



Implementasi Literasi Digital Melalui Program *Sapulidi* pada Masa Covid-19: Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas

Nur Alim¹, Fadlansyah², Hadi Machmud³, Sitti Nurfaidah⁴

¹ Institut Agama Islam Negeri Kendari, Indonesia. E-mail: nuralimbagri@gmail.com

² Institut Agama Islam Negeri Kendari, Indonesia. E-mail: fadlansyah0599@gmail.com

³ Institut Agama Islam Negeri Kendari, Indonesia. E-mail: machmud657@gmail.com

⁴ Institut Agama Islam Negeri Kendari, Indonesia. E-mail: sittinurfaidah@iainkendari.ac.id

HOW TO CITE:

Alim, N., Fadlansyah, Machmud, H., & Nurfaidah, S. (2022). Implementasi literasi digital melalui program *Sapulidi* pada masa Covid-19: Studi kasus di sekolah menengah atas. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 15(2), 89-99.

ARTICLE HISTORY:

Received: 2022-08-23

Accepted: 2022-10-21

DOI:

<http://dx.doi.org/10.31332/atdbwv15i2.5396>

ABSTRACT

This descriptive qualitative study aims to investigate the implementation of digital literacy during Covid-19 through Sapulidi program at one of high schools in Southeast Sulawesi. Data were garnered through observation, interviews, and documentation from the principal, the head of school literacy team, and members of the Sapulidi team. The findings show that the implementation of digital literacy at the school was carried out in three stages: a) increasing the capacity of facilitators through training for school residents, b) increasing the number and variety of learning resources through the provision of QR code-based digital books on library websites and the use of learning applications, and c) providing computer and internet access in schools and providing digital information through school websites, libraries, and QR codes in the school environment. The forms of QR codes used in the Sapulidi program include the use of in learning, on school plants, on trophy displays, in students' works at school, school literacy galleries, in literacy corners in classroom, and in digital books.

KEYWORDS: Covid-19; digital literacy program; high school; QR code

ABSTRAK

Penelitian kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk mengetahui implementasi literasi digital pada masa Covid-19 melalui program Sapulidi di salah satu sekolah menengah atas di Sulawesi Tenggara. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dari kepala sekolah, ketua tim literasi sekolah, dan anggota tim Sapulidi. Hasil temuan menunjukkan bahwa implementasi literasi digital di sekolah dilakukan dalam tiga tahap: (a) peningkatan kapasitas fasilitator melalui pelatihan bagi warga sekolah, (b) peningkatan jumlah dan variasi sumber belajar melalui penyediaan QR code buku digital berbasis website perpustakaan dan penggunaan aplikasi pembelajaran, dan (c) penyediaan komputer dan akses internet di sekolah serta penyediaan informasi digital melalui website sekolah, perpustakaan, dan kode QR di lingkungan sekolah. Bentuk penggunaan kode QR dalam program Sapulidi meliputi penggunaan dalam pembelajaran, pada tanaman sekolah, pajangan piala, karya siswa di sekolah, galeri literasi sekolah, pojok literasi di kelas, dan buku digital.

KATA KUNCI: Covid-19; kode QR; program literasi digital; sekolah menengah atas

1. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan saat ini tidak luput dari penggunaan perangkat berbasis digital untuk efisiensi waktu dan tenaga (Siripongdee, Pimdee, & Tuntiwongwanich, 2020) dalam berbagai model pembelajaran, termasuk dalam mengembangkan literasi digital di sekolah (Baterna, Mina, & Rogayan, 2020; Warschauer, 2009). Studi empiris terkait pengembangan dan implementasi program literasi digital di sekolah telah banyak dilakukan di berbagai konteks sekolah di dunia (Baterna, dkk, 2020; Jimoyiannis & Gravani, 2011; Tohara, 2021) dan juga di Indonesia (Lestari, Setiawan, & Muqodas, 2021; Perdana, Yani, Jumadi, & Rosana, 2019; Rahmah, 2015). Penelitian Baterna, dkk (2020) yang dilakukan di Filipina, misalnya, menyarankan pihak sekolah memanfaatkan perangkat dan informasi digital secara efektif dan bertanggung jawab guna membentuk warga sekolah yang melek digital. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Lestari, Setiawan, dan Muqodas (2021) dalam konteks pandemi Covid-19 menemukan bahwa perilaku belajar daring memengaruhi kemampuan literasi digital siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa pandemi Covid-19 telah mengubah pola belajar di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Di masa Covid-19, teknologi informasi dipandang sebagai media yang paling tepat untuk diterapkan selama pembelajaran dari rumah (Rahmi, 2020). Selain itu, akses pembelajaran untuk mencari berbagai informasi melalui media digital lebih diminati dibandingkan dengan media konvensional (Khalid, 2019). Menurut Amin (2020), hal tersebut disebabkan kebutuhan informasi peserta didik untuk mengidentifikasi, mengakses, mengevaluasi, dan menggabungkan informasi dalam kegiatan pembelajaran yang dianggap lebih praktis melalui media digital.

