

**MENINGKATKAN BUDAYA LITERASI PADA GENERASI MILENIAL  
DENGAN PEMANFAATAN MODEL GAMIFIKASI BERBASIS  
APLIKASI MOBILE**

**Iis Siti Salamah Azzahra**  
**Fakultas Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Siliwangi Bandung**  
**Email: sitisalamahazzahra@gmail.com**

**ABSTRAK**

Budaya literasi masih menjadi tantangan besar dalam upaya meningkatkannya, khususnya pada generasi milenial sekarang ini. Hal ini tentu disebabkan oleh banyak faktor seperti rendahnya minat baca, keterbatasan buku, pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta perubahan budaya dan cara hidup. Berbagai program yang dilaksanakan oleh pemerintah seperti mewajibkan membaca sejumlah buku untuk siswa, membuat perpustakaan-perpustakaan keliling juga belum sepenuhnya berhasil meningkatkan budaya membaca, padahal tinggi rendahnya budaya literasi menjadi salah satu indikator tinggi rendahnya kualitas pendidikan di suatu negara dan pendidikan menjadi indikator kemajuan dari negara itu sendiri. Oleh karena itu, perlu sebuah cara untuk meningkatkan budaya literasi pada generasi milenial yang mampu mengkombinasikan peningkatan aktifitas membaca buku dengan teknologi terdapat yang ada dan digunakan oleh generasi milenial. Makalah ini ditulis untuk memberikan gambaran bagaimana model gamifikasi berbasis aplikasi *mobile* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan budaya literasi pada generasi milenial saat ini.

**Kata Kunci:** budaya literasi, generasi milenial, model gamifikasi, aplikasi android

**PENDAHULUAN**

Banyak indikator yang digunakan untuk menentukan maju tidaknya sebuah negara dalam berbagai aspek. Salah satu yang sering digunakan adalah tinggi rendahnya budaya literasi yang ada. Bila disuatu negara tingkat budaya literasinya tinggi, biasanya berbanding lurus dengan kemajuan yang dicapai oleh negara itu, sebaliknya apabila tingkat budaya literasinya rendah biasanya negaranya belum sepenuhnya maju dan cenderung tertinggal. Hal tersebut dikarenakan literasi merupakan bagian dari sebuah sistem Pendidikan yang menyeluruh, dan Pendidikan menjadi dasar pembentukan Sumber Daya Manusia yang menjalankan negara itu sendiri. Dengan kualitas Pendidikan yang bagus maka akan menghasilkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas pula, semakin baik kualitas SDM yang ada, maka pengelolaan, pembangunan negara bias

dijalankan dengan baik guna mencapai sebuah negara yang maju. Pendidikan yang baik dalam satu negara biasanya disertai dengan budaya literasi yang tinggi dan sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakatnya.

Menurut Robinson dalam Pranowo (2005, hlm. 60), literasi adalah kemampuan membaca dan menulis secara baik untuk berkompetisi ekonomis secara lengkap. Hal ini menunjukkan secara mendasar literasi adalah kegiatan membaca dan menulis walaupun dalam perkembangannya saat ini banyak turunan dari istilah literasi itu sendiri seperti literasi teknologi, literasi media dan literasi lainnya. Salah satu kegiatan yang ada dalam literasi tentunya membaca buku, membaca buku cenderung menjadi sebuah kegiatan yang sudah jarang dilakukan oleh masyarakat di Indonesia khususnya, hal ini disebabkan karena banyak faktor seperti kebiasaan orang Indonesia yang senang menonton dari pada membaca, ketersediaan buku sebagai bahan bacaan serta kurangnya minat orang Indonesia untuk membaca serta peran pemerintah yang masih belum optimal dalam meningkatkan budaya membaca. Selain itu, seperti diketahui bahwa saat ini adalah masa dimana generasi milenial sedang tumbuh dan mendominasi persentase masyarakat Indonesia. Generasi ini sangat identik dengan kebutuhan akan teknologi, generasi yang dikelilingi berbagai teknologi informasi dan komunikasi, namun kecenderungan lebih malas membaca buku.

Sebuah hasil riset yang dilakukan oleh Pusat Pembinaan dan Pemasyarakatan Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2012 mengungkapkan bahwa hasil penelitian Programme for International Student Assessment (PISA) pada bidang literasi atau kemampuan membaca dan menulis Indonesia menempati urutan ke 64 dari 65 negara, hal ini tentu hasil yang tidak mengembirakan mengingat Indonesia tengah berupaya bergerak menjadi negara yang maju. PISA yang melakukan penelitian setiap tiga tahun sekali itu menunjukkan skor ujian literasi matematika pelajar Indonesia adalah 375 dan berada pada peringkat 64. Skor literasi membaca 396 dengan rangking 61 dan skor literasi sains 382 pada

peringkat 64. Hal ini menunjukkan bahwa budaya literasi di Indonesia masih sangat kurang bila dibandingkan dengan negara-negara lainnya.

Pemerintah dalam hal ini tentu melakukan banyak kebijakan untuk meningkatkan minat baca di masyarakat, khususnya kalangan akademik baik dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, hal ini terlihat dengan dibuatnya perpustakaan keliling, berbagai sosialisasi pentingnya membaca yang merupakan bagian dari literasi dan berbagai upaya lainnya yang ditempuh pemerintah. Namun, berbagai kebijakan dan langkah pemerintah dirasa masih belum dapat meningkatkan minat membaca khususnya yang merupakan bagian dari sebuah literasi. Hal ini terlihat dari banyaknya perpustakaan yang tutup karena sepi peminat, toko-toko buku yang tutup akibat sepi pembeli. Diakui atau tidak, generasi saat ini atau generasi milenial adalah generasi yang tidak begitu suka dengan buku, apalagi yang berbentuk fisik. Hasil survei yang dilakukan penulis untuk mendukung data dalam makalah ini yang dilakukan pada responden yang berusia 12-35 tahun membuktikan bahwa hanya 15% responden yang membaca buku minimal 1 buah buku setiap harinya, selain itu lebih dari 75% responden lebih suka untuk membaca berbagai informasi melalui internet, *social media* dan berbagai aplikasi daring lainnya ketimbang menggunakan media cetak seperti buku, majalah ataupun koran.

