

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Penggunaan teknologi informasi di era sekarang, merupakan sesuatu yang tidak terpisahkan dengan kehidupan sehari-hari karena telah menjadi kebutuhan dasar manusia dalam beraktivitas. Semua sektor kehidupan tidak luput dari penggunaan perangkat-perangkat berbasis digital untuk efisiensi waktu dan tenaga. Maka tidak mengherankan apabila berbagai produk teknologi informasi tersebut dikembangkan menyesuaikan dengan kebutuhan manusia. (Nugroho, 2016, h. 13). Akibatnya, perkembangan teknologi terjadi begitu pesat, salah-satunya adalah perangkat komputer yang sudah ada sejak Perang Dunia (PD) II sampai sekarang (Lubis & Safii, 2018, h. 2). Perkembangan teknologi informasi tersebut membuat komunikasi antar manusia tidak dibatasi lagi oleh ruang dan waktu, sehingga lebih mudah dan efisien dalam penggunaannya.

Masyarakat pada era tahun 80 hingga awal 90-an, bagi sebagian besar komputer masih termaksud barang yang langka dan mahal dibandingkan dengan era sekarang. Sehingga, media informasi tidak merata pada semua orang karena hanya terbatas pada kalangan-kalangan tertentu saja. Sedangkan sekarang, adalah era yang sarat dengan teknologi komunikasi dan informasi. Sebagaimana yang digambarkan oleh Ahmad (2012) bahwa “kemajuan teknologi telah memberikan sumber (*resources*) informasi dan teknologi yang amat luas dari apa yang telah dimiliki manusia” (h. 138). Ruang komunikasi menjadi terbuka luas dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran. Apalagi dimasa *Covid-19* saat ini, teknologi informasi digunakan sebagai media yang paling tepat untuk diterapkan selama pembelajaran dari rumah (*learning from home*). Selain itu, akses pembelajaran dalam mencari informasi melalui media digital lebih diminati dibandingkan dengan media konvensional. Hal ini, menurut Amin (2020) karena kebutuhan informasi peserta didik untuk mengidentifikasi, mengakses mengevaluasi, dan menggabungkan informasi dalam kegiatan pembelajaran lebih praktis dilakukan melalui media digital (h. 1). Adapun segala kemampuan dalam mengakses informasi melalui teknologi digital tersebut dinamakan atau dikenal dengan istilah literasi digital.

Istilah literasi digital pertama kali dikemukakan oleh Paul Gilster pada tahun 1997 sebagai suatu kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital (Nahdi & Jatisunda, 2020, h. 118). 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. Namun, dengan berkembangnya teknologi dan informasi, istilah literasi kemudian mengalami perubahan lagi dengan istilah baru, yakni literasi digital.

Generasi yang tumbuh dengan akses yang tidak terbatas dengan hadirnya teknologi digital mempunyai pola berfikir dan tantangan yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Salah-satu tantangannya adalah banyaknya informasi yang memuat konten-konten negatif dan positif tersebar begitu saja tanpa ada penyaringan informasi mana yang layak untuk dikonsumsi dan disebarluaskan. Oleh karena itu, dengan

menjadi literat digital, seseorang dapat memproses berbagai informasi secara efektif, kreatif dan selektif, serta memahami bagaimana teknologi harus digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Kemendikbud, 2017, h. 4). Dan setiap individu harus memahami bahwa literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi dalam di era modern saat ini. (Sutrisna, 2020, h. 271).

Pendidikan dalam literasi digital merupakan bentuk investasi jangka panjang (*long term investation*) dan garda terdepan dalam menyiapkan generasi bangsa yang memiliki etos kerja dan ide-ide kritis-kreatif, sehingga peran literasi digital dalam pendidikan sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang siap bersaing di kancah nasional maupun internasional dalam menghadapi arus globalisasi dan ilmu pengetahuan yang terus berkembang dengan pesat (Amin, 2020, h. 3).

