



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 6 Tahun 2023 Halaman 3535 - 3547

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Program Literasi Digital sebagai Upaya Mengembangkan Budaya Literasi di SMP

Ismi Fatimah^{1✉}, Dian Hidayati²

Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia^{1,2}

E-mail: 2207046023@webmail.uad.ac.id¹, dian.hidayati@mp.uad.ac.id²

Abstrak

Kondisi pasca pandemi covid-19, peningkatan indeks kegemaran membaca, serta tingginya penyebaran berita hoax di Indonesia harus diimbangi dengan kecakapan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam mengembangkan budaya literasi di sekolah melalui program literasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan program literasi digital dalam upaya mengembangkan budaya literasi di SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dengan teknik triangulasi data, sedangkan teknik analisis data, yaitu teknik analisis model Miles dan Huberman. Dalam hal pengembangan budaya literasi di sekolah, terdapat beberapa indikator literasi digital berbasis budaya sekolah yang meliputi aspek (1) Pilihan bahan bacaan berbasis digital; (2) Frekuensi peminjaman bahan bacaan berbasis digital; (3) Pemanfaatan teknologi informasi pada program kegiatan sekolah; (4) Penggunaan media digital dalam penyajian informasi sekolah; (5) Pemanfaatan teknologi informasi komunikasi melalui kebijakan sekolah; dan (6) Pelayanan sekolah yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pelaksanaan program literasi dalam upaya membangun budaya literasi di SMP dapat dilakukan dengan mengintegrasikan program literasi digital ke dalam kurikulum pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai platform digital seperti e-perpustakaan (edoo), *podcast*, *bookstagram*, sistem informasi *dapodik*, *e-rapot* serta berbagai platform pembelajaran seperti *Google Classroom*, *WhatsApp Group*, *Zoom*, dan *Google Meet*.

Kata Kunci: program, literasi digital, budaya literasi.

Abstract

Conditions after the Covid-19 pandemic, the increase in the reading hobby index and the high spread of hoax news in Indonesia must be balanced with skills in utilizing information and communication technology in developing a literacy culture in schools through digital literacy programs. This research aims to determine the implementation of digital literacy programs in an effort to develop literacy culture in junior high school. This research uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques of observation, interviews and documentation. The data validity checking technique is carried out using data triangulation techniques, while the data analysis technique is the Miles and Huberman model analysis technique. In terms of developing literacy culture in schools, there are several indicators of digital literacy based on school culture which include aspects (1) Choice of digital-based reading materials; (2) Frequency of borrowing digital-based reading materials; (3) Utilization of information technology in school activity programs; (4) Use of digital media in presenting school information; (5) Utilization of information and communication technology through school policies; and (6) School services that utilize information and communication technology. Implementation of literacy programs in an effort to build a culture of literacy in junior high school can be done by integrating digital literacy programs into the learning curriculum by utilizing various digital platforms such as e-library (edoo), *podcasts*, *bookstagram*, *dapodik* information system, *e-rapot* and various learning platforms such as *Google Classroom*, *WhatsApp Group*, *Zoom*, and *Google Meet*.

Keywords: program, digital literacy, literacy culture.

Copyright (c) 2023 Ismi Fatimah, Dian Hidayati

✉ Corresponding author :

Email : 2207046023@webmail.uad.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5838>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 6 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Masa pandemi covid 19 membawa perubahan besar terhadap sektor pendidikan terutama di Indonesia. Pada satuan pendidikan perubahan pola pembelajaran pada siswa mengalami transformasi dari yang semula seluruh kegiatan dilakukan secara tatap muka, kemudian harus dipaksakan untuk beralih pada kegiatan yang berbasis virtual dengan memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dilakukan untuk mengurangi resiko penyebaran Covid-19 yang terjadi pada masa pandemi Covid-19. Pada masa pandemi Covid-19 siswa dituntut untuk dapat mengikuti pembelajaran secara lebih mandiri dirumah, meskipun dengan pendampingan jarak jauh yang dilakukan guru dengan memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi serta kemudahan akses internet.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi serta kemudahan akses internet harus dibarengi dengan kemampuan literasi siswa dalam melakukan pencarian dan pengolahan informasi yang didapatkan melalui jaringan internet. Pada dasarnya literasi tidak hanya dipahami sebatas kemampuan tetapi juga cara membentuk pola pikir dan perilaku dalam merespon berbagai informasi yang diterima (Hardiyanti & Alwi, 2022). Literasi merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan sebagai prasyarat dalam menunjang kecakapan hidup di abad 21. Sebelum era digital dimulai, pemahaman mengenai literasi hanya mengacu pada kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, dan memaknai suatu bacaan (Muslimin & Idul, 2020). Namun, seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, literasi mengalami transformasi ke arah digitalisasi dalam bentuk literasi digital.

Literasi digital merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang dalam menggunakan media digital untuk menemukan berbagai macam informasi, dan memanfaatkannya secara bijaksana dalam rangka menjalin komunikasi dan interaksi sosial dengan orang lain di dalam kehidupan sehari-hari (Nudiati & Sudiapermana, 2020). Setidaknya terdapat jenis literasi yang mengemuka di dalam diskursus mengenai literasi abad 21 di Indonesia, ditemukan salah satunya adalah literasi digital (*digital literacy*) (Nugraha & Octavianah, 2020). Literasi digital sebagai salah satu jenis literasi yang sedang berkembang pesat saat ini, hal ini disebabkan karena pengaruh signifikan dari adanya pandemi Covid-19 yang menuntut masyarakat melakukan hampir seluruh aktivitasnya dengan bertransformasi ke dalam dunia digital. Literasi digital juga membawa pengaruh terhadap pola pemikiran masyarakat untuk selalu mengembangkan ide-ide baru dan berinovasi sesuai dengan tuntutan zaman (Ginting, 2020).