Permasalahan rendahnya budaya baca, rendahnya budaya menulis dan secara umum rendahnya budaya literasi tentu bukan tanpa solusi. Solusi yang dihadirkan di era generasi milenial saat ini tentu akan sangat berbeda dengan generasi terdahulu. Jika generasi terdahulu bisa dilakukan dengan cukup hanya memperbanyak ruang untuk masyarakat membaca seperti membangun perpustakaan atau membuat perpustakaan keliling. Hal ini akan sangat susah bila dilakukan hanya secara konvensional seperti itu. Generasi milenial yang begitu dekat dengan teknologi juga harus didekati dengan teknologi, dengan kata lain solusi untuk meningkatkan budaya literasi pada masyarakat milenial saat ini harus dapat mengkolaborasikan antara pendekatan konvensional dan juga alat-alat teknologi. Salah satu caranya adalah dengan menghadirkan model gamifikasi

dengan bantuan teknologi *mobile*. Model ini akan lebih disukai oleh generasi milenial mengingat mereka akan sangat mudah untuk bergabung kedalamnya dan menjadi bagian dari model gamifikasi yang dibentuk cukup dari perangkat mobile yang mereka miliki, selain itu model gamifikasi juga membuat mereka lebih tertantang untuk terus berliterasi dan seperti kebiasaan generasi milenial lainnya yaitu akan membagikan capaian yang didapat dalam gamifikasi ini kepada teman-teman mereka melalui jejaring sosial. Dengan solusi ini, diharapkan masyarakat milenial akan kembali berupaya untuk membaca berbagai buku, menelaah dan juga melakukan kegiatan literasi lainnya sehingga budaya literasi di Indonesia khususnya pada generasi milenial dapat meningkat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Budaya Literasi**

Menurut Gooday dalam Malawi (2017, hlm.7) pengertian literasi dalam arti sempit adalah kemampuan untuk membaca dan menulis. Pendapat tersebut juga tercantum dalam kampus yang menjelaskan bahwa literasi berasal dari bahasa latin yaitu literature. Sementara menurut Malawi (2017, hlm.7), Literasi merupakan kualitas atau kemampuan melek huruf atau aksara yang didalamnya meliputi kemampuan membaca dan menulis. Sementara menurut Wowcki dalam Padmadewi (2018, hlm.8) mengungkapkan bahwa literasi adalah kemampuan untuk mengkonstruksi makna melalui membaca dan menulis. Jadi dapatlah disimpulkan bahwa literasi adalah kemampuan seseorang untuk membaca dan juga menulis.

Ciri utama dari sebuah literasi adalah adanya proses membaca, membaca menjadi bagian yang sangat penting sebelum masuk ke kegiatan lain dalam literasi seperti berbicara maupun menulis. Dengan melakukan proses membaca, seseorang dapat memiliki bahan yang cukup untuk menuliskan sesuatu atau berbicara sesuatu. Membaca berasal dari kata dasar baca, yang artinya memahami arti tulisan, membaca adalah satu proses yang sangat untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Tanpa bisa membaca, manusia tidak bisa hidup di zaman sekarang

ini karena hidup manusia sangat bergantung pada ilmu pengetahuan yang dimilikinya (Olivia, 2008: 2). Membaca adalah suatu kegiatan yang bertujuan mencari, melihat dan memahami isi suatu bacaan atau tulisan. Definisi lain dari membaca juga dituturkan oleh beberapa tokoh seperti yang diungkap oleh Tarigan, menurutnya membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks, yang rumit, yang mencakup dan melibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil. Kemampuan membaca yang baik akan menunjang keberhasilan hal-hal lainnya (Tarigan, 1994:10). Ada beberapa cara yang digunakan dalam proses membaca, cara-cara itu antara lain:

- 1) Membaca nyaring, adalah membaca dengan mengeraskan suara.
- 2) Membaca dalam hati, adalah cara membaca dengan tanpa suara atau cukup dalam hati.
- 3) Membaca Ekstensif, adalah membaca tekssebanyak-banyaknya dalam waktu singkat.
- 4) Membaca intensif, adalah membaca bagian-bagian penting saja dalam satu teks. Membaca reguler, adalah membaca baris perbaris dalam setiap teks yang dibaca.
- 5) Membaca sekilas (*scanning*), adalah membaca bagian-bagian penting dalam satu bukua terutama judul, daftar isi dan pengantar.
- 6) Membaca cepat (*skimming*) adalah membaca teks dengan cepat.

