

Rancang Bangun *Schoolscape* Berbasis QR Code Sebagai Upaya Penguatan Literasi Digital Berbasis Agama Islam di SD Negeri 1 Tegalrejo

Lilik Fajar Anshori¹, Khuriyah²

^{1,2}UIN Raden Mas Said Surakarta

*lilik234051024@mhs.uinsaid.ac.id*¹, *khuriyah@staff.uinsaid.ac.id*²

ABSTRACT

This study aims to describe the design process of a QR Code-based Schoolscape as an effort to strengthen Islamic digital literacy at State Elementary School 1 Tegalrejo. The main problems in this study were students' low interest in reading Islamic material and the limited availability of engaging and contextual digital learning media. This study used a qualitative descriptive approach, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using the Spradley model through the stages of domain, taxonomy, componential, and cultural themes. The results indicate that Schoolscape development was carried out through needs identification, design, content development, testing, and implementation. Visual media with QR Codes placed at various points in the school were able to attract students' interest in accessing Islamic content independently and repeatedly. Teachers and parents played a crucial role in supporting this literacy process. These findings indicate that a QR Code-based Schoolscape can increase student engagement in a reflective, critical, and contextual Islamic digital literacy culture and can be a character-based learning strategy in the digital era.

Keywords : *Schoolscape, QR Code, Digital Literacy, Islamic Education.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses rancang bangun *Schoolscape* berbasis QR Code sebagai upaya penguatan literasi digital berbasis agama Islam di SD Negeri 1 Tegalrejo. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya minat baca peserta didik terhadap materi keislaman serta terbatasnya media pembelajaran digital yang menarik dan kontekstual. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model Spradley melalui tahapan domain, taksonomi, komponensial, dan tema budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *Schoolscape* dilakukan melalui identifikasi kebutuhan, perancangan desain, pengembangan konten, uji coba, dan implementasi. Media visual dengan QR Code yang ditempatkan di berbagai titik sekolah mampu menarik minat siswa untuk mengakses konten Islami secara mandiri dan berulang. Guru dan orang tua berperan penting dalam mendampingi proses literasi tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa *Schoolscape* berbasis QR Code mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam budaya literasi digital Islami yang reflektif, kritis, dan kontekstual, serta dapat menjadi strategi pembelajaran bernilai karakter di era digital.

Kata kunci : *Schoolscape, QR Code, Literasi Digital, Pendidikan Islam.*

PENDAHULUAN

Literasi dalam dunia pendidikan merupakan aspek yang sangat penting, tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca, namun juga pemahaman serta penerapan nilai. Menurut Subakti, ilmu pengetahuan dapat meningkat apabila

dilakukan melalui banyak membaca buku-buku dengan latihan secara terus-menerus dan berkelanjutan (Agustini, 2024). Literasi berperan penting dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) karena dapat membantu peserta didik memahami teks keagamaan seperti Al-Qur'an, hadist dan kitab-kitab Islam lainnya. Motivasi literasi peserta didik dalam PAI yang masih rendah, hal ini seperti yang ditunjukkan oleh hasil Rapor Pendidikan serta wawancara guru dan peserta didik. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya daya tarik dari sumber bacaan di sekolah, buku teks konvensional sering dianggap kurang menarik dan interaktif. Dalam pembelajaran pendidikan agama, pemahaman teks keagamaan merupakan faktor pembentuk karakter serta moral peserta didik. Perkembangan teknologi menghadirkan tantangan baru, yaitu bagaimana mengintegrasikan teknologi digital untuk meningkatkan literasi, khususnya dalam pendidikan agama Islam. Menurut Hague & Payton, literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, berkreasi, dan mengkomunikasikan informasi, yang membutuhkan keterampilan kognitif dan teknis (R. Hendaryan, Taufik Hidayat, 2022). Literasi digital di Indonesia masih sering dipahami sebatas keterampilan dalam menggunakan teknologi komunikasi dan informasi (TIK) serta pencegahan dampak negatifnya, seperti hoaks dan kecanduan internet (Nugraha, 2022).

