

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Literasi Digital

2.1.1. Pengertian Literasi Digital

Secara harfiah, literasi digital terdiri dari dua suku kata, yaitu literasi dan digital. Adapun literasi didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis atau dapat di sebut juga dengan melek aksara atau keberaksaraan (Santoso, 2018, h. 13). Di abad ke-21 ini, literasi mengalami perubahan makna dari kemampuan membaca dan menulis jadi sebuah praktik sosial yang melibatkan kegiatan berbicara, menulis, membaca, menyimak, memproduksi ide dan masih banyak lagi (Dewayani, 2017, h. 12). Sedangkan digital dapat diartikan sebagai formasi tulisan dan bacaan yang ada pada komputer (Irhandayaningsih, 2020, h. 232).

Istilah literasi digital dipopulerkan pertama kali oleh Paul Gilster pada tahun 1997 sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dan berbagai sumber digital. Menurut Gilster sebagaimana yang dikutip dalam Pohan & Suparman (2020) mengemukakan bahwa literasi digital adalah merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti komputer secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari (h.167). Sedangkan menurut Elpira (2018) “literasi digital adalah seperangkat kemampuan dasar teknis untuk menjalankan perangkat komputer dan internet. Lebih lanjut, juga memahami dan mampu berfikir kritis serta melakukan evaluasi media digital serta mampu merancang konten komunikasi” (h.11).

Bedween dalam Kurnianingsih (2017) memperluas pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an ketika micro semakin luas dipergunakan, tidak hanya di lingkungan bisnis tetapi juga masyarakat. Sementara itu, literasi informasi menyebar luas pada dekade 1990-an dimana informasi semakin mudah disusun, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi digital. (h.62). Hal ini, sejalan dengan yang dijelaskan UNESCO dalam Ramayanti & Sa'diyah (2017) bahwa “konsep dari literasi digital menjadi landasan yang sangat penting bagi kemampuan memahami perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi” (h. 5).

Literasi digital di Indonesia sendiri, masih difokuskan kepada kompetensi teknis menggunakan internet, banyak di sekolah yang mengajarkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) hanya berfokus pada keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat komputer dan internet saja, misalnya bagaimana menggunakan komputer, mengakses internet dan seterusnya (Ningsih, 2020, h. 226).

Padahal di era digital seperti ini, kemampuan literasi digital sangat penting bagi dunia pendidikan khususnya bagi peserta didik. Dengan literasi digital mereka mampu menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif terutama dalam pembelajaran (Heriyanto, 2018, h. 21).

2.1.2. Landasan Hukum Literasi Digital

Kemendikbud (2017) menyebutkan bahwa landasan hukum pengembangan literasi di sekolah termaksud literasi digital adalah sebagai berikut:

- a. Undang-Undang Dasar 1945, Pasal 31, Ayat 3: Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu Sistem Pendidikan Nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan Undang-Undang.
- b. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- c. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- d. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti (2017, h. 4-5).

Literasi digital adalah salah-satu komponen dari literasi nasional yang digagas oleh Kemendikbud sebagai tindak lanjut dari implementasi Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti di atas.

2.1.3. Tujuan Literasi Digital

Tujuan literasi digital pada umumnya tidak jauh berbeda dengan tujuan Literasi Sekolah yang di gagas oleh Kemendikbud, karena literasi digital adalah salah-satu dari beberapa komponen literasi seperti literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media visual dan lain-lain. Menurut Kemendikbud,

tujuan literasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum secara umum dan tujuan khusus.

2.1.3.1. Tujuan umum

Gerakan Literasi Sekolah yang digagas oleh pemerintah termaksud literasi digital di dalamnya adalah untuk menumbuhkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah yang diwujudkan dalam Gerakan Literasi Sekolah agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat. (Kemendikbud, 2017, h. 5).