Membaca buku saat ini sebenarnya terbagi menjadi dua jenis bila dilihat dari medianya, kemajuan teknologilah yang membuat cara menjadi buku jadi lebih banyak. Jenis membaca buku itu meliputi:

- 1) Membaca Buku Fisik, adalah membaca buku dalam bentuk buku fisik atau buku cetak yang dibuat dalam lembaran-lembaran kertas yang disampul. Membaca buku jenis ini adalah yang reguler dilakukan dan dapat dilakukan dimanapun seperti di perpustakaan atau dirumah.
- 2) Membaca Buku Digital, adalah membaca buku yang disajikan dalam format digital. Membaca buku digital biasanya menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu supaya nuansa membaca tidak hilang. Aplikasi-

aplikasi itu akan menjalankan sebuah *ebook* atau buku digital. Buku digital sendiri terdiri dari dua bentuk yaitu buku digital yang merupakan digitalisasi dari buku cetak yang sudah ada dan juga buku digital yang dibuat hanya dalam format digital saja. Beberapa perangkat yang digunakan untuk membaca buku digital yang beredar dipasaran antara lain Kindle dari Amazon, Tab Phone ataupun bisa juga menggunakan komputer pribadi (*Personal Computer*).

Sementara pengertian dari budaya menurut Hawkins dalam Simamora (2002,hlm.144) mengatakan bahwa budaya adalah suatu kompleks yang meliputi pengetahuan, keyakinan, seni, moral, adat istiadat serta kemampuan dan kebiasaan lain yang dimiliki manusia sebagai bagian dari masyarakat. Sementara menurut Bennet dalam Semma (2008,hlm 86) mengungkapkan bahwa budaya adalah kebiasaan dan ritual yang mengatur dan menentukan hubungan sosial berdasarkan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, dapatlah disimpulkan bahwa budaya literasi adalah kebiasaan yang dilakukan oleh individu ataupun masyarakat dalam kaitannya dengan membaca dan juga menulis.

### **Generasi Milenial**

Istilah generasi millennial memang sedang akrab terdengar. Istilah tersebut berasal dari millennials yang diciptakan oleh dua pakar sejarah dan penulis Amerika, William Strauss dan Neil Howe dalam beberapa bukunya. Menurut William Straus dalam Faiza (2018, hlm.1) Generasi milenial merupakan keadaan dimana perkembangan dan pertumbuhan dalam kehidupannya dipengaruhi oleh keadaan lingkungan sehingga mengalami perubahan yang sangat cepat, Bahkan istilah generasi milenial lebih dikenal dengan kemampuannya dalam merespon kebutuhannya dengan mengikuti penggunaan teknologi digital. Generasi ini juga sering disebut generasi Y yang merupakan masyarakat yang lahir pada rentang tahun 1980-hingga awal tahun 2000.

Generasi milenial memiliki kecenderungan untuk sedikit berinteraksi sosial secara kontak fisik langsung, dengan kata lain generasi ini lebih sering

menggunakan berbagai alat teknologi seperti gawai untuk berinteraksi satu sama lainnya. Menurut Faiza (2018, hlm.3) generasi milenial menghabiskan lebih separuh waktunya untuk berada atau menggunakan gawai. Kebiasaan untuk meng-*update* informasi didapatkan dari gawai yang dipegangnya. Setiap generasi milenial biasanya memiliki setidaknya satu akun jejaring sosial, generasi ini menganggap bahwa dengan berinteraksi melalui jejaring sosial maka ada kebebasan untuk menyampaikan ekspresi, berinteraksi lebih luas dan dapat dilakukan kebanyakan orang dari belahan dunia manapun dengan bantuan teknologi internet.

Beberapa karakteristik dari generasi milenial adalah mereka sering memamerkan aktivitas mereka melalui sosial media, seperti swafoto saat makan dan yang lainnya. Dalam kaitannya dengan membaca, generasi milenial cenderung tidak suka untuk membaca. Jikapun suka membaca, mereka lebih memilih untuk membaca buku yang berbentuk digital yang dapat diakses dari gawai yang mereka pegang. Generasi ini dikenal dengan generasi yang cepat berinovasi, kritis dan juga loyal dalam pekerjaan. Hal ini dikarenakan karena untuk *adaptive* terhadap teknologi mereka harus mendapatkan pendapatan yang cukup tinggi. Generasi ini juga dikenal dengan generasi yang semangat bekerja namun loyalitas terhadap perusahaan cukup rendah, mudah untuk berganti perusahaan untuk mendapatkan kepuasan dan *passion* yang mereka miliki.

### **Gamifikasi**

Istilah gamifikasi (*gamification*) pertamakali di paparkan pada tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (Technology, Entertainment, Design). Menurut Zichermann dalam Jusuf (2016, hlm.1) *gamification* adalah proses cara berpikir *games* dan mekanika *games* untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah. Pendapat lain juga diungkap oleh Glover dalam Jusuf (2016, hlm.1) yang menyatakan bahwa *gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan

perasaan enjoy dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran.

Dalam implementasinya seperti dalam pembelajaran dikelas, gamifikasi dianggap sama dengan *gamebasedlearning*, padahal keduanya adalah sesuatu yang berbedanya. *Gamebasedlearning* biasanya dirancang untuk memperkuat materi pelajaran dengan menggunakan permainan dan kemampuan pemain untuk mempertahankan dan menerapkannya ke dunia nyata. Salah satu contoh penerapan game-based penerapan gameWhoWantstobeMillionare dalam pembelajaran. Sedangkan gamifikasi menerapkan konsep desain game terhadap materi pembelajaran. Karakteristik model pembelajaran ini yaitu adanya tantangan, kepuasan, penghargaan, dan ketergantungan.