SD Negeri 1 Tegalrejo Kecamatan Purwantoro menghadapi tantangan dalam penguatan literasi digital berbasis agama Islam. Peserta didik lebih suka menggunakan smartphone untuk hiburan, sementara minat terhadap buku bertema keislaman juga rendah. Beberapa faktor penyebabnya adalah kurangnya bahan bacaan menarik, keterbatasan media pembelajaran interaktif, serta rendahnya dorongan dari lingkungan. Walaupun teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, dalam penggunaannya dalam literasi digital keagamaan masih belum maksimal. Solusi atas hal tersebut, penelitian ini mengembangkan *Schoolscape* berbasis *QR Code*, yaitu sebuah lingkungan belajar interaktif yang mendukung keterlibatan peserta didik untuk membaca dan memahami materi keagamaan. Menurut Rouillard *QR Code* merupakan aplikasi mengubah data tertulis menjadi kode dua dimensi yang lebih ringkas, serta dapat dibaca menggunakan kamera handphone (Irawan & Adriantantri, 2018). Dengan menempatkan *QR Code* di beberapa titik strategis sekolah, peserta didik dapat mengakses artikel keislaman, video interaktif, infografis, serta rekaman kajian PAI secara lebih menarik dan interaktif. Penerapan literasi digital berbasis agama Islam dalam penelitian ini mencakup tiga aspek utama: pertama, akuisisi keterampilan abad informasi, di mana peserta didik perlu menemukan dan menganalisis informasi keagamaan secara baik. Kedua, pembentukan kebiasaan berpikir reflektif dan kritis (*habits of mind*) terhadap informasi yang diperoleh. Ketiga, keterlibatan dalam budaya digital, yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam diskusi daring dan berbagi wawasan Islam.

Beberapa studi terdahulu juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi *QR Code* dalam pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan literasi peserta didik. Studi yang pertama dilakukan oleh Laily Hidayati dengan judul

“Penggunaan *QR Code* dalam Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Berwawasan Lingkungan” (Hidayati, 2022). Penelitiannya di SMP Negeri 1 Jatiroto memperoleh hasil peserta didik memberikan respons positif. Studi terdahulu kedua dilakukan oleh Ni Putu Siska Agustini dan Nyoman Laba Jayanta yang berjudul “Petunjuk Praktikum Berbantuan *QR Code* untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar” (Agustini, 2024). Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media ini memiliki validitas tinggi, uji efektivitasnya juga membuktikan bahwa penggunaan *QR Code* dalam praktikum berkontribusi pada peningkatan literasi sains peserta didik. Studi terdahulu yang ketiga dilakukan oleh Elga Yanuardianto, Muhammad Ilyas dan Muhammad Ali Wafa dengan judul “*Development of Pop Up Book Learning Media Assisted by QR Code to Increase Student Learning Motivation in Science Material*” (Yanuardianto et al., 2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi ini membantu siswa mengakses materi tambahan berupa video dan penjelasan interaktif. Studi terdahulu keempat dilakukan oleh Nada Vanca Anggrestia, Rafika Dini dan Taswirul Afkar dengan judul “Inovasi Media Pembelajaran Berbasis *QR Code* Pokemon Go Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 2 Pada Kelas X Di Sma Negeri 1 Kota Mojokerto” (Nada Vanca Anggrestia, Rafika Dini, 2025). Hasil penelitian ini efektif dalam meningkatkan antusiasme, interaksi, dan partisipasi aktif siswa. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan respons positif. Studi yang kelima dilakukan oleh Emi Kusriani, Wahyu Sukartiningsih dan Isti Rokhiyah dengan judul “Pengembangan Media Qurma Box (*QR Code* dalam Magic Box) Melalui Pendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas 5 SD” (Kusriani et al., 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan layak digunakan, peningkatan berpikir kritis siswa dalam kategori sedang, serta adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penelitian.

Penelitian tentang pemanfaatan *QR Code* dalam pembelajaran telah banyak dilakukan, namun masih berfokus pada literasi sains dan sistem informasi pendidikan. Agustini dan Jayanta (2024) meneliti *QR Code* dalam petunjuk praktikum, Hidayati (2022) meneliti efektivitasnya dalam pembelajaran berbasis lingkungan, dan Yanuardianto et al. (2023) mengembangkan pop-up book berbasis *QR Code* untuk meningkatkan motivasi belajar. Namun, belum ada penelitian yang mengembangkan *Schoolscape* berbasis *QR Code* dalam penguatan literasi digital berbasis agama Islam. Minimnya riset terkait integrasi *QR Code* dalam pembelajaran PAI menjadi celah yang ingin diisi dalam studi ini. Penelitian ini berkontribusi dalam mengembangkan konsep *Schoolscape* berbasis *QR Code* sebagai inovasi dalam pembelajaran PAI, yang tidak hanya mempermudah akses terhadap materi keislaman digital tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam budaya literasi digital Islam.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi teknologi *QR Code* dalam konsep *Schoolscape*, yaitu menciptakan lingkungan belajar interaktif yang memungkinkan peserta didik mengakses materi keislaman digital dengan mudah melalui pemindaian *QR Code* di berbagai titik strategis sekolah. Dengan menempatkan di titik strategis sekolah, peserta didik dapat mengakses artikel keislaman, video

