

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan unsur penting dalam pembangunan nasional karena berperan dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan kompetitif (Noviani, 2023). Pendidikan dasar merupakan landasan utama dalam mengembangkan literasi dan membentuk karakter murid. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan dasar adalah tumbuhnya minat baca, yang berperan signifikan dalam meningkatkan kemampuan akademik dan memperluas pengetahuan murid (Notanubun Zainuddin, 2019).

Namun, literasi membaca di Indonesia masih menjadi masalah (Amelia et al., 2024). Menurut data UNESCO juga menunjukkan, kemampuan membaca di Indonesia berada di peringkat relatif rendah dibandingkan dari tujuh negara yang termasuk anggota ASEAN dengan nilai 0,001 (Rohmah et al., 2023). Situasi ini menunjukkan bahwa sektor pendidikan masih menghadapi tantangan yang signifikan, terutama dalam upayanya untuk menumbuhkan budaya membaca sejak usia dini (Tahmidaten & Krismanto, 2018).

Seiring dengan kemajuan teknologi, bidang pendidikan dapat memanfaatkan media digital sebagai sarana untuk meningkatkan literasi (Sahredin et al., 2024). Penggunaan digital telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, serta partisipasi murid dalam aktivitas membaca (Putrayasa et al., 2024). Dalam hal ini, penerapan *QR Code* menjadi salah satu inovasi yang memudahkan murid dalam mengakses

bahan bacaan digital secara cepat dan praktis melalui perangkat elektronik (Armadani & Budiman, 2022)

Sudut baca digital sebagai salah satu sarana pembelajaran yang memberikan inovasi dalam penyediaan bahan bacaan yang dapat diakses menggunakan teknologi sederhana, yaitu *QR Code* (Hartawan et al., 2024). Dengan *QR Code*, murid dapat dengan mudah mengakses berbagai bahan bacaan digital seperti teks, cerita anak-anak, dan artikel pendidikan melalui perangkat guru atau perangkat elektronik di sekolah (Kardika et al., 2023). Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *QR Code* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam proses belajar karena memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan. (Hartawan et al., 2024).

Minat membaca merupakan kecenderungan murid untuk secara sadar dan sukarela terlibat dalam aktivitas membaca (Wahyu et al., 2024). Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa minat membaca anak-anak di Indonesia masih relatif rendah, baik di rumah maupun di sekolah (Anjami et al., 2025). Dengan munculnya sudut baca digital, Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sudah diterapkan di berbagai sekolah-sekolah dan dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, terdapat pendekatan baru yang menyajikan bahan bacaan dalam bentuk digital dan interaktif serta mudah diakses, sehingga lebih sesuai dengan gaya hidup generasi saat ini. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan Gerakan Literasi Sekolah (GLS), yang menekankan pentingnya menumbuhkan budaya membaca sejak tingkat sekolah dasar (Danawati, M.G et al., 2024).

Keaktifan murid dalam kegiatan literasi tidak hanya terlihat melalui aktivitas membaca, tetapi juga melalui interaksi, diskusi, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Riyanti et al., 2024). Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivis, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika murid secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri (Nesa Novrizal et al., 2023). Dengan penerapan sudut baca digital yang menggunakan teknologi *QR Code*, murid didorong untuk lebih proaktif dalam memilih bahan bacaan, mengakses bahan bacaan, dan berbagi pengalaman membaca dengan teman sekelas.

Dari observasi awal yang dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2025 di SDN Kolo-Kolo 1 Arjasa Sumenep, bahwa SDN Kolo-Kolo 1 Arjasa Sumenep menunjukkan bahwa implementasi sudut baca digital berbasis *QR Code* sudah dilaksanakan, meskipun masih terbatas di kelas IV. Kondisi awal menunjukkan bahwa minat murid dalam membaca masih relatif rendah, baik di kelas maupun di perpustakaan. Dalam proses belajar, murid cenderung hanya mengandalkan buku teks dan jarang membawa bahan bacaan tambahan. Selama istirahat, hampir semua murid lebih memilih bermain dari pada membaca. Di perpustakaan, meskipun terdapat koleksi buku yang tersedia, hanya sedikit murid yang mengunjunginya, dan murid biasanya hanya meminjam buku tanpa membacanya di tempat. Namun, di sisi lain SDN Kolo-Kolo 1 Arjasa Sumenep sebenarnya sudah memiliki fasilitas internet, dan pada pembelajaran tertentu murid diperbolehkan membawa *smartphone*. Fasilitas ini bahkan sudah diterapkan di kelas IV. Ketika guru memanfaatkan media digital seperti *YouTube* dan gambar