Beberapa ciri atau karakteristik dari sebuah gamifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Gamifikasikasi biasanya diisi oleh sebuah tantangan-tangan tertentu yang dapat dijalankan oleh orang yang mengikuti gamifikasi.
- 2) Ada sebuah penghargaan dari setiap proses atau tantangan yang dilakukan, dalam istilah gamifikasi lebih dikenal sebagai *badges* atau lencana.
- 3) Biasanya juga terdapat level, namun berbeda dengan level yang ada pada game yang lebih cenderung menunjukkan tingkat kesulitan. Pada gamifikasi, level lebih identik dengan seberapa besar tantangan yang sudah dilewati.
- 4) Dalam gamifikasi juga terdapat istilah *leaderboard*, istilah ini digunakan untuk menjabarkan sebuah laman atau sistem *ranking* dari keseluruhan peserta yang berpartisipasi.
- 5) Dalam gamifikasi juga terdapat ketergantungan, keinginan untuk mendapatkan *badge* yang lebih bagus dan lebih tinggi dengan menjalankan setiap tantangan yang ada.



Banyak bidang yang menerapkan model gamifikasi dalam menjalankan aktivitasnya baik edukasi, bisnis, manajemen dan yang lainnya. Berikut ini adalah beberapa contoh gamifikasi yang implementatif dalam kehidupan sehari-hari:

- 1) Pendidikan, contoh yang paling sering digunakan adalah penerapan yang dilakukan oleh Khan Academy yang mengadopsi model gamifikasi dalam pembelajarannya.
- 2) Marketing dan Komunitas, beberapa contoh yang dapat dilihat adalah bagaimana Trip Advisor mengajak user untuk mengikuti gamifikasi dengan memberikan rating, *review* terhadap destinasi yang ada, begitu pula dengan Google Place yang mengajak pengguna untuk bergabung kedalam gamifikasi sehingga kekayaan konten didalamnya semakin besar untuk menarik sebanyak mungkin pengguna.
- 3) Kesehatan, banyak aplikasi kesehatan yang menerapkan konsep gamifikasi dalam pelaksanaannya. Misalkan tantangan dalam proses diet atau tantangan-tangan lain dalam kesehatan.

### **Aplikasi Mobile**

Aplikasi dalam perkembangan dunia teknologi informasi saat ini secara umum dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu aplikasi desktop dan aplikasi *mobile*. Perbedaan jenis ini dilihat dari alat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi itu sendiri. Jika aplikasi desktop berjalan menggunakan perangkat seperti *Personal Computer*, Laptop atau perangkat sejenisnya. Sedangkan aplikasi *mobile* biasanya dijalankan menggunakan perangkat bergerak seperti smartphone ataupun tablet. Menurut Tolle (2017. Hlm. 14) Aplikasi perangkat merupakan aplikasi yang mampu menyajikan informasi dan layanan secara efisien dan praktis. Aplikasi perangkat mobile tidak dapat dilepaskan dari perangkat keras yang bergerak pula. Dikalangan pengguna aplikasi *mobile*, ada dua buah *platform* yang banyak digunakan oleh masyarakat yaitu aplikasi *mobile* berbasis sistem operasi android dan sistem operasi berbasis iOS milik Apple. Dalam pengembangannya, sistem operasi Android lebih populer ketimbang iOS. Hal ini disebabkan karena Android

lebih mudah dikembangkan ketimbang aplikasi yang berjalan pada sistem operasi iOS.

Android adalah sistem operasi *smartphone* layar sentuh yang dikembangkan Google dan pertama kali muncul tahun 2007 dengan ponsel pertama G1 T-Mobile. Sistem operasi Android ini bersifat *opensource* (Kode Program Terbuka) artinya siapapun bisa mengembangkan berbagai aplikasi didalamnya termasuk sistem operasi dasarnya. Hal inilah yang menyebabkan android sangat banyak digunakan didunia sebagai sistem operasi *smartphone* dan menumbangkan dominasi sistem operasi Symbian yang digunakan nokia sekaligus menjadi awal keruntuhan bisnis raksasa Nokia.

Selain memiliki kode program yang terbuka, sistem operasi android juga dapat berjalan di banyak perangkat bergerak sehingga perusahaan-perusahaan ponsel dapat memasang sistem operasi android dengan mudah. Pada tahun 2015, Indonesia tercatat sebagai negara di Asia Tenggara yang warganya terbanyak menggunakan Android. Totalnya yakni pengguna 41 juta pengguna atau pangsa pasarnya 94%. Sementara iOS di Indonesia hanya digunakan 2,8 juta pengguna atau 6%. Jumlah pengembang aplikasi android di Indonesia juga terus tumbuh setiap tahunnya, khususnya dalam 3 tahun terakhir. Pengembang aplikasi ini memproduksi banyak aplikasi baik *game*, aplikasi *office* atau aplikasi lainnya berbasis android yang selanjutnya para pengembang ini akan memasarkan produknya di platform bernama Google Playstore atau pasar digital untuk memasarkan berbagai produk berbasis android, pengguna android hanya tinggal mengunduh aplikasi di playstore dengan mudah untuk yang gratis dan membayar sejumlah rupiah untuk aplikasi yang bersifat berbayar. Pengembangan aplikasi android seperti *game*, kuis ataupun aplikasi lainnya biasanya dibangun menggunakan bahasa pemrograman *java* atau juga bahasa pemrograman HTML5, kedua bahasa pemrograman adalah bahasa pemrograman yang paling populer.

Beberapa model gamifikasi dapat ditemui di banyak aplikasi yang berbasis mobile khususnya android, beberapa diantara fokus pada gamifikasi untuk kesehatan, bidang pariwisata dan juga jejaring sosial. Model gamifikasi untuk

meningkatkan budaya literasi juga sangat mungkin dibuat dan dikembangkan menggunakan aplikasi berbasis *mobile*, baik yang berjalan di sistem operasi Android maupun iOS.

