

Pengelolaan Literasi Digital Berbasis SMART Menuju Good Practice School

Linda Maulia Efendi*, Moch. Tohet

Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Indonesia

*Corresponding Author: lindamauliaefendi@gmail.com

Abstract

This article discusses SMART-Based Digital Literacy Management at Tunas Luhur High School. This study used a qualitative case study approach, the research subjects consisted of school principals, vice curricula, library staff and teachers. Data collection techniques using interviews, documentation, observation. Data analysis techniques using data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The focus of this research is that the researcher wants to explain about SMART-Based Digital Literacy Management towards Good Practice Schools at Tunas Luhur High School. The research data was obtained through interviews and observation, and documentation. In the next stage the researcher checked the validity of the data. The results of the study show that SMART-Based Digital Literacy Management towards Good Practice Schools has been successfully carried out at Tunas Luhur High School. This can be achieved through digital literacy activities that are able to involve students in active learning, supported by good management and active community involvement in school activities. But over time literacy activities are not just reading and writing. Literacy is defined as the ability to identify, understand, and think. Literacy involves learning to develop knowledge, critical thinking and potential as well as participating in the community of students.

Keywords: management of digital literacy, school good practices, smart

Abstrak

Artikel ini membahas tentang Pengelolaan Literasi Digital Berbasis Smart di SMA Tunas Luhur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif Studi kasus, subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, waka kurikulum, staf perpustakaan dan guru. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Fokus penelitian ini adalah peneliti ingin menjelaskan mengenai Pengelolaan Literasi Digital Berbasis Smart Menuju Good Practice School di SMA Tunas Luhur. Data penelitian ini diperoleh melalui kegiatan wawancara dan observasi, dan dokumentasi. Pada tahap berikutnya peneliti melakukan pengecekan keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengelolaan Literasi Digital Berbasis SMART menuju Good Practice School telah berhasil dilakukan di SMA Tunas Luhur. Hal ini dapat dicapai melalui kegiatan literasi digital yang mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif, didukung oleh pengelolaan yang baik dan keterlibatan masyarakat yang aktif dalam kegiatan sekolah. Namun seiring berjalannya waktu kegiatan literasi tidak hanya sekedar membaca dan menulis saja. Literasi diartikan sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan berpikir. Literasi melibatkan serangkaian pembelajaran mengembangkan pengetahuan, berpikir kritis dan potensinya serta berpartisipasi dalam komunitas peserta didik.

Kata Kunci: good practice school, pengelolaan literasi digital, smart

Article History:

Received 2023-03-07

Revised 2023-05-28

Accepted 2023-06-17

DOI:

10.31949/educatio.v9i2.4848

PENDAHULUAN

Pada era digital sekarang ini, SMA Tunas Luhur menciptakan generasi muda yang berbudaya literasi dengan bentuk literasi digital. Literasi digital secara sederhana diartikan sebagai kecakapan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai tipe format sumber-sumber informasi yang lebih luas, dan mampu

ditampilkan melalui perangkat komputer (Sutisna, 2020). Akan tetapi di SMA Tunas Luhur ada beberapa masalah yaitu dalam segi teknis dan internal, di dalam segi teknis, jaringan internet kurang maksimal sehingga peserta didik SMA Tunas Luhur menggunakan paket data masing-masing untuk menunjang berjalannya kegiatan tersebut. Dalam segi internal, peserta didik sendirilah yang menjadi sebab, dikarenakan ada peserta didik yang kurang memperhatikan ketika kegiatan kelas literasi dilaksanakan, misalnya bermain game. Dengan adanya permasalahan tersebut kita sebagai generasi-generasi muda yang hebat, harus berpikir kritis bagaimana menyikapi masalah tersebut dengan profesional.

Konsep literasi digital didaulat oleh Paul Gilster pada pertengahan tahun 1990-an dengan gagasannya tentang “*digital literacy*”. Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) baik berupa teks, suara, gambar, dan video sebagai sumber informasi dengan terlebih dahulu mengkritisi sumber tersebut kemudian membagikan informasi tersebut kepada orang lain media TIK. Konsep ini juga memiliki nama lain, sebagaimana dikemukakan oleh Kenton dan Blummer bahwa “pengertian literasi digital juga dikaitkan dengan situasi budaya dan kontekstual. Para penulis di Inggris dan Eropa sering mengartikan literasi digital sebagai literasi elektronik atau e-literacy”. Mengenai e-literacy yaitu “e-literacy sebagai suatu kesadaran, keterampilan, pemahaman dan pendekatan evaluatif reflektif untuk diaplikasikan di lingkungan yang kaya informasi dan didukung oleh teknologi informasi yang baik”. Berdasarkan pernyataan dapat disimpulkan bahwa e-literacy adalah kesadaran, keterampilan, pemahaman, dan pendekatan penilaian reflektif untuk beroperasi di lingkungan yang kaya informasi yang didukung oleh teknologi informasi (Nur, 2019).