interaktif, infografis, serta rekaman kajian PAI secara lebih menarik dan interaktif. Selain aspek teknis, penelitian ini juga menekankan bagaimana *QR Code* dapat membangun kebiasaan berpikir kritis dan reflektif dalam memahami ajaran Islam. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang berfokus pada literasi sains dan teknologi informasi umum, penelitian ini menitikberatkan pada penguatan literasi keagamaan di era digital, dengan menyediakan akses ke artikel, video kajian, infografis, serta forum diskusi daring Islam. Pendekatan ini selaras dengan konsep literasi digital abad ke-21, yang mencakup akuisisi keterampilan informasi, kebiasaan berpikir reflektif (*habits of mind*), dan keterlibatan dalam budaya digital Islam. Fokus penelitian ini adalah bagaimanakah proses rancang bangun *Schoolscape* berbasis *QR Code* sebagai upaya penguatan literasi digital berbasis agama Islam di SDN 1 Tegalrejo.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Proses ini mencakup kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta pengalaman yang tidak hanya menyampaikan pengetahuan agama, tetapi juga membimbing siswa untuk bersikap atau berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Islam, menekankan akhlakul karimah sebagai perilaku dasar yang harus dimiliki oleh semua siswa (Saputro et al., 2024). Literasi digital adalah kemampuan individu dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, menciptakan, dan mengkomunikasikan informasi dengan bijak dan etis (Fuaddah & Fridayne, 2023). Integrasi literasi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan keagamaan di era digital. Penggunaan media digital dalam pengajaran PAI dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan, serta memfasilitasi akses terhadap sumber belajar yang lebih variatif dan interaktif (Munji, 2024). Selain itu, literasi digital memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi daring dan komunitas virtual yang membahas topik-topik keislaman, sehingga memperluas wawasan dan pemahaman mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Elis Lisyawati dkk, menunjukkan bahwa implementasi literasi digital dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi akses ke sumber belajar yang lebih luas (Lisyawati et al., 2023). Studi lain dilakukan oleh Risydah Daniyah Firdausi dkk, menggambarkan bahwa pemanfaatan literasi digital dalam PAI dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap informasi yang mereka peroleh (Firdausi et al., 2023). Indra Saputra dkk dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa pemanfaatan literasi digital dalam PAI dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap informasi yang mereka peroleh (Indra Saputra & Candra Syahputra, 2021).

Schoolscape menurut Brown merupakan konsep yang mengacu pada lanskap linguistik di lingkungan sekolah, yaitu penggunaan bahasa dan simbol-simbol visual dalam ruang pendidikan (Indra Saputra & Candra Syahputra, 2021). Integrasi literasi digital dalam penciptaan *Schoolscape* berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fairly Fabiola

Hendrik dkk, dijelaskan bahwa implementasi literasi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi akses ke sumber belajar yang lebih luas (Fernanda et al., 2020). Penelitian yang relevan lain juga dilakukan oleh M.Indra Saputra dkk menjelaskan bahwa integrasikan literasi digital dalam pengembangan *Schoolscape* tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital (Indra Saputra & Candra Syahputra, 2021). Dapat disimpulkan integrasi literasi digital dalam penciptaan *Schoolscape* memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Penerapan literasi digital dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperluas akses mereka terhadap sumber belajar yang lebih variatif interaktif, pengalaman belajar menjadi lebih kaya, lingkungan sekolah lebih mendukung pembelajaran berbasis teknologi, serta siswa lebih siap menghadapi tantangan di era digital yang terus berkembang.

