

## Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Video Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi Peserta Didik

Rahmatiah

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Alamat: Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90221

Korespondensi penulis: [rahmatiah74@unismuh.ac.id](mailto:rahmatiah74@unismuh.ac.id)

**Abstract:** *This research aims to determine the influence of audio-visual media based on animated videos in learning the skills of retelling fictional stories for class IV students at SDN 306 Pasamai District. Belopa. The type of research used is pre-experimental design, including quantitative research. The location of this research was carried out at SDN 306 Pasamai, Belopa District, with a total of 31 students. There are two variables in this research, namely the independent variable which is the cause of the emergence or change in the dependent variable. Meanwhile, the dependent variable is influenced by the data because there are independent variables or variables. The instruments used in this research were learning outcomes tests and observation sheets. The data collection techniques used by researchers were interviews, observation, tests and documentation, as well as storytelling tests. The data analysis technique used is descriptive analysis technique. Based on these results, it can be concluded that audio-visual media based on animated videos has an influence on the skills of retelling fictional stories of class IV students at SDN 306 Pasamai.*

**Keywords:** *Audio Visual, Animation Video, Retelling Skills*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis video animasi dalam pembelajaran keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi peserta didik kelas IV SDN 306 Pasamai Kec. Belopa. Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design*, termasuk penelitian yang bersifat kuantitatif. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 306 Pasamai Kecamatan Belopa berjumlah 31 peserta didik. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas adalah yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Sementara variabel terikat dipengaruhi oleh data karena terdapat variabel atau variabel independen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi, serta tes bercerita. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis video animasi berpengaruh terhadap keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi peserta didik kelas IV SDN 306 Pasamai.

**Kata Kunci :** Audio Visual, Video Animasi, Keterampilan Menceritakan Kembali

### 1. PENDAHULUAN

Kurikulum mengalami perubahan kembali pada tahun 2013, pemerintah menerapkan kurikulum baru yang disebut dengan Kurikulum 2013. Kurikulum baru tersebut didesain sebagai bentuk penyesuaian terhadap tantangan pendidikan dan kehidupan bermasyarakat yang lebih kompleks di masa mendatang. Selain itu, Kurikulum 2013 juga merupakan penyempurnaan atas Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diimplementasikan dalam kurun waktu enam tahun terakhir. Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan aspek perilaku. Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 menekankan pembelajaran berbasis teks, baik lisan maupun tulisan dengan

menempatkan bahasa Indonesia sebagai wahana untuk mengekspresikan perasaan dan pemikiran.

Keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek penting, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara aspek-aspek tersebut, keterampilan berbicara dianggap sebagai aspek yang sangat mendasar karena keterkaitannya dengan kemampuan berbahasa lainnya (Magdalena et al., 2021). Dalam kehidupan sehari-hari, manusia harus mampu memfasilitasi komunikasi, ekspresi, pesan, ide, perasaan dan lain-lain dalam berbagai kondisi emosional. Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan yang efektif dan mempunyai peran penting dalam bidang pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Kemampuan berbicara adalah salah satu kunci yang sangat berkaitan dengan aktivitas proses belajar mengajar. Peserta didik yang belum mahir dalam berbicara maka akan berpengaruh pada aspek keterampilan berbahasa lainnya. Sehingga peserta didik akan mengalami kesulitan mengikuti kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.

Upaya meningkatkan pengetahuan pada mata pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada anak. Berbicara adalah proses penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa lisan. Pesan yang diterima oleh si penyimak adalah bentuk bahasa lisan dari penyampainya berdasarkan gagasan atau ide yang didapat dari hasil menyimak atau hasil membaca dari sumber terkait. Senada dengan hal tersebut, bahwa berbicara adalah alat atau instrument yang digunakan untuk menkomunikasikan ide, gagasan, serta perasaan secara sadar yang disusun dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan partisipan tutur ( pembicara/ pendengar) Prasetyoningsih( 2021 :12). Keterampilan berbicara diajarkan dengan tujuan peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik, bukan hanya mampu berkomunikasi di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga di luar kelas. Oleh karena itu, bahasa Indonesia merupakan kunci pokok dalam berbicara dan berinteraksi antar manusia.

Pada pembelajaran keterampilan berbicara kelas IV dalam KD 4.9 berisi menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual. Kompetensi dasar tersebut guru memilih indikator yaitu bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresi, intonasi tepat dan penuh percaya diri. Jelas bahwa, keterampilan bercerita (menceritakan kembali) adalah salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai di Sekolah Dasar (SD).

