

PEMANFAATAN QR CODE DALAM PEMBUATAN KARYA MAJALAH DINDING SEBAGAI SARANA LITERASI DIGITAL

Imtiyaz Roniyah^{1*}, Syifani Nindya Nawangsari², Arina Khalwa³, Oktavia Putri Anggraini⁴, Naila Jihan Ara⁵, Ahmad Khoirudin⁶, Nurul Farida⁷, Herdin Ferdiansyah⁸ Galuh Indah Zatadini⁹ Nurul Setyawati Handayani¹⁰

¹Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: imtiyazroniah@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: syifaninawangsari@gmail.com

³ Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: arinakhalwa230@gmail.com

⁴ Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: oktaputrikdm@gmail.com

⁵ Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: nailajihanara@gmail.com

⁶ Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: ap2210141@gmail.com

⁷ Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: nrlfarida@gmail.com

⁸ Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: herdinferdiansyah43@gmail.com

⁹ Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: galuh.indah@uinsatu.ac.id

¹⁰ Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: nurul.setyawati@uinsatu.ac.id

*Koresponden penulis

Info Artikel

Diterima: 17 Desember 2024

Direvisi: 23 Desember 2024

Diterbitkan: 1 Februari 2025

Keywords:

digital literacy; wall magazine; QR Code

Kata Kunci:

literasi digital; majalah dinding; QR Code

Abstract

This service activity is based on a situation where the advancement of digital technology has had a big impact, one of which is in the field of education. Therefore, a learning activity using QR Code as a student learning medium is needed. By involving QR Codes in learning in elementary schools, students are not only equipped with conventional literacy skills, but also help them develop digital literacy. Digital literacy is an activity in optimizing information technology while fostering the spirit of literacy for students. This community service activity aims to improve digital literacy skills for students of SDN 1 Tamanan Tulungagung. The method of implementing this service uses the PAR (participatory action research) method which is carried out in three stages, including: planning, implementation, and evaluation. PAR method involves carrying out community service activities to explain a problem or apply information into action as a solution to a problem that has been defined. The final result of this service activity is that students can take advantage of the material provided on the QR Code and produce a wall magazine work. The material presented through QR Code is about introducing Indonesian culture. Students are asked to scan the QR Code, and then directed to a link of a collection of materials containing text and images for students to read. The use of QR Code in the creation of wall magazines can help students develop their abilities while motivating students to have high creativity, expand knowledge in the field of communication and visual literacy, improve teamwork skills and communication skills. It is hoped that this service activity can improve students' digital literacy skills and encourage students to be more active in seeking information through digital technology.

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini didasari atas sebuah situasi di mana kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak besar salah satunya dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan QR Code sebagai media pembelajaran siswa. Dengan melibatkan QR Code dalam pembelajaran di sekolah dasar, maka siswa tidak hanya dibekali dengan ketrampilan literasi konvensional, tetapi juga membantu mereka mengembangkan literasi digital. Literasi digital menjadi kegiatan dalam mengoptimalkan teknologi informasi sekaligus

menumbuhkan semangat literasi bagi siswa. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital bagi siswa SDN 1 Tamanan Tulungagung. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan metode PAR (participatory action research) yang dilakukan dengan tiga tahap antara lain: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode PAR melibatkan pelaksanaan kegiatan pengabdian untuk menjelaskan sebuah masalah maupun menerapkan informasi ke dalam aksi sebagai solusi atas masalah yang telah terdefinisi. Hasil akhir dari kegiatan pengabdian ini adalah siswa dapat memanfaatkan materi yang disediakan pada QR Code dan menghasilkan suatu karya majalah dinding. Materi yang disampaikan melalui QR Code adalah tentang pengenalan kebudayaan Indonesia. Siswa diminta untuk melakukan pemindaian QR Code, dan selanjutnya diarahkan ke link kumpulan materi yang berisi teks dan gambar untuk dibaca oleh siswa. Dilakukannya pemanfaatan QR Code dalam pembuatan majalah dinding dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan sekaligus memberikan motivasi siswa agar memiliki kreativitas yang tinggi, memperluas pengetahuan dalam bidang komunikasi dan literasi visual, meningkatkan keterampilan kerja tim dan kemampuan dalam komunikasi. Harapan pada kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa dan mendorong para siswa lebih aktif dalam mencari informasi melalui teknologi digital..