QR Code atau *Quick Response Code* adalah jenis kode matriks dua dimensi yang pertama kali dikembangkan oleh perusahaan Jepang, Denso Wave, pada tahun 1994 (Suryadithia, 2013). *QR Code* menggunakan algoritma *Reed-Solomon* untuk meminimalkan kesalahan pembacaan akibat kerusakan atau kotoran pada kode tersebut (Ramadhani et al., 2023). Kode ini dirancang untuk menyimpan informasi yang dapat diakses dengan cepat dan efisien melalui pemindaian menggunakan perangkat seperti *smartphone* atau pemindai khusus. Berbeda dengan kode batang satu dimensi tradisional, *QR Code* mampu menyimpan data dalam jumlah lebih besar karena informasinya disusun baik secara vertikal maupun horizontal. Setiap simbol *QR Code* terdiri dari pola fungsi dan area pengkodean yang disusun dalam bentuk persegi, dikelilingi oleh batas *quiet zone* pada keempat sisinya. Pola fungsi ini mencakup *finder pattern*, *separators*, *timing patterns*, dan *alignment patterns*, yang semuanya berperan dalam memastikan akurasi dan kecepatan saat pemindaian (Ramadhani et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh I Nyoman Budi Hartawan dkk menunjukkan bahwa implementasi teknologi *QR Code* berperan penting dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Dengan memindai *QR Code*, siswa dapat mengakses informasi secara cepat dan mandiri dalam berbagai format, seperti teks, gambar, dan video, yang memperkaya pengalaman belajar mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *QR Code* mendukung pembelajaran visual dan interaktif, meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan *QR Code* juga memperkuat keterampilan membaca, menafsirkan informasi digital, dan mengakses sumber belajar berbasis teknologi (Hartawan et al., 2024). Studi lain yang dilakukan oleh Roniyah dkk ini menyoroti pemanfaatan *QR Code* dalam pembuatan majalah dinding sebagai sarana literasi digital, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa melalui media interaktif. *QR Code* memungkinkan siswa mengakses berbagai materi digital, seperti teks dan gambar, yang berisi informasi terkait kebudayaan Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *QR Code* tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga meningkatkan kreativitas, keterampilan komunikasi, serta kemampuan kerja sama siswa dalam menyusun konten majalah dinding (Roniyah et al., 2025). Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Wahyu

Nugraha Saputra dkk, yairu mengembangkan modul digital berbasis kearifan lokal Pacitan berbantuan *QR Code* sebagai upaya meningkatkan literasi siswa sekolah dasar. *QR Code* digunakan untuk menghubungkan bahan ajar dengan informasi lebih lengkap, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses materi tambahan terkait budaya Pacitan. Penggunaan *QR Code* tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga membantu meningkatkan minat literasi siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif (Saputro et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Fokus utama penelitian adalah untuk mengetahui bagaimanakah proses rancang bangun *Schoolscape* berbasis *QR Code* sebagai upaya penguatan literasi digital berbasis agama Islam di SDN 1 Tegalrejo. Data dalam penelitian ini berupa deskripsi yang menggambarkan secara mendalam proses, praktik, dan makna dari pemanfaatan *Schoolscape* berbasis *QR Code* sebagai media literasi digital Islami di SD Negeri 1 Tegalrejo. Secara spesifik, jenis data yang dikumpulkan antara lain: 1). Data visual dan lingkungan, mencakup dokumentasi berupa foto, catatan observasi, serta deskripsi detail dari poster. 2). Data verbal dan tindakan, mencakup hasil wawancara dengan siswa, guru, dan kepala sekolah. 3). Data digital, berupa isi konten yang tertaut dalam *QR Code* seperti buku atau video, yang dianalisis untuk melihat keterkaitannya dengan literasi nilai agama.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas: 1). Sumber Data Manusia antara lain Peserta didik kelas 4, 5, dan 6 di SD Negeri 1 Tegalrejo sebagai informan utama, guru kelas dan guru Pendidikan Agama Islam, sebagai informan pendukung, kepala sekolah yang memiliki peran strategis dalam kebijakan pengembangan serta orang tua siswa, untuk memperoleh perspektif eksternal terkait perubahan sikap dan perilaku anak setelah interaksi dengan media literasi digital Islami. 2). Sumber data teknis meliputi dokumen dan artefak *Schoolscape*, seperti poster, mural, dan media visual yang memuat *QR Code*. Konten digital yang tertaut dalam *QR Code*, termasuk video, audio, infografik, dan teks-teks Islami yang diakses oleh peserta didik. Catatan lapangan dan dokumentasi observasi yang dilakukan peneliti selama proses pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode utama antara lain 1). Observasi partisipatif, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap interaksi siswa dengan *Schoolscape* berbasis *QR Code* di lingkungan sekolah. 2). Wawancara, dilakukan secara semi-terstruktur kepada peserta didik, guru, kepala sekolah, dan orang tua siswa. 3). Dokumentasi, dikumpulkan berupa foto *Schoolscape*, contoh media visual, serta isi konten digital yang tertaut dalam *QR Code*.