Pembelajaran berbasis digital tidak bisa lagi dihindarkan, khususnya di masa *Covid-19* saat ini, baik siswa maupun guru lebih banyak menggunakan media digital baik dalam proses pembelajaran daring atau dalam mencari informasi tambahan mengenai pembelajaran dan pengetahuan yang dibutuhkan, yang semua kegiatan tersebut adalah bagian dari kegiatan literasi digital. Sehingga literasi digital menjadi sangat penting dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran daring saat ini. 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.

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 11 Kendari adalah salah-satu sekolah yang telah menerapkan literasi digital. Hal ini dapat dilihat dari adanya program

*SAPULIDI* atau kepanjangan dari “Smabels Punya Literasi Digital” yang *dilaunching* pada tanggal 09 Januari tahun 2020, dan merupakan literasi digital pertama yang ada di provinsi Sulawesi Tenggara (Perpustakaanmabels, 2020). Menariknya, peluncuran literasi digital ini dilakukan sebelum *Covid-19* mewabah diseluruh daerah Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa SMA Negeri 11 Kendari telah menyadari akan pentingnya literasi digital di era revolusi industri karena telah menjadi bagian tak terpisahkan dengan dunia pendidikan, dan juga menjadi investasi jangka panjang untuk menghadapi era globalisasi dan ilmu pengetahuan di era modern ini.

Berdasarkan observasi awal, SMA Negeri 11 Kendari adalah salah-satu sekolah yang telah menerapkan literasi digital melalui program unggulan sekolah yakni program *SAPULIDI*. Dalam program *SAPULIDI* ini warga sekolah didorong untuk berkarya melalui penggunaan *QR code*, salah-satunya dalam penyediaan buku perpustakaan secara digital dengan sistem barcode, yang bisa diakses dengan manscan kode batang (*QR code*) tersebut, maka bahan bacaan yang dibutuhkan akan muncul di layar *handphone*. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Satriana dalam website perpustakaan SMA Negeri 11 Kendari:

“Contohnya untuk buku-buku yang ada di perpustakaan semuanya ada kode batangnya, jadi siswa tinggal membuka aplikasi WA dan man-*scan* kode batang (*barcode generator*), maka bahan bacaan sudah bisa dibaca di *smartphone*” (Www.perpustakaan.sman11.com, 2020).

Program *SAPULIDI* yang ada di SMA Negeri 11 Kendari membuat siswa lebih kreatif 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* ini. Seperti yang terdapat pada galeri literasi sekolah yang ada di SMA Negeri 11 Kendari, dimana semua karya siswa dipajang di dalamnya dengan berbagai jenis dan model karya yang semua karya tersebut dilengkapi dengan *barcode* yang berisikan suatu informasi yang terhubung dengan sebuah artikel tentang karya atau media yang dibuat oleh siswa tersebut. Selain itu, siswa juga dilatih membuat artikel, pantun dan lain sebagainya yang semuanya berbasis digital. Dengan adanya program literasi digital tersebut, menjadikan siswa lebih literat digital sehingga kreatif, inovatif dan kritis, dan bijak serta bertanggung jawab dalam menggunakan media digital.

Penelitian tentang literasi digital masih sedikit dilakukan, salah-satu diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fatma (2020), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa adanya pengaruh penerapan literasi digital dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar IPA pada masa pandemi *Covid-19* (h. 130). Selain itu, ada juga Elpira (2018) yang dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penerapan literasi digital memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh (h. 58). Dari beberapa penelitian tersebut, menunjukkan bahwa penelitian tentang literasi digital belum banyak dilakukan, dan masih terbatas pada pembelajaran saja, padahal dunia pendidikan di era sekarang sangat bergantung pada sistem digital, sehingga perlunya suatu kebijakan berbasis digital yang tidak terbatas pada pembelajaran saja, tapi menyangkut semua kegiatan sekolah, sebagaimana yang terdapat di SMA Negeri 11 Kendari yang menjadikan literasi digital sebagai salah-satu program unggulan sekolah melalui program *SAPULIDI*-nya dengan sistem *QR codenya*.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat kita ketahui bahwa SMA Negeri 11 Kendari sangat paham tentang literasi digital yang mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan sebagai investasi jangka panjang dengan meluncurkan program literasi digital yang bernama *SAPULIDI* berbasis *QR code*. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pelaksanaan Literasi Digital Melalui Program *SAPULIDI* Pada masa *Covid-19* di SMA Negeri 11 Kendari”.