### **Rancangan Gamifikasi untuk Meningkatkan Budaya Literasi**

Gamifikasi yang dibangun untuk meningkatkan budaya literasi terlebih dahulu harus dirancang mulai dari tahapan yang harus dilakukan oleh peserta yang akan berpartisipasi hingga indikator-indikator lainnya untuk penentuan *badge* dan juga level.

#### **1) Rancangan Tantangan**

Tantangan-tantangan yang dibuat untuk meningkatkan budaya literasi harus dibuat membuat peserta merasa tertantang dan memiliki keterikatan dengan seluruh proses yang ada dalam gamifikasi. Beberapa tantangan yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

##### **a. Tantangan membaca buku**

Pada tantangan ini, gamifikasi dapat dihadirkan melalui sebuah pertanyaan yang mengajak peserta untuk menjawab apa judul buku yang dibaca, ditulis oleh siapa, pada tahun berapa diterbitkan dan juga siapa penerbitnya. Bila peserta menjawab dengan lengkap setiap pertanyaan akan mendapatkan poin.

##### **b. Tantangan mengikuti kuis cek hasil membaca**

Tantangan ini lebih dalam dari sekedar menjawab pertanyaan tentang buku seperti pada tantangan pertama, melainkan menjawab beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan isi buku. Pertanyaan-pertanyaan ini bisa dibuat oleh penerbit yang berpartisipasi dalam gamifikasi ataupun dari peserta terpercaya untuk membuat tantangan cek hasil membaca. Peserta terpercaya dapat diambil dari peserta misalnya yang telah mencapai *badges* tertentu atau di level tertentu. Jika peserta menjawab pertanyaan dengan benar maka peserta akan mendapatkan poin tambahan kembali.

c. Tantangan *submit* buku

Tantangan ini dapat dilakukan oleh peserta yang terpercaya, penyelenggara gamifikasi ataupun dari penerbit yang diajak bekerjasama dengan penyelenggara gamifikasi. Jika peserta melakukan *submitting* buku dengan benar dan tepat maka akan mendapatkan poin tambahan.

d. Tantangan memberikan review buku

Tantangan ini dapat diikuti oleh seluruh peserta yang tergabung dalam gamifikasi. Setiap peserta dapat memberikan *review* untuk buku yang telah dibacanya melalui sistem gamifikasi.

e. Tantangan berkunjung ke perpustakaan

Teknologi saat ini sangat memungkinkan bila posisi perangkat mobile sedang berada di sebuah perpustakaan. Dengan mengikuti tantangan ini, peserta akan mendapatkan poin apabila hadir di perpustakaan semisal dalam jangka waktu tertentu.

f. Tantangan sesama pengguna

Sesama pengguna juga memiliki tantangan-tantangan untuk berinteraksi satu dengan lainnya. Tantangan ini bisa dirancang seperti saling memberikan penilaian antar pengguna, memberikan *punishment* antar pengguna bila pengguna dipandang salah dalam melakukan tantangan.

2) Rancangan Poin

Rancangan poin dilakukan dengan memberikan besaran poin yang didapat dari setiap tantangan. Dalam rancangan yang dibuat, poin diberikan berdasarkan sulit atau tidaknya tantangan yang diberikan. Misalkan tantangan *submitting* buku berikut dengan pertanyaan cek hasil bacanya serta mengikuti cek hasil baca lebih besar dari pada memberikan *review* atau tantangan lainnya. Selain itu poin tidak akan

bertambah untuk tantangan yang dilakukan berulang dihari yang sama, seperti datang ke perpustakaan berapakalipun dalam sehari misalnya hanya dihitung maksimal satu poin.

3) Rancangan *Badges*

*Badges* berfungsi untuk mengelompokkan peserta gamifikasi. Dalam hal ini dirancang berdasarkan rentang tertentu misalnya 0-1000 poin memiliki *badge* prajurit, 1000-2000 *badge* pendekar, 2000-3000 memiliki *badge* patih, 3000 lebih memiliki *badge* raja.

4) Rancangan Level

Rancangan level dibuat untuk mengelompokkan aktivitas yang dilakukan peserta berdasarkan level tertentu yang dilihat dari badge, waktu yang ditempuh untuk mencapai satu *badges* dan indikator lainnya.

5) Rancangan Aktivitas Lainnya

Rancangan aktifitas lainnya bisa dilakukan dengan melibatkan *stakeholder* yang bekerjasama. Contoh aktifitas lainnya adalah misal poin tertentu dapat ditukarkan sebagai diskon pembelian buku atau diskon peminjaman buku diperpustakaan mitra penyelenggara gamifikasi.

6) Rancangan Aktor dalam Aplikasi

Secara sederhana, dalam aplikasi *mobile* untuk gamifikasi ini dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu, peserta, mitra dan penyelenggara dengan pemaparan sebagai berikut aktor itu adalah:

a. Peserta

Peserta merupakan pengguna dari aplikasi gamifikasi berbasis *mobile*, bisa dikhususkan untuk komunitas tertentu seperti komunitas akademik atau masyarakat umum

b. Mitra

Mitra merupakan penyuplai data buku, bisa berasal dari penerbit ataupun perpustakaan, ataupun pihak-pihak yang terpercaya akan data buku.

c. Administrator

Adalah pengelola dari aplikasi yang berperan penuh untuk mengawasi dan mengatur keseluruhan konten yang ada, administrator juga berhak untuk menghapus bila ada pelanggaran aturan yang dilakukan oleh pengguna.

7) Rancangan Alur Proses Aplikasi

Secara sederhana, alur proses aplikasi (*ApplicationFlow*) dari aplikasi kuis tes hasil membaca berbasis aplikasi mobile ini adalah sebagai berikut.