Keterampilan berbicara tidak akan berkembang jika tidak dilatih secara terus menerus. Oleh sebab itu, kemampuan berbicara pada anak tidak akan dikuasai dengan baik dan benar tanpa dilatih. Guru yang mempersiapkan segala kegiatan dalam proses belajar mengajar mampu menjalankan pembelajaran secara efektif (Pamela & Chan (2019). Tetapi, untuk mencapai kemampuan berbicara yang diharapkan maka peran guru sangat penting agar terampil menyusun aktivitas pembelajaran. Peran guru sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Arianti (2018). Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan seorang pendidik dalam merancang dan menentukan metode serta strategi pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, pendidik harus mampu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kemampuan berbicara akan lebih mudah dipahami dan dikembangkan jika peserta didik diberi kesempatan mengekspresikan ide dan gagasannya saat proses pembelajaran di kelas.

Salah satu media yang mampu memberikan solusi mengembangkan keterampilan berbicara adalah menggunakan media audio visual berbasis video animasi sebagai wahana untuk mengembangkan aspek keterampilan berbicara yaitu menceritakan kembali cerita fiksi karena peserta didik yang terampil dalam bercerita maka mudah menjelaskan keinginan serta mampu mengungkapkan ide dan gagasannya. Penjelasan senada juga diungkapkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Elvira (2020:513) menyatakan bahwa media animasi ini merupakan film atau cerita video yang menarik siswa untuk belajar, karena pada media audio visual berupa animasi mempunyai kelebihan yaitu suara dan gambar yang sangat kontras. Pada saat peserta didik menyaksikan tayangan animasi maka tidak akan jenuh dan tidak bosan apabila dibandingkan dengan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran atau hanya model ceramah.

Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Syahfitri (Agustien,dkk. 2018:19). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan serangkaian presentasi gambar bergerak yang mampu menjelaskan pesan secara efektif dan sampai ke hadapan peserta didik secara langsung.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah peserta didik kurang percaya diri di depan kelas untuk bercerita atau menyampaikan ide dan gagasannya. Sehingga dengan demikian salah satu media pembelajaran yang tepat dan efektif adalah media pembelajaran yang menggunakan media audio visual berbasis video animasi. Media audio visual adalah

media yang mampu memadukan antara gaya anak belajar yang dominan pada gaya belajar visual atau bahkan gaya belajar auditori, maka video animasi adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat dan efektif diaplikasikan. Ula (2020:119) Media audio visual berupa video animasi sangatlah baik digunakan untuk pembelajaran terhadap anak usia sekolah dasar. Media video animasi sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik yang memiliki gaya belajar yang mengandalkan pendengaran atau penglihatan dan bahkan memadukan antara pendengaran dan penglihatan di sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan tersebut diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbasis video animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan lebih fokus serta berani dalam menceritakan kembali cerita fiksi. Dengan demikian prestasi peserta didik meningkat. Hal ini juga diungkapkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Elvira (2020:513) menyatakan bahwa media animasi ini merupakan film atau cerita video yang menarik siswa untuk belajar, karena pada media audio visual berupa animasi mempunyai kelebihan yaitu suara dan gambar yang sangat kontras. Ketika peserta didik melihat tayangan animasi maka tidak akan jenuh dan bosan dibandingkan dengan pembelajaran dengan model ceramah tanpa media apapun. Pemanfaatan media animasi dalam membantu kegiatan pembelajaran massal, individual, ataupun berkelompok dinilai efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melaksanakan penelitian untuk membantu peserta didik mempermudah memahami isi cerita dan dapat menyampaikan kembali isi cerita tersebut, serta membantu pendidik agar menggunakan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, peneliti hendak mengadakan penelitian yang berjudul "*Pengaruh Media Audio Visual berbasis Video Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi Peserta Didik Kelas IV SDN 306 Pasamai Kecamatan Belopa, Kabupaten Luwu.*"

## **2. METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*, termasuk penelitian yang bersifat kuantitatif. *Pre-experimental design* adalah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 306 Pasamai Kecamatan Belopa yang berjumlah 31 peserta didik. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas adalah yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Sementara variabel terikat dipengaruhi oleh data karena terdapat variabel atau variabel independen.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah wawancara observasi, tes, dan dokumentasi, serta tes bercerita. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Hasil analisis deskriptif

Penggunaan media audio visual berbasis video animasi dalam penelitian ini adalah peneliti menyiapkan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar yaitu rancangan pelaksanaan pembelajaran terutama media berupa video animasi. Selanjutnya menayangkan video animasi menggunakan LCD, dengan antusias peserta didik menyaksikan tayangan video tersebut. Penggunaan media pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran lebih berkualitas dan bermakna. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid, et.al. 2020). Maka media pembelajaran dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang baik dan menyenangkan. Saat proses pembelajaran berlangsung dengan memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu menggunakan video animasi, dapat dikatakan efektif. Hal ini diketahui dari antusias dan keaktifan peserta didik saat berlangsung kegiatan belajar mengajar, pada saat pendidik menjelaskan, peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran, percaya diri bertanya jika terdapat hal-hal yang tidak jelas.

