

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya globalisasi di berbagai sektor, seperti teknologi, budaya, dan komunikasi, manusia dituntut untuk mampu beradaptasi agar tidak tertinggal. Globalisasi ini menjadikan segalanya semakin mudah dan terbuka. Arus informasi menjadi semakin deras, dan tentunya semakin beragam. Kemudian perkembangan teknologi pada alat komunikasi, membuat jarak antar manusia untuk berkomunikasi semakin tidak terbatas. Globalisasi ini tidak bisa kita hindari. Dampak positif maupun negatifnya tergantung dari kita. Maka dari itu, salah satu hal terpenting dalam menghadapi era globalisasi yakni gerakan literasi. Literasi atau literacy (dalam bahasa Inggris) adalah landasan untuk melakukan kegiatan belajar sepanjang hayat. Sederhananya, literasi merupakan kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis.

Pengertian literasi berdasarkan konteks penggunaannya merupakan keterampilan menulis, membaca, dan berfikir kritis (Purwati, 2017). Gee (dalam Chairunnisa, 2018) mengartikan literasi dari sudut pandang kewacanaan literasi adalah “mastery of, or fluent control over, a secondary discourse”. Gee menjelaskan bahwa literasi adalah suatu keterampilan dari seseorang melalui kegiatan berfikir, berbicara, membaca, dan menulis (Chairunnisa, 2018). Menurut Riley (dalam Dafit et al., 2020) literasi merupakan dasar keberhasilan dalam pembelajaran. Hubungan antara keberhasilan pembelajaran dengan tingkat melek huruf terjadi melalui kurikulum dan proses pembelajaran yang terjadi di sekolah (Dafit et al., 2020).

Menurut Suyono (dalam Gogahu & Prasetyo, 2020) literasi dapat digunakan sebagai dasar pengembangan pembelajaran efektif di sekolah yang dapat membuat siswa terampil dalam mencari dan mengolah informasi yang

dibutuhkan dalam kehidupan berbasis ilmu pengetahuan pada abad ke-21 (Gogahu & Prasetyo, 2020). Selain itu, menurut Artika (2023), literasi sering disalahartikan hanya sebatas kegiatan membaca dan buku. Padahal, esensi literasi mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami, dan menganalisis informasi dalam berbagai bentuk.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara komprehensif untuk mengidentifikasi, memahami informasi, berkomunikasi, dan menghitung menggunakan bahan cetak dan tertulis dengan berbagai konteks. Kegiatan literasi ini sangat penting untuk dilakukan, karena dengan literasi seseorang dapat meningkatkan atau memperluas pengetahuan dan wawasannya. Kegiatan literasi ini memberikan banyak manfaat dalam kehidupan dan menunjang pemahaman pada materi pembelajaran baik sains, sosial, teknologi, dan karakter. Dengan meningkatkan kemampuan literasi, seseorang dapat berpikir kritis dalam upaya memecahkan suatu masalah serta dapat meningkatkan potensi dirinya (Dispendik Mojokerto, 2020).

Pemerintah Indonesia melakukan suatu upaya agar budaya literasi di Indonesia semakin meningkat yaitu dengan menerbitkan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan Literasi Sekolah (GLS) ini dimuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 yaitu tentang penumbuhan budi pekerti dengan membiasakan siswa untuk membaca buku sebelum pembelajaran dimulai dan menulis tentang apa yang didapat dari membaca buku. Hal ini dilakukan guna menumbuhkan minat membaca anak bangsa agar potensi SDM anak bangsa di Indonesia semakin meningkat. Menurut NESF (2009), anak dengan kemampuan literasi yang rendah akan mengalami kesulitan belajar di semua mata pelajaran. Dengan demikian, untuk meningkatkan minat membaca siswa perlu adanya beragam upaya yang dilakukan. Elendiana, (2020) menguraikan di dalam jurnalnya bahwa suatu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat membaca siswa di antaranya yaitu perlu adanya dukungan dari orang tua siswa, guru, dan teman-temannya, membiasakan siswa untuk membaca buku sebelum pembelajaran dimulai, memilih buku atau bacaan yang disukai siswa namun tetap harus yang mendidik, memberi pengaruh hal yang positif supaya siswa gemar membaca, dan