Literasi digital menurut *Information Literacy and IT Workshop Action for Development through Libraries Programme* (IFLA-ALP) merupakan bagian dari literasi informasi, yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari sumber yang berbeda dalam format yang berbeda ketika disajikan menggunakan komputer. Keahlian digital ini termasuk memahami web dan mesin pencari. Artinya literasi digital adalah kemampuan dan kapasitas seseorang untuk menggunakan dan memahami alat dan sumber daya digital komputer (Shavab, 2020). Ada beberapa aspek literasi digital yang harus diperhatikan terkait dengan tingkat literasi digital yang harus dikuasai. Seperti yang diungkapkan oleh Gilster, seseorang yang dapat dikatakan kompeten dalam literasi digital harus berhubungan dengan empat kompetensi inti, antara lain: 1) pencarian di internet (*internet searching*), 2) pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*), 3) evaluasi konten informasi (*content evaluation*), dan 4) penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*) (Sormin et al., 2017).

Dalam menjalankan sebuah literasi bersifat digital, Smart merupakan salah satu metode yang cukup signifikan dalam pengelolaan literasi tersebut. Smart adalah salah satu metode atau strategi yang tepat untuk mencapai tujuan dari sebuah proyek. Istilah smart pertama kali dikenalkan oleh George T. Doran, Direktur Perencanaan di perusahaan Washington Power Water pada tahun 1981. Smart merupakan singkatan dari lima elemen yang digunakan dalam sebuah metode untuk membuat sebuah *project management*. Kelima elemen tersebut adalah *specific* (spesifik), *measurable* (terukur), *achievable* (dapat dicapai), *realistic* (realistik), dan *time bound* (batasan waktu). Lima elemen tersebut merupakan elemen yang penting dalam menentukan sebuah program (Gapila et al., 2021). Smart memiliki indikator-indikator yaitu *Specific* berarti bahwa tujuannya adalah konkret, program menyatakan hasil yang tepat, atau tujuan yang tepat. *Measurable* berarti kemampuan untuk mengukur tercapai tidaknya tujuan. *Achievable* menyangkut pertanyaan apakah tujuan yang dihipunkan dapat dipenuhi dan dapat dicapai? tujuan harus dapat dicapai. *Realistic* berarti sesuai yaitu harus memiliki sumber daya untuk menyelesaikannya. *Time bound* berarti menetapkan batas waktu untuk pencapaian tujuan (Cynthia, 2021)

Secara sederhana bahwa komponen penting literasi digital adalah siswa dapat dengan mudah (menggunakan), mengelola (*manage*) informasi yang diperoleh, mengevaluasi informasi yang diperoleh, melakukan integrasi informasi dengan cara membandingkan setiap informasi yang didapat dengan informasi lainnya, membuat (*create*) informasi baru, dan mengkomunikasikannya kepada orang lain. Dengan kata lain, literasi digital merupakan upaya sadar untuk membantu individu menggunakan media baru secara lebih selektif, menganalisis, melihat konten secara kritis terhadap isinya, memiliki kesanggupan merespon, dan mampu mengoptimalkan pemanfaatan informasi yang diperoleh dari media baru untuk hal-hal yang produktif bagi kehidupannya (Naufal, 2021).

Literasi bukan hanya tentang belajar membaca dan menulis, tetapi literasi juga merupakan pondasi untuk memperkuat berpikir kreatif dan efektif (Arif & Fitriyanti Handayani, 2020). Demikian pula dengan Literasi digital sebagai perubahan dan transformasi pada model pendidikan membawa arah baru dalam literasi dimana siswa dapat dengan bebas mengakses informasi, baik berupa berita, e-book, jurnal ataupun video tutorial yang beredar luas di luar dinding lembaga (Ida Rosyida, 2020). Termasuk di SMA Tunas Luhur yang melakukan literasi dengan bentuk literasi digital. Banyak program pemerintah yang sebenarnya mendukung pelaksanaan kepemimpinan sekolah yang bermutu, namun hanya sedikit yang benar-benar mampu melaksanakan program tersebut (Maryana, 2020). Karena pengelolaan literasi memerlukan pengelolaan yang baik agar tujuan pengelolaan tersebut dapat berjalan dengan baik, karena pengelolaan pada hakikatnya merupakan instrumen untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal (Ida Rosyida, 2020).

Pengelola literasi SMA Tunas Luhur mengatakan bahwa literasi adalah sebuah softskill, dimana peserta didik punya kesempatan untuk *explore* sesuai dengan minatnya. Salah satu jenis literasi yang berkaitan dengan kemampuan khusus dalam menggunakan berbagai informasi dalam format digital adalah literasi digital (Setyaningsih et al., 2019). SMA Tunas Luhur saat ini mampu menjalani literasi dengan bentuk literasi digital, yang dikemas dalam format khusus, disediakan materi diskusi untuk pencarian informasi. Menurut Masroma Dalimunthe bahwa tujuan umum dari literasi sekolah adalah untuk menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan berbagai macam literasi yang diwujudkan dalam gerakan literasi sekolah, agar menjadi pembelajaran sepanjang hayat (Dalimunthe, 2019). Kegiatan gerakan literasi sekolah tentunya melibatkan peserta didik SMA Tunas Luhur karena sebagaimana diketahui bahwa peserta didik merupakan pelaku utama yang terlibat dalam gerakan literasi sekolah. Gerakan literasi sekolah dengan bentuk literasi digital, SMA Tunas luhur memberikan edukasi kepada peserta didik terkait pola penelusuran informasi.