Berdasarkan data Perpustakaan Nasional (Perpusnas, 2022), tingkat kegemaran membaca (TGM) masyarakat Indonesia meningkat 7,4 %. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya data TGM pada tahun 2021 sebesar 59,52, sedangkan pada tahun 2022 sebesar 63,9 poin.. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo, 2022) merilis Indeks Literasi Digital Masyarakat Indonesia pada 2022 berada pada kategori level sedang dari skala 1-5 dengan perolehan poin 3,54. Indeks tersebut naik 0,05 poin dibanding tahun 2021 yang masih berada di level 3,49 poin. Bahkan jika dibandingkan dengan indeks pada tahun 2020, angkanya naik 0,08 poin Hal ini dibuktikan dengan kemampuan masyarakat Indonesia dalam menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi digital secara umum terbukti semakin membaik. Indeks literasi digital diukur melalui empat pilar indikator besar, yakni *Digital Skills, Digital Ethics, Digital Safety, dan Digital Culture*

Realitas dilapangan, peningkatan kegemaran membaca dan indeks literasi digital berbanding lurus dengan tingginya isu penyebaran berita bohong (hoax) khususnya di Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo, 2023), menunjukkan bahwa terdapat 425 isu hoaks yang tersebar di situs laman website dan platform digital, selama triwulan pertama tahun 2023. Jumlah itu lebih besar dari 393 isu hoax pada triwulan pertama tahun 2022. Pada Januari 2023 Tim AIS Ditjen Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo menemukan 147 isu hoaks, pada bulan Januari 2023. Terdapat 117 isu hoaks pada bulan Februari 2023 dan

161 isu hoaks di bulan Maret 2023. Tim AIS Kementerian Kominfo telah menangani sebanyak 11.357 isu hoaks, terhitung sejak bulan Agustus 2018 sampai dengan bulan Maret 2023.

Berdasarkan data-data tersebut, adanya peningkatan angka kegemaran membaca masyarakat perlu dibarengi dengan kemampuan masyarakat dalam memahami bacaan dan informasi. Selain itu, kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi perlu untuk ditingkatkan agar kasus-kasus penyebaran berita bohong (hoax) tidak marak lagi terjadi dimasyarakat. Salah satu cara yang dapat dilakukan, yaitu dengan cara mengembangkan budaya literasi dikalangan masyarakat. Dalam menyiapkan masyarakat 4.0, budaya literasi masyarakat perlu diarahkan pada aspek literasi digital, dimana kemampuan masyarakat tidak hanya pada kemampuan baca, tulis dan memahami bacaan, akan tetapi pada kemampuan masyarakat dalam pemanfaatan media informasi dan komunikasi digital.

Dalam penelitian yang dilakukan Intaniasari & Utami (2022) yang berjudul Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital dalam Pembelajaran dan Program Literasi Sekolah dijelaskan bahwa membangun budaya literasi melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan beberapa *platform* yang dapat menunjang keberlangsungan pembelajaran diantaranya *platform* Google Meet, Zoom, Google Classroom, Youtube, dan WAG. Selain itu, penelitian yang dilakukan Priasti & Suyatno (2021) dengan judul Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi di Sekolah Dasar, dijelaskan bahwa sejatinya untuk membangun karakter berliterasi dapat dilakukan melalui program kegiatan membaca buku dan upaya pembiasaan lainnya seperti kegiatan hafalan, tanya jawab, merangkum dan bercerita. Kemudian penelitian lain yang dilakukan Rizqiyah & Arsanti (2022) yang berjudul Membangun Pendidikan Karakter Melalui Pembudayaan Literasi di Sekolah, dijelaskan bahwa terdapat kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang pembudayaan literasi di sekolah diantaranya kegiatan mengunjungi perpustakaan, membuat dinding motivasi, membuat karya tulis, serta kegiatan wajib membaca buku sebelum dimulainya pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulisan artikel ini memfokuskan pada program literasi digital di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai upaya mengembangkan budaya literasi di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui program-program literasi digital apa saja yang terdapat di SMP dalam upaya mengembangkan budaya literasi di sekolah. Kemudian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh keterlaksanaan program tersebut dalam pengembangan budaya literasi di sekolah, serta apa saja dampak yang ditimbulkan dari adanya program literasi digital di sekolah tersebut dalam mengembangkan budaya literasi.

Penelitian tentang program literasi digital sebagai upaya mengembangkan budaya literasi di SMP penting untuk dilakukan untuk menyiapkan masyarakat industri 4.0 yang terbiasa akan penggunaan media teknologi dan komunikasi diberbagai aspek kehidupan. Hal yang dapat dilakukan dalam mengembangkan budaya literasi di SMP salah satunya dapat dikembangkan melalui program digitalisasi sekolah dalam rangka mengembangkan budaya literasi di kalangan pelajar SMP. Program digitalisasi sekolah dapat dilakukan dengan mengembangkan berbagai program kegiatan literasi digital dengan memanfaatkan berbagai *platform* digital seperti pemanfaatan aplikasi e-perpustakaan dan digitalisasi dalam manajemen sekolah seperti dapodik, e-rapot, serta *platform* pembelajaran seperti *Google classrom*, *WhatsApp Group*, *Zoom*, *Google Meet* lain sebagainya. Penggunaan berbagai *platform* digital dalam berbagai macam program kegiatan di sekolah bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada siswa dalam mengakses berbagai macam bacaan dan informasi, sehingga diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai modal dalam mengembangkan budaya literasi di sekolah terutama di kalangan siswa SMP.