memanfaatkan sarana serta prasarana yang ada. Gerakan Literasi Sekolah merupakan suatu kegiatan yang bersifat partisipatif dengan mengajak seluruh warga sekolah, akademisi, penerbit, media massa, dan masyarakat yang berkepentingan untuk terlibat di dalamnya (Budiharto, dkk. 2018). Manfaat Gerakan Literasi Sekolah yaitu kegiatan ini dapat mendorong siswa untuk tidak malas membaca, siswa lebih terlatih dan terbiasa untuk membaca buku, wawasan dan pengetahuan siswa juga semakin bertambah, dan siswa menjadi semakin aktif di kelas dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan guru, serta siswa juga terlatih dalam menggunakan waktu secara efisien (Wandasari. 2017). Beberapa sekolah juga sudah memprogramkannya dengan menerapkan kegiatan literasi pada jadwal pelajaran yang kegiatannya bisa dilaksanakan satu minggu sekali atau setiap pagi hari sebelum pembelajaran dimulai. Contohnya, membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai, kunjungan wajib ke perpustakaan seminggu sekali, dan pojok baca.

Namun persoalan literasi yang dihadapi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga pada bagaimana literasi diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan siswa. Banyak siswa merasa bahwa kegiatan literasi cenderung monoton dan kurang relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini diperburuk oleh minimnya inovasi dalam program literasi yang sering kali hanya berfokus pada membaca teks tanpa memperhatikan konteks yang menarik atau sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagaimana dinyatakan oleh Kofi Annan, "Literasi adalah jembatan dari kemiskinan menuju kemajuan." Kutipan ini menegaskan pentingnya literasi sebagai alat transformasi, namun untuk mencapai tujuan tersebut, pendekatannya harus dibuat menarik dan relevan.

Seiring dengan perubahan era teknologi saat ini, kegiatan literasi perlu adanya inovasi mengikuti perkembangan zaman agar siswa makin tertarik untuk membaca. Pada masa lalu, literasi sering kali terbatas pada kegiatan membaca buku dan mengerjakan tugas-tugas terkait tulisan. Program literasi yang bersifat monoton dan tidak menarik membuat siswa mudah kehilangan minat. Saat ini, teknologi sudah berkembang pesat, guru-guru menghadapi kebutuhan untuk mengubah pendekatan ini menjadi lebih inovatif agar sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan kegiatan

literasi yang kreatif dan interaktif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, seperti membaca melalui platform digital, berdiskusi tentang isu-isu terkini, atau menggunakan media sosial untuk menyampaikan hasil literasi.

Dalam konteks ini, literasi digital memainkan peran penting karena mengajarkan siswa untuk tidak hanya mengakses informasi, tetapi juga mengevaluasi, menganalisis, dan mengelola informasi digital secara kritis. Literasi digital mencakup kemampuan teknis, kognitif, dan etis yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, pembelajaran, pekerjaan, maupun interaksi sosial. Salah satu sekolah yang sudah menerapkan literasi digital yaitu SMP Negeri 1 Tabanan. Penerapan program literasi digital di SMP Negeri 1 Tabanan didasarkan kebijakan yang dikeluarkan oleh kepala sekolah. *e- library everywhere* adalah layanan perpustakaan digital yang dapat mengakses koleksi bahan bacaan, dokumen, atau sumber belajar secara daring kapan saja dan di mana saja. Dengan bantuan teknologi, program ini menyediakan kemudahan bagi siswa untuk mencari, membaca, atau meminjam buku elektronik, jurnal, artikel, dan multimedia lainnya tanpa harus datang langsung ke perpustakaan fisik. Dalam program ini, tanaman di lingkungan sekolah diberi label *kode QR* yang berisikan informasi terkait tanaman tersebut. Selain itu, juga terdapat pohon literasi berbasis *kode QR* yang mengarahkan siswa ke sumber belajar digital, seperti cerita pendek, buku elektronik, video pembelajaran, atau informasi lain yang relevan. Pohon literasi ini menciptakan suasana belajar yang alami dan menyenangkan.