Dengan terlaksananya kegiatan tersebut dapat diharapkan SMA Tunas Luhur mampu menjadi *Good Practice School*. Untuk mencapai visi tersebut, sekolah harus melakukan terobosan baru yang inovatif. Padahal, hal tersebut dapat dicapai melalui kegiatan literasi digital yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif, yang didukung oleh manajemen yang baik dan keterlibatan komunitas yang aktif di sekolah.

Penelitian ini berdasarkan penelitian pendahuluan menurut (Cynthia, 2021) tujuan Smart adalah untuk memudahkan melihat dengan cepat apa tujuannya, apa yang ingin dicapai, dan untuk siapa ditujukan, serta memudahkan untuk melacak sejauh mana pencapaian tujuan. (Noto, 2014) menjelaskan bahwa Smart dirancang dengan tujuan yang sangat penting sehingga dapat membantu untuk menulis tujuan yang dapat digunakan sebagai modal untuk mengevaluasi kualitas program yang diusulkan dan dilaksanakan. Sedangkan menurut (Setyaningsih et al., 2019)) Literasi digital adalah minat, sikap dan kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk memperoleh, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. (Irhandayaningsih, 2020) Mengatakan Literasi digital didefinisikan sebagai pemanfaatan teknologi untuk menemukan informasi, menggunakan informasi tersebut sebagai bahan pemikiran, dan menyebarluaskan informasi yang telah diperkaya, melalui platform digital. (Kurnianingsih et al., 2017) Mengatakan literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital.

Merujuk pada hasil penelitian pendahuluan, belum ada penelitian lain yang sama yang mengkaji pengelolaan literasi digital berbasis Smart (*Specific, Measurable, Achievable, Realistic, Time bound*) menuju *good practice school*, yang ada hanya Smart (*So Many Article for Reading and Thinking*) dalam pengelolaan literasi madrasahnyanya. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan varian baru dari penelitian yang sudah ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Locus penelitian SMA Tunas Luhur dengan pertimbangan bahwa SMA Tunas Luhur telah melaksanakan apa yang menjadi fokus dalam penelitian dan merupakan salah satu SMA unggulan yang memudahkan dalam menghimpun data penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipan, interview mendalam dan studi dokumentasi. Informan

dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, waka kurikulum, kepala perpustakaan, dan siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu mereduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan (Diana, Rahmah, et al., 2022; Munif & Baharun, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengelolaan Literasi Digital

Literasi digital merupakan hal yang sangat diperlukan di era modern yang serba online ini. Hal ini penting untuk dikuasai setiap orang, Literasi sendiri merupakan kunci utama dalam mewujudkan harapan untuk perbaikan kualitas sekolah, seiring dengan adanya teknologi yang masuk ke dunia pendidikan, hal ini berdampak pada pembelajaran. Literasi digital yang dilakukan oleh siswa memerlukan keterampilan dan sikap dalam menggunakannya. Hal ini didukung oleh pendapat Gilster tentang definisi literasi digital adalah *“the ability to understand and use information in multiple formats from a wide variety of sources when it is presented via computers and particularly, through the medium of the Internet”*. Artinya, literasi digital adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber melalui komputer yang terkoneksi dengan internet (Novitasari & Fauziddin, 2022).

Masuknya teknologi ke dalam dunia pendidikan khususnya, memaksa untuk melaksanakan kegiatan literasi yang mencakup literasi digital, sehingga memudahkan kemampuan peserta didik dalam melakukan literasi digital. Seiring dengan berjalannya waktu yang telah ditentukan kegiatan literasi digital akan terus berkembang. Pengelolaan pembelajaran yang mengintegrasikan literasi akan menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu lebih tinggi pada peserta didik. Kelas yang terkelola dengan baik integrasi literasinya, akan menyenangkan dan mengasyikkan bagi peserta didik untuk belajar (Dalimunthe, 2019; Diana, Efendi, et al., 2022). Berdasarkan pengelolaan literasi yang ada di SMA Tunas Luhur mampu melakukan kegiatan literasi secara maksimal dalam bentuk literasi digital. Hal ini dilakukan melalui kegiatan dalam bentuk kelas literasi yang dilakukan sekali selama 2 jam pelajaran dalam seminggu secara bergantian yang dikemas dalam bentuk kelas, bahan yang disampaikan seputar penelusuran informasi dan menggunakan gadget masing-masing. Sehingga peserta didik mampu mengetahui cara mencari informasi pada internet.