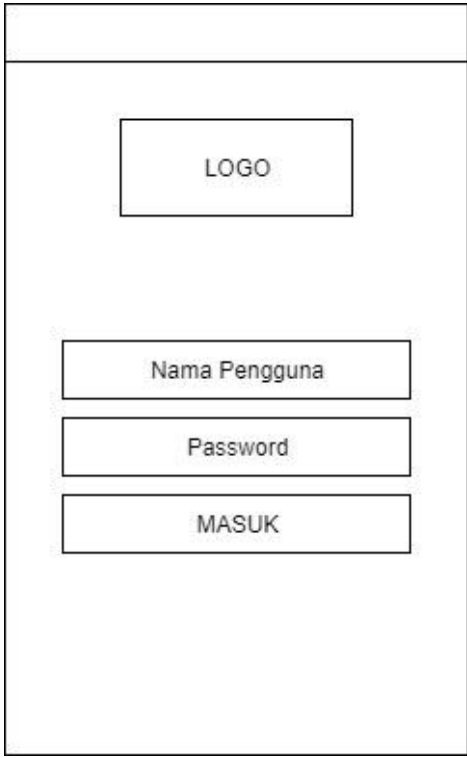
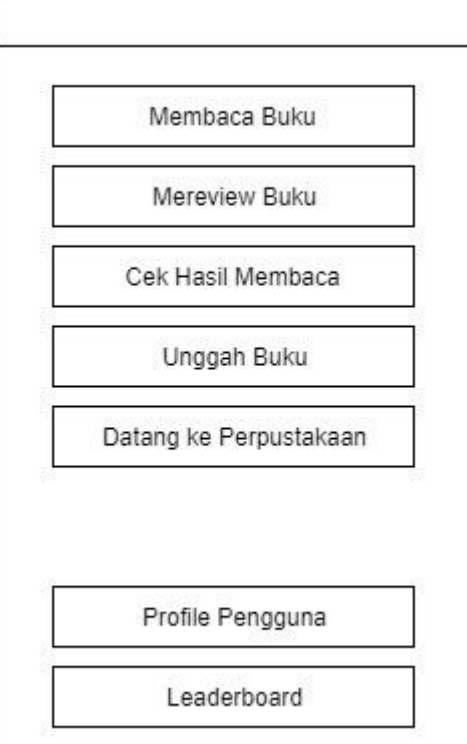
- a. Aplikasi untuk pertama kali menampilkan *flashscreen* sebagai tanda aplikasi dijalankan.
- b. Aplikasi menampilkan halaman login untuk pengguna aplikasi yang sudah mendaftar, bila belum mendaftar maka disediakan tombol untuk melakukan pendaftaran.
- c. Peserta bisa memilih beberapa aktifitas atau tantangan untuk mendapatkan poin. Setiap aktifitas memiliki jenis operasi yang berbeda didasarkan pada jenis tantangan.
- d. Peserta dapat melihat poin yang didapatkan dan sejarah poin didapatkan dari aktifitas mana saja.
- e. Peserta dapat melihat leaderboard untuk melihat posisi ranking keseluruhan peserta.
- f. Peserta dapat melihat aktifitas lainnya didalam aplikasi misalnya penukaran poin atau halaman lainnya

8) Rancangan Antarmuka

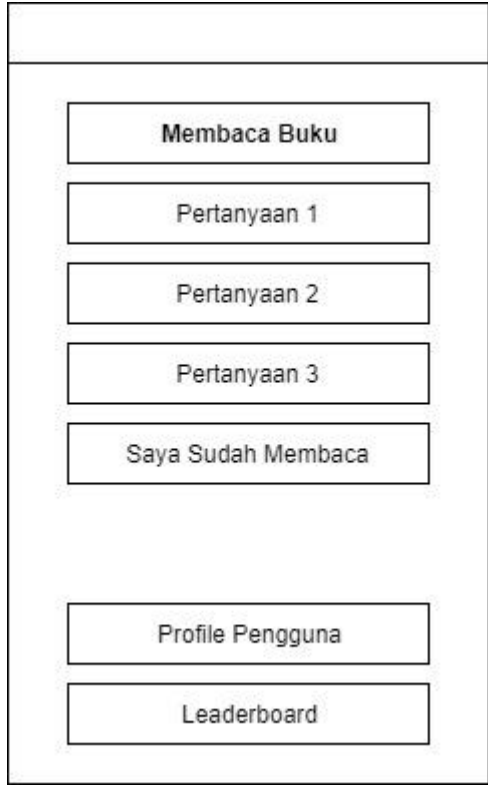
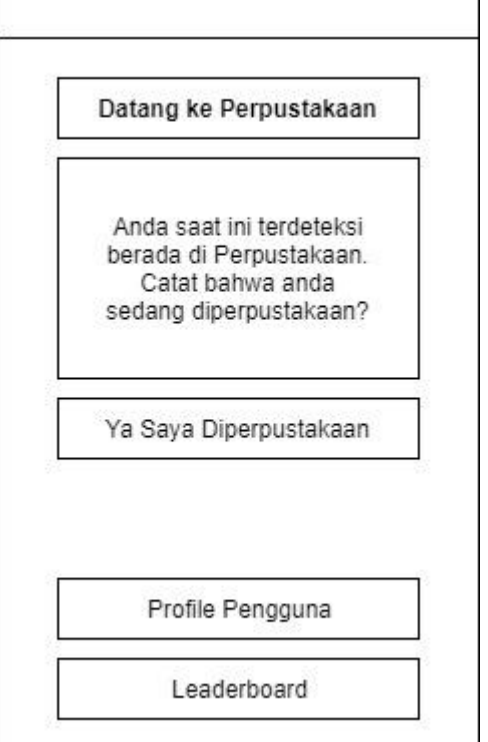
Dalam perancangan aplikasi gamifikasi untuk meningkatkan budaya literasi, dibuat juga rancangan antara muka aplikasi yang dapat