Dalam mengembangkan budaya literasi di sekolah diperlukan adanya perencanaan dan pelaksanaan program kegiatan yang berkaitan dengan upaya pengembangan budaya literasi seperti budaya membaca yang terintegrasi dalam kegiatan literasi pada kurikulum pembelajaran dengan memanfaatkan media teknologi dan komunikasi misalnya sistem informasi perpustakaan yang terintegrasi dalam e-perpustakaan dengan *platform*

Edoo, sistem informasi dapodik serta website sekolah, media sosial sekolah yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan budaya literasi warga sekolah khususnya dalam manajemen pendidikan di SMP.

Penelitian ini sudah banyak dilakukan, akan tetapi penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, banyak penelitian memfokuskan pada pengembangan budaya literasi dengan pembiasaan budaya membaca 15 menit sebelum pembelajaran. Hal yang berbeda dengan penelitian sebelum-sebelumnya, pengembangan budaya literasi yang dilakukan di SMP yaitu mengintegrasikan program literasi ke dalam kurikulum pembelajaran, sehingga waktu yang digunakan untuk mengembangkan budaya literasi lebih banyak tersedia atau sama seperti estimasi waktu jam pelajaran mata pelajaran reguler. Selain itu, pengembangan budaya literasi pada aspek literasi digital tidak hanya terfokus pada kegiatan baca, tulis dan menyimak informasi tetapi juga pengembangan kompetensi literasi siswa dalam public speaking melalui podcast dan pembuatan kata-kata motivasi melalui quotes.

Akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan dalam hal pengembangan literasi digital dalam upaya pengembangan budaya literasi khususnya di sekolah menengah pasca pandemi covid-19. Hal ini dilakukan karena dalam masa pandemi covid-19 para siswa dalam masa belajar di rumah lebih banyak menghabiskan waktu untuk berinternet melalui handphone, laptop maupun komputer personal. Sehingga penelitian ini penting dilakukan sebagai dasar mengembangkan budaya literasi terutama di sekolah dalam rangka mempersiapkan generasi menuju kecakapan hidup di abad 21. Maka dipandang perlu untuk dikembangkan budaya literasi digital dalam masa pasca pandemi covid-19, dalam rangka menciptakan pola pikir kritis dan kreatif dalam menghadapi krisis globalisasi terutama mengatasi penyebaran berita bohong (hoax).

METODE

Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mengungkapkan kondisi di lapangan tentang program literasi digital di SMP Muhammadiyah 10 Yogyakarta sebagai upaya mengembangkan budaya literasi. Teknik observasi non partisipan, wawancara tak terstruktur, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil penelitian yang dilakukan. Teknik triangulasi sumber digunakan untuk melakukan pemeriksaan keabsahan data dengan menguji data menggunakan hasil dari sumber yang berbeda. Teknik analisis model Miles dan Huberman digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan (Moleong, 2021; Mahmudah, 2021; Miles & Huberman, 1992). Adapun subyek penelitian yang berperan sebagai informan dalam penelitian ini meliputi pustakawati, siswa, dan operator sekolah. Sedangkan obyek penelitian dalam penelitian ini meliputi program-program literasi digital yang bertujuan untuk mengembangkan budaya literasi di SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan program literasi digital dalam upaya mengembangkan budaya literasi di SMP dapat dilihat dari indikator literasi digital berbasis budaya sekolah disajikan dalam gambar 1.



Gambar 1: Indikator Literasi Digital Berbasis Budaya Sekolah

Program Literasi Digital di SMP

Peningkatan angka kegemaran membaca dan indeks literasi masyarakat Indonesia dimanfaatkan oleh satuan pendidikan untuk mengembangkan budaya literasi digital di sekolah. Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai salah satu lembaga pendidikan formal yang melaksanakan program pendidikan yang memiliki program pengembangan budaya literasi sekolah, memanfaatkan kondisi pasca pandemi Covid-19 untuk dapat mengembangkan program literasi digital bagi siswa di sekolah. Hal ini juga ditujukan sebagai upaya mengatasi isu-isu dan kasus-kasus terkait penyebaran berita bohong (hoax). Jika sebelumnya sekolah ini memiliki program pengembangan budaya literasi yang terbatas pada literasi baca dan tulis yang terintegrasi pada jam kegiatan literasi di masing-masing kelas secara terjadwal. Melalui program yang dirancang oleh perpustakaan sekolah dalam menghadapi era transformasi digital abad 21, sekolah mulai mengembangkan budaya literasi digital melalui berbagai macam kegiatan seperti pemanfaatan e-pustaka sebagai sarana membaca siswa dalam memilih dan memperoleh bahan bacaan serta mencari sumber belajar yang beranekaragam; pemanfaatan platform menulis melalui aplikasi digital sebagai sarana menuangkan ide-ide kreatif siswa, dan berbagai pelatihan desain melalui media dan aplikasi digital; serta kegiatan podcast literasi sekolah sebagai media eksplorasi kegiatan sekolah dan sarana pengembangan public speaking siswa.