Pengelolaan literasi yang baik akan mampu menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan literasi peserta didik. SMA Tunas Luhur menciptakan iklim pembelajaran yang mendukung untuk pengembangan keterampilan literasi peserta didik. Literasi bagi peserta didik sangatlah penting dan bermakna. Kebermaknaan literasi bagi peserta didik akan meningkatkan pemahaman dalam mengambil kesimpulan dari informasi yang dibaca, meningkatkan pengetahuan peserta didik dengan cara membaca berbagai informasi, sehingga bisa menumbuhkan dan mengembangkan budi pekerti yang baik dalam diri siswa. Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pengelolaan literasi pengelola literasi melakukan pelatihan terhadap peserta didik dalam bentuk literasi digital. Sehingga lebih bermanfaat serta meningkatkan nilai kepribadian peserta didik melalui kegiatan literasi digital. Bentuk mengintegrasikan manajemen sekolah literasi adalah menyatukan berbagai komponen yang berkaitan dengan sistem literasi sekolah serta memberikan persepsi pentingnya membaca bagi masa depan generasi bangsa (Dewi et al., 2021)

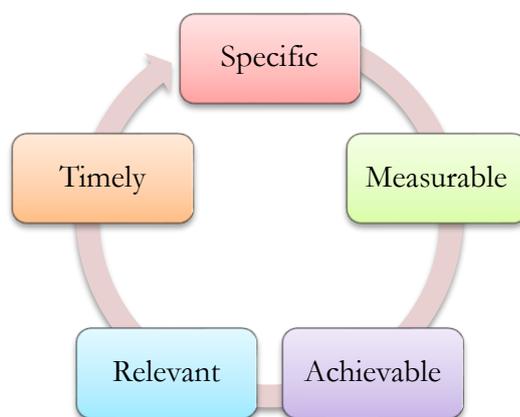
Jadi tujuan belajar secara literasi digital salah satunya adalah melahirkan kesadaran dan kesiapan dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi. Itulah sebabnya pembelajaran harus didorong di sekolah untuk menciptakan situasi yang dapat mengembangkan kesadaran untuk menemukan hal-hal yang baik dengan bantuan teknologi. Dalam dokumen kurikulum pendidikan nasional, tujuan mata pelajaran literasi digital dijelaskan secara rinci, dengan menjadi tujuan dan referensi. Pembelajaran secara literasi yang memanfaatkan digital tujuannya adalah agar siswa memiliki keterampilan berikut; 1) membangun kesadaran siswa tentang pentingnya memilah dan memilih dalam mengembangkan pengetahuan secara digital, 2) Melatih kemampuan kritis siswa untuk memahami fakta dan fiksi segala informasi yang membanjiri dunia digital, dan 3) Untuk mengembangkan apresiasi dan rasa hormat siswa terhadap kemajuan dan perkembangan teknologi informasi (Agus & Ummah, 2019).

Pemberlakuan literasi digital banyak membawa manfaat bagi masa depan peserta didik SMA Tunas Luhur, di antaranya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami informasi dan menambah wawasan baru sehingga bisa berpikir kritis. Karena literasi sebuah pondasi awal bagi peserta didik yang nantinya berguna bagi masa depan. Dalam penerapannya pihak sekolah memperlakukan beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam konteks kegiatan literasi digital siswa dan siswi, antara lain fakta bahwa literasi digital harus diintegrasikan dengan berbagai cara. Wali murid yang seharusnya memiliki peran yang lebih aktif. Selain itu mengadakan kerjasama antar sekolah dan wali murid harus fokus dalam literasi digital. Siswa cenderung menghabiskan waktu di luar sekolah, sehingga mereka cenderung lebih aktif menggunakan gadget. Gadget merupakan sarana hiburan bagi anak-anak. Selain itu, literasi digital menuntut guru untuk aktif membimbing penggunaan gadget yang tepat guna bagi anak dan khususnya menyiapkan berbagai bahan ajar dengan teknologi gadget yang terintegrasi (Naufal, 2021)

Pengajar atau guru di SMA Tunas Luhur harus mampu mengarahkannya agar gadget dapat berguna. Guru tidak boleh lemah dalam mendukung tumbuh kembang anak menghindari risiko yang ditimbulkan oleh teknologi digital, dan tidak boleh lemah dalam mendorong berpikir kritis dan kreatif untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman (pengetahuan) dunia digital untuk berkembang. Di era digital seperti saat ini, tidak seluruh aspek kehidupan bisa lepas dari teknologi, termasuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, sekolah harus menyesuaikan cara belajar mengajar dengan menggunakan teknologi pembelajaran berbasis digital (*digital learning*), seperti menggunakan laptop atau tablet. Sistem ini tidak hanya dapat mencegah siswa dari kebosanan selama mengikuti pelajaran, karena terbatas pada penggunaan papan tulis dan buku cetak, serta penggunaan teknologi di dunia pendidikan, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Komponen pembelajaran digital dari program ini melibatkan penyediaan konten pembelajaran digital dalam bentuk buku digital interaktif (*e-book*) (Ahsani et al., 2021).