Dengan memanfaatkan *kode QR*, siswa dapat mengakses berbagai materi bacaan, video pembelajaran, atau tugas interaktif secara cepat dan mudah menggunakan perangkat mereka. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kritis dan menggunakan perangkat teknologi secara produktif. Literasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat generasi muda akan lebih efektif dalam menciptakan generasi yang tidak hanya mampu membaca, tetapi juga memahami dan mengaplikasikan apa yang mereka pelajari ke dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, literasi tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang membosankan, tetapi sebagai kegiatan yang inspiratif, menyenangkan, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Kode QR atau *QR code (quick response code)* yang artinya respon cepat. Arti dari kode dalam *kode QR* ini adalah barcode dua dimensi yang bisa memberikan beragam jenis informasi secara langsung. Untuk mengaplikasikan, dibutuhkan pindai atau pemiindaian dengan *smartphone* (Pratiwi, 2022). Peneliti meyakini bahwa siswa memerlukan suatu teknik untuk meningkatkan sumber daya manusia, salah satu inovasi yaitu penggunaa *kode QR*. Dengan inovasi ini siswa tidak perlu menulis dengan tulisan kecil dan mengkhawatirkan ketidakcukupan tempat karena digantikan dengan sebuah ketikan yang akan diunggah ke dalam *kode QR*. Di dalam *kode QR* tersebut telah berisikan karya, jika ingin membaca karya tersebut hanya dengan pindai *kode QR* lalu siswa diarahkan ke karyanya atau jika ingin melihat karya teman bisa dengan memindai *kode QR* teman. Inovasi *kode QR* dapat menjadi media pembelajaran baru di bidang teknologi untuk kegiatan literasi di sekolah.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran literasi di sekolah dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi bacaan. Perihal tersebut dikuatkan oleh hasil penelitian terdahulu, di antaranya: (1) penelitian oleh Nur Alim, dkk. pada tahun 2022 yang berjudul *“Implementasi Literasi Digital melalui Program Sapulidi pada Masa Covid-19: Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas”*. Penelitian ini menyoroti bagaimana literasi digital dapat diterapkan secara efektif seelama pandemi untuk mempertahankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (2) Penelitian oleh Laily Hidayati pada tahun 2022 dengan judul *“Penggunaan Kode QR dalam Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Berwawasan Lingkungan”*. Penelitian ini menekankan penggunaan *kode QR* sebagai sarana inovatif dalam pembelajaran berbasis lingkungan untuk meningkatkan literasi digital siswa. (3) Penelitian oleh Nurming Saleh pada tahun 2018 dengan judul *“Pemanfaatan Kode QR sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia”*. Penelitian ini menunjukkan efektivitas *kode QR* dalam membantu mahasiswa memahami dan menguasai bahasa asing melalui media interaktif.

Selain itu, (4) penelitian oleh Sri Handayani pada tahun 2021 dengan judul *“Efektivitas Penerapan Literasi Digital Berbasis Mobile Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa di Era 4.0”* menyoroti bagaimana

penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis perangkat mobile dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan literasi siswa secara signifikan. (5) Penelitian oleh Dian Puspita pada tahun 2019 yang berjudul “*Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Memanfaatkan Sumber Belajar Digital*” menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan sumber digital mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mencari, mengevaluasi, dan mengelola informasi secara efektif. (6) Penelitian oleh Rina Suryani (2020) berjudul “*Pengembangan Aplikasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa*” menunjukkan bahwa teknologi AR dapat digunakan sebagai alat pembelajaran *interaktif*. Dengan memanfaatkan AR, siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten digital, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap literasi digital.