Indikator Literasi Digital Berbasis Budaya Sekolah

Literasi digital di sekolah menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2017) memiliki 3 indikator, diantaranya literasi digital berbasis kelas, literasi digital berbasis, literasi digital berbasis budaya sekolah, dan literasi digital berbasis masyarakat. Indikator literasi digital di sekolah berbasis budaya sekolah meliputi aspek:

- 1) Pilihan bahan bacaan berbasis digital;
- 2) Frekuensi peminjaman bahan bacaan berbasis digital;
- 3) Pemanfaatan teknologi dan informasi pada program kegiatan di sekolah;
- 4) Penggunaan media digital dalam penyajian informasi sekolah;
- 5) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui kebijakan sekolah; dan
- 6) Pelayanan sekolah yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

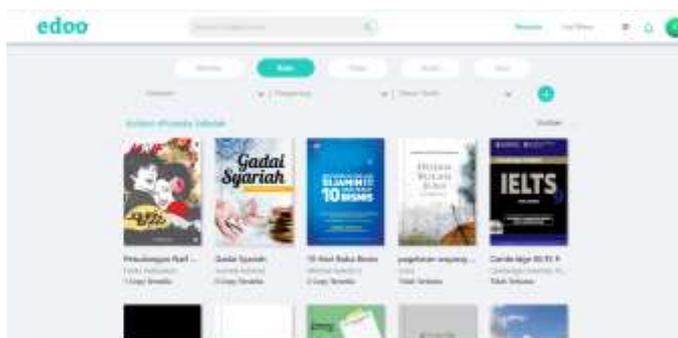
Dalam hal literasi digital, berdasarkan indikator literasi digital berbasis budaya sekolah, sekolah memiliki pilihan variasi bahan bacaan yang berbasis digital. Hal ini dibuktikan dengan keberadaan *platform* e-perpustakaan (Edoo) yang menyuguhkan berbagai macam koleksi bahan bacaan berbasis digital yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu melalui *gatged*, laptop maupun komputer personal. Sebagaimana pernyataan Putakawati sekolah:

“Penerapan literasi digital dalam kelas literasi anak-anak tidak harus berpikir tentang berkunjung di perpustakaan, bisa berada di kelas masing-masing, kemudian dia bisa mengakses bacaan itu dimana saja dan kapan saja”

Program perpustakaan digital (E-Pustaka) di SMP diintegrasikan ke dalam kurikulum operasional satuan pendidikan (KOSP). Dalam struktur kurikulum sekolah, program perpustakaan digital memiliki alokasi

waktu pelaksanaan satu jam mata pelajaran setiap minggunya pada setiap rombel kelas secara terjadwal. Hal ini sejalan dengan program Gerakan Literasi Digital di Sekolah yang digulirkan oleh Pemerintah, dimana gerakan literasi digital ini dikembangkan melalui pengembangan manajemen kurikulum dan pembelajaran di sekolah (Veronika et al., 2022). Sejalan dengan pernyataan pustawati sekolah, yang menyatakan:

“...dari alokasi waktu yang sudah diberikan oleh pihak kurikulum kepada Pustakawan, maka dalam satu minggu itu kita akan menggunakannya secara random mungkin di kelas 7 menggunakan literasi digital, bisa jadi di kelas 8 kita menggunakan jam untuk kelas jurnalistik di kelas 9 mungkin kita menggunakan kelas penulisan”.



Gambar 2. E-Library atau Perpustakaan Digital Platform Edoos

Perpustakaan digital adalah layanan peminjaman buku dan penyedia informasi yang didukung oleh perangkat digital dengan pemanfaatan media teknologi dan informasi bagi pemustakanya (A. O. P. Dewi, 2019). Perpustakaan Digital yang menyajikan pilihan variasi bacaan dalam bentuk buku digital dengan konsep *e-library* atau perpustakaan digital melalui platform Edoos. E-Perpustakaan atau perpustakaan digital Edoos dapat mempermudah manajemen koleksi bahan bacaan seperti buku, majalah serta video pembelajaran terutama dalam hal pengawasan dan pemeliharaan sebagai upaya pembentukan budaya literasi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, *platform* ini juga berfungsi untuk pengelolaan informasi peminjam buku serta acuan atau dasar dalam pengambilan kebijakan terkait manajemen buku di perpustakaan (Yusniah et al., 2023). Hal ini diperkuat dengan pernyataan pustakawati sekolah yang menyatakan bahwa :

“Selanjutnya ada yang terbaru adalah e-library atau perpustakaan digital itu kita launching di Milad Mudasa kemarin di tahun 2022 bulan Desember, kemudian kita mulai mensosialisasikannya di kelas kepada peserta didik mulai bulan Januari 2023. Nah dari itu kita berproses dengan anak-anak untuk membaca melalui aplikasi Edoos”.