Metode SMART (*Specific, Measurable, Achievable, Realistic, Time Bound*)

Perancangan dan perencanaan konsep yang baik tidak akan terwujud apabila tidak ada strategi penerapan atau implementasi yang baik pula. Dalam mencetak siswa yang benar-benar bisa mengimbangi kemajuan teknologi informasi, SMA Tunas Luhur memilih untuk mengimplementasikan hal tersebut pada pembuatan tugas akhir siswa kelas XII dalam mencari referensi yang dikemas dalam sebuah kegiatan literasi digital serta menambah pengetahuan siswa terhadap akurasi informasi yang telah beredar. Dalam mencapai tujuan tersebut diperlukan sebuah strategi pencapaian tujuan *SMART* (*Specific – Measurable – Achievable/ Attainable – Relevant/ Realistic – Time bound/ Timely*) dipilih sebagai salah satu strategi yang penting untuk digunakan dalam proses tersebut. Istilah SMART pertama kali digunakan oleh George T. Duran pada tahun 1981 yang kemudian dikembangkan lagi oleh Robert S. Rubin agar dapat disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan pelaku (Rachman, 2016).



Gambar 1. Bagian-Bagian dari SMART

Specific berarti tujuannya konkret, terperinci, terarah dan terdefinisi dengan baik. Program menyatakan hasil yang tepat atau target yang tepat. Hasil dinyatakan dalam bilangan, persentase, frekuensi, pengamatan,

hasil ilmiah dan lain-lain (Nasrulsyah et al., 2020). Tujuan SMA Tunas Luhur dari adanya kelas literasi digital yaitu sebagai menunjang terlaksananya gerakan literasi sekolah dengan memberikan edukasi kepada peserta didik terkait pola penelusuran informasi. Mengingat saat ini banyak informasi yang tersebar di mana-mana, sehingga sekolah dituntut mampu mendidik peserta didik menjadi siswa yang unggul dalam memahami segala informasi yang beredar. Rencana implementasi *SMART* dimulai dengan menspesifikasikan arah implementasi yakni menjawab pertanyaan *what, why, who, where, dan which*. *What* diperlihatkan dengan menentukan apa sasaran utama yang harus diselesaikan. Penerapan metode *SMART* dalam pembentukan siswa yang faham dalam memahami perkembangan informasi yang diwadahi oleh literasi digital menjadi sasaran utama yang pertama kali harus dilakukan, terutama yang berkaitan dengan pencarian sebagian referensi dalam pembuatan tugas akhir dan mengetahui sebuah informasi secara lebih luas dari berbagai laman web atau situs lainnya. Hal ini dikarenakan (*why*) kedua hal di atas merupakan pondasi awal yang perlu dibangun untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang teknologi informasi. Sasaran ini harus didukung oleh berbagai pihak mulai dari manajemen puncak (kepala sekolah) hingga pelaksana terbawah yakni guru pengajar (*who*). Di mana masing-masing personal mempunyai tanggung jawab tersendiri mulai dari penentuan kebijakan, penganggaran hingga pelaksanaan kegiatan pendukung. Lokasi pelaksanaan literasi digital tersebut diawali dari perpustakaan sekolah (*where*). Adapun fokus dari penerapan implementasi literasi digital adalah pada pemanfaatan sumber daya elektronik yang dimiliki siswa dan sekolah baik lokal maupun yang diperoleh dari pihak luar, dan peningkatan layanan kepada pengguna (civitas akademika) yang mengutamakan intensitas dan kemudahan komunikasi dengan pustakawan atau pengelola perpustakaan melalui berbagai media elektronik dan sosial yang ada (*which*). Hal lain adalah perlu dilihat kemungkinan keterbatasan-keterbatasan yang harus dihadapi dan solusi seperti apa yang dapat dipenuhi.

Measurable mengacu pada kemampuan untuk mengukur tercapai tidaknya suatu tujuan apakah telah mencapai tujuan atau tidak (bilangan, kuantitas, dan perbandingan). Sasaran terukur mencakup sasaran yang sumber pengukuran telah diidentifikasi dan dapat digunakan untuk melacak kemajuan menuju sasaran. Pengukuran mempunyai hasil yang dapat dinilai, baik dalam skala 1–10 ataupun dalam bentuk keberhasilan dan kegagalan. Pengukuran adalah bagian penting untuk mengetahui kapan tujuan telah tercapai (Fiandi & Sesmiarni, 2023; Rofiki et al., 2022). Mengukur yang dimaksud adalah dapat diukur dengan cara melihat nilai peserta didik dari hasil kegiatan literasi digital menekankan pada pentingnya kriteria yang digunakan untuk mengukur besarnya kemajuan yang dibuat dalam mencapai target. *Measurable* yaitu dengan cara menetapkan target. Literasi harus mempunyai target yang terukur. Hal ini bertujuan mengukur kemampuan peserta didik untuk literasi dalam jangka waktu tertentu. Target harus terukur baik dari jumlah buku yang akan dibaca maupun alokasi waktu. Target tersebut tidak akan memberatkan peserta didik, karena dimulai dari yang hal yang termudah, kemudian mengusahakan agar target tersebut dapat dicapai dengan baik. Langkah ini menginformasikan siswa tentang pencapaian tujuan dan kebutuhan sesuatu yang terukur (Attabik Luthfi et al., 2022). Dalam mencapai target keberhasilan yang akan diraih dengan terlaksananya literasi digital. Beberapa target yang ada di antaranya adalah jumlah siswa yang mengalami peningkatan dalam pemanfaatan sumber daya teknologi informasi yang dimiliki siswa atau perpustakaan sekolah, siswa mampu atau mengerti dalam mengoperasikan teknologi dalam mengakses referensi dan informasi serta dalam memilah dan memilih informasi yang akurat, jumlah siswa yang bisa membuat tugas akhir mengklarifikasi informasi secara sempurna semakin meningkat.