Secara garis besar, meskipun penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam menyoroti pentingnya teknologi sebagai alat untuk meningkatkan literasi digital, masing-masing memiliki fokus yang berbeda sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah penggunaan *kode QR* ke dalam program literasi digital di SMP Negeri 1 Tabanan. Tujuannya adalah untuk menarik minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan literasi yang inovatif dan relevan dengan menggunakan perangkat digital. Jadi, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti tergolong penelitian baru. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini perlu dilakukan.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dalam penelitian ini, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan literasi yang monoton dan tidak sesuai dengan perkembangan zaman
2. Literasi masih dipandang sebagai kegiatan membaca dan menulis
3. Rendahnya minat membaca siswa SMP Negeri 1 Tabanan
4. Masih banyak tantangan yang dihadapi siswa dan guru dalam meningkatkan budaya literasi di SMP Negeri 1 Tabanan

5. Beberapa siswa SMP Negeri 1 Tabanan belum bijak dalam menggunakan perangkat digital dengan baik
6. Program literasi sekolah cenderung monoton
7. Literasi masih dipandang terpisah dengan mata pelajaran.
8. Pembinaan literasi siswa tidak terjadi secara merata dan berkelanjutan.

1.2 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat fokus dan terarah, penelitian ini hanya memfokuskan pada aspek program-program literasi yang dikembangkan oleh SMP Negeri 1 Tabanan, implementasi literasi digital di SMP Negeri 1 Tabanan, dan tanggapan siswa terhadap penggunaan *kode QR* dalam implementasi literasi digital di SMP Negeri 1 Tabanan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Program literasi apa sajakah yang dikembangkan di SMP Negeri 1 Tabanan?
2. Bagaimanakah implementasi literasi digital dengan menggunakan *kode QR* di SMP Negeri 1 Tabanan?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap penggunaan *kode QR* dalam implementasi literasi digital di SMP Negeri 1 Tabanan?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu tujuan khusus dan tujuan umum. Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah ingin mengetahui bagaimana literasi digital memberikan sumbangan yang sangat penting di SMP Negeri 1 Tabanan, diantaranya:

- 1. Meningkatkan Kualitas Pengajaran Guru**

Literasi digital memberikan akses terhadap berbagai sumber pembelajaran inovatif dan mendukung kreativitas guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif.

2. Memaksimalkan Potensi Siswa

Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi melalui pemanfaatan teknologi secara bijak.

3. Memperkuat Manajemen Sekolah

Literasi digital dapat membuka peluang bagi SMP Negeri 1 Tabanan untuk mengelola sistem pendidikan yang lebih terintegrasi, efisien, dan responsif terhadap tantangan era digital.

4. Menghadirkan Inovasi Pendidikan Melalui Program Literasi Sekolah

Mendorong guru dan siswa untuk berinovasi menggunakan teknologi sebagai alat pendukung pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan masa depan.

1.5.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan khusus dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mengkaji program-program literasi yang dikembangkan di SMP Negeri 1 Tabanan.
2. Mengkaji implementasi literasi digital dengan menggunakan *Kode QR* di SMP Negeri 1 Tabanan.
3. Mengkaji tanggapan siswa terhadap penggunaan kode QR dalam implementasi literasi digital di SMP Negeri 1 Tabanan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca, baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat diisumbangkan untuk teori literasi khususnya literasi digital. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam penerapan gerakan literasi sekolah di SMP Negeri 1 Tabanan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dan juga dapat membuat siswa mampu memahami penggunaan teknologi sistem *Kode QR* sehingga siswa dapat memanfaatkan teknologi ke arah yang lebih positif, terutama dalam menunjang program-program literasi.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai contoh dalam menerapkan ide-ide kreatif saat mengajar khususnya dalam bidang peningkatan literasi siswa. Selain itu, perlu adanya gagasan penggunaan teknologi dalam menunjang minat belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi besar dalam pengembangan program literasi yang lebih efektif dan efisien. Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian untuk mengembangkan kebijakan literasi digital yang lebih terstruktur.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan pola pikir dan meningkatkan pemahaman, tentang penelitian tindakan kelas dan pemahaman tentang implementasi literasi digital berbasis *kode QR*. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan atau sumber kutipan penulis dalam menulis karya ilmiah serupa. Penelitian ini juga dapat dikembangkan menjadi sebuah penelitian baru oleh peneliti lain.