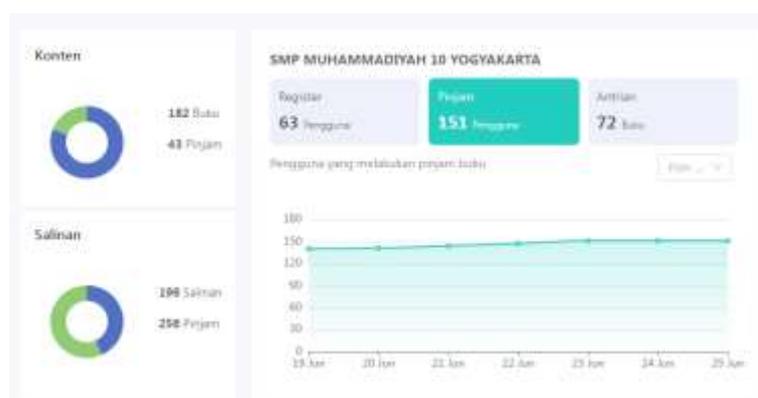
Program perpustakaan digital memanfaatkan *platform* e-Library (Edoo) dalam peminjaman buku sebagai bahan bacaan atau referensi siswa. Selain program perpustakaan digital, pustakawan sekolah masih memanfaatkan buku-buku konvensional yang terdapat di ruang perpustakaan sekolah untuk melaksanakan program kegiatan yang berbasis literasi digital lainnya. Program *Bookstagram* merupakan program kegiatan yang terkoneksi dengan program perpustakaan berupa pemanfaatan koleksi buku konvensional. Pemustaka membaca buku-buku konvensional untuk selanjutnya *diposting* ke media sosial (*instagram*) pribadi pemustaka dengan diberikan *tag* media sosial sekolah (*instagram*) sebagai bukti bahwa telah menyelesaikan satu judul bacaan.

“Bookstagram ini kaitannya dengan membaca juga di mana siswa bebas memilih buku di perpustakaan untuk kemudian dibaca. Nah, setelah selesai dibaca, kita melaporkan buku tersebut dengan mendokumentasikan buku dan pembaca untuk kemudian di share di instagram dengan memberikan tag di mudasa library atau akunnya perpustakaan mudasa dan tidak lupa juga dengan memberikan caption di bawahnya tentang isi buku yang sudah dibaca”

Tujuan dari program kegiatan perpustakaan digital (Edoo) dan perpustakaan konvensional yang terintegrasi dengan media digital adalah untuk meningkatkan minat baca siswa dalam mengembangkan budaya literasi siswa terutama di sekolah. Hal ini, sejalan dengan tujuan gerakan literasi digital di sekolah yaitu untuk meningkatkan pemahaman informasi dan pemanfaatan media informasi berbasis digital dalam rangka pengembangan kemampuan seseorang melalui kegiatan membaca, menulis, berbicara, serta menyimak informasi (Mustofa & Budiwati, 2019). Selain itu, tujuan program literasi digital ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami bacaan dan informasi agar terhindar dari isu-isu berita bohong (hoax).

Program Podlisa (Podcast Literasi Muhdasa) yaitu program perpustakaan yang digunakan sebagai sarana bagi setiap siswa ataupun ibu bapak guru untuk saling menyampaikan informasi tentang seputar kegiatan sekolah. Tujuan diadakannya program Podlisa ini untuk menginformasikan kepada masyarakat umum tentang program kegiatan sekolah serta melatih *soft skill* siswa terutama dalam kemampuan berbicara *public speaking*. Podcast memberikan dampak positif terhadap *skill* seseorang terkait keterampilan mendengar serta berbicara (Public Speaking) (Anita et al., 2022).

Indikator frekuensi peminjaman buku, melalui perpustakaan digital sekolah mengalami kenaikan. Hal tersebut dapat dilihat dari indeks frekuensi peminjam buku pada *platform* perpustakaan digital Edoo. Kenaikan frekuensi peminjaman buku berbasis digital menunjukkan bahwa warga sekolah memiliki kesadaran untuk berliterasi digital. Buku digital dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan minat baca siswa dan mengembangkan budaya literasi khususnya di sekolah (Liansari & Nuroh, 2018). Dengan berbagai daya tarik bahan-bahan bacaan berbasis digital beserta keunggulannya diharapkan mampu menumbuhkan minat baca dalam diri seseorang sehingga akan berpengaruh pada peningkatan kemampuan literasi masyarakat Indonesia. Dengan demikian kesadaran masyarakat untuk mengembangkan budaya literasi akan semakin tumbuh. Pengembangan budaya literasi sangat penting untuk dilakukan terutama di sekolah sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan minat membaca pada peserta didik (Saadati & Sadli, 2019).



Gambar 3. Frekuensi Peminjaman Buku melalui E-Library atau Perpustakaan Digital Platform Edoo

Berdasarkan frekuensi peminjaman buku digital, selama bulan Juni 2023 mengalami kenaikan, terdapat 182 konten buku yang dipinjam oleh 43 peminjam dari 151 pengguna perpustakaan digital. Sebagaimana ditegaskan putakawati sekolah:

“Kemudian dari basis budaya sekolah itu bisa dilihat dari frekuensi peminjaman ebook dengan digital perpustakaan yang dipakai itu juga menunjukkan indikator keberhasilan program literasi digital kemudian selanjutnya yaitu penyajian informasi sekolah juga sudah menggunakan media digital atau situs seperti itu mungkin itu sih yang menjadi indikator keberhasilan literasi digital di SMP Muhammadiyah 10, Yogyakarta”

Dilihat dari segi penyajian informasi sekolah yang menggunakan media digital atau situs laman berbagai media sosial seperti *youtube*, *instagram*, dan *web* sekolah. Media sosial seperti *youtube* *instagram* dan *website* merupakan media komunikasi virtual yang dapat diakses oleh masyarakat umum sebagai sarana publikasi dan informasi (Nento & Masruri, 2020). Media digital sekolah menyajikan berbagai informasi yang berkaitan dengan kegiatan atau program kerja sekolah yang memanfaatkan teknologi informasi.