Achievable menyangkut pertanyaan apakah tujuan yang dihimpun dapat dipenuhi dan dapat dicapai. Jika tujuan terlalu jauh di masa depan, harus hati-hati menjaga motivasi untuk mencapainya. Tujuan memerlukan dorongan, tetapi jangan terlalu jauh karena akan dapat menyebabkan frustrasi dan turunnya motivasi. Rencana implementasi juga harus memperhatikan apakah target dan sasaran yang ditetapkan dapat dilakukan dan dapat diraih sesuai dengan waktu dan target kinerja yang telah ditetapkan. Identifikasi terhadap target-target dengan memberikan atribut skala prioritas menjadi penting untuk diterapkan. Untuk itu implementasi literasi digital akan dilakukan secara bertahap sesuai dengan tingkat kemudahan dan kelayakan untuk diraih atau dicapai. Selain itu juga perlu dilihat kesiapan dari sumber daya yang dimiliki seperti daya dukung anggaran, kemampuan sumber daya manusia, dan kesiapan infrastruktur pendukungnya (Wahyudi et al., 2020). Dalam

langkah *achievable* ini, SMA Tunas Luhur sudah melakukan literasi dengan bentuk literasi digital. Yaitu kemampuan peserta didik dalam menemukan atau menggunakan informasi. Contohnya seperti *brainly*, yang merupakan sebuah situs tempat belajar secara online sehingga dapat membantu peserta didik SMA Tunas Luhur dalam menemukan informasi dari situs tersebut, dan hasil dari kegiatan literasi digital lumayan bagus dengan anggaran yang cukup memadai, guru yang kompeten dalam bidang teknologi informasi serta kelengkapan sarana yang dimiliki oleh siswa atau perpustakaan sekolah

Realistic, pada tahapan ini artinya siswa memiliki sumber daya untuk menyelesaikannya. Pencapaian tujuan membutuhkan sumber daya seperti tenaga kerja, keterampilan, uang, peralatan, dan lain-lain. Sebagian besar tujuan memerlukan perubahan prioritas untuk mencapai suatu tujuan memerlukan perubahan prioritas untuk mencapai suatu tujuan (Gapila et al., 2021). SMA Tunas Luhur memiliki sumber daya di antaranya adalah rak buku, meja, kursi, kipas, proyektor. Sehingga SMA Tunas Luhur mampu menjalani literasi dengan nyaman dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajarannya. Pada tahap realistik ini, siswa memiliki sumber daya untuk menyelesaikannya. Mencapai tujuan membutuhkan sumber daya seperti peralatan perpustakaan, uang, dan lainnya dan dalam hal ini siswa sudah memilikinya.

Timely berarti menetapkan batas waktu untuk pencapaian tujuan. Batas waktu perlu ditetapkan dengan baik agar mencapai tujuan yang realistis. Jika tidak menetapkan waktu akan mengurangi motivasi dan urgensi yang diperlukan untuk melaksanakan tugas. Mengkreasi waktu merupakan kebutuhan yang urgen dan tindakan yang tepat (Wahyudi et al., 2020). *Timely* yang dimaksud adalah menekankan pada pentingnya menepatkan target dengan batas waktu. Pada tahap ini, Pendidik menginformasikan siswa tentang proses penetapan batas waktu untuk mencapai tujuan. Pengelola literasi SMA Tunas Luhur menekankan pada pentingnya menepatkan target dengan mempunyai batas waktu yaitu kerangka sekali selama 2 jam pelajaran dalam satu minggu. Sehingga dengan adanya kelas literasi peserta didik bisa mengetahui hal-hal baru di bidang pembelajaran, misalnya bagaimana menggunakan mendeley dan zotero sehingga peserta didik bisa memahami hal tersebut. Komitmen batas waktu akan membantu siswa fokus pada pekerjaan sehingga tujuan selesai tepat waktu atau bahkan lebih cepat.