Validasi data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan triangulasi data, yang merupakan salah satu teknik validasi utama dalam penelitian kualitatif. Adapun bentuk triangulasi data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain 1). Triangulasi sumber, data diperoleh dari berbagai informan seperti peserta didik, guru Pendidikan Agama Islam, guru kelas, kepala komite sekolah, dan orang tua siswa. 2). Triangulasi teknik, pengumpulan data

dilakukan melalui beragam teknik, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik yang dikembangkan oleh James P. Spradley (1980; 2016). Teknik ini bertujuan untuk menggali makna budaya yang terkandung dalam praktik pendidikan, khususnya dalam konteks pemanfaatan media digital sebagai sarana literasi nilai. Spradley mengembangkan tahapan analisis data yang sistematis melalui empat langkah utama, yaitu analisis domain, analisis taksonomi, analisis komponensial, dan analisis tema budaya. Penelitian ini memiliki tiga domain utama yang menjadi fokus kajian antara lain: rancang bangun *Schoolscape* berbasis *QR Code*, digital berbasis agama Islam, dan SD Negeri 1 Tegalrejo sebagai konteks tempat penelitian berlangsung. Taksonomi dari penelitian ini terdiri tiga aspek utama yang masing-masing terdiri dari sejumlah elemen pendukung. Pertama, pada aspek rancang bangun *Schoolscape* berbasis *QR Code*, elemen yang dikembangkan yaitu media visual, aksesibilitas *QR Code* serta jenis konten. Kedua, dalam aspek literasi digital berbasis agama Islam, memiliki tiga elemen antara lain: kemampuan mengakses konten islami digital, kemampuan memahami pesan keagamaan melalui media digital dan refleksi nilai dalam perilaku sehari-hari. Ketiga, aspek kontekstual SD Negeri 1 Tegalrejo yaitu: lingkungan sekolah ramah literasi digital, kebutuhan penguatan nilai islam melalui media modern dan karakteristik siswa yang responsif terhadap teknologi.

Tahap analisis komponensial, penelitian ini mengkaji secara mendalam hubungan antar elemen yang membentuk praktik budaya literasi digital Islami di lingkungan sekolah. Pertanyaan pertama yang menjadi fokus adalah apakah *QR Code* dalam *Schoolscape* memiliki fungsi sebagai media literasi digital Islami yang mampu menyampaikan nilai-nilai agama kepada peserta didik secara kontekstual dan menyenangkan? Pertanyaan komponensial kedua yakni bagaimana keterlibatan guru dalam membimbing siswa menggunakan *Schoolscape* berbasis *QR Code* berkontribusi terhadap keberhasilan penguatan literasi digital keislaman di lingkungan sekolah? Berdasarkan keseluruhan hasil di atas maka tema budaya yang muncul dalam penelitian ini mengarah pada sebuah kesimpulan bahwa *Schoolscape* berbasis *QR Code* telah berkembang menjadi media literasi digital Islami yang memudahkan siswa dalam memahami nilai-nilai agama secara kontekstual dan menyenangkan.

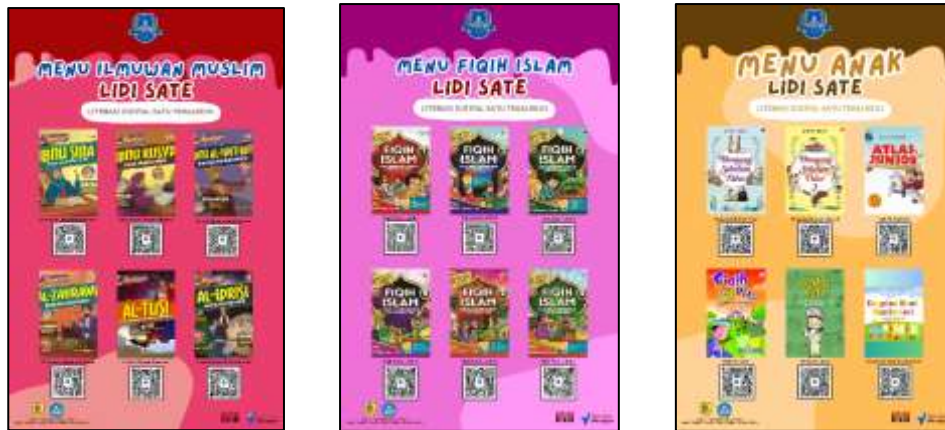
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Tegalrejo Kecamatan Purwantoro Kabupaten Wonogiri. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah proses rancang bangun *Schoolscape* berbasis *QR Code* sebagai upaya penguatan literasi digital berbasis agama Islam di SDN 1 Tegalrejo. Program ini dikenal dengan nama LIDI SATE (Literasi Digital Satu Tegalrejo). Dalam pelaksanaannya, media visual dengan *QR Code* berisi konten literasi Islam, seperti kisah teladan, panduan ibadah, dan komik edukatif, ditempatkan secara strategis di berbagai sudut sekolah. Proses rancang bangun ini dimulai dengan kegiatan awal berupa identifikasi kebutuhan, kegiatan perancangan desain, kegiatan pengembangan dan pengujian media serta implementasinya.