## **1.2. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini perlu dibatasi agar terfokus pada permasalahan yang dibahas dan mencegah penelitian yang dilakukan keluar dari permasalahan dan tujuan penelitian yang ditentukan. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan pada bentuk pelaksanaan literasi digital selama *Covid-19* dan bentuk literasi digital dalam program *SAPULIDI* di SMA Negeri 11 Kendari.

## **1.3. Rumusan Masalah**

- 1.3.1. Bagaimana bentuk pelaksanaan literasi digital pada masa *Covid-19* di SMA Negeri 11 Kendari?
- 1.3.2. Bagaimana literasi digital dalam program *SAPULIDI* di SMA Negeri 11 Kendari?

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1.4.1. Untuk mengetahui bentuk pelaksanaan literasi digital pada masa *Covid-19* di SMA Negeri 11 Kendari
- 1.4.2. Untuk mengetahui bentuk literasi digital dalam program *SAPULIDI* di SMA Negeri 11 Kendari

## **1.5. Manfaat Penelitian**

### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

Untuk memberi sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan akan pentingnya literasi digital sebagai bentuk investasi jangka panjang dalam membentuk peserta didik yang melek digital sebagai kecakapan hidup di abad 21 ini.

### **1.5.2. Manfaat Praktis**

#### **1.5.2.1. Bagi Peneliti**

Untuk memberikan tambahan wawasan dan pengembangan ilmu pengetahuan terkait pelaksanaan literasi digital kepada penulis sebagai calon pendidik di masa depan.

#### **1.5.2.2. Bagi Peserta Didik**

Dapat menjadi rujukan bagi siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan literasi digital sebagai bekal di jenjang berikutnya.

#### **1.5.2.3. Bagi sekolah**

Membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan sekolah dan memberikan informasi dan pengetahuan baru kepada sekolah terkait pelaksanaan literasi digital yang ada di SMA Negeri 11 Kendari, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi dalam upaya memaksimalkan program literasi kedepannya.

## **1.6. Definisi Operasional**

### **1.6.1. Literasi Digital**

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan dalam mengoperasikan perangkat-perangkat berbasis digital baik untuk membaca, menulis, menemukan, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak dan bertanggungjawab dalam kehidupan sehari-hari.

### **1.6.2. Program SAPULIDI**

*SAPULIDI* adalah kepanjangan dari Smabels (SMA Sebelas) Punya Literasi Digital, yakni suatu program literasi digital untuk mengakses, memahami, menyebarkan suatu konten ilmu pengetahuan yang disajikan melalui penggunaan *QR code* sebagai sumber belajar dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa di SMA Negeri 11 Kendari.

### **1.6.3. Masa Covid-19**

Masa *Covid-19* adalah peristiwa menyebarnya penyakit *Coronavirus disease 2019* atau *Covid-19* di seluruh dunia khususnya Indonesia yang menyebabkan semua aktivitas termasuk kegiatan pembelajaran tatap muka harus ditiadakan untuk mencegah penularan *Covid-19*.

### **1.6.4. Sekolah Menengah Atas**

Sekolah Menengah Atas adalah jenjang pendidikan formal menengah di Indonesia yang dilaksanakan setelah peserta didik lulus dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat selama tiga tahun.