interaktif, murid terlihat lebih antusias, fokus, dan aktif. Hal ini menunjukkan bahwa murid lebih tertarik pada media digital dari pada buku cetak. Oleh karena itu, sekolah perlu mengembangkan inovasi literasi berbasis digital, salah satunya dengan menerapkan sudut baca digital berbasis *QR Code* untuk mengoptimalkan minat membaca murid.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2025 di SDN Kolo-Kolo 1 Arjasa Sumenep bersama guru yang mengajar di kelas IV diperoleh informasi bahwa pihak sekolah telah melakukan berbagai langkah, seperti menyediakan fasilitas internet, mengizinkan murid membawa *smarthphone*, menggunakan media digital, untuk mengintegrasikan dalam kegiatan literasi melalui penyediaan sudut baca digital berbasis *QR Code*. Guru menjelaskan bahwa program ini merupakan bagian dari upaya untuk menyesuaikan kegiatan literasi dengan kebiasaan belajar murid yang semakin akrab dengan perangkat digital. Dalam pelaksanaannya, guru berperan aktif dalam memilih dan menautkan bahan bacaan digital yang sesuai dengan usia dan minat murid agar kegiatan membaca lebih menarik dan relevan.

Wawancara juga mengungkapkan bahwa penggunaan media digital seperti video, cerita interaktif, dan gambar menarik dapat meningkatkan antusiasme dan aktivitas murid. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan digital lebih sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak-anak dari pada buku cetak. Oleh karena itu, implementasi sudut baca digital berbasis *QR Code* dianggap sebagai inovasi yang tepat untuk meningkatkan minat membaca dan mengembangkan aktivitas murid di kelas IV.

Melalui *QR Code*, murid dapat dengan mudah dan menyenangkan mengakses berbagai bacaan digital (Hartawan et al., 2024). Kegiatan ini tidak hanya membantu menumbuhkan kebiasaan membaca tetapi juga mendorong murid untuk berdiskusi, berbagi pengalaman, dan belajar bekerja sama dengan teman-teman mereka. Oleh karena itu, keberadaan sudut baca digital dianggap sebagai peluang besar bagi sekolah untuk mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sambil membangun budaya literasi yang lebih kuat (N. Rahmawati et al., 2022).

Sebelum diperkenalkannya sudut baca digital berbasis *QR Code*, sejumlah murid menunjukkan sikap pasif dalam kegiatan membaca dan minim partisipasi dalam diskusi kelas. Namun, setelah media baca digital *QR Code* ini diterapkan, terjadi perubahan signifikan dalam perilaku mereka. Murid yang sebelumnya lebih sering menghabiskan waktu istirahat dengan bermain, kini mulai secara spontan mengakses tautan bacaan yang tersedia di sudut baca digital. Tidak hanya sekadar membaca, murid juga mulai aktif berbagi pengalaman dan cerita yang mereka dapatkan dengan teman-teman sekelas (Hartawan et al., 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa penerapan sudut baca berbasis *QR Code* mampu menjadi sarana efektif untuk membangkitkan minat membaca sekaligus mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran (Fikri et al., 2025).

Pengalaman ini menggambarkan potensi literasi digital sebagai jembatan yang alami antara kebiasaan membaca tradisional dengan dunia teknologi yang sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Melalui akses bacaan via *QR Code*, murid tidak hanya

belajar mandiri dalam mencari informasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan kolaboratif saat saling bertukar pemahaman mengenai isi teks yang mereka akses (Sudarta, 2022).