2.1.3.2. Tujuan Khusus

- a. Menumbuhkembangkan budaya literasi di sekolah;
 - b. Meningkatkan kapasitas warga dan lingkungan sekolah agar literat;
 - c. Menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak agar warga sekolah mampu mengolah pengetahuan; dan
 - d. Menjaga keberlanjutan pembelajaran dengan menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagai strategi membaca
- (Kemendikbud, 2017, h. 5).

2.1.4. Manfaat Literasi Digital

- a. Menghemat waktu: mencari referensi di internet dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja;
- b. Lebih hemat biaya: banyak web dan aplikasi gratis di internet yang bisa diakses.
- c. Memperluas jaringan: menambah teman baru dari berbagai wilayah dan negara melalui media sosial;

- d. Belajar lebih cepat dan efisien: tinggal mencari di internet untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan yang akan di cari;
- e. Memperoleh informasi terkini dengan cepat: semua informasi di seluruh dunia bisa di tau hanya dengan membuka di internet; dan
- f. Ramah lingkungan: seperti menghemat kertas dengan menggunakan buku elektronik. (Tirto.id, 2021).

2.1.5. Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital

Literasi digital merupakan kecakapan yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi dan komunikasi, tetapi juga kemampuan dalam pembelajaran, berfikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.

Menurut Kemendikbud (2017), terdapat empat prinsip dasar pengembangan literasi digital, antara lain pemahaman, saling ketergantungan, faktor sosial, dan kurasi (h. 9). Dalam pengembangan literasi digital, prinsip paling dasar yang perlu diperhatikan adalah bagaimana pemahaman terkait perangkat digital, yaitu kemampuan dalam mengekstrak sebuah ide dari media digital. Selanjutnya, prinsip ketergantungan adalah bagaimana memahami hubungan suatu bentuk media dengan media lain, untuk saling melengkapi dalam pengembangan literasi digital. Faktor sosial juga perlu diperhatikan dalam pengembangan literasi digital, karena faktor sosial merupakan salah satu sarana untuk menunjukkan identitas pribadi atau distribusi informasi, tetapi juga dapat membuat pesan tersendiri.

Dua aspek pendekatan yang dapat diterapkan dalam literasi digital yaitu pendekatan konseptual dan operasional. Pendekatan konseptual adalah

pendekatan yang berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional. Adapun pendekatan operasional adalah pendekatan yang berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media (Kemendikbud, 2017, h. 9-10).

Sedangkan menurut Mayes dan Flower dalam Safitri, dkk (2020), mengatakan bahwa “dalam pengembangan literasi digital melalui tiga tahapan. Pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Dan ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital” (h.178-179).

Pendapat Mayes dan Flower tersebut, dijelaskan juga oleh Kemendikbud (2017) dalam bukunya *Materi Pendukung Literasi Digital* (h. 10).

2.1.6. Strategi Pelaksanaan Literasi Digital di Lingkungan Sekolah.

Pelaksanaan literasi digital di sekolah, sangat diperlukan pengembangan program yang terintegrasi dengan kurikulum. Selain itu, siswa perlu dilatih agar meningkat keterampilan literasi digitalnya, guru perlu dilatih agar meningkat kreatifitasnya dalam mengolah pembelajaran berbasis digital, dan pimpinan sekolah mendukung dan memfasilitasi program literasi digital di sekolah (Safitri, dkk, 2020, h. 179).

Menurut Kemendikbud (2017), strategi dalam melaksanakan literasi digital di sekolah dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

2.1.6.1. Penguatan Kapasitas Fasilitator

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. Seperti guru diberikan pelatihan tentang pemanfaatan media

digital dalam pembelajaran serta peserta didik didorong untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara cerdas dan bijaksana (Kemendikbud, 2017, h. 14).

