://doi.org/10.29408/veles.v10i1.31917

Revalina, Idris, M., & Dhony, N. N. A. (2026). Penerapan model pembelajaran reading aloud berbantuan buku cerita pembentuk karakter baik di kelas IV SD Negeri 2 Kayuagung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.46239

Riyanto, D. M. R., Setiawan, R., & Choudhury. (2025). Cultural literacy in elementary school students: A systematic study on character building. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 8*(1). https://doi.org/10.21831/didaktika.v8i1.87570

Schmidt, E. S., & Sawyer, B. (2026). Heritage-based digital storytelling for elementary multilingual learners. *Journal of Reading Behavior*. https://doi.org/10.1177/00220574261433259

Wan, Y., & Herpendi. (2023). Web-based digital storytelling (DST) for elementary school students. *Jurnal Humaniora Teknologi, 9*(1). https://doi.org/10.34128/jht.v9i1.105

Wulan, N. S., Wulandari, & Haftani, D. A. (2022). Persepsi siswa sekolah dasar terhadap kegiatan literasi membaca dengan metode read aloud: Upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(4). https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8594