Kemampuan dalam mengakses informasi melalui teknologi digital dikenal dengan literasi digital (Gilster, 1997) sebagai suatu kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital (Nahdi & Jatisunda, 2020). Pendidikan dalam literasi digital merupakan bentuk investasi jangka panjang dan garda terdepan dalam menyiapkan generasi bangsa yang memiliki etos kerja dan ide kritis-kreatif (Amin, 2020). Literasi yang awalnya hanya dipahami sebagai kegiatan membaca dan menulis kemudian diperluas maknanya mencakup segala kemampuan membaca, memahami dan mengapresiasi berbagai bentuk komunikasi secara kritis (Rohman, 2017). Akan tetapi, sejalan berkembangnya teknologi dan informasi, istilah literasi kemudian mengalami perubahan lagi dengan istilah baru, yakni literasi digital (Gilster, 1997). Setiap individu harus memahami bahwa literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi di era modern ini (Sutrisna, 2020). Generasi yang tumbuh dengan akses yang tidak terbatas dengan hadirnya teknologi digital mempunyai pola berfikir dan tantangan yang berbeda dengan generasi sebelumnya (Gazali, 2018). Salah satu tantangannya adalah banyaknya informasi yang memuat konten negatif dan positif tersebar begitu saja tanpa ada penyaringan informasi mana yang layak untuk dikonsumsi dan disebarluaskan atau tidak. Oleh karena itu, untuk menjadi melek digital, seseorang harus memiliki kemampuan memroses berbagai informasi secara efektif, kreatif dan selektif, serta memahami bagaimana teknologi harus digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Kemendikbud, 2017).

Pembelajaran berbasis digital tidak terhindarkan, khususnya di masa pandemi *Covid-19* (Kristuna, 2020; Lestari, dkk, 2021; Mansyur, 2020). Sejak masa pandemi, siswa maupun guru lebih banyak menggunakan media digital baik dalam proses pembelajaran daring atau dalam mencari informasi tambahan mengenai pembelajaran dan pengetahuan yang dibutuhkan (Mansyur, 2020). Semua kegiatan tersebut adalah bagian dari kegiatan literasi digital, sehingga literasi digital dianggap penting dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran daring. Penelitian Rahmatullah (2019) menemukan bahwa pemahaman yang baik tentang literasi digital akan berdampak pada penggunaan media digital secara kreatif dan inovatif untuk meningkatkan literasi siswa, khususnya pengetahuan-pengetahuan di luar mata pelajaran.

Penelitian terkait program literasi digital di sekolah sudah mulai menyita perhatian akademisi maupun peneliti (Bjørger & Erstad, 2015; Hague & Payton, 2011; Spires, Paul, & Kerkhoff, 2019; Warschauer, 2009) dengan beragam fokus penelitian. Akan tetapi, penelitian terkait program literasi digital di sekolah menengah atas dalam konteks sekolah di Indonesia (lihat Melinda, Malinda, & Aisyah, 2020; Perdana, dkk, 2019) masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut sehingga hasilnya bisa memberikan kontribusi bagi kajian empiris dalam topik literasi digital di sekolah.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 11 Kendari. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan satu-satunya sekolah yang menerapkan literasi digital di Sulawesi Tenggara. Sekolah ini meluncurkan program “Smabels Punya Literasi Digital” disingkat *Sapulidi* pada 9 Januari 2020 yang merupakan program literasi digital pertama yang ada di provinsi Sulawesi Tenggara. Peluncuran literasi digital ini dilakukan sebelum *Covid-19* mewabah di seluruh Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah ini telah menyadari akan pentingnya literasi digital di era revolusi industri karena telah menjadi bagian tak terpisahkan dengan dunia pendidikan dan menjadi investasi jangka panjang dalam menghadapi era globalisasi dan ilmu pengetahuan di era modern. Data dikumpulkan melalui tiga metode yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Partisipan dalam penelitian ini meliputi Kepala Sekolah, Ketua Tim Literasi Sekolah, dan anggota Tim *Sapulidi*. Data yang terkumpul dianalisis melalui prosedur reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana 2018).

