



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QR CODE TPACK TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA

R. Mekar Ismayani¹, Iis Siti Salamah Azzahra²
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi ¹²

¹ mekarismayani@gmail.com

² salamahazzahra@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan dampak Pandemi Covid-19 membuat perilaku dan gaya kehidupan manusia berubah, tidak terkecuali pada cara berliterasi siswa. Siswa lebih terbiasa untuk menggunakan produk-produk teknologi baik yang bersifat fisik seperti gawai maupun *software*. Akan tetapi, di satu sisi interaksi siswa dengan alam, benda-benda fisik justru berkurang, sehingga dibutuhkan sebuah media untuk dapat terus memacu keseluruhan aspek literasi siswa dengan tetap memiliki interaksi dengan benda-benda yang sedang dipelajari. Makalah ini ditulis untuk memberikan gambaran bagaimana sebuah alternatif media pembelajaran digital berbasis *Quick Response Code (QRCode)* dirancang dengan prosedur penerapannya dalam proses pembelajaran bahasa sehingga pembelajaran di kelas semakin menarik, meningkatkan minat belajar siswa, melatih siswa berteknologi, meningkatkan minat literasi tetapi tetap memiliki interaksi dengan lingkungan sekitar.

Katakunci: Literasi Digital, Quick Response Code, Media Interaktif

ABSTRACT

The development of the Industrial Revolution 4.0 and the impact of the Covid-19 pandemic has changed human behavior and lifestyle, including the way students are literate. Students are more accustomed to using technology products, both physical such as cellphones and software, but on the one side, students' interactions with nature, physical objects are actually reduced, so a media is needed to be able to continue to stimulate all aspects of student literacy while still having interaction with students. the objects being studied. This paper is written to provide an overview of how an alternative digital learning media based on Quick Response Code (QRCode) is designed and how it is applied in the language learning process so that classroom learning is more interesting, increases student interest in learning, trains students in technology, increases literacy interest but still has interaction. with the surrounding environment.

Keywords: Digital Literacy, Quick Response Code, Interactive Media

PENDAHULUAN

Literasi menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan saat ini, literasi memiliki cakupan yang sangat luas dalam definisinya. Menurut Menurut Aprida Niken Palupi, dkk (2020) literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat



melakukan proses membaca dan menuli. Menurut Elizabeth Sulzby (1986) dalam Aprida Niken Palupi, dkk (2020) arti literasi adalah kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi (membaca, berbicara, menyimak dan menulis) dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya. Dalam perkembangannya, literasi dibagi-bagi lagi dalam banyak bentuk dan jenis seperti literasi media, literasi digital, literasi teknologi, literasi keuangan dan yang lainnya.

Pendidikan sebagai komponen dasar dari maju dan tidaknya sebuah negara juga sangat erat kaitannya dengan literasi, proses dan kegiatan yang di dalamnya merupakan bagian yang lebih rinci dari sebuah literasi, salah satunya adalah literasi digital. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini memacu dunia pendidikan khususnya siswa untuk terus belajar bukan hanya materi pembelajaran inti melainkan dalam menggunakan berbagai produk-produk digital baik yang bersifat fisik maupun *software*. Penggunaan produk-produk digital ini difungsikan untuk mendukung literasi lainnya yang ada seperti literasi media, literasi budaya dan juga literasi numerasi. Bahkan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggunakan layanan digital dalam berbagai aktivitas yang melibatkan sekolah seperti Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) atau Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam literasi digital menjadi sangat penting untuk mendukung kemampuan literasi lainnya.

Kemampuan literasi yang paling terlihat adalah dalam pembelajaran bahasa, mengingat dalam pembelajaran bahasalah aspek-aspek literasi dipenuhi seperti membaca, menulis, menyimak dan berbicara, seperti dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peran bahasa Indonesia sangat vital dalam pergaulan sehari-hari, baik dalam lingkungan akademik maupun lingkungan di luar akademik, selain itu, bahasa Indonesia bukan hanya menjadi bahasa komunikasi resmi di dalam negeri juga tetapi menjadi salah satu bahasa yang diperhitungkan dalam pergaulan internasional. Pemerintah bahkan telah membuat undang-undang tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan. Bahkan pada tahun 2019 lalu, Presiden menandatangani Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 63 Tahun 2019 tentang Penggunaan Bahasa Indonesia. Salah satu pasal dalam Perpres tersebut mewajibkan Presiden untuk menggunakan bahasa Indonesia dalam pidato resminya di dalam negeri maupun di forum internasional.

Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya harus terus dapat berinovasi dan melakukan pembaharuan bukan hanya pembaharuan dari isi pembelajaran bahasanya itu sendiri tetapi juga meliputi pembaharuan bagaimana proses pembelajaran itu dilakukan, metode pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan. Menurut Wicaksono (2015, hlm.33) Pembelajaran bahasa perlu dikembangkan tata cara memudahkan atau yang biasa disebut metode. Selain metode, media-media pembelajaran yang digunakan juga harus terus diperbaharui untuk menyukseskan pembelajaran Bahasa itu sendiri. Apalagi, saat ini di dunia dan khususnya di Indonesia sedang ramai diperbincangkan tentang revolusi industri 4.0 dan juga era *Society 5.0* yang mau tidak mau akan berdampak pada Pendidikan khususnya dalam pembelajaran

Menurut Savitri (2019, hlm.63) Revolusi Industri 4.0 dibangun di atas revolusi digital, mewakili cara-cara baru ketika teknologi menjadi tertanam dalam masyarakat. Industri 4.0 yang ada saat ini sangat identik dengan *Internet of Things* yang merupakan tren teknologi baru yang sedang berkembang pesat saat ini. Sebuah teknologi yang mampu mengubah sebuah perangkat menjadi sesuatu yang berharga seperti *monitoring* dan analisis. Dalam sisi lainnya, Industri 4.0 juga identik dengan *outomation* (serba otomatis), *big data*, komputasi



awan hingga *artificial Intellegent* (kecerdasan buatan). Sementara, *Society 5.0* yang digagas oleh negara Jepang. Konsep ini memungkinkan kita menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasis modern (AI, Robot, Iot) untuk kebutuhan manusia dengan tujuan agar manusia dapat hidup dengan nyaman. *Society 5.0* sendiri baru saja diresmikan 2 tahun yang lalu, pada 21 Januari 2019 dan dibuat sebagai resolusi atas revolusi industri 4.0. Konsep revolusi Industri 4.0 dan *Society 5.0* sebenarnya tidak memiliki perbedaan yang jauh, akan tetapi konsep *Society* lebih focus pada konteks terhadap manusia. Jika revolusi industri menggunakan AI, dan kecerdasan buatan sebagai komponen utamanya sedangkan *Society 5.0* menggunakan teknologi modern hanya saja mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya.

Hadirnya Revolusi Industri 4.0 maupun *Society 5.0* sangat berdampak pada bagaimana siswa belajar, bagaimana proses pembelajaran dikelas hingga bagaimana siswa melakukan literasi. Siswa sangat terbiasa dengan penggunaan teknologi yang dekat dengan siswa itu sendiri seperti gawai (*smartphone*) maupun perangkat komputer. Kehadiran keduanya tentu memberikan dampak positif bagi pendidikan seperti kemudahan akses informasi, bacaan siswa semakin beragam dan luas dan juga cepat. Namun, disisi lain penggunaan berbagai alat bantu ini justru menjauhkan siswa dari lingkungan sekitarnya yang seharusnya tidak dapat dipisahkan, seperti kebun, tanaman atau benda-benda lain yang berada dilingkungan yang dekat. Tantangan lainnya adalah kejenuhan yang terbentuk karena anak terlalu sering menggunakan alat bantu berteknologi yang tanpa ada interaksi sosial dari sesama siswa itu sendiri, siswa dengan guru dan siswa dengan lingkungannya.

Menjawab tantangan yang ada tentu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mudah digunakan oleh siswa tetapi tetap ada interaksi dengan lingkungan sekitarnya secara langsung dengan tetap tidak menghilangkan unsur interaktif dalam teknologi yang digunakan dan tentunya dapat meningkatkan kemampuan serta minat siswa untuk beliterasi. Oleh karena itu, dalam makalah ini akan dipaparkan bagaimana pengembangan media pembelajaran khususnya bahasa yang interaktif, menarik, memacu minat dan kemampuan siswa beliterasi dengan tetap menjaga interaksi dengan lingkungannya berbasis *Quick Response Code (QRCode)*.