Gambar 4. Media Digital Berbasis Web



Gambar 5. Media Digital Berbasis Media Instagram

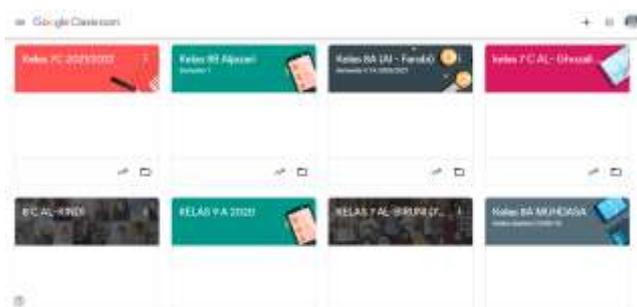


Gambar 6. Media Digital Berbasis Media Youtube



Gambar 7. Media Digital Berbasis Media Facebook

Kebijakan sekolah dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah. Kebijakan sekolah dalam masa pandemi covid-19 dan pasca pandemi covid1-9, penggunaan *platform* pembelajaran seperti *google classroom*, dan *whatsapp group*, *google meet* dan *zoom* dimanfaatkan sekolah sebagai media melakukan pembelajaran daring. Whatsapp Group, Google Classroom, Zoom Meeting dan Google Meet menjadi salah satu solusi yang dapat dipilih sebagai media interaktif yang menghubungkan antara siswa dengan guru dalam kegiatan pembelajaran daring (online) di masa pandemi Covid-19 (Mazda, 2021; Ayu et al., 2022). Hal ini dimaksudkan untuk mengurangi resiko penyebaran covid-19 dan sebagai salah satu upaya menyadarkan masyarakat untuk melek teknologi serta mengembangkan budaya literasi dikalangan peserta didik di sekolah.



Gambar 8. Google Calsroom



Gambar 9. Whatsapp Group

Google Meet dan Zoom adalah layanan komunikasi video conference solusi pembelajaran langsung untuk tatap muka yang menggabungkan pertemuan antara guru dengan siswa melalui jejaring dunia maya secara kolaboratif dengan mengabaikan keterbatasan ruang dan waktu (Fitrisia et al., 2021). Google Meet dan Zoom memudahkan penggunaannya untuk menerima dan memahami bacaan dan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat berupa tayangan *power point*, jurnal, modul serta dapat dimanfaatkan sebagai sarana diskusi antar penggunaannya (Fitrisia et al., 2021). Sedangkan Google Classroom juga dapat menjadi salah satu *platform* pilihan yang dapat memudahkan guru sebagai pelaksana pendidikan dalam menjalankan tugas untuk mengelola pembelajaran daring (online) seperti pemberian, pengumpulan serta penilaian tugas dan pemberian *feedback* secara lebih kreatif dan inovatif (Sukmawati, 2020). Aplikasi whatsapp yang dilengkapi dengan fitur *multichat* atau *whatsapp group* (WAG) dapat dimanfaatkan guru sebagai pendidik untuk berdiskusi dengan siswa yang tergabung dalam satu group diskusi tersebut atau juga dapat dimanfaatkan untuk hal lain seperti membahas konten materi pembelajaran dan berbagai file dalam format apapun (Gazali, 2020).

Tingkat pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang berkaitan dengan layanan sekolah (misalnya, rapor-e, dapodik, dan profil sekolah). E-Rapor dirancang untuk dapat diakses oleh pengguna yang terdaftar di dalam sistem Dapodik seperti administrator, kepala sekolah, guru mapel, guru kelas dan peserta didik atau wali murid dengan hak akses yang disesuaikan dengan kewenangan masing-masing pengguna (Dewi & Sukiman, 2021). Admin atau operator memiliki kewenangan untuk mengelola sistem secara penuh, termasuk dalam hal penambahan, pengubahan, dan penghapusan data pada sistem aplikasi e-Rapor. Sedangkan, guru memiliki kewenangan dalam menginput hasil penilaian terkait kompetensi akademik, dan perilaku peserta didik sesuai mata pelajaran yang diampunya. Kemudian, peserta didik memiliki hak untuk mengakses nilai rapot beserta data pribadinya.



Gambar 10. E-Rapor SMP



Gambar 11. Dapodik SMP



Gambar 12. Profil Sekolah SMP

Dapodik menyajikan data terkait kondisi satuan pendidikan, seperti jumlah dan status peserta didik, karakteristik satuan pendidikan, jumlah pendidik dan tenaga kependidikan, jumlah rombel, serta ketersediaan sarana prasarana (Annida, 2022). Data pokok pendidikan (*dapodik*) merupakan sumber data utama pendidikan di Indonesia yang bersifat akuntabel dan dapat dipertanggungjawabkan (Kemendikbud, 2022) Profil sekolah yang terintegrasi dalam *website* sekolah menyajikan informasi tentang sejarah berdirinya sekolah, visi, misi dan tujuan dari sekolah, serta profil pendidik dan tenaga kependidikan sekolah, agenda serta berita tentang program kegiatan sekolah. Sistem Informasi profil sekolah mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi sekolah secara cepat dan akurat (Nurkholis et al., 2022).