3. Hasil dan Pembahasan

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan suatu usaha kolektif yang bersifat partisipatif dari seluruh warga sekolah dan seluruh pemangku kepentingan yang terkait di bawah koordinasi Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2017). Pelaksanaan literasi di sekolah telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti luhur melalui Gerakan Literasi Sekolah (Pradana, 2020). Sekolah lokasi penelitian ini telah mengimplementasikan program literasi sekolah sesuai dengan Permendikbud tersebut sejak tahun 2017, yakni dua tahun setelah peluncuran program Gerakan Literasi Sekolah yang diinisiasi oleh Kemendikbud pada tahun 2015.

Berdasarkan hasil observasi awal, lokasi penelitian ini adalah sekolah yang telah menerapkan literasi digital melalui program unggulan sekolah, yakni “Smabels Punya Literasi Digital”, disingkat *Sapulidi*. Dalam program *Sapulidi*, warga sekolah didorong untuk berkarya melalui penggunaan *QR code*, misalnya dalam penyediaan buku perpustakaan secara digital dengan sistem *barcode* yang bisa diakses dengan memindai kode batang (*QR code*) tersebut sehingga bahan bacaan yang dibutuhkan akan muncul di layar *handphone*. Program *Sapulidi* yang ada di sekolah ini juga memancing kreativitas siswa dalam menggunakan media digital, khususnya dalam berkarya melalui *QR code*. Keterampilan digital dalam mengakses, mengolah dan memperbaharui kembali sebuah konten menjadi sebuah informasi atau karya baru bisa tercipta melalui program *Sapulidi*. Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi literasi digital di sekolah ini dapat dilihat dari tiga tahapan pelaksanaan literasi digital di sekolah, yaitu: 1) penguatan kapasitas fasilitator program literasi, 2) peningkatan kuantitas dan ragam sumber belajar digital yang berkualitas, dan 3) perluasan akses sumber belajar digital yang bermutu.

3.1 Bentuk Implementasi Literasi Digital pada Masa Covid-19

Penguatan kapasitas fasilitator

Tantangan terbesar dalam pelaksanaan literasi digital di sekolah lokasi penelitian ini salah satunya dari internal sekolah, yakni kemampuan literasi digital yang tidak merata pada warga sekolah, khususnya para guru dan tenaga kependidikan sebagai fasilitator pelaksana literasi digital. Oleh karena itu, Kepala Sekolah mengungkapkan salah satu cara untuk meningkatkan literasi digital warga sekolah adalah melalui kegiatan pelatihan atau *workshop* tentang literasi digital, khususnya dalam pembelajaran. Pola pelatihan literasi digital di sekolah ini terbagi dalam dua bentuk, sebagaimana informasi yang diberikan oleh Kepala Sekolah.

“Kegiatan pelatihan atau workshop ini ada dua bentuk, ada yang dilaksanakan oleh sekolah sendiri dan ada juga kebijakan sekolah untuk merekomendasikan kepada siswa atau guru ketika instansi luar mengundang untuk meminta kita ikut serta.” (Wawancara, Kepala Sekolah)

Di antara pelatihan yang diadakan oleh internal sekolah ini adalah *workshop* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam meningkatkan pemahaman guru dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini diungkapkan oleh Ketua Tim Literasi Sekolah dalam petikan hasil wawancara berikut.

“Dan juga workshop tentang bagaimana cara penggunaan aplikasi Teams, Classroom, Zoom. Nah, semua itu kita diberikan pemahaman dan juga pelatihan agar kita lebih siap untuk mengikuti literasi berbasis digital saat ini, dan semua kegiatan tersebut diikuti oleh guru.” (Wawancara, SS-Ketua Tim Literasi Sekolah)

Untuk pelatihan yang bersifat eksternal, sekolah ini pernah mengikuti kegiatan webinar nasional tentang literasi digital yang diadakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi dengan mengutus siswa dan guru. Hal ini terungkap dalam wawancara dengan Kepala Sekolah.