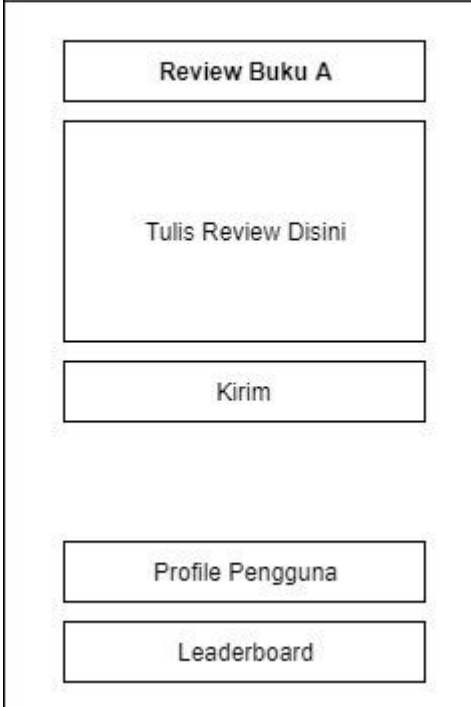
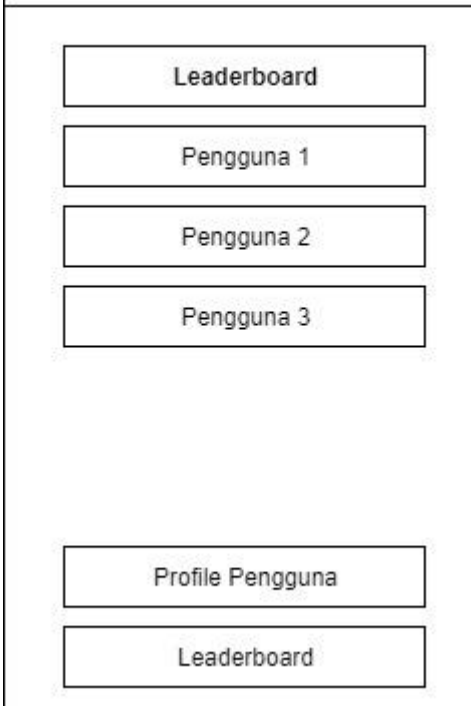
membantu pengembang aplikasi dalam membuat aplikasi. Beberapa tampilan rancangan antar muka sesuai dengan alur proses aplikasi adalah sebagai berikut:

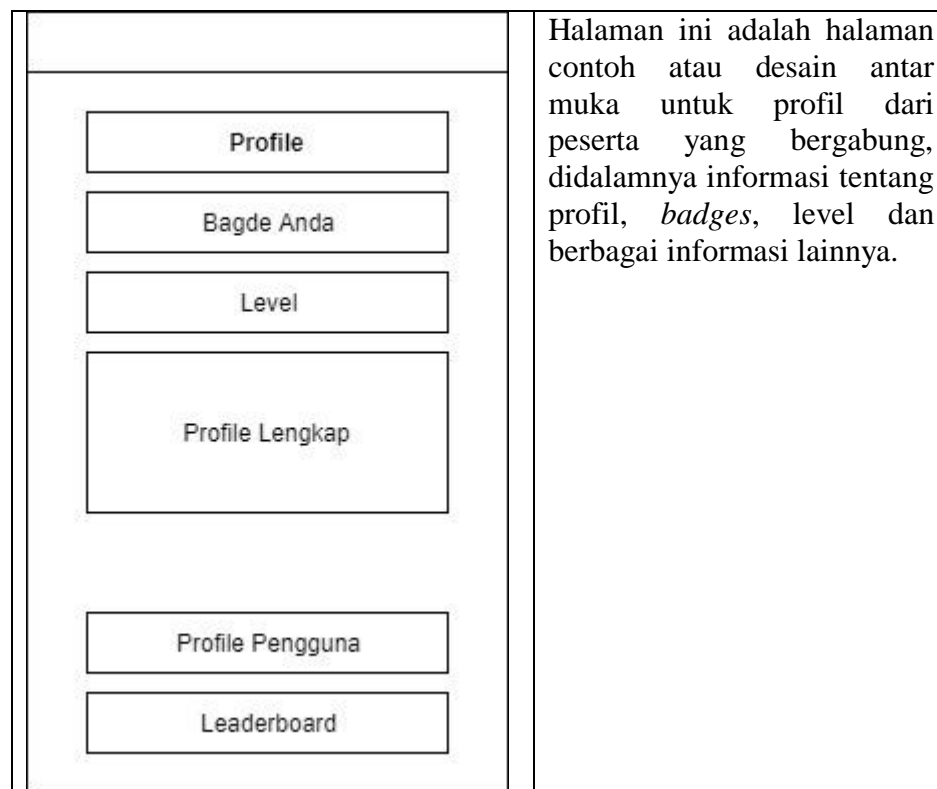
Tampilan Antar Muka	Keterangan
---------------------	------------