Good Practice School

Sekolah unggul atau *Good Practice School* bukan karena model pendidikan yang digunakan, akan tetapi tata kelola atau manajemen sekolah yang berjalan dengan baik (Maryana, 2020). SMA Tunas Luhur merupakan Sekolah Menengah Atas yang telah memperoleh akreditasi A yang berlokasi di Desa Sumberanyar, Kecamatan Paiton, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur. Pembelajaran di SMA Tunas Luhur dilakukan pada sehari penuh selama lima dalam seminggu, yakni Senin sampai Jumat. Visi SMA Tunas Luhur adalah mewujudkan siswa yang bertakwa, mempunyai prestasi akademik tinggi, dan mampu menghadapi hidup di zamannya serta berbudaya lingkungan. Sedangkan misi dari SMA Tunas Luhur adalah mengoptimalkan kemampuan siswa dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki daya juang yang tinggi, kreatif, inovatif, dan proaktif dengan landasan iman dan takwa. Selain itu SMA Tunas Luhur dari sejak awal berdiri sudah melaksanakan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat naik kelas XII serta menambah wawasan dalam memperoleh informasi yang akurat. Di sinilah literasi digital hadir untuk membantu peserta didik dengan metode *SMART*.

Alasan pemilihan *SMART* dalam melaksanakan literasi digital di SMA Tunas Luhur untuk menuju *Good Practice School* adalah; 1) Berdasarkan analisis dan penelitian, terlihat jelas bahwa siswa sering menggunakan perangkat elektronik untuk memiliki kemungkinan merancang dan membuat sekolah yang melek digital, 2) Program pemerintah sangat mendukung kegiatan ini melalui Program Literasi Nasional berdasarkan Permendikbud No. 23 tahun 2015, dimana sekolah harus menggalakkan program literasi. Jadi tidak hanya siswa, tetapi juga para guru, kepala sekolah, bahkan staf, 3) Strategi pengelolaan sekolah merupakan cara yang paling efektif untuk mengubah dan membentuk kondisi sekolah, 4) Sarana prasarana, dalam hal ini informasi teknologi sekolah sudah terpenuhi (Suriagiri, 2022). Untuk itu dalam menuju *Good Practice School* di SMA Tunas Luhur dengan metode *SMART* sebagai langkah mewujudkan literasi digital sebagai berikut:

Hasil atau dampak yang dicapai dari strategi yang dipilih

Pertama, SMA Tunas Luhur mendapatkan rumusan Rencana Kerja Sekolah (RKS) jangka panjang yang sistematis dan terencana. RKS ini digunakan sebagai pedoman dalam menyusun Rencana Kegiatan SMA Tunas Luhur setiap tahunnya. Dalam Rencana Pengembangan Sekolah (RPS) ini akan melakukan perubahan pengelolaan SMA Tunas Luhur yang benar-benar berdasarkan potensi yang ada dan dikaitkan dengan strategi dan kebijakan pemerintah yang sejalan dengan potensi sekolah. Rencana Pengembangan Sekolah (RPS) ini juga memaparkan Pengelolaan literasi SMA Tunas Luhur yang bertujuan untuk mewujudkan *Good Practice School*.

Kedua, SMA Tunas Luhur benar-benar menerapkan model pengelolaan sekolah yang berliterasi, khususnya terkait dengan kebijakan kurikulum, kegiatan SMA Tunas Luhur, dan pemanfaatan sarana prasarana SMA Tunas Luhur dengan mengembangkan sekolah yang memiliki norma-norma dasar dan berkehidupan. Manfaat bagi sekolah yang melaksanakan program sekolah literasi adalah: 1) program wajib dari pemerintah terlaksana; 2) perpustakaan menjadi hidup; 3) adanya penyisipan literasi dalam proses pembelajaran; 4) meningkatkan produktivitas siswa dengan menulis rangkuman dan ulasan setiap hari Kamis; dan 5) meningkatkan kondisi pembelajaran aktif dan inklusif bagi seluruh warga sekolah.

Ketiga, proses pembelajaran dan pelatihan berlangsung lebih aktif dan inovatif dengan memanfaatkan sarana prasarana dan lingkungan sekolah sebagai sumber dan media. Dibandingkan dengan model pengelolaan sekolah literasi, pertumbuhannya signifikan baik di bidang akademik maupun non akademik.

Alternatif Pengembangan

Selama tujuh tahun berturut-turut, tepatnya mulai tahun pelajaran 2015/2016 SMA Tunas Luhur telah menyelenggarakan tugas akhir dalam pengelolaan sekolah menuju *Good Practice School*. Seiring berbagai dampak yang dicapai, kualitas proses pelatihan dan pembelajaran di sekolah yang ditandai dengan meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh informasi dengan menggunakan teknologi dan produktivitas siswa meningkat. Dampak lainnya adalah perubahan perilaku warga sekolah, minat untuk aktif secara *online*. Maka selanjutnya SMA Tunas Luhur menyusun rencana pengembangan terhadap pengelolaan literasi digital.