“Pada bulan Juni yang lalu Kementerian Komunikasi dan Informasi mengadakan semacam seminar terkait pemanfaatan literasi digital di sekolah. Satu-satunya sekolah di Sulawesi Tenggara yang diundang itu adalah sekolah kami. Kami melibatkan kurang lebih 100 siswa dan 30 guru untuk mengikuti kegiatan tersebut. Jadi, memang ini intens kami ikuti ketika ada informasi yang masuk ke sekolah terkait dengan literasi digital.” (Wawancara, Kepala Sekolah)

Hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa program literasi digital melalui *Sapulidi* di sekolah ini melaksanakan penguatan aktor atau fasilitator literasi di lingkungan sekolah dengan menekankan pada pelatihan warga sekolah tentang literasi digital. Hal ini sejalan dengan amanat Kemendikbud bahwa pelatihan-pelatihan terkait dengan penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi guna pengembangan sekolah harus dilaksanakan dalam program literasi digital sekolah (Kemendikbud, 2017). Dalam penelitian ini, guru dilibatkan dalam penguatan kapasitas literasi digital melalui pelatihan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga didorong untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara cerdas dan bijaksana.

Penguatan aktor atau fasilitator literasi di lingkungan sekolah ditekankan pada pelatihan warga sekolah tentang literasi digital. Pelatihan-pelatihan tersebut terkait dengan penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan sekolah (Kemendikbud, 2017). Adapun kegiatan pelatihan atau *workshop* yang pernah diikuti warga sekolah ini dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk, yaitu pelatihan yang bersifat internal dan yang bersifat eksternal. Pelatihan yang bersifat internal diadakan atau dilaksanakan oleh

sekolah sendiri kepada warga sekolah, seperti pelatihan penggunaan aplikasi *Teams*, *Google Classroom*, dan *Zoom* untuk para guru. Sementara itu, pelatihan yang bersifat eksternal diadakan oleh instansi luar dan sekolah ini diundang untuk mengikuti kegiatan tersebut, seperti pelatihan kompetensi literasi digital guru di tingkat kota Kendari yang diadakan oleh salah satu komunitas di Kota Kendari di tingkat lokal atau *workshop* ditingkat nasional seperti yang diadakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi atau seminar nasional Gerakan Sekolah Menulis Buku Nasional (GSMBN).

Peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu

Komponen penting dalam literasi sekolah adalah literasi digital, yaitu suatu pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2017). Sekolah yang aktif dalam kegiatan literasi digital ditandai dengan tersedianya jumlah dan ragam bahan bacaan berbasis digital. Sekolah lokasi penelitian ini telah menyediakan bahan bacaan yang berbasis digital sebagaimana diungkapkan oleh salah satu anggota Tim *Sapulidi*.

“Biasanya bahan bacaan berbasis digital dikirim lewat Telegram, ada yang berupa buku elektronik atau PDF, biasa juga ada yang menggunakan QR code. Selain Telegram, saya juga ke perpustakaan langsung. Nah, kalau mau baca buku kadang harus dipindai dulu QR code.” (Wawancara, AOR-Anggota Tim *Sapulidi*)

Pelaksanaan literasi digital melalui *Sapulidi* di sekolah ini juga telah menggunakan berbagai aplikasi digital sebagai media dan sumber belajarnya dalam pembelajaran selama *Covid-19* sebagaimana yang diungkapkan oleh Ketua Tim Literasi Sekolah.

“Untuk daring ini kita menggunakan beberapa aplikasi, diantaranya Teams, Classroom, SLiMS, Office 365, dan juga Group WA dan Zoom.” (Wawancara, SS-Ketua Tim Literasi Sekolah)

Dari beberapa aplikasi yang digunakan oleh sekolah ini dalam pembelajaran, aplikasi *Office 365* adalah platform utama yang digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan oleh Kepala Sekolah dalam petikan wawancaranya.