	<p>Tampilan disamping adalah tampilan untuk pertama kali aplikasi dibuka. Setiap pengguna yang akan menggunakan aplikasi gamifikasi diwajibkan untuk mendaftar terlebih dahulu, hal ini ditujukan supaya dapat tersimpan data bila sudah mengikuti semua tantangan yang telah dilakukan atau untuk mencatat berbagai aktifitas yang ada.</p>
	<p>Selanjutnya setelah peserta gamifikasilogin. Peserta akan disuguhi berbagai menu yang berhubungan dengan tantangan yang bisa diikuti untuk mendapatkan poin tertentu atau untuk mencapai sebuah <i>badge</i> atau level tertentu.</p>



	<p>Rancangan halaman disamping adalah contoh dari sebuah tantangan yang harus diikuti. Salah satu contohnya adalah kegiatan membaca buku, peserta bisa menjawab pertanyaan atau isian dengan lengkap untuk mendapatkan poin.</p>
	<p>Halaman ini contoh dari sebuah tantangan atau aktifitasgamifikasi apabila pengguna mengunjungi perpustakaan untuk melakukan aktivitas membaca. Pengguna bisa menandai jika sedang berada di perpustakaan untuk mendapatkan poin.</p>

	<p>Contoh aktivitas tantangan lainnya yang bisa diikuti adalah dengan memberikan <i>review</i> terhadap satu buku yang telah dibacanya untuk mendapatkan sejumlah poin.</p>
	<p>Contoh halaman disamping adalah halaman <i>leaderboard</i> yang akan menampilkan ranking dari peserta dengan poin tertinggi atau <i>badges</i> tertinggi.</p>



Aplikasi yang dirancang diatas pada penerapannya bisa ditambahkan fitur-fitur lain yang menunjang seperti penambahan *gimmick* yang mendukung ataupun penambahan grafis yang lebih menarik.

### Penerapan Aplikasi Mobile Gamifikasi

Tahap akhir dari proses pembuatan aplikasi gamifikasi adalah penerapan dari kuis hasil kegiatan membaca berbasis *mobile* ini. Beberapa tahapan yang dilakukan antara lain:

#### 1) Pembangunan Aplikasi

Pembangunan aplikasi merupakan tahapan pertama dalam proses penerapan, penulis dalam hal ini harus menggandeng pihak-pihak yang dapat membuat aplikasi berikut juga melakukan penerbitan aplikasi di Appstore ataupun appworld, melakukan ujicoba aplikasi serta menyiapkan perangkat pendukung aplikasi.

## 2) Penerbitan Aplikasi

Tahap kedua adalah setelah aplikasi dibangun dan dibuat serta telah diujicoba, tahapan selanjutnya adalah menerbitkan aplikasi di *appsmarket* supaya dapat digunakan oleh sebanyak mungkin masyarakat.

## 3) Sosialisasi Aplikasi

Setelah aplikasi terbit di *marketplace* dan dapat *download* serta *install* oleh pengguna, selanjutnya adalah tahap sosialisasi kepada calon pengguna aplikasi yaitu masyarakat atau komunitas tertentu.

## **SIMPULAN**

Meningkatkan budaya literasi di Indonesia adalah sebuah hal yang penuh dengan tantangan dan membutuhkan tenaga yang sangat luar biasa khususnya pada generasi milenial yang ada saat ini. Generasi milenial yang identik teknologi terkini memang cenderung tidak suka membaca buku, khususnya buku yang bersifat fisik, namun demikian generasi ini juga memiliki kelebihan suka berinovasi, suka sesuatu yang baru, lebih cepat dalam penggunaan alat teknologi dan menyukai sebuah tantangan. Salah satu solusi yang bisa ditempuh adalah dengan mengkombinasikan teknologi dengan aktivitas literasi konvensional dan hal ini dapat dilakukan dengan sebuah model gamifikasi berbasis aplikasi mobile. Dengan begitu, generasi milenial mempunyai tantangan baru untuk lebih suka kepada literasi tanpa menjauh dari teknologi yang dipegangnya sekaligus mengikuti berbagai tantangan yang ada dalam gamifikasi itu. Sehingga suatu waktu tidak terasa setelah mengikuti berbagai tantangan, secara tidak langsung peserta sudah begitu banyak mendapatkan pengetahuan, pengalaman baru dari literasi yang telah dilakukan.

Harapan penulis, semoga apa yang disampaikan dalam makalah ini menjadi bahan informasi baru untuk yang membaca dan juga ide yang disampaikan dalam makalah ini juga dapat diterapkan dan menjadi inspirasi untuk

meningkatkan budaya literasi sehingga dapat terbentuk generasi milenial yang berdaya saing untuk membangun sebuah bangsa yang kuat dan mandiri.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azis, S. (2012). *Mengupas lengkap all about android*. Kuncikom Jakarta
- Faiza, A. (2018). *Arus metamorfosis milenial*. Ngampel: Penerbit Ernes.
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*.  
 Jurnal TICOM didownload dari  
<https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Malawi, B (2017). *Pembelajaran literasi berbasis sastra lokal*. Magetan: Ae Media Grafika
- Olivia, F (2008). *Teknik membaca efektif*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta
- Padmalevi, N. (2018). *Literasi di Sekolah, dari Teori ke Praktik*. Bali: Nilacakra.
- Pranowo (2005). *Bahasa, sastra dan pengajarannya*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press
- Semma, M. (2008). *Negara dan korupsi: pemikiran Mochar Lubis atas negara, manusia Indonesia dan perilaku politik*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Simamora, B. (2017). *Panduan riset pelaku konsumen*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Tarigan, H.G. (1994). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung. Penerbit Angkasa.
- Tolle, H. (2017). *Pengembangan aplikasi perangkat bergerak*. Bandung: Universitas Widyatama Press