Kegiatan awal diawali dari identifikasi kebutuhan literasi digital Islami di SD Negeri 1 Tegalrejo. Berdasarkan pengamatan internal sekolah dan refleksi atas capaian literasi peserta didik, ditemukan bahwa meskipun siswa memiliki minat tinggi terhadap penggunaan teknologi dan media visual, akses terhadap bahan literasi Islami yang kontekstual, menarik, dan sesuai usia masih terbatas. Selain itu, nilai-nilai keagamaan yang diajarkan di kelas belum sepenuhnya dikuatkan melalui pengalaman literasi yang berkelanjutan di luar pembelajaran formal. Dalam forum koordinasi sekolah dan rapat tim pengembang literasi, muncul gagasan untuk mengintegrasikan *QR Code* ke dalam media visual *Schoolscape* yang sudah ada, seperti poster dinding, pojok literasi, dan mural edukatif. Identifikasi kebutuhan ini juga diperkuat oleh aspirasi guru dan komite sekolah yang menginginkan adanya sarana literasi yang tidak hanya mendidik secara kognitif, tetapi juga menyentuh sisi afektif dan spiritual anak.

Kegiatan kedua adalah perancangan desain *Schoolscape*, yaitu merancang desain *Schoolscape* yang menggabungkan unsur visual, nilai keislaman, dan teknologi *QR Code* dalam satu media yang komunikatif dan ramah anak. Tim pengembang literasi sekolah, yang terdiri dari guru kelas, guru PAI, dan kepala sekolah, melakukan pemetaan lokasi strategis di lingkungan sekolah yang potensial untuk dijadikan ruang literasi visual, seperti koridor antar kelas, dinding perpustakaan, dan pojok baca kelas. Lokasi ini dipilih dengan pertimbangan intensitas siswa melintas dan berinteraksi di tempat tersebut. Dalam tahap perancangan pembuatan desain dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi canva yang telah populer di kalangan siswa. Adapun konten yang akan ditautkan ke *QR Code* dikelompokkan ke dalam tiga jenis utama berdasarkan tujuan dan pendekatan penyampaiannya, yaitu: reflektif (berisi kisah inspiratif tokoh Islam), prosedural (berisi panduan ibadah atau adab Islami), dan informatif (berisi fakta-fakta ringan atau pesan moral islami). Konten-konten ini dikurasi agar sesuai dengan jenjang usia siswa, menggunakan bahasa yang sederhana, dan dikemas dalam format digital seperti video pendek, komik interaktif, infografik, dan artikel ringan. Desain visual *Schoolscape* dibuat menarik dengan menampilkan ilustrasi buku, kalimat dan warna-warna cerah yang akrab dengan dunia anak-anak. Di bagian bawah disisipkan kode QR yang telah dihasilkan dan diuji untuk memastikan tautannya aktif dan kontennya sesuai.

Selanjutnya adalah tahap pengembangan dan uji coba media *Schoolscape* dimulai dengan proses produksi desain visual yang telah dirancang sebelumnya oleh tim literasi sekolah. Media ini berupa poster yang memuat kombinasi antara gambar, teks pendek, dan *QR Code*. Konten disimpan melalui layanan penyimpanan digital dan platform daring sekolah yang memungkinkan akses cepat dan mudah melalui perangkat siswa atau guru. Setiap *QR Code* diuji terlebih dahulu menggunakan berbagai jenis perangkat HP Android maupun laptop untuk memastikan semua siswa dapat mengakses konten tanpa hambatan teknis. Beberapa contoh hasil produk ini:



Selama fase uji coba yang berlangsung selama dua minggu, dilakukan pemantauan terhadap keterlibatan siswa dan efektivitas media. Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan dengan sebagian siswa menyatakan lebih mudah memahami materi nilai-nilai Islam melalui media *QR Code*. Guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih cepat tanggap ketika pembelajaran di kelas dikaitkan dengan konten yang sebelumnya mereka akses dari *QR Code*, misalnya saat membahas tokoh ilmuwan muslim atau doa harian. Hasil uji coba ini menunjukkan bahwa media *Schoolscape* berbasis *QR Code* berfungsi optimal secara teknis dan secara pedagogis, serta menarik secara visual. *QR Code* yang terpasang tidak hanya dapat diakses dengan baik, tetapi juga berhasil menarik minat siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang.