Gambaran hasil statistik terkait nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik pada pembelajaran menceritakan kembali cerita fiksi.

**Tabel 1** data statistik deskriptif nilai *pretest* dan *posttest*

|                 | <i>pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|-----------------|----------------|-----------------|
| Ukuran sampel   | 31             | 31              |
| Rata-rata       | 77,58          | 87,78           |
| Median          | 78             | 84              |
| Modus           | 78             | 81              |
| Deviasi standar | 6,741          | 5,471           |
| Variansi        | 3,945          | 20,979          |
| Rentang skor    | 26             | 15              |
| Skor terendah   | 77             | 81              |
| Skor tertinggi  | 92             | 95              |

Data tabel 1 hasil *pretest* peserta didik 77,58 dan *posttest* 84,78. Nilai tertinggi hasil *pretest* yaitu 92, dan nilai tertinggi hasil *posttest* yaitu 95. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dalam menceritakan kembali cerita fiksi terhadap peserta didik setelah pemberian perlakuan dengan mengaplikasikan media audio visual berbasis video animasi berdasarkan hasil *posttest* peserta didik. Hasil terendah *pretest* 77, dan hasil *posttest* terendah yaitu 81. Berdasarkan selisih nilai antara *pretest* dan *posttest*, maka disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap penerapan media yang diterapkan yaitu (video animasi) menceritakan kembali cerita fiksi. Disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil menceritakan kembali cerita fiksi berdasarkan selisih nilai terendah *pretest* dan *posttest* yaitu 15. Nilai median *pretest* yaitu

78,50 dan *posttest* lebih besar yaitu 81,00. Nilai modus pada *pretest* 78.00 dan nilai *posttest* yaitu 81,00. Pada nilai deviasi standar *pretest* yaitu 5,740, sementara nilai *posttest* yaitu 4.470. Berikut daftar distribusi frekuensi dan persentase kategori nilai *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 2** distribusi frekuensi dan persentase hasil *pretest*

| No     | Nilai  | Frekwensi | Persentase | Keterangan    |
|--------|--------|-----------|------------|---------------|
| 1      | 90-100 | 2         | 4%         | Sangat tinggi |
| 2      | 80-89  | 8         | 31%        | Tinggi        |
| 3      | 65-79  | 21        | 68%        | Sedang        |
| 4      | 55-64  | 0         | 0%         | Rendah        |
| 5      | 0-54   | 0         | 0%         | Sangat rendah |
| Jumlah |        | 31        | 100%       |               |

*Sumber: Output SPSS versi 20.0*

Data tabel 2 dapat diketahui bahwa keseluruhan peserta didik memperoleh kategori sedang adalah 22 orang dengan persentase 68%, keseluruhan peserta didik yang memperoleh kategori tinggi yaitu 9 peserta didik dengan persentase 30%, sementara 1 peserta didik yang memperoleh kategori sangat tinggi dengan persentase 4%. Disimpulkan bahwa hasil analisis deskriptif nilai *pretest* berada dikategori 77,58.

**Tabel 3** distribusi frekuensi dan persentase hasil *posttest*

| Nilai  | Frekwensi | Persentase | Keterangan    |
|--------|-----------|------------|---------------|
| 90-100 | 2         | 4%         | Sangat tinggi |
| 80-89  | 8         | 31%        | Tinggi        |
| 65-79  | 21        | 68%        | Sedang        |
| 55-64  | 0         | 0%         | Rendah        |
| 0-54   | 0         | 0%         | Sangat rendah |

*Sumber: Output SPSS versi 20.0*

Data tabel 3 berada pada kategori tinggi yaitu 25 peserta didik dengan persentase 83%, sementara yang memperoleh nilai sangat tinggi 5 peserta didik dengan persentase 17%. Disimpulkan bahwa hasil analisis deskriptif pada *posttest* dengan kategori tinggi.