Meskipun inovasi ini menunjukkan potensi positif, diperlukan eksplorasi lebih mendalam untuk mengevaluasi dampak jangka panjangnya terhadap pembentukan minat baca dan keterlibatan belajar murid secara konsisten. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi sudut baca digital berbasis *QR Code* sebagai strategi pendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sekaligus bertujuan memperkuat kualitas pembelajaran di kelas IV SDN Kolo-kolo 1, Arjasa, Sumenep. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan pendidikan dasar, khususnya dalam membentuk generasi yang tidak hanya melek literasi, tetapi juga aktif, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan dinamika perkembangan teknologi digital (Dewi et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh (Sampelolo et al., 2022) dengan Pojok Baca Digital telah berhasil meningkatkan minat baca murid dan murid yang hadir dapat memanfaatkan fasilitas Pojok Baca Digital secara baik. Dengan dibukanya fasilitas Pojok Baca Digital kepada murid maka diharapkan dapat membantu murid dalam memanfaatkan media pembelajaran seperti hp dan media elektronik lainnya dengan baik, serta dapat membantu murid yang membutuhkan akses ke sumber belajar digital. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Khasanah et al., 2023) juga menemukan bahwa Pojok Baca Digital membantu murid yang membutuhkan akses belajar dengan mudah, terutama ketika perpustakaan sekolah kurang dimanfaatkan. Melalui pojok

baca ini, murid menjadi lebih termotivasi, lebih sering membaca, dan mendapatkan kemudahan dalam mengakses berbagai bahan bacaan yang diperlukan.

Berdasarkan latar belakang, maka penelitian berjudul “Eksplorasi Penerapan Sudut Baca Digital Berbasis *QR Code* Sebagai Sarana Pembentuk Minat Membaca Dan Keaktifan Murid Kelas IV di SDN Kolo-Kolo 1 Arjasa Sumenep” penting untuk dilaksanakan. Diharapkan penelitian ini akan memberikan wawasan yang komprehensif mengenai implementasi sudut baca digital, serta menghasilkan rekomendasi praktis bagi sekolah dalam mengembangkan strategi literasi yang lebih efektif dan sesuai dengan karakter generasi saat ini.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi sudut baca digital berbasis *QR Code* sebagai sarana pembentuk minat membaca dan keaktifan murid kelas IV di SDN Kolo-kolo 1 Arjasa Sumenep?
2. Apa saja faktor pendukung yang dihadapi dalam pelaksanaan implementasi sudut baca digital berbasis *QR Code* terhadap minat baca dan keaktifan murid kelas IV di SDN Kolo-kolo 1 Arjasa Sumenep?
3. Apa saja faktor penghambat yang dihadapi dalam pelaksanaan implementasi sudut baca digital berbasis *QR Code* terhadap minat baca dan keaktifan murid kelas IV di SDN Kolo-kolo 1 Arjasa Sumenep?

4. Bagaimana solusi untuk mengatasi hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan implementasi sudut baca digital berbasis *QR Code* terhadap minat baca dan keaktifan murid kelas IV di SDN Kolo-kolo 1 Arjasa Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada masalah yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan:

1. Implementasi sudut baca digital berbasis *QR Code* murid kelas IV di SDN Kolo-Kolo 1 Arjasa Sumenep.
2. Faktor pendukung pelaksanaan sudut baca digital berbasis *QR Code* murid kelas IV di SDN Kolo-Kolo 1 Arjasa Sumenep.
3. Faktor penghambat pelaksanaan sudut baca digital berbasis *QR Code* murid kelas IV di SDN Kolo-Kolo 1 Arjasa Sumenep.
4. Solusi dalam mengatasi hambatan – hambatan yang dihadapi pada pelaksanaan sudut baca digital berbasis *QR Code* murid kelas IV di SDN Kolo-Kolo 1 Arjasa Sumenep.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dari segi teoritik maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Selain memiliki manfaat secara teoritik, penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi literasi berbasis teknologi dapat berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan murid dalam kegiatan membaca. Selain itu,

penelitian ini juga dapat memperkaya literatur yang ada tentang hubungan antara media digital, literasi membaca, dan pengembangan keaktifan belajar murid, khususnya dalam konteks pendidikan dasar di era digital.

2. Manfaat Praktis

Selain memiliki manfaat secara teoretis, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yang signifikan bagi sekolah, guru, dan murid. Berikut adalah beberapa manfaat praktis dari penelitian ini:

- a. Bagi Sekolah: penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang efektivitas penerapan sudut baca digital berbasis *QR Code* di SDN Kolo-kolo 1 Arjasa Sumenep. Hasil penelitian dapat dijadikan dasar bagi pihak sekolah dalam memperbaiki dan mengembangkan program literasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan murid dan perkembangan teknologi.
- b. Bagi Guru: hasil penelitian dapat menjadi referensi berharga bagi guru dalam memahami strategi pembelajaran literasi yang efektif dengan memanfaatkan *QR Code*. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk merancang kegiatan literasi yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakter generasi digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Bagi Murid: penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi murid dalam mengakses bahan bacaan secara lebih mudah, menarik, dan sesuai dengan kebiasaan digital mereka. Melalui sudut baca digital berbasis *QR Code*, murid tidak hanya terdorong untuk

meningkatkan minat baca, tetapi juga menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan literasi.

- d. Bagi Peneliti Lain: penelitian ini dapat menjadi rujukan ilmiah bagi peneliti lain yang ingin mengkaji penerapan teknologi digital dalam meningkatkan minat membaca di sekolah dasar. Temuan prosedur penelitian yang disajikan dapat membantu peneliti berikutnya dalam mengembangkan kerangka teori, memperluas fokus penelitian, atau melakukan studi lanjutan dengan metode dan konteks yang berbeda, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai literasi digital di lingkungan pendidikan.

E. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada pelaksanaan sudut baca digital berbasis *QR Code* di SDN Kolo-Kolo 1 Arjasa Sumenep, khususnya pada murid kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pembatasan penelitian ini bertujuan agar kajian yang dilakukan lebih terfokus dan tidak meluas ke aspek di luar tujuan penelitian. Oleh karena itu, ruang lingkup penelitian difokuskan pada implementasi penerapan sudut baca digital berbasis *QR Code* sebagai sarana pembentuk minat membaca dan keaktifan murid, faktor pendukung dan faktor penghambat yang memengaruhi pelaksanaannya, serta solusi yang dilakukan oleh guru dan pihak sekolah dalam mengatasi berbagai hambatan yang muncul selama penerapan sudut baca digital berbasis *QR Code* di kelas. Dengan adanya pembatasan tersebut, diharapkan data yang diperoleh lebih relevan, sesuai

dengan kondisi nyata di lapangan, serta mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pelaksanaan literasi digital berbasis *QR Code* di sekolah dasar.

F. Penjelasan Istilah

1. Pojok Baca Digital

Pojok Baca Digital adalah sudut baca yang biasanya ada di dalam kelas atau perpustakaan sekolah. Tempat ini menyediakan koleksi buku dan bahan bacaan dalam bentuk digital yang bisa diakses dengan mudah menggunakan perangkat seperti smartphone atau tablet (Ambarita et al., 2024).

2. QR Code

QR Code adalah pola visual yang terdiri dari garis-garis dan spasi dengan ketebalan dan jarak yang bervariasi. *QR Code* sering digunakan dalam berbagai industri untuk tujuan identifikasi, pelacakan, dan manajemen inventaris. Informasi dalam *QR Code* dibaca menggunakan scanner atau perangkat yang mampu memindai dan menginterpretasikan pola garis dan spasi tersebut menjadi data digital yang dapat digunakan oleh sistem komputer atau smartphone (F. A. Handayani & Haryati, 2024).

3. Minat Membaca

Minat membaca adalah ketertarikan atau minat yang digambarkan sebagai kekuatan yang membuat seseorang memberikan fokus dan perhatian lebih kemudian membantu memperkuat daya ingat. Minat ini

berkaitan dengan rasa ingin tahu dan meningkatkan keberhasilan belajar (Yeninar & Stevanus, 2024).

4. Keaktifan Murid

Keaktifan murid unsur penting yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan belajar sering diartikan sebagai aktivitas yang melibatkan kegiatan fisik dan mental secara bersamaan, yakni melakukan dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak bisa dipisahkan (Turahmi et al., 2019)