“Media utama yang kami gunakan Office 365. Tetapi, jika misalnya ada kendala dalam hal jaringan atau guru kehabisan kuota dan lain sebagainya, kami juga masih mengakomodir penggunaan platform yang lain. Jadi, prosesi tetap berjalan meskipun mungkin ada media-media lain yang kita gunakan.” (Wawancara, Kepala Sekolah)

Hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa pihak sekolah menyadari perlunya peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu di sekolah dalam program literasi digital melalui *Sapulidi*. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Ansori (2017) dalam penelitiannya bahwa perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu cepat dalam era digital menuntut pembaharuan dan penambahan pengetahuan baru di lingkungan sekolah. Sekolah ini telah melakukan beberapa hal guna meningkatkan keragaman sumber belajar berkualitas terkait literasi digital di lingkungan sekolah dengan cara menambah bahan bacaan literasi digital di perpustakaan dan menggunakan berbagai aplikasi edukatif (Ginting, Arindani, Lubis, & Shella, 2021) sebagai sumber belajar bagi warga sekolah.

Penelitian ini mengungkap bahwa peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu dilakukan oleh pihak sekolah dengan menyediakan bahan bacaan berbasis digital di perpustakaan dan pemanfaatan aplikasi-aplikasi edukatif sebagai sumber belajar (Kemendikbud, 2017). Perpustakaan sekolah ini menyediakan bahan bacaan berbasis digital yang bisa diakses oleh warga sekolah kapan saja melalui aplikasi *SLiMS* yang disediakan di komputer perpustakaan jika berada di sekolah dan melalui di laman perpustakaan dengan mengisi daftar pengunjung online jika berada di luar sekolah (pembelajaran daring). Bahan bacaan juga bisa diakses melalui *QR code* yang disediakan di perpustakaan dan di Galeri Literasi sekolah.

Terkait penggunaan aplikasi edukatif sebagai media dan sumber belajar, sekolah ini menggunakan aplikasi *Teams*, *Classroom*, *SLiMS*, *Office 365*, *WA Group*, *Zoom*, *Google Meet*, *Youtube*, *Quipper*, *Quizziz* dan lain-lain. Beberapa aplikasi tersebut juga sering dipadukan dalam pembelajaran baik dalam memberikan materi atau tugas, maupun dalam pembelajaran virtual. Diantara platform yang sering digunakan tersebut, terdapat aplikasi utama yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah, yaitu aplikasi *Teams* dalam salah satu fitur *Office 365*. Aplikasi tersebut menjadi pilihan utama karena semua jejak digital guru maupun siswa bisa terekam dan tersimpan dalam aplikasi, sehingga memudahkan pimpinan sekolah untuk memonitoring pembelajaran melalui aplikasi tersebut apakah guru benar-benar mengajar, apa saja materinya, jumlah siswa yang hadir dan lain-lain.

Perluasan akses sumber belajar yang bermutu

Pelaksanaan literasi digital di sekolah akan berjalan dengan baik jika didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai (Zahroh & Sholeh, 2021). Dalam penelitian ini, hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki sarana dan prasarana berupa komputer serta ruang audiovisual dan akses internet guna mendukung program *Sapulidi*. Hal ini diperkuat oleh keterangan dari salah satu anggota Tim *Sapulidi*.

“Ada ruang audiovisual, ada wi-fi dan komputer juga, dan masih banyak lagi (Wawancara, AOR-Anggota Tim Sapulidi)

Sekolah ini telah berupaya memperluas akses sumber belajar yang bermutu bagi peserta didik dengan menyediakan komputer dan akses internet dan informasi berbasis digital. Komputer dan akses internet (wi-fi) yang ada di sekolah ini sudah cukup memadai dengan tersedianya di beberapa titik penting, utamanya di perpustakaan sekolah, ruang komputer dan ruang guru. Selain penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, salah satu bentuk perluasan akses sumber belajar yang bermutu juga dengan penyajian informasi yang sudah berbasis digital (Supriati, 2021). Hasil penelusuran dalam penelitian ini mengungkap bahwa penyajian informasi di sekolah ini telah disajikan melalui website. Hal ini diungkapkan oleh salah satu anggota Tim *Sapulidi* sebagai berikut.