**Tabel 4** Data ketuntasan klasikal

| Tes             | KKM | Frekuensi |              | Persentase |              |
|-----------------|-----|-----------|--------------|------------|--------------|
|                 |     | Tuntas    | Tidak tuntas | Tuntas     | Tidak tuntas |
| <i>pretest</i>  | 79  | 10        | 21           | 33%        | 68%          |
| <i>Posttest</i> |     | 30        | 0            | 100%       | 0%           |

Data tabel 4 diketahui bahwa saat peserta didik menceritakan kembali cerita fiksi dengan menggunakan media teks (*pretest*), dengan persentase 33% dari 10 peserta didik memperoleh nilai di atas KKM, dan 60%. Sementara saat peserta didik menceritakan kembali cerita fiksi melalui video animasi (*posttest*) sebanyak 30 peserta didik memperoleh nilai di atas KKM dengan persentase 100%.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa hasil tes menceritakan kembali cerita fiksi peserta didik kelas V SDN 306 Pasamai Kecamatan Belopa, setelah menerapkan media audio visual berbasis video animasi mencapai kriteria ketuntasan, dibandingkan dengan hanya menggunakan teks sebagai media.

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual berbasis video animasi menceritakan kembali cerita fiksi terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN 306 Pasamai Kecamatan Belopa.

Proses pelaksanaan pembelajaran menceritakan kembali cerita fiksi menggunakan video animasi dapat dikatakan efektif. Penelitian penggunaan media audio visual di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut paling efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Gabriela, 2021). Hal tersebut diketahui berdasarkan keaktifan dan antusias peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, dan saat guru menjelaskan, peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran, percaya diri bertanya jika terdapat hal-hal yang tidak jelas. Sehingga dibuktikan dengan hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran. Nilai *pretest* pada pembelajaran pertama dengan persentase tingkat pencapaian 69,58% sehingga dapat dikatakan efektif. Sementara pada pembelajaran kedua dikategorikan sangat aktif dengan persentase tingkat pencapaian 89,58% setelah dilakukan *treatment* yaitu *posttest*. Sejalan dengan penelitian (Abdullah & Maryati, 2019) melalui pembelajaran melalui media audiovisual, guru berperan sebagai fasilitator, pengelola kelas, dan mentor sehingga siswa yang berperan aktif dalam

pembelajaran. Memberikan *treatment* atau media audiovisual saat proses pembelajaran, maka akan memberi dampak positif terhadap prestasi peserta didik. Seperti , semangat, disiplin, percaya diri aktif, dan kreatif menyatatu saat belajar. Peserta didik adalah mereka yang berperan sebagai subjek saat proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, akan berdampak positif terhadap kegiatan peserta didik dan pendidik juga diberikan oleh media audio visual.

Data analisis deskriptif menunjukkan bahwa hasil pembelajaran menceritakan kembali cerita fiksi pada pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran yaitu berbasis video animasi lebih tinggi dari pada menggunakan teks bacaan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbasis video animasi, berpengaruh terhadap keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi. Hal tersebut dapat memberikan pengaruh yang positif karena media audio visual merupakan rangkaian penyajian materi ajar yang diawali dengan penjelasan secara terbuka, pendidik memberi kesempatan pada peserta didik menceritakan kembali cerita fiksi secara bergantian, dan memungkinkan peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa pada pembelajaran menceritakan kembali cerita fiksi peserta didik kelas IV SDN 306 Pasamai Kecamatan Belopa sebelum menggunakan video pembelajaran yaitu media animasi, diperoleh persentase tingkat pencapaian 69,58% dan dapat dikatakan efektif. Setelah dilakukan *treatment* yaitu *posttest* pada pembelajaran menceritakan kembali cerita fiksi dengan menggunakan video pembelajaran diperoleh persentase tingkat pencapaian 89,58% sehingga dikategorikan sangat aktif

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, D., & Maryati, T. (2019). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Agustien, D., et al. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pakauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran sejarah X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23.

- Arianti. (2018). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 117–134.
- Elvira, F. S., & Roshayanti, F. (2020). Efektivitas model problem based learning berbantuan media animasi terhadap keterampilan berbicara dan hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 511–521.
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media pembelajaran audio visual pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324–9332.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113.
- Hamid, et al. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Magdalena, I., Safitri, D., & Adinda, A. P. (2021). Analisis keterampilan berbicara siswa kelas 3 pada pembelajaran bahasa Indonesia di MI Roudhotul Jannah Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(2), 386–395.
- Muda, A. A. K. (2006). *Kamus lengkap bahasa Indonesia*. Reality Publisher.
- Pamela, I. S., & Chan, F. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 23–30.
- Prasetyoningsih, L. S. A., Arief, N. F., & Muttaqin, K. (2021). *Keterampilan berbicara tinjauan deskriptif dan penerapannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia*. CV. Literasi Nusantara Abadi.