

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah mengadakan penelitian dan menganalisa data-data yang diperoleh di lapangan maupun dari literatur terkait, maka dapat tarik suatu kesimpulan sebagai berikut:

5.1.1. Pelaksanaan Literasi digital di SMA Negeri 11 Kendari

Literasi digital di SMA Negeri 11 Kendari sudah dilaksanakan kurang lebih dua tahun sejak peluncuran program *SAPULIDI* pada Kamis, 09 Januari 2020. Pelaksanaan Literasi digital yang ada di SMA Negeri 11 Kendari sudah berjalan dengan baik. Secara umum, terdapat empat tahapan pelaksanaan literasi digital yang ada di SMA Negeri 11 Kendari yaitu; (a) Penguatan kapasitas fasilitator; dilakukan dengan mengadakan atau mengikuti pelatihan yang di adakan oleh pihak luar. (b) Peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu; diantaranya penggunaan aplikasi-aplikasi edukatif sebagai media dan sumber belajar seperti *WAG*, *Google Classroom*, *Quipper*, *Quizziz*, *Youtube* dan *Microsoft Teams* (c) Perluasan akses sumber belajar bermutu peserta didik; diantaranya dengan penyediaan komputer dan akses internet di sekolah, penyediaan informasi melalui website sekolah dan perpustakaan, juga melalui *QR code* di lingkungan sekolah yang berisi informasi penting, dan (d) Peningkatan partisipasi publik; diantaranya kerjasama dengan Kantor Bahasa provinsi, Kominfo provinsi, Gerakan Sekolah Menulis Buku Indonesia (GSMBI) dan lain-lain.

5.1.2. Bentuk Literasi Digital dalam Program *SAPULIDI*

Program *SAPULIDI* atau akronim dari SMABELS Punya Literasi Digital adalah program literasi digital berbasis *QR code* yang dikembangkan oleh SMA Negeri 11 Kendari untuk warga sekolah dalam berkarya dan berinovasi melalui pemanfaatan *QR code*. Adapun bentuk penggunaan *QR code* dalam program *SAPULIDI* dapat kita di SMA Negeri 11 Kendari, diantaranya adalah: (a) penggunaan *QR code* dalam pembelajaran, (b) penggunaan *QR code* pada tanaman atau tumbuhan di sekolah, (c) penggunaan *QR code* pada pajangan piala, (d) penggunaan *QR code* dalam karya siswa yang terdapat pada galeri literasi sekolah, (e) penggunaan *QR code* dalam ruangan kelas berupa pojok literasi, (f) penggunaan *QR code* dalam penyediaan buku digital, dan (g) penggunaan *QR code* dalam inventaris barang di sekolah.

5.2. Rekomendasi

5.3.1. Sekolah hendaknya melengkapi sarana dan prasaran yang menunjang pelaksanaan literasi digital di SMA Negeri 11 Kendari. Agar pelaksanaan literasi digital lebih maksimal lagi ke depan, juga akan semakin mendorong semangat warga sekolah dalam meningkatkan literasi digital mereka, karena kendala utama mereka telah teratasi.

5.3.2. Kepala Sekolah diharapkan tetap berperan aktif dalam pengembangan literasi digital sekolah khususnya dalam memberikan dukungan moril dan materil kepada warga sekolah pada umumnya dan kepada anggota Tim Literasi Sekolah pada khususnya.

5.3.3. Ketua dan anggota Tim Literasi Sekolah diharapkan terus mendorong, memotivasi serta mendampingi para siswa untuk mengembangkan bakat dan minat mereka dalam berkarya melalui program *SAPULIDI*.

5.3.4. Guru dan siswa, serta seluruh warga sekolah diharapkan terus mendukung pengembangan literasi digital di sekolah dan terus meningkatkan keterampilan dalam penguasaan literasi digital sebagai keterampilan wajib untuk bisa bersaing di abad 21 yang serba digital.

5.3.5. Semua warga sekolah diharapkan turut serta berperan aktif dalam pengembangan literasi digital di sekolah, khususnya literasi digital berbasis *QR code* dalam program *SAPULIDI* agar terus melakukan terobosan-terobosan lain dalam literasi digital yang ada di SMA Negeri 11 Kendari.