“Penyajian informasi di sekolah ini sudah berbasis digital, karena sudah ada website. Ada website sekolah dan ada juga website perpustakaan.” (Wawancara, RAL-Anggota Tim Sapulidi)

Hal ini sejalan dengan hasil observasi peneliti ketika melakukan penelusuran sekolah, peneliti juga menemukan sekolah ini mempunyai dua website dalam menyajikan informasi berbasis digital, yakni website perpustakaan dan website sekolah yang memudahkan pihak sekolah dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat sekolah maupun masyarakat umum tentang informasi sekolah. Selain melalui website, program *Sapulidi* juga menyajikan informasi melalui media sosial *facebook* berupa informasi non-formal seperti dokumentasi

kegiatan-kegiatan atau informasi sekolah yang sifatnya lebih singkat dibandingkan dengan penyajian informasi di website.

3.2 Bentuk Literasi Digital dalam Program Sapulidi

Program literasi digital dalam program *Sapulidi* memiliki ciri khas, yakni penggunaan *QR code* dalam pengembangan literasi digital di sekolah. Bentuk penggunaan *QR code* dalam program ini beragam sebagaimana yang diungkapkan oleh Ketua Tim Literasi Sekolah.

“Kalau bentuk-bentuk literasi digital yang dilakukan oleh warga sekolah melalui penggunaan QR code tentu sudah banyak yah. Pertama, bisa kita lihat di sekeliling sekolah, dimana pohon-pohon yang ada di sekolah kami gunakan barcode. Dengan adanya barcode yang digantung di pohon tadi itu bisa memberi kita informasi nama latin dari pohon tersebut dan bisa terkoneksi ke link internet, dan juga ada yang kami berikan link di YouTube. Kedua, piala-piala yang ada di sekolah ini sudah menggunakan barcode. Jadi, bisa ditahu dengan pindai barcode yang ada maka akan muncul informasi tentang piala tersebut, seperti kapan penyelenggaraannya, dimana saja, dan siapa saja guru pembina dan siswa yang terlibat untuk mendapatkan piala tersebut. Ketiga, ada karya siswa yang berjumlah 50 cerpen dan 50 karya siswa berupa artikel. Program kami ini dinamakan Gerakan Sekolah Menulis Buku Nasional (GSMBN). Nah, dalam lomba GSMBN tersebut kami mendapatkan juara 3 menulis artikel dengan judul Lintang (Literasi Kebun Binatang) berbasis QR code. Kemudian yang keempat, contoh lain dari pemanfaatan barcode ini kami siapkan di Galeri Literasi, jadi di Galeri Literasi semua karya siswa kami simpan di galeri tersebut. Selanjutnya, website perpustakaan kami juga sudah menggunakan barcode, yakni barcode buku.” (Wawancara, SS-Ketua Tim Literasi Sekolah)



Gambar 1. Penggunaan QR code di Galeri Literasi sekolah

Dari hasil observasi peneliti di lapangan, penggunaan *QR code* di sekolah ini sudah dijadikan sebagai salah satu ciri khas dalam program literasi digital *Sapulidi*. Hal ini dibuktikan dengan maraknya penggunaan *QR code* di lingkungan sekolah. Gambar 1 menunjukkan beragam karya siswa yang terdapat di Galeri Literasi sekolah. Semua karya siswa berbasis *QR code* tersedia disana seperti *Lintang* (Literasi Kebun Binatang), Miniatur Tugu MTQ Kendari, Kupu-Kupu Literasiku, *Pakaidasi* (Pakaian Adat Literasi Digitalku), dan lain-lain. Selain itu, terdapat juga pada pajangan piala siswa di dekat ruangan kepala sekolah yang diberikan *QR code* berisi informasi tentang nama guru dan siswa sebagai peserta dan pembina serta perolehan juara berapa. Terdapat pula di perpustakaan sekolah buku digital yang bisa di akses melalui *QR code* dan lain-lain.



Gambar 2. Penggunaan QR code di tugas sekolah siswa yang diedit menggunakan aplikasi



Gambar 3. Penggunaan QR code di beberapa tugas sekolah

Penggunaan *QR code* dalam pembelajaran juga bermacam-macam dalam program *Sapulidi* ini. Gambar 2 dan Gambar 3 menunjukkan penggunaan *QR code* pada tugas yang dibuat siswa berisi link pembelajaran atau link YouTube terkait materi pembelajaran. Namun, selama *Covid-19*, penggunaan *QR code* tersebut berkurang karena kurang efisien apabila digunakan dalam pembelajaran online, sehingga penggunaan *QR code* tersebut hanya sebatas pemberian tugas saja, sebagaimana yang disampaikan oleh Ketua Tim Literasi Sekolah sebagai berikut.