KESIMPULAN

Literasi merupakan ukuran bagi indeks pembangunan manusia pada suatu negara, Sesuai dengan uraian hasil penelitian dan pembahasan di atas menunjukkan keberhasilan dari penerapan *SMART* dalam pengelolaan literasi digital di SMA Tunas Luhur. Proses ini berhasil melalui. *Specific, measurable, achievable, realistic, dan time bound*. Literasi yang memanfaatkan digital mampu menyadarkan siswa akan pentingnya pemilahan dan pemilihan dalam mengembangkan informasi digital, dapat melatih kemampuan kritis siswa untuk memahami fakta dan fiksi segala yang membanjiri dunia digital, dapat meningkatkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap kemajuan dan perkembangan teknologi informasi. Metode inilah yang menjadi kontribusi yang baik bagi keberlangsungan tujuan pendidikan menuju *Good Practice School* yang menuntut peserta didik memperkaya literasi untuk menuju era globalisasi masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus R, A. H., & Ummah, B. (2019). Strategi Image Branding Universitas Nurul Jadid di Era Revolusi Industri 4.0. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 59. <https://doi.org/10.36835/tarbiyatuna.v12i1.352>
- Ahsani, E. L. F., Romadhoni, N. W., Layyiatussyifa, Liftia, E., Ningsih, W. N. A., Lusiana, P., & Roichanah, N. N. (2021). Penguatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 8(2), 6.
- Arif, M., & Fitriyanti Handayani, E. (2020). Budaya Literasi Madrasah Ibtidaiyah (Studi Kasus Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kesamben Wetan Driyorejo Gresik). *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 1–12.

- Attabik Luthfi, Abbas, A., Fathurahman, F., & Arifin, M. (2022). Pembentukan Karakter Berbasis Kegiatan Kelompok Agama Peserta Didik Di Sekolah. In *JEIS: Journal of Islamic Education Studies* (Vol. 1, Issue 1, pp. 1–8).
- Cynthia, G. (2021). (2021). *Metode Pembelajaran Smart (Spesific, Measurable, Achievable, Realistic and Time Bound) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian*. 31–33.
- Dalimunthe, M. (2019). Pengelolaan Literasi Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Sabilarryad*, IV(01), 104–112.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Diana, E., Efendi, L. M., & Kamila, S. N. (2022). STRATEGI GURU DALAM MENYIAPKAN SISWA MENGHADAPI ASESMEN NASIONAL DI MADRASAH ALIYAH. *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora (JISPENDIORA)*, 1(3), 142–154.
- Diana, E., Rahmah, N., & Rofiki, Moh. (2022). Blended Learning Management: The Efforts to Develop Students' Soft Skills in the New Normal Era Eka. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4272–4281.
- Fiandi, A., & Sesmiarni, Z. (2023). Implementasi standar mutu dan sasaran mutu pada lembaga pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 34–40.
- Gapila, C., Farida, F., Putra, R. W. Y., Leni, N., Ambarwati, R., & Simatupang, A. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Smart Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Tipe Kepribadian. *Nabla Dewantara*, 6(1), 46–59.
- Ida Rosyida. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Literasi Teknologi Di Pesantren. *Syntax Admiration*, 1(6), 696–710.
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 4(2), 231–240. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.2.231-240>
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Maryana, N. (2020). Strategi “S-M-A-R-T” Dalam Pengelolaan Literasi Madrasah Menuju Good Practice School Di MTS Pesantren Terpadu Al Fauzan. In *Jurnal Guru Inovatif* (Vol. 1, Issue 1).
- Munif, M., & Baharun, H. (2018). Perguruan Tinggi Berbasis Pesantren: Menggagas Interkoneksi Agama dan Sains. *Jurnal Penelitian*, 12(1), 137–160. <https://doi.org/10.21043/jp.v12i1.4928>
- Nasrulsyah, C., Asyura, F., Hasan, K., Maulidani, & Sofia, M. (2020). Analisis Swot Dalam Mengatasi Kelemahan Dan Kekurangan Rumah Sakit Siloam. *Makma*, 3(3), 112–118.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Noto, M. S. (2014). Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Smart. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Silivangi Bandung*, 3(1), 18–32.

- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Nur, M. (2019). Literasi Digital Keagamaan Aktifis Organisasi Keagamaan Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) Di Kota Bandung. *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, Dan Tradisi)*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.18784/smart.v5i1.745>
- Rachman, A. (2016). Perancangan Smart Library bagi Generasi Digital Natives di Universitas Gadjah Mada. *Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia 9At: Makassar Volume: 9, November*, 1–14.
- Rofiki, Moh., Diana, E., & Amin, M. F. (2022). Assertive Behavior of School Principals in Creating Excellent School. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4025–4034.
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>
- Shavab, O. A. K. (2020). Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Edmodo Pada Pembelajaran Sejarah. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 14(2), 142. <https://doi.org/10.17977/um020v14i22020p142-152>
- Sormin, S. A., Siregar, A. P., & Priyono, C. D. (2017). Konsepsi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Di Era Disruptif Salman Alparis Sormin, Ali Padang Siregar, Cipto Duwi Priyono. *Seminar Nasional Sejarah Ke4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*, 647–662.
- Suriagiri. (2022). Good Practice Of Educational Leadership To Succeed In The Schiil Literacy Movement. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(3), 972–987.
- Sutisna, I. P. G. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *STILISTIKA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 268–283. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3884420>
- Wahyudi, A., Narimo, S., & Wafroturohmah, W. W. (2020). Kepemimpinan Pembelajaran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Varidika*, 31(2). <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10218>