PENDAHULUAN

Teknologi informasi adalah suatu hal yang krusial bagi kehidupan berbangsa dan bernegara saat ini. Perkembangan zaman yang lebih terbaru dan canggih menciptakan teknologi juga ikut berkembang lebih canggih dari manusia. Teknologi membantu manusia menciptakan suatu inovasi yang membuat kehidupan sehari-hari mereka lebih mudah. Teknologi dapat membantu semua orang di seluruh dunia dan memberikan kontribusi terhadap sarana yang digunakan manusia untuk melakukan aktivitas sehari-hari dalam pekerjaan dan pendidikan (Maritsa et al., 2021).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju dan canggih membuat dunia pendidikan juga harus ikut serta dalam perubahan tersebut. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya media pembelajaran adalah penggunaan QR Code atau *quick responsive code*. Kode QR adalah jenis kode batang dua dimensi yang diperkenalkan pada tahun 1994 oleh Denso Wave, sebuah perusahaan Jepang. QR Code ini merupakan *system online* yang menggunakan koneksi internet dan *smartphone* untuk mengaksesnya. Pengaksesan QR Code ini terbilang sangat fleksibel, dimana QR Code yang telah diberikan pengajar di sekolah dapat diakses oleh siswa di rumah masing-masing untuk dipelajari lebih dalam. Bahkan dari pengamatan di lingkungan sekitar, hampir siswa SD sudah memiliki fasilitas teknologi komunikasi seperti *smartphone* yang diberikan dari orang tua mereka (Handayani & Haryati, 2024). Berdasarkan fenomena tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberadaan *smartphone* memiliki keterkaitan erat dengan generasi milenial (Jati et al., 2022).

Pemanfaatan QR Code dalam kegiatan belajar mengajar ini sangat membantu para pengajar untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan adanya QR Code ini siswa dapat mengaksesnya dimanapun dan

kapanpun dengan cepat. QR Code ini dapat diletakkan di tempat-tempat yang strategis sehingga mudah dijangkau oleh para siswa, misalnya diletakkan pada majalah dinding yang disediakan oleh sekolah, di dalam buku LKS, atau bisa diletakkan pada ruang kelas masing-masing. Penggunaan QR Code ini sangat membantu siswa untuk mendapatkan informasi tambahan, informasi tersebut bisa berupa video interaktif, animasi pembelajaran, modul pembelajaran, dan sebagainya (Handayani & Haryati, 2024).

Di sisi lain, kegiatan membaca sebuah informasi dari media digital terkadang belum berjalan secara optimal bagi siswa, dikarenakan sebagian siswa belum memahami kandungan informasinya atau belum begitu menguasai media digital yang dipakai. Maka, sebagai langkah mengatasi masalah tersebut perlu adanya upaya peningkatan literasi dengan pembuatan karya majalah dinding. Majalah dinding merupakan media komunikasi massa tertulis yang memiliki sifat sederhana dan mudah dibuat. Dalam kegiatan pembuatan karya tersebut memungkinkan siswa untuk memulai dan mengembangkan ketrampilan menulis dan berkarya (Amelia et al., 2024).

Dari kegiatan pengabdian yang dilakukan, ditemukan sejumlah kajian pengabdian terdahulu yang sesuai dengan topik pengabdian ini yaitu penelitian oleh Irawan, Retnasih & Ray (2024), pemanfaatan *e-book* melalui sistem *barcode* merupakan usaha inovatif dalam meningkatkan literasi digital dan pembelajaran di SDN 1 Maguan. Adanya sosialisasi dan pelatihan diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan beragam bagi siswa SDN 1 Maguan. Selain itu, kajian pengabdian oleh Munir & Hidayatullah (2021) mengenai tingginya minat baca terutama bagi kalangan remaja dalam kelompok PIK-R Tanjungmangu OKE Kelurahan Sindangrasa Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis dibutuhkan berbagai cara salah satunya melalui optimalisasi penggunaan majalah dinding bermuatan *barcode e-book*. Karena remaja kelompok PIK-R masih memiliki minat baca yang sangat rendah dikarenakan bahan bacaan yang kurang bervariasi dan kurang menarik untuk dibaca.

Melibatkan QR Code dalam pembelajaran di sekolah dasar menjadikan siswa tidak hanya dibekali dengan ketrampilan literasi konvensional, tetapi juga membantu mereka mengembangkan ketrampilan literasi digital (Hartawan et al., 2024). Literasi digital mencakup pemahaman individu tentang konten digital. Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan media digital untuk memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi dan menyebarkan informasi secara benar, bijak dan tanggung jawab (Safitri et al., 2020). QR Code yang diterapkan untuk pembuatan karya majalah dinding ini juga membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam berliterasi secara digital. Dengan demikian siswa tidak hanya mengakses informasi digital melainkan juga memahami, mengevaluasi dan menghasilkan konten secara kritis (Sari et al., 2023).

Berdasarkan uraian diatas, kegiatan pengabdian ini mengambil judul Pemanfaatan Sistem QR Code dalam Pembuatan Karya Mading Sebagai

Sarana Literasi Digital di SD Negeri 1 Tamanan Tulungagung. Hal ini perlu dilakukan untuk