“Teman-teman guru yang mengajar juga mengaplikasikan barcode dalam pembelajaran. Biasanya mereka menugaskan siswa menyiapkan barcode yang berisi link pembelajaran atau link YouTube yang terkait dengan materi pembelajaran. Namun setelah Covid-19 ini, penggunaan QR code ini sudah berkurang karena kurang efisien dalam pembelajaran daring karena barcode ini memang bagus digunakan ketika tatap muka. Jadi, kalau sekarang kami gunakan QR code lebih banyak ketika memberikan tugas saja.” (Wawancara, SS-Ketua Tim Literasi Sekolah)

Penelitian ini menunjukkan bahwa program *Sapulidi* sebagai program literasi digital sekolah telah menjadi wadah bagi siswa dalam mengembangkan kreatifitas dan meningkatkan literasi digital melalui pemanfaatan *QR code*. Dalam program ini, siswa bisa meningkatkan literasi melalui membaca dan menulis yang kemudian dituangkan dalam sebuah karya yang berisi *QR code*, dan karya itu bisa dinikmati oleh siswa yang lain dengan memindai *QR code* yang tersedia dalam karya tersebut. Hal ini sejalan dengan yang diutarakan oleh Nursalam, Suardi, dan Syarifuddin (2020) bahwa literasi digital berbasis *QR code* adalah kemampuan memahami dan menggunakan komputer, informasi, teknologi, media dan komunikasi dari berbagai sumber yang disajikan melalui aplikasi *QR code* yang ada di *smartphone*. Penggunaan *QR code* masih sangat jarang digunakan dalam pendidikan, tetapi beberapa penelitian menunjukkan penggunaan *QR code* sudah digunakan dalam melabeli aset sekolah (Ariska & Jazman 2016), aplikasi absensi siswa berbasis *QR code* (Rubiati & Harahap, 2019), buku digital berbasis *QR code* (Pangestu, 2019) dan lain-lain.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian ini telah mengungkap implementasi literasi digital di salah satu sekolah menengah di Sulawesi Tenggara melalui program unggulan *Sapulidi*. Pelaksanaan literasi digital di lokasi penelitian ini melalui tiga tahap yaitu: a) penguatan kapasitas fasilitator program literasi digital berupa pelatihan atau *workshop* tentang literasi digital, (b) peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu dengan menggunakan beragam aplikasi edukatif sebagai media dan sumber belajar seperti, dan (c) perluasan akses sumber belajar bermutu peserta didik dengan cara menyediakan komputer dan akses internet di sekolah dan penyebarluasan informasi melalui website sekolah dan perpustakaan. Program *Sapulidi* sendiri mengusung penggunaan *QR code* pada: a) pembelajaran, b) pada tanaman atau tumbuhan sekolah, c) pajangan piala, d) karya siswa yang terdapat pada Galeri Literasi sekolah, e) ruangan kelas berupa pojok literasi, dan f) penyediaan buku digital. Dengan adanya program literasi digital melalui program *Sapulidi* ini memperkuat kompetensi siswa sehingga mereka lebih melek digital yang merangsang mereka lebih kreatif, inovatif, kritis, dan bijak serta bertanggung jawab dalam menggunakan media digital.

Daftar Pustaka

- Amin, I. M. (2020). *Peran literasi digital dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan agama islam di kelas XI IIS 01 SMAI Al Maarif Singosari Malang*. Skripsi Dipublikasikan. Malang: Universitas Islam Malang.
- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran di sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 1(1), 10-20.
- Ariska, J., & Jazman, M. (2016). Rancang bangun sistem informasi manajemen aset sekolah menggunakan teknik labelling *QR code*: Studi kasus MAN 2 Model Pekanbaru. *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(2), 127-136.
- Baterna, H. B., Mina, T. D. G., & Rogayan Jr, D. V. (2020). Digital literacy of STEM senior high school students: Basis for enhancement program. *International Journal of Technology in Education*, 3(2), 105-117.
- Bjørngen, A. M., & Erstad, O. (2015). The connected child: Tracing digital literacy from school to leisure. *Pedagogies: An International Journal*, 10(2), 113-127.
- Gazali, E. (2018). Pesantren di antara generasi alfa dan tantangan dunia pendidikan era revolusi industri 4.0. *OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 2(2), 94-109.

- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: Wiley.
- Ginting, R. V. B., Arindani, D., Lubis, C. M. W., & Shella, A. P. (2021). Literasi digital sebagai wujud pemberdayaan masyarakat di era globalisasi. *Jurnal Pasopati: Pengabdian Masyarakat dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 3(2), 118-122.
- Hague, C., & Payton, S. (2011). Digital literacy across the curriculum. *Curriculum Leadership*, 9(10).
- Jimoyiannis, A., & Gravani, M. (2011). Exploring adult digital literacy using learners' and educators' perceptions and experiences: The case of the second chance schools in Greece. *Journal of Educational Technology & Society*, 14(1), 217-227.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan gerakan literasi nasional*. Kemendikbud: Jakarta.
- Khalid, I. (2019). Kredibilitas media cetak dan media online. *At-Tadabbur: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 9(1), 84-105.
- Lestari, I., Setiawan, W., & Muqodas, I. (2021, April). Online learning behavior during COVID-19 pandemic toward students' digital literacy skills. *International Conference on Elementary Education Proceeding*, hal. 497-507.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak Covid-19 terhadap dinamika pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113-123.
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi digital pada remaja digital: Sosialisasi pemanfaatan media sosial bagi pelajar sekolah menengah atas. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1), 62-69.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage.
- Nahdi, D. S. & Jatisunda, M. G. (2020). Analisis literasi digital calon guru SD dalam pembelajaran berbasis virtual classroom di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 116-123.
- Nursalam, N., Suardi, S., & Syarifuddin, S. (2020). Pemberdayaan masyarakat desa melalui literasi digital berbasis CR code di Desa Bonton Jai Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 228-238.
- Pangestu, B. (2019). Model pengambilan buku digital menggunakan QR code: Studi kasus Perpustakaan Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta. Disertasi. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
- Perdana, R., Yani, R., Jumadi, J., & Rosana, D. (2019). Assessing students' digital literacy skill in senior high school Yogyakarta. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 169-177.
- Pradana, F. A. P. (2020). Pengaruh budaya literasi sekolah melalui pemanfaatan sudut baca terhadap minat membaca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1(2), 94-104.
- Rahmah, A. (2015). Digital literacy learning system for Indonesian citizen. *Procedia Computer Science*, 72, 94-101.

- Rahmatullah, M. I. (2019). pengembangan konsep pembelajaran literasi digital berbasis media e-learning pada mata pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 56-65.
- Rahmi, R. (2020). Inovasi pembelajaran di masa pandemi covid-19. *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 30(2), 111-123.
- Rohman, S. (2017). Membangun budaya membaca pada anak melalui program gerakan literasi sekolah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 151-174.
- Rubiati, N., & Harahap, S. W. (2019). Aplikasi absensi siswa menggunakan QR code dengan bahasa pemrograman Php di SMKIT Zunurain Aqila Zahra di Pelintung. *Informatika*, 11(1), 62-70.
- Siripongdee, K., Pimdee, P., & Tuntiwongwanich, S. (2020). A blended learning model with IoT-based technology: effectively used when the COVID-19 pandemic? *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(2), 905-917.
- Spires, H. A., Paul, C. M., & Kerkhoff, S. N. (2019). Digital literacy for the 21st century. In *Advanced methodologies and technologies in library science, information management, and scholarly inquiry* (pp. 12-21). IGI Global.
- Supriati, E. (2021). Manajemen perpustakaan dalam mendukung gerakan literasi digital di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Madiun. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 9(2), 201-218.
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pademi Covid-19. *Stalistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 8(2), 269-283.
- Tohara, A. J. T. (2021). Exploring digital literacy strategies for students with special educational needs in the digital age. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(9), 3345-3358.
- Warschauer, M. (2009). Digital literacy studies: Progress and prospects. Dalam M. Baynham dan M. Prinsloo, *The Future of Literacy Studies*, hal. 123-140. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9780230245693_7
- Zahroh, F., & Sholeh, M. (2021). Efektivitas literasi digital dalam meningkatkan pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(5), 1147-1158.