2.1.6.2. Peningkatan Jumlah dan Ragam Sumber Belajar Bermutu

Peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu di sekolah menjadi kebutuhan yang harus dilaksanakan sekolah. Perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu cepat dalam era digital menuntut pembaharuan dan penambahan pengetahuan baru di lingkungan sekolah. Beberapa hal yang bisa dilakukan oleh sekolah dalam peningkatan dan ragam sumber belajar bermutu terkait literasi digital di lingkungan sekolah adalah sebagai berikut:

- a. Penambahan Bahan Bacaan Literasi Digital di Perpustakaan
- b. Penggunaan Aplikasi-Aplikasi Edukatif sebagai sumber belajar warga sekolah (Kemendikbud, 2017, h.14-15)

2.1.6.3. Perluasan Akses Sumber Belajar Bermutu dan Cakupan Peserta Didik

a. Penyediaan Komputer dan Akses Internet di Sekolah

Penyediaan komputer dan akses internet merupakan salah-satu upaya yang penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan pada era digital ini. Sumber belajar yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan menggunakan akses internet dengan sangat cepat dan efisien. Kebutuhan warga sekolah terutama peserta didik dalam mempelajari ilmu teknologi informasi dan komunikasi harus ditunjang dengan ketersediaan perangkat komputer dan internet di sekolah.

b. Penyediaan Informasi Melalui Media Digital

Penyediaan layar dan papan informasi digital di beberapa titik strategis di lingkungan sekolah dapat membantu warga sekolah dalam memperoleh informasi dan pengetahuan baru (Kemendikbud, 2017, h. 16)

2.1.6.3. Peningkatan Partisipasi Publik

a. Pelibatan Para Pemangku Kepentingan

Pelibatan semua pemangku kepentingan dalam rangka perkembangan literasi digital di sekolah. Adapun para pemangku kepentingan yang dimaksudkan adalah pemerintah pusat, pemerintah daerah, usaha dan industri, relawan pendidikan, dan media.

b. Penguatan Forum Bersama Orang Tua

Forum bersama antara sekolah dan orang tua sudah diwadahi melalui komite sekolah. Forum yang melibatkan orang tua dalam segala hal dengan perkembangan sekolah terutama yang akan berdampak peserta didik, perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih. Misalnya dengan menggunakan sosial media, komunikasi antara orang tua dan sekolah dapat terjalin dengan baik dan cepat. Forum bersama juga dapat menghimbau orang tua untuk terlibat dalam mengontrol peserta didik dalam mengakses gawai dan internet di luar sekolah (Kemendikbud, 2017, h. 17).

2.1.7. Indikator Literasi Digital di Sekolah

Menurut Kemendikbud (2017), indikator literasi digital di sekolah ada tiga, yakni literasi digital berbasis kelas, budaya sekolah, dan masyarakat.

Adapun kriteria ketiga indikator tersebut sebagai berikut:

2.1.5.1. Basis Kelas

- a. Jumlah pelatihan literasi digital yang diikuti oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan;
- b. Intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam tingkat kegiatan pembelajaran; dan
- c. Tingkat pemahaman kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan siswa dalam menggunakan media digital dan internet (h. 10)

2.1.5.2. Basis Budaya Sekolah

- a. Jumlah kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi;
- b. Jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital atau situs laman;
- c. Jumlah dan variasi bahan bacaan berbasis digital; dan
- d. Jumlah sarana dan prasarana yang mendukung literasi digital di sekolah.

2.1.5.3. Basis Masyarakat

- a. Tingkat keterlibatan orang tua, komunitas, dan lembaga dalam pengembangan literasi digital (h. 11).

2.2. Program *SAPULIDI*

2.2.1. Pengertian Program *SAPULIDI*

SAPULIDI adalah singkatan dari Smabels (SMA Sebelas) Punya Literasi Digital, yaitu sebuah program literasi digital melalui pemanfaatan *QR code* yang diluncurkan oleh SMA Negeri 11 Kendari pada tanggal 09 Januari tahun 2020 (Perpustakaan Smabels, 2020) tepat sebulan sebelum *Covid-19* mewabah di Indonesia. Program *SAPULIDI* ini adalah suatu program literasi digital untuk mengakses, memahami, membuat dan menyebarluaskan suatu konten informasi atau ilmu pengetahuan yang disajikan melalui penggunaan *QR code* untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa di SMA Negeri 11 Kendari.