Program Literasi Digital sebagai Upaya Mengembangkan Budaya Literasi

Menurut Paul Gilster, literasi digital dipahami sebagai suatu keterampilan dalam mengolah, memahami, menggunakan, serta menyebarkan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber secara bijaksana dengan memanfaatkan media berbasis digital (Liansari & Nuroh, 2018). Program literasi digital khususnya di sekolah dapat dilaksanakan sebagai program kegiatan yang terpisah dengan mata pelajaran atau mengintegrasikan konten literasi digital dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi literasi digital beserta program kegiatan literasi berbasis digital pada tiap sekolah sangat beragam, hal ini disesuaikan dengan karakteristik warga sekolah, kebutuhan dan kondisi sekolah masing-masing, sehingga budaya literasi digital dapat terbentuk meskipun terdapat kendala dalam pelaksanaannya. Program literasi digital merupakan salah satu cara pemanfaatan media digital sebagai upaya dalam mengembangkan budaya literasi (Muthoharoh & Prastyaningih, 2020). Budaya literasi dapat dikembangkan melalui Gerakan Literasi Digital di Sekolah yang terintegrasi dalam manajemen kurikulum dan pembelajaran di sekolah (Veronika et al., 2022). Pelaksanaan program literasi di SMP dilaksanakan dengan cara mengintegrasikan program kegiatan ke dalam kurikulum pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai *platform* digital seperti e-perpustakaan (*edoo*), *podcast*, *bookstagram*, sistem informasi dapodik, e-rapot serta *platform* pembelajaran seperti *Google Classroom*, *WhatsApp Group*, *Zoom* dan *Google Meet*. Pemanfaatan berbagai *platform* dan bentuk pengintegrasian program literasi digital ke dalam kurikulum pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan sekolah dalam mengembangkan budaya literasi terutama di SMP.

KESIMPULAN

Dalam hal pengembangan budaya literasi di sekolah, sekolah dapat memanfaatkan beberapa program kegiatan yang terintegrasi maupun yang tidak terintegrasi di dalam pembelajaran intrakurikuler di sekolah, ataupun program yang direncanakan dan dilaksanakan oleh pengelola perpustakaan dengan memperhatikan indikator-indikator yang ditetapkan oleh pemerintah seperti indikator literasi digital di sekolah berbasis budaya sekolah meliputi aspek seperti, (1) Pilihan bahan bacaan berbasis digital; (2) Frekuensi peminjaman

bahan bacaan berbasis digital; (3) Pemanfaatan teknologi dan informasi pada program kegiatan di sekolah; (4) Penggunaan media digital dalam penyajian informasi sekolah; (5) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui kebijakan sekolah; dan (6) Pelayanan sekolah yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pelaksanaan program literasi dalam upaya membangun budaya literasi di SMP dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai *platform* digital seperti e-perpustakaan (edoo), *podcast*, *bookstagram*, sistem informasi *dapodik*, e-rapot serta berbagai *platform* pembelajaran seperti *Google Classroom*, *WhatsApp Group*, *Zoom*, dan *Google Meet*. Selain itu, upaya yang dapat dilakukan untuk membangun budaya literasi melalui berbagai program literasi digital dapat dilakukan dengan mengintegrasikan program tersebut ke dalam kurikulum pembelajaran agar progres dalam mengembangkan budaya literasi pada siswa SMP dapat terlihat dari setiap kelas di setiap pertemuan setiap minggunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, F., Meliasari, R., & Syahadati, E. (2022). Implementasi Podcast Dalam Mata Kuliah Public Speaking. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 446–454. <https://doi.org/10.31571/Bahasa.V11i2.4752>
- Annida. (2022). Strategi Manajemen Sekolah Dalam Pengembangan Informasi Dapodik Di Internet. *Educatioanl Journal: General And Specific Research*, 2(1), 89–101.
- Ayu, G., Apriliani, D., & Widodo, A. (2022). Pemanfaatan Media Online Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kip*, Xi(1), 31–38.
- Dewi, A. O. P. (2019). Penggunaan Mobile Library Untuk Perpustakaan Digital. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(2), 151–155. <https://doi.org/10.14710/Anuva.3.2.151-155>
- Dewi, D. R., & Sukiman. (2021). Implementasi Pelaporan Hasil Asesmen Berbasis E-Rapor. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 37–42.
- Fitrisia, Y., Kusuma Wardhani, K. D., Fadhli, M., Novayani, W., Nurmalasari, D., Esgs, S. P., & Akbar, M. (2021). Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Untuk Efektifitas Pembelajaran Daring Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 01 Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 5(1), 21–29. <https://doi.org/10.36341/Jpm.V5i1.2126>
- Gazali, N. (2020). Bunga Rampai : Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Selama Pandemi Covid-19. In *Akademia Pustaka* (Nomor September). https://www.researchgate.net/profile/Novri-Gazali/publication/344307837_Bunga_Rampai_Strategi_Pembelajaran_Pendidikan_Jasmani_Olahraga_Dan_Kesehatan_Selama_Pandemi_Covid-19/links/5f658b8ea6fdcc00862d2615/Bunga-Rampai-Strategi-Pembelajaran-Pendidikan-Jasma
- Ginting, E. S. (2020). Penguatan Literasi Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pbsi-Iii Tahun 2020*, 35–38. <https://www.nfra.ac.uk/publication/futl06/futi.06.pdf>
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru Paud Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759–3770. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657>
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Pembelajaran Dan Program Literasi Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4987–4998. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2996>
- Kementerian Komunikasi Dan Informatika (Kominfo). (2023). *Triwulan Pertama 2023, Kominfo Identifikasi 425 Isu Hoaks*. Siaran Pers No. 50/Hm/Kominfo/04/2023. https://www.kominfo.go.id/content/detail/48363/Siaran-Pers-No-50hmkominfo042023-Tentang-Triwulan-Pertama-2023-Kominfo-Identifikasi-425-Isu-Hoaks/0/Siaran_Pers
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Kemendikbud.