METODE PENELITIAN

Gambaran tentang kebutuhan dan tantangan yang penulis sebutkan dalam pendahuluan didapatkan dari penelitian yang dilakukan sebelumnya. Metode penelitian yang digunakan dalam makalah ini adalah studi pustaka dan juga menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Menurut Yusuf (2014, hlm. 62) bahwa metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode kuesioner yang disebarakan melalui layanan formulir daring untuk lebih efektif dan mudah dalam pengumpulan data. Pengertian angket menurut Sugiyono (2008, hlm. 199) yang menyatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sementara menurut Arikunto (2006, hlm. 151) yang menyatakan bahwa adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia tahu.

Responden dalam penelitian ini adalah masyarakat umum dengan tingkat pendidikan



minimal sekolah menengah. Beberapa instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan beberapa pertanyaan tentang identitas atau demografi responden dan juga beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan objek penelitian. Beberapa pertanyaan yang digunakan yaitu: 1) Menurut Anda apakah siswa harus memiliki kemampuan dalam literasi digital? 2) Apakah dalam proses pembelajaran diperlukan media interaktif berbasis teknologi? 3) Apakah menurut Anda dalam proses pembelajaran yang berteknologi tetap harus ada interaksi dengan lingkungan sekitar? 4) Apakah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif diperlukan gamifikasi? 5) Menurut Anda jika ada sebuah media pembelajaran di kombinasikan dengan aktivitas pindai *QRCode* bisa menjadi jalan seorang siswa berinteraksi dengan lingkungan? 6) Menurut Anda apakah media pembelajaran interaktif menjadi sarana efektif untuk meningkatkan literasi siswa pada era saat ini?

PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian dengan menggunakan metode kuesioner secara deskriptif dapat dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Sebanyak 90% responden bahwa literasi digital bagi seorang siswa adalah sesuatu yang sangat penting.
- 2) Sebanyak 70% responden menganggap bahwa multimedia interaktif menganggap sangat perlu digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Sebanyak 85% menganggap bahwa proses pembelajaran menggunakan media interaktif tetap harus memiliki interaksi dengan lingkungan sekitar.
- 4) Sebanyak 90% responden menganggap bahwa diperlukan gamifikasi dalam sebuah media interaktif.
- 5) Sebanyak 83% mengatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *QRCode* bisa menjadi jalan interaksi antara siswa dengan lingkungannya.
- 6) Seluruh responden menganggap bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa.

Memberikan jawaban akan permasalahan yang ada dalam pendahuluan yaitu kebutuhan akan sebuah media pembelajaran interaktif yang atraktif dan menarik tetapi tetap memiliki interaksi kepada lingkungan sekitarnya sekaligus dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa maka salah satu solusi yang ditawarkan yaitu membuat sebuah media interaktif pembelajaran berbasis *QRCode*.

3.2 Literasi Digital

Menurut Devri Suherdi (2021) literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya.

Literasi digital menjadi hal yang sangat penting pada era pendidikan saat ini, apalagi selama masa pandemi Covid-19 yang proses pembelajarannya lebih banyak dilakukan secara daring maka seorang siswa harus menguasai penggunaan perangkat-perangkat digital baik penggunaan secara fisik maupun penggunaan aplikasi serta konten yang ada di dalamnya,



apalagi yang berhubungan dengan proses pembelajaran.

Seorang siswa pada era saat ini mau tidak mau minimal harus bisa menggunakan komputer atau gawai, hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran maupun ujian sudah banyak yang menggunakan *Computer Based Test (CBT)*, penggunaan perpustakaan digital, modul dan buku pelajaran digital, kumpulan soal digital hingga rapor yang bersifat digital atau e-apor. Kemampuan siswa dalam literasi digital harus terus dipupuk, dikembangkan dan terus diasah dengan teknik dan metode yang menarik, efektif, aman dan tidak membuat jenuh.

3.3 Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif adalah sebuah metode komunikasi di mana *output* dari media itu berasal dari masukan pengguna itu sendiri, artinya ada keterlibatan pengguna dalam media itu, termasuk dalam media pembelajaran. Menurut H. Malik (1994), Pengertian Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (1971) Media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sementara menurut Latuheru, definisi media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi, komunikasi, edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya.

Seels & Glasgow (dalam Arsyad,2002:33) mengelompokkan media interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir. Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi (1) media berbasis telekomunikasi, misalkan *teleconference*, kuliah jarak jauh, dan (2) media berbasis mikroprosesor, misalkan *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, hypermedia, dan *compact (video) disc*.

Media pembelajaran interaktif saat ini tidak hanya sebatas pada bentuk-bentuk yang bersifat *standalone* atau tidak terkoneksi dengan jaringan, bahkan saat ini media interaktif sudah terhubung dengan jaringan baik berupa jaringan lokal maupun jaringan internet sehingga memungkinkan untuk terjadi interaksi antar sesama pengguna aplikasi yang sama,

3.4 Quick Response Code

QR code adalah singkatan dari *quick response code*. Kode ini adalah barcode dua dimensi yang bisa memberikan beragam jenis informasi secara langsung, dengan kata lain dalam sebuah QR code ada informasi yang tersembunyi berupa teks (*string*), untuk membukanya, dibutuhkan scan atau pemindaian dengan smartphone. QR code biasanya mampu menyimpan 2089 digit atau 4289 karakter, termasuk tanda baca dan karakter spesial. Hal ini membuat QR code mampu menampilkan teks pada pengguna, membuka URL, menyimpan kontak ke buku telepon, dan masih banyak lagi.

QR code dinilai lebih praktis dibanding barcode karena mampu menyimpan lebih banyak data. QR code terdiri dari titik-titik hitam dan spasi putih yang disusun dalam bentuk kotak, dan setiap elemennya memiliki makna tersendiri.

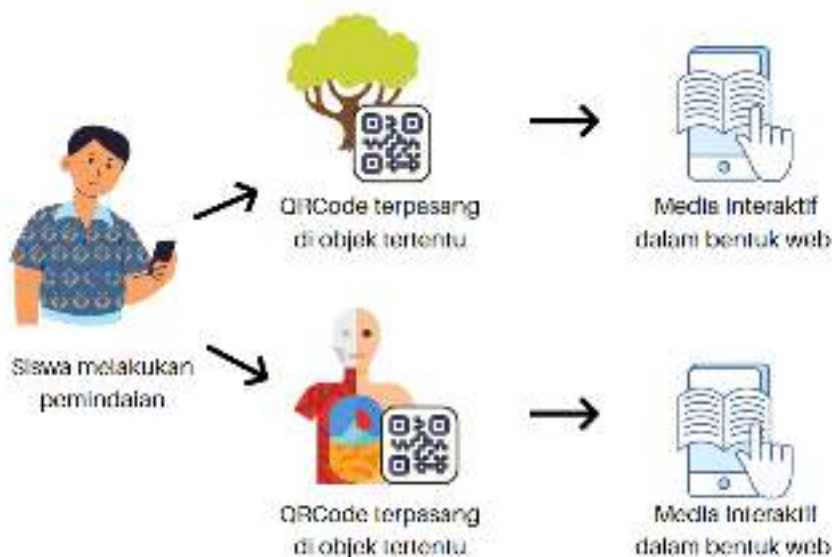
Pada proses pembelajaran, QRcode sudah banyak digunakan sebagai media supaya pembelajaran lebih menarik, misalnya dengan menyimpan sebuah definisi, sebuah perintah, sebuah petunjuk dalam sebuah QRcode tanpa terhubung dengan jaringan internet. Kemampuan QRcode dalam menyimpan banyak karakter membuat QRcode mampu menyimpan teks dalam bentuk paragraf sehingga siswa yang melakukan pemindaian bisa mendapatkan informasi yang cukup lengkap, namun masih dalam satu arah. QRcode juga



bisa diisi sebuah link atau tautan. Tautan ini bila dipindai menggunakan *smartphone* bisa langsung diklik dan diarahkan ke target yang tersimpan di tautan itu, artinya ketika tautan yang berasal dari QRcode itu dibuka dan diakses akan dapat menampilkan informasi yang lebih lengkap dari sekedar teks, bisa menampilkan video, gambar, audio bahkan hingga aplikasi yang interaktif berbasis web, tentunya dengan syarat *smartphone* yang digunakan terhubung ke jaringan internet.

3.5 Rancangan Media Pembelajaran Interaktif

Rancangan media pembelajaran interaktif tidak terbatas pada rancangan aplikasi atau media pembelajaran interaktifnya saja tetapi meliputi pengalaman pengguna dalam hal ini adalah siswa dalam berinteraksi dengan media itu sendiri. Secara umum gambaran media pembelajaran interaktif ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Gambaran umum media interaktif berbasis QRCode

Rancangan media pembelajaran interaktif secara sederhana dibagi menjadi tiga bagian yaitu rancangan umum, rancangan alur dan proses serta rancangan antarmuka. Dengan paparan lebih jelasnya seperti di bawah ini.

1) Rancangan Umum

Beberapa rancangan umum yang harus dipenuhi dalam media interaktif ini antara lain:

- Media interaktif harus dapat berjalan pada banyak sistem operasi yang berjalan dengan baik dengan menggunakan browser atau alat perambah internet di *smartphone*.
- Media interaktif berjalan hanya pada pembelajaran atau kegiatan yang memungkinkan untuk menggunakan perangkat gawai atau *smartphone*.
- Multimedia interaktif harus dirancang mudah digunakan dan juga menarik dengan dukungan gambar, audio maupun video.



- d. Antarmuka media interaktif harus *adaptive* terhadap ukuran resolusi layar yang banyak dipakai oleh pengguna.
- e. Media interaktif harus memiliki fitur untuk siswa memberikan reaksi, memberikan komentar dan tanggapan baik dalam format video, audio maupun teks.
- f. Media interaktif harus memiliki fitur untuk mencatat aktivitas siswa dan juga memiliki gamifikasi untuk setiap aktivitas yang dilakukan.
- g. Media interaktif harus berjalan stabil, mudah dan cepat diakses serta disajikan dengan antar muka yang menarik.

2) Rancangan Alur

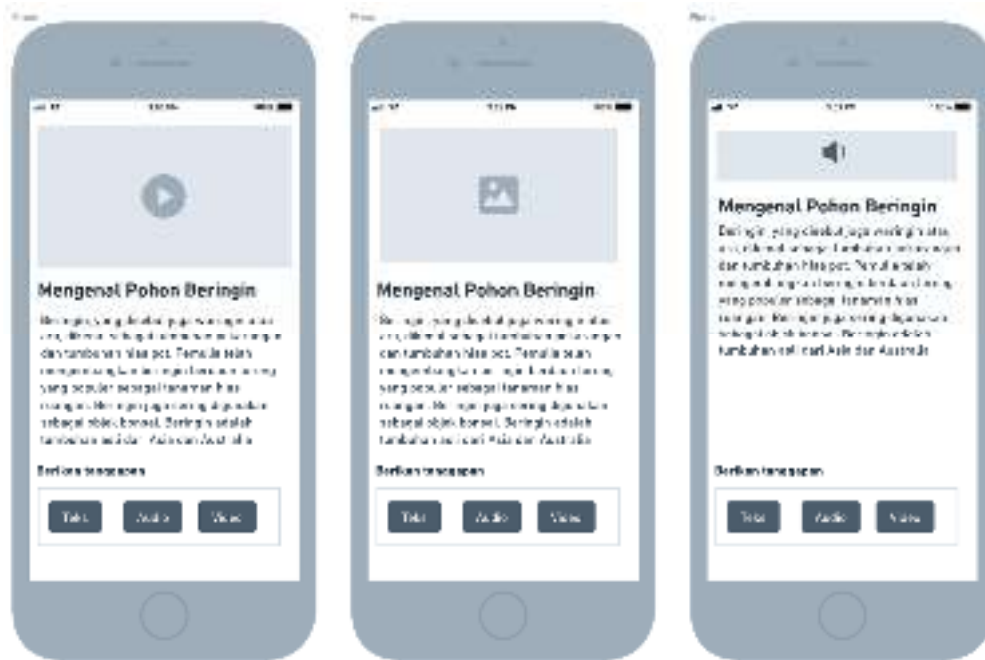
Setelah rancangan umum ada, selanjutnya rancangan alur dalam media interaktif juga harus dibuat. Adapun rancangan alurnya adalah sebagai berikut:

- a. Siswa menyalakan *smartphone* terlebih dahulu kemudian melakukan pindai kepada QRcode yang tertera pada objek yang telah dipilih. Objek-objek ini sebaiknya yang berhubungan dengan pembelajaran yang sedang dipelajari, sebagai contoh pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk teks deskripsi.
- b. Siswa mengklik tautan yang didapatkan dari QRCode, dipastikan bahwa *handphone* yang digunakan terhubung dengan jaringan internet atau jaringan lokal bila sistem berjalan pada mode jaringan intranet di sekolah.
- c. Tautan akan mengarahkan siswa membuka browser yang selanjutnya membuka sebuah halaman tentang objek yang terpasang QRcode, walaupun tidak selalu berhubungan. Di luar pembelajaran, QRcode bisa dipasang di pohon, tanaman atau objek-objek lain yang informasi lebih rincinya bisa diakses melalui sebuah laman web.
- d. Pada halaman web media interaktif, selain informasi yang disampaikan dalam format video atau teks dan gambar, siswa juga bisa memberikan komentar, tanggapan terhadap informasi yang disajikan, bisa berupa pengalaman atau pengetahuan lebih dari informasi yang disajikan.
- e. Pada tahap ini, harapannya aspek-aspek literasi dapat dilakukan seperti berbicara dengan cara merekam komentar menjadi audio atau video, kemampuan mendengar informasi dari sebuah video dan juga kemampuan menulis dengan mengetikkan tanggapan melalui media teks *input*.
- f. Siswa yang berkomentar atau memberikan reaksi akan mendapatkan poin-poin khusus yang secara akumulatif menjadi *badge* atau *ranking* tertentu di dalam sebuah gamifikasi, siswa bisa melihat *leaderboard* yang disediakan.
- g. Sementara, guru bisa mengakses halaman *admin* yang bisa mengatur informasi lengkap tentang objek-objek yang akan disajikan.
- h. Dalam pengembangannya guru bisa mendapatkan hasil analisa sistem dari aktivitas-aktivitas yang terjadi di dalam media interaktif, mendapatkan gambaran bagaimana aktivitas siswa serta dapat mengatur keseluruhan konten yang akan diberikan.
- i. Guru juga dapat membuat QR code untuk dicetak dan dipasang di objek-objek yang akan ditentukan.

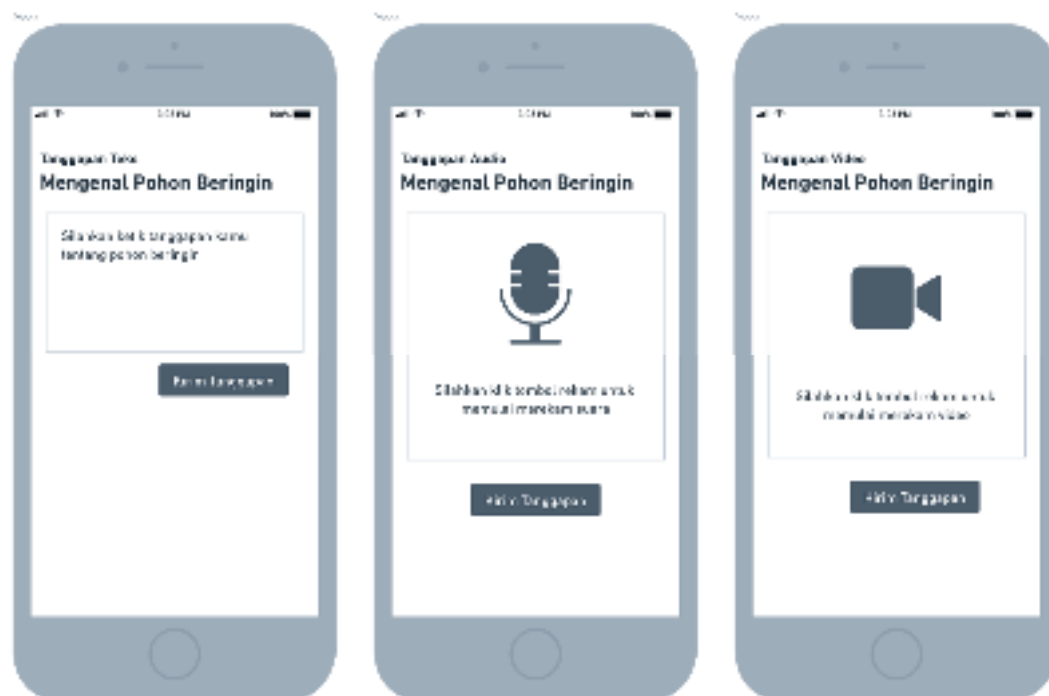
3) Rancangan Antar Muka



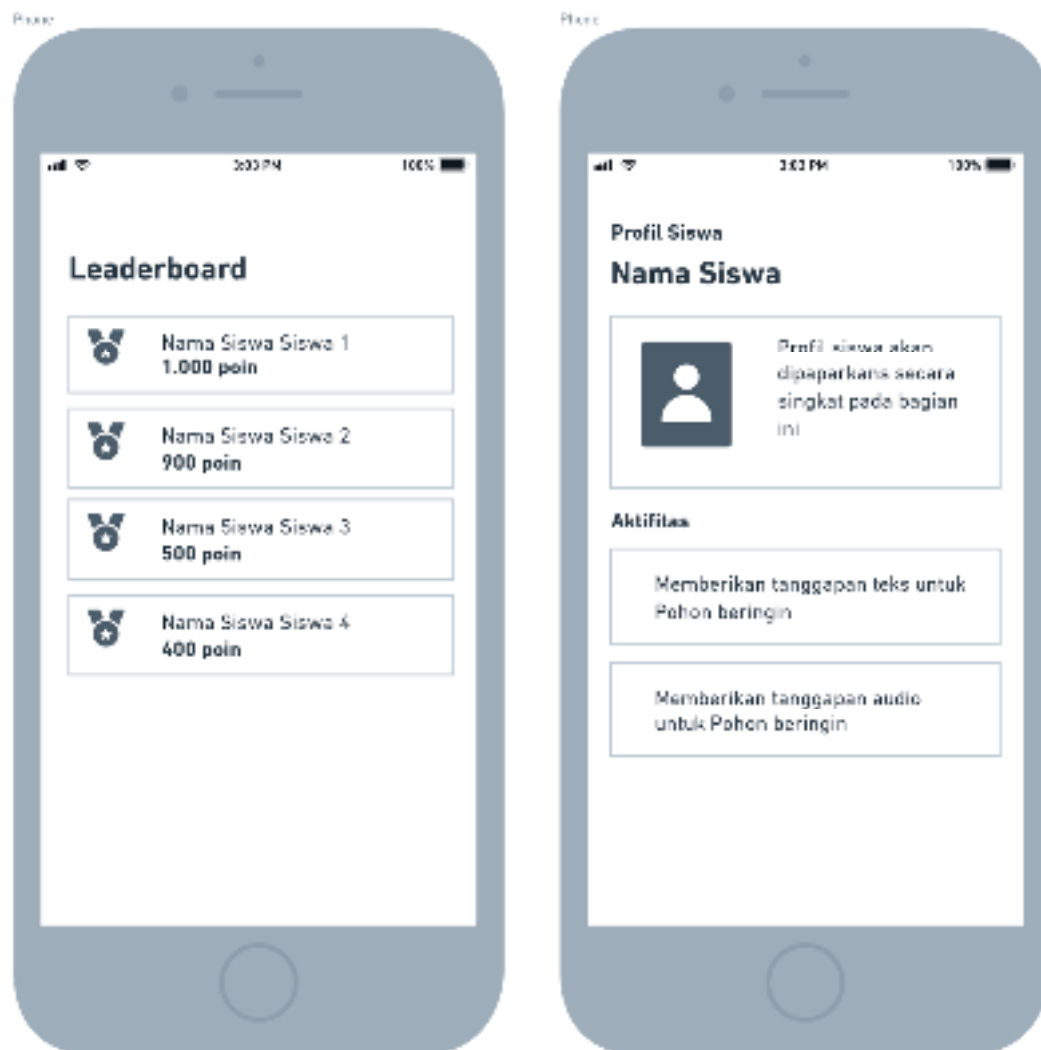
Secara sederhana berdasarkan rancangan umum dan rancangan antar muka yang telah diberikan maka dapatlah dirancang antar muka sebagai berikut.



Gambar 2. Rancangan antarmuka Informasi tentang objek yang dipindai pada media interaktif



Gambar 3. Rancangan antar muka fitur siswa untuk memberikan tanggapan dan reaksi



Gambar 4. Rancangan Antarmuka profil siswa dan juga leaderboard

3.6 Implementasi dan Penggunaan Multimedia Interaktif

Tahap akhir dari proses pembuatan multimedia interaktif ini adalah penerapan dan implementasi dari media interaktif itu sendiri. Beberapa tahapan yang dilakukan antara lain:

- 1) **Pembangunan Multimedia Interaktif**
Pembangunan multimedia interaktif merupakan tahapan pertama dalam proses penerapan, penulis dalam hal ini harus menggandeng pihak-pihak yang dapat membuat media interaktif berikut juga melakukan penerbitan baik dalam bentuk *mobile web*, multimedia interaktif berbasis HTML5 ataupun bentuk lainnya.
- 2) **Penerbitan Aplikasi**
Tahap kedua adalah setelah aplikasi dibangun dan dibuat serta telah di uji coba, tahapan selanjutnya adalah menerbitkan aplikasi di internet atau jaringan lokal intranet.
- 3) **Sosialisasi Aplikasi**



Setelah aplikasi terpasang di internet selanjutnya melakukan sosialisasi dan pengisian konten serta pembuatan *QRCode*. Selain itu ada pelatihan untuk guru maupun siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat.

PENUTUP

Memperkuat kemampuan literasi digital siswa diperlukan cara-cara yang berbeda, unik dan juga menarik khususnya dalam penerapannya yang mengedepankan penggunaan produk teknologi, namun demikian interaksi siswa dalam proses literasi harus tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Penggunaan media interaktif berbasis *QRCode* bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam beliterasi dengan tetap ada interaksi dengan benda-benda dan objek yang ada di lingkungan sekitar, jadi selain beliterasi digital, menambah wawasan dari apa yang disajikan dari hasil pindah *QRCode* siswa juga bisa melihat bentuk asli dari informasi yang ditampilkan. Dalam pelaksanaannya, penambahan fitur interaktif dalam media serta adanya gamifikasi akan membuat pembelajaran semakin menarik dengan tujuan akhirnya adalah meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

Harapan penulis, semoga apa yang disampaikan dalam makalah ini menjadi bahan informasi baru untuk yang membaca dan juga ide yang disampaikan dalam makalah ini juga dapat diterapkan dan menjadi inspirasi untuk meningkatkan kemampuan dan kemauan siswa dalam literasi baik literasi secara umum maupun digital, sehingga siswa memiliki wawasan yang luas dan kuat tetapi tetap terhubung dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Dengan demikian selain membentuk generasi yang baik dalam literasi tetapi tetap santun terhadap lingkungan sekitar sehingga dapat terbentuk generasi yang berdaya saing untuk membangun sebuah bangsa yang kuat dan mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Palupi, AN. (2020). *Peningkatan Literasi di Sekolah Dasar*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Savitri, Astrid. (2019). *Revolusi Industri 4.0 Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Genenis.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Suherdi, Devri. (2020) . *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Madiun: Byfa Cendekia Indonesia
- Wicaksono, A. (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogjakarta: Garudhawaca.
- Yusuf, M. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian*. Jakarta: Kencana.