Program *SAPULIDI* di SMA Negeri 11 Kendari hakikatnya adalah literasi digital itu sendiri, hanya saja diberi istilah *SAPULIDI* agar menjadi sebuah identitas yang dapat membedakan dengan sekolah lain. Selain itu, yang unik dalam program ini adalah pemanfaatan *QR code* dalam literasi digitalnya yang masih jarang digunakan oleh sekolah lain. Literasi digital adalah program unggulan SMA Negeri 11 Kendari sebagaimana yang dijelaskan oleh La Hanufi selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 11 Kendari bahwa “program literasi digital merupakan salah-satu program unggulan yang ada di SMA Negeri 11 Kendari, keberadaan literasi digital ini menjadi salah-satu upaya kita (SMAN 11 Kendari) untuk mendorong minat baca siswa” (Kendari Pos, 2020).

2.2.2. Tujuan Program SAPULIDI

Program literasi digital yang diterapkan di SMA Negeri 11 Kendari memiliki peran cukup besar dalam pemenuhan informasi kepada seluruh siswa dengan memanfaatkan teknologi yang ada melalui sistem *QR code*. Informasi tersebut bisa diakses secara digital dengan memanfaatkan situs website perpustakaan sekolah (Perpustakaan Smabels, 2020). Pemanfaatan *QR code* dalam literasi digital juga mempermudah siswa untuk mendapatkan informasi sesuai yang dibutuhkan. Karena setiap *QR code* yang disiapkan memiliki informasi yang berbeda-beda. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Kepala Perpustakaan SMA Negeri 11 Kendari: “apabila siswa ingin mengetahui informasi tentang keuangan atau perbankan, maka mereka bisa langsung mengkoneksikan gawai yang mereka miliki pada *QR code* yang bertanda perbankan ataupun keuangan. Sehingga secara otomatis informasi yang diinginkan tersebut dapat tersaji dengan lengkap di gawai yang ada digengaman mereka” (Kendari Pos, 2020).

Selain itu, literasi digital dalam program SAPULIDI tersebut dapat membuat siswa semakin rajin membaca, sebagaimana kata Kepala Sekolah SMA Negeri 11 Kendari “Harapannya literasi digital pertama se-Sultra ini membuat siswa semakin rajin membaca, terlebih lagi kecenderungan siswa yang keseringan menggunakan gawai” (Perpustakaan Smabels, 2021).

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa program SAPULIDI bertujuan untuk:

- a. Pemenuhan informasi sebanyak-banyaknya kepada warga sekolah khususnya siswa dengan pemanfaatan *QR code*.

- b. Memudahkan siswa dalam memperoleh informasi dengan hanya menscan *QR code* kapan dan dimana saja yang ada di lingkungan sekolah.
- c. Meningkatkan literasi baca siswa dengan banyaknya informasi dan pengetahuan dalam literasi digital basis *QR code* yang dapat diakses dengan mudah.

2.2.3. Bentuk-Bentuk Pemanfaatan *QR code* dalam Program *SAPULIDI*

Literasi digital berbasis *QR code* di SMA Negeri 11 Kendari sangat banyak bentuknya yang terdapat di lingkungan sekolah khususnya yang ada di galeri literasi, dimana semua karya siswa yang berbasis *QR code* tersedia di sana dan bisa di akses kapan saja sesuai dengan yang diinginkan dengan menscan *QR code* masing-masing media, maka akan muncul informasi-informasi penting sebagai tambahan pengetahuan yang tidak didapatkan di dalam kelas. Untuk lebih jelasnya berikut, bentuk-bentuk pemanfaatan *QR code* dalam program *SAPULIDI* yang ada di SMA Negeri 11 Kendari:

- a. Buku digital basis *QR code*: dalam pemenuhan sumber bacaan berbasis digital, perpustakaan sekolah SMA Negeri 11 Kendari menyediakan buku digital berbasis *QR code* yang bisa diakses melalui website perpustakaan sekolah.
- b. Pajangan piala sekolah: bentuk lain dari pemanfaatan *QR code* juga dapat ditemukan dalam pajangan piala yang berisi *QR code* yang berisi informasi terkait piala tersebut,
- c. Tanaman sekolah: Penggunaan *QR code* juga digunakan pada beberapa tanaman sekolah, *QR code* tersebut berisi segala informasi yang menjelaskan tentang tanaman tersebut.

- d. Dalam pembelajaran: Penggunaan *QR code* juga digunakan dalam pembelajaran, seperti pemberian tugas atau materi yang disajikan dalam bentuk *QR code* dan lain-lain.
- e. Ruangan kelas: Pembuatan pojok literasi di masing-masing sudut kelas dengan menempelkan *QR code* pada dinding, informasi dalam *QR code* juga bermacam-macam seperti informasi/biodata dari masing-masing siswa di kelas tersebut, bisa berisi buku referensi dan lain-lain.
- f. Galeri literasi sekolah: bentuk lain penggunaan *QR code* dalam program *SAPULIDI* ini dapat ditemukan dalam karya siswa yang ada di galeri literasi. Diantara karya tersebut ada Bandara Literasiku, Lintang (Literasi Kebun Binatang), media Tugu MTQ, Metamorfosis Kupu-Kupu, dan masih banyak lagi. Semua karya tersebut berisi *QR code* yang memuat informasi beragam sesuai dengan nama medianya masing-masing.

2.3. Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelusuran, penulis belum menemukan penelitian yang sama persis dengan penelitian penulis. Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang relevan antara lain:

Tabel 2.3: Penelitian Relevan

NO	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Realisasi Gerakan Literasi Digital sebagai Implementasi Gerakan Literasi Nasional di Sekolah Muhammadiyah Pangkalan Bun (Izzah Iswara)	Sama-sama mengkaji mengenai Literasi digital di sekolah. Selain itu, sama-sama menggunakan metode	Peneliti sebelumnya mengkaji tentang realisasi gerakan literasi digital sebagai implementasi gerakan nasional. Sedangkan peneliti saat ini mengkaji tentang pelaksanaan Literasi Digital

	Mundhofir Putri dkk, 2020)	penelitian kualitatif	melalui program <i>SAPULIDI</i> pada masa <i>Covid-19</i> .
2.	Gerakan Literasi Digital Sebagai Gerakan literasi Informasi di Sekolah (Gema Rullyana, 2020)	Sama-sama memfokuskan pada program literasi digital	Peneliti sebelumnya mengkaji literasi digital dari kajian kepustakaan. Sedangkan peneliti saat ini penelitian lapangan yang fokus pada pelaksanaan literasi digital di SMA Negeri 11 Kendari
3.	Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI IIS 01 SMAI Al Maarif Singosari Malang (Ilham Maulana Amin, 2020).	Sama-sama mengkaji mengenai Literasi Digital	Penelitian sebelumnya mengkaji tentang peran Literasi Digital dalam pembelajaran. Sedangkan peneliti saat ini tidak saja pada pembelajaran tapi pelaksanaan literasi digital yang lebih luas di sekolah melalui program <i>SAPULIDI</i> di SMA Negeri 11 Kendari.
4.	Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah: Implementasi dan Stratgei (Yolanda Presianan Desi, 2019)	Sama-sama mengkaji tentang implementasi literasi digital.	Penelitian sebelumnya adalah penelitian kepustakaan/tinjau dari teor-teori yang ada. Sedangkan penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif tentang literasi pelaksanaan literasi digital
5.	Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Kendari Banda Aceh (Bella Elpira, 2018).	Sama-sama mengkaji literasi digital.	Penelitian sebelumnya mengkaji tentang penerapan literasi digital dengan menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan peneliti mengkaji tentang literasi digital melalui program <i>SAPULIDI</i> dengan menggunakan metode kualitatif.

2.4. Kerangka Berfikir

Perkembangan internet telah memicu terjadinya perkembangan informasi yang tidak terkendali. Pemilihan atau pencarian suatu informasi digital haruslah menggunakan sebuah sistem dan perumusan tertentu sehingga hasil temuan informasi yang didapatkan sesuai dengan yang dibutuhkan. Literasi digital menjadi sebuah kunci penting dalam menghadapi berbagai fenomena teknologi informasi yang ada sekarang. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 11 Kendari adalah salah-satu sekolah yang telah menerapkan literasi digital melalui program *Smabels* Punya Literasi Digital yang lebih dikenal dengan istilah *SAPULIDI*.

Pendidikan di masa *Covid-19* saat ini, sangat bergantung dengan media digital untuk pemerintah dalam memutus penyebaran *Covid-19* di seluruh Indonesia. Oleh karena itu, kebijakan-kebijakan sekolah yang sebelumnya berbasis tradisional kemudian beralih menjadi basis digital, baik terkait dengan informasi-informasi penting tentang kebijakan sekolah, jadwal pelajaran, jadwal ujian, pembelajaran daring dan kebijakan-kebijakan lain. Hal tersebut, adalah yang paling tepat dilaksanakan, karena lebih efektif dan efisien dilakukan selama masa pandemi ini. Namun, dalam pelaksanaannya, kadang kalah tidak menjadi efektif apabila sekolah tersebut tidak siap beralih dari konvensional menjadi berbasis digital. Hal ini, bisa disebabkan beberapa hal, diantaranya tidak tersedianya fasilitas yang mendukung pelaksanaan literasi digital di sekolah seperti komputer dan akses internet, dan adanya siswa atau guru yang masih rendah literasi digitalnya sehingga sulit menyesuaikan diri.

Untuk mengatasi hal tersebut, SMA Negeri 11 Kendari menerapkan program *SAPULIDI* dengan tujuan menciptakan lingkungan sekolah yang berbasis digital,

sehingga semua masyarakat sekolah khususnya peserta didik mampu menggunakan media digital dengan bijak agar dapat berfikir kritis, kreatif dan inovatif selama *Covid-19*. Kemampuan dalam literasi digital berarti mampu dalam menggunakan, mengolah, mengakses, dan mendaur ulang sebuah konten menjadi informasi yang bermanfaat dan positif khususnya dalam pengembangan wawasan pengetahuan yang dibutuhkan. Literasi digital juga mengajarkan peserta didik agar tidak sekedar menjadi pengguna dan penikmat media digital (khususnya media sosial), tapi lebih dari itu, yakni mampu memanfaatkan media digital sebagai tempat berfikir kritis, kreatif, dan inovatif untuk mengembangkan diri dan menambah wawasan pengetahuan sebagaimana yang terdapat di SMA Negeri 11 Kendari. Dimana peserta didiknya mampu menghasilkan sebuah karya berbasis literasi digital melalui program *SAPULIDI*-nya dengan sistem *QR code* sebagaimana beberapa karya siswa yang ada di galeri literasi sekolah SMA Negeri 11 Kendari. Penggunaan *QR code* dalam program *SAPULIDI* ini adalah sebuah terobosan dalam literasi digital yang unik, karena umumnya penggunaan *QR code* lebih banyak kita temukan dalam kemasan produk seperti barang dalam dunia industri yang ternyata bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran bahkan dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam berkarya dalam literasi digital seperti yang terdapat dalam program *SAPULIDI* di SMA Negeri 11 Kendari. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk mengetahui pelaksanaan literasi digital melalui program *SAPULIDI* selama masa *Covid-19* di SMA Negeri 11 Kendari.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat gambarkan skema kerangka berfikir sebagai berikut:

Bagan 2.4: Kerangka Berfikir