Selanjutnya tahap implementasi menunjukkan respons yang sangat positif dari seluruh unsur warga sekolah, terutama dari peserta didik, guru, dan orang tua. Berdasarkan observasi dan wawancara, peserta didik tampak aktif memanfaatkan *QR Code* yang tersebar di berbagai titik sekolah seperti koridor, perpustakaan, dan ruang kelas. Mereka secara mandiri memindai *QR Code* menggunakan perangkat tablet sekolah atau ponsel pribadi, kemudian menyimak isi konten yang tersedia, baik berupa kisah tokoh Islam, panduan ibadah, maupun cerita pendek bernilai moral. Banyak siswa mengaku lebih menyukai pembelajaran melalui *QR Code* karena dianggap lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan.



Di sisi lain, guru memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan *QR Code* tidak hanya menjadi media pasif, tetapi juga aktif diintegrasikan dalam pembelajaran. Guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas secara rutin memanfaatkan konten *QR Code* sebagai bahan pengayaan atau pemantik diskusi di kelas. Sebagai contoh, saat membahas topik kejujuran atau tanggung jawab, guru akan mengarahkan siswa untuk membuka salah satu *QR Code* reflektif, lalu mendiskusikan isi cerita bersama-sama. Guru juga mendampingi siswa saat mereka mengakses konten, memberikan bimbingan agar siswa tidak hanya menonton tetapi juga mengambil hikmah dari isi yang disampaikan.



Dukungan dari wali siswa pun sangat terasa dalam keberhasilan implementasi ini. Orang tua menyambut baik program *Schoolscape* karena melihat bahwa anak-anak mereka membawa pulang cerita-cerita Islami yang diperoleh dari *QR Code* dan menunjukkan perubahan perilaku positif, seperti lebih sopan, rajin beribadah, serta

lebih tertarik pada bacaan Islami. Beberapa wali siswa bahkan turut serta mendampingi anaknya saat mengakses ulang *QR Code* di rumah. Komite sekolah pun berperan aktif dalam menyosialisasikan pentingnya program ini kepada orang tua dan memberikan masukan terkait pengembangan konten agar lebih kontekstual dan dekat dengan keseharian siswa.

Implementasi *Schoolscape* berbasis *QR Code* di SD Negeri 1 Tegalrejo telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital Islami peserta didik. Dari hasil observasi dan wawancara, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme terhadap aktivitas membaca dan menonton konten Islami yang disediakan melalui *QR Code*. Tidak sedikit siswa yang secara mandiri mengakses konten secara berulang dan kemudian mendiskusikannya dengan teman sebaya maupun guru. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran ini telah mendorong munculnya budaya literasi yang bersifat kolaboratif dan reflektif. Berdasarkan wawancara dengan wali siswa ditemukan hasil juga bahwa siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap tokoh-tokoh Islam yang mereka baca atau tonton, dan menginternalisasi nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keteladanan dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah. Guru dan orang tua mengonfirmasi adanya perubahan sikap positif pada siswa, seperti lebih disiplin, sopan, serta memiliki inisiatif untuk berbuat baik. Melalui pendekatan literasi digital yang menyenangkan dan kontekstual, *Schoolscape QR Code* berhasil menjembatani dunia teknologi yang akrab bagi siswa dengan pesan-pesan keislaman yang mendalam. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana bantu belajar, melainkan juga menjadi alat strategis dalam membentuk karakter Islami siswa secara lebih alami dan bermakna dalam era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa proses rancang bangun *Schoolscape* berbasis *QR Code* di SD Negeri 1 Tegalrejo merupakan inovasi yang mampu memberikan kontribusi nyata dalam penguatan literasi digital berbasis agama Islam. Proses ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan desain media, pengembangan dan uji coba konten, hingga tahap implementasi. Implementasi *Schoolscape* dengan media visual dan *QR Code* yang tersebar di berbagai titik sekolah berhasil menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan literasi Islami. Siswa tidak hanya membaca atau menonton konten yang tersedia, tetapi juga merefleksikan nilai-nilai keagamaan seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keteladanan ke dalam perilaku sehari-hari mereka. Keterlibatan guru dalam membimbing siswa saat mengakses konten, serta dukungan wali murid dalam mendampingi di rumah, menjadi faktor penguat keberhasilan program ini. *Schoolscape QR Code* juga terbukti memfasilitasi integrasi antara dunia digital dan pendidikan karakter, menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan praktis sekaligus. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya khazanah literasi digital berbasis nilai keislaman, khususnya dalam konteks pendidikan dasar dengan mengembangkan model

Schoolscape berbasis QR Code yang menggabungkan ruang visual, media digital, dan pembelajaran nilai. Secara praktis, temuan ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai strategi penguatan budaya literasi Islami berbasis teknologi yang menyatu dengan lingkungan belajar; oleh guru sebagai sumber pembelajaran alternatif yang menarik dan relevan; serta oleh pengembang media untuk merancang konten edukatif yang interaktif, bermuatan nilai, dan sesuai dengan karakter peserta didik abad ke-21 untuk mewujudkan generasi emas 2045.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, N. (2024). Pengembangan Petunjuk Praktikum Berbantuan Qr-Code Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 452–461. <https://repo.undiksha.ac.id/18712/%0Ahttps://repo.undiksha.ac.id/18712/9/2011031198-LAMPIRAN.pdf>
- Fernanda, F. F. H., Rahmawati, L. E., Putri, I. O., & Nur'aini, R. (2020). Penerapan Literasi Digital di SMP Negeri 20 Surakarta. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(2), 141–148. <https://doi.org/10.23917/blbs.v2i2.12842>
- Firdausi, R. D., Sa'dullah, A., & Budiya, B. (2023). Implementasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Agama Islam di SMAN 9 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(9), 2023.
- Fuaddah, A., & Fridayne, R. (2023). Literasi Digital Masyarakat sebagai Respon Persoalan Bantuan Sosial yang Tidak Tepat Sasaran (Studi Kasus di Kelurahan memberikan bantuan kepada masyarakat yang mengalami risiko sosial . Bantuan yang kelompok maupun masyarakat dengan kategori finansial k. *Jurnal Paradigma*, 4(2), 74–82.
- Hartawan, I. N. B., Dirgayusari, A. M., Ni Wayan Suardiati Putri, & Lopez, F. T. M. D. (2024). Implementasi Teknologi QR-Code Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 2(1), 262–271. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v2i1.352>
- Hidayati, L. (2022). Penggunaan Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Berwawasan Lingkungan. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 73–77.
- Indra Saputra, M., & Candra Syahputra, M. (2021). Penanaman Paham Literasi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 360–365.
- Irawan, J. D., & Adriantantri, E. (2018). Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal MNEMONIC*, 1(2), 57.
- Kusrini, E., Sukartiningsih, W., & Rokhiyah, I. (2023). Pengembangan Media Qurma Box (QR Code dalam Magic Box) Melalui Pendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan berpikir Kritis pada Siswa Kelas 5 SD. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 74–88. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v10i1.7439>
- Lisyawati, E., Mohsen, M., Hidayati, U., & Taufik, O. A. (2023). Literasi Digital Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada MA Nurul Qur'an Bogor.

EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan, 21(2), 224–242. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v21i2.1618>

- Munji, A. (2024). Penggunaan Media Digital Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Majalah Pendidikan dan Dakwah*, 1(1), 40–54.
- Nada Vanca Anggrestia, Rafika Dini, T. A. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis QR Code Pokemon Go Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 2 Pada Kelas X Di SMA Negeri 1 Kota Mojokerto. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*, 07(1), 216–233.
- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230–9244. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>
- R. Hendaryan, Taufik Hidayat, S. H. (2022). Pelaksanaan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal LITERASI*, 6(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Ramadhani, N., Dharmawan Buchdadi, A., Fawaiq, M., & Ekonomi, F. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan QR Code sebagai Alat Transaksi: Studi pada Generasi Z Factors Influencing the Use of QR Code as a Transaction Tool: A Study on Generation Z. *Digital Business Journal (DIGIBIS)*, 1(2), 156–170. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/digibis>
- Roniyah, I., Nawangsari, S. N., Khalwa, A., Anggraini, P., Ara, N. J., Khoirudin, A., & Farida, N. (2025). Pemanfaatan QR Code dalam Pembuatan Karya Majalah Dinding Sebagai Sarana Literasi Digital. 1(2), 154–164.
- Saputro, W. N., Kusumawati, N., & Cahyaningtyas, T. I. (2024). Pengembangan Modul Digital Berbasis Kearifan Lokal Pacitan Berbantuan QR Code Terhadap Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(6), 385–393.
- Suryadithia, R. (2013). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan QR Code pada Era Digitalisasi dengan Metode Usability. *Paradigma*, 15(2), 170–179. <http://www.bsi.ac.id>
- Yanuardianto, E., Ilyas, M., & Wafa, M. A. (2023). Development of Pop-Up Book Learning Media Assisted by QR Code in Increasing Student Learning Motivation On the Science of Plant Parts. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 4(2), 105–116. <https://doi.org/10.35719/EDUCARE.V4I2.220>