- 3546 *Program Literasi Digital sebagai Upaya Mengembangkan Budaya Literasi di SMP – Ismi Fatimah, Dian Hidayati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5838>
- Kominfo. (2022). *Indeks Literasi Digital Tahun 2022 Meningkat, Kominfo Tetap Perhatikan Indeks Keamanan*. https://www.kominfo.go.id/content/detail/47179/Siaran-Pers-No-10hmkominfo022023-Tentang-Indeks-Literasi-Digital-Tahun-2022-Meningkat-Kominfo-Tetap-Perhatikan-Indeks-Keamanaan/0/Siaran_Pers
- Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). Realitas Penerapan Literasi Digital Bagi Mahasiswa Fkip Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings Of The Icecrs*, 1(3), 241–252. <https://doi.org/10.21070/Picecrs.V1i3.1397>
- Mahmudah, F. N. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantuan Software Atlas.Ti 8*. Uadpress.
- Mazda, C. N. A. N. F. (2021). Analisis Efektifitas Google Classroom, Zoom Meeting Dan Google Meet Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Online. *Journal Of Informatics, Information System, Software Engineering And Applications*, 1(1), 1–9.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Universitas Indonesia (Ui-Press).
- Muslimin, M., & Idul, R. (2020). Budaya Literasi Digital Terhadap Pembentukan Sikap Dan Karakter Masyarakat Dalam Pembatasan Sosial Akibat Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 10(3), 21–36. <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jbsp/article/view/10540>
- Mustofa, & Budiwati, B. H. (2019). Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now. *Pustakaloka: Jurna; Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 11(1), 115–130. <https://doi.org/10.22460/Semantik.V6i1.P11-24>
- Muthoharoh, M., & Prastyaningsih, H. (2020). Melestarikan Budaya Literasi Karya Sastra Melalui Literasi Digital Di Era Milenial. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 99. <https://doi.org/10.31000/Lgrm.V9i1.2404>
- Nento, K., & Masruri, A. (2020). Optimalisasi Penggunaan Website Sebagai Media Publikasi Informasi Sekolah Smk Koperasi Yogyakarta. *Jiii*, 5(2), 87–98.
- Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal Of Learning Education And Counseling*, 3(1), 34–40. <https://doi.org/10.31960/Ijolec.V3i1.561>
- Nugraha, D., & Octavianah, D. (2020). Diskursus Literasi Abad 21 Di Indonesia. *Jpe (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 7(1), 107–126. <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/jpe>
- Nurkholis, A., Jupriyadi, J., Sucipto, A., Pasha, D., Sobirin, M. H., Nazar, M. A., & Suhartanto, A. (2022). Implementasi Sistem Informasi Profil Sekolah Berbasis Web Pada Smk Minhaddul Ulum. *Journal Of Engineering And Information Technology For Community Service*, 1(2), 50–57. <https://doi.org/10.33365/Jeit-Cs.V1i2.135>
- Perpusnas. (2022). *Tingkat Kegemaran Membaca Warga Indonesia Meningkat Pada 2022*. <https://dataindonesia.id/ragam/detail/tingkat-kegemaran-membaca-warga-indonesia-meningkat-pada-2022>
- Priasti, S. N., & Suyatno, S. (2021). Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 395. <https://doi.org/10.33394/Jk.V7i2.3211>
- Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Rizqiyah, A. M., & Arsanti, M. (2022). Membangun Pendidikan Karakter Melalui Pembudayaan Literasi Di Sekolah. *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung*, 4(November), 177–183. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27286>
- Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151–164. <https://doi.org/10.24042/Terampil.V6i2.4829>

- 3547 *Program Literasi Digital sebagai Upaya Mengembangkan Budaya Literasi di SMP – Ismi Fatimah, Dian Hidayati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5838>
- Sukmawati. (2020). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran Online Di Era Industri 4.0. *Jurnal Kreatif Online*, 8(1), 39–46.
- Teknologi, K. P. K. R. Dan. (2022). *Yuk Kenali Lebih Dalam Dapodik, Sumber Data Utama Pendidikan Di Indonesia*. <https://Ditpsd.Kemdikbud.Go.Id/Artikel/Detail/Yuk-Kenali-Lebih-Dalam-Dapodik-Sumber-Data-Utama-Pendidikan-Di-Indonesia#>
- Veronika, R., Ginting, B., Arindani, D., Mega, C., Lubis, W., & Shella, A. P. (2022). Literasi Digital Sebagai Wujud Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pasopati ...*, 3(2), 118–122. <https://Ejournal2.Undip.Ac.Id/Index.Php/Pasopati/Article/View/10869>
- Yusniah, Y., Gultom, N., Br Rambe, S. W. T., & Husein, Z. F. (2023). Sistem Informasi Perpustakaan Terintegrasi Digital. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 310–315. <https://Doi.Org/10.47467/Elmujtama.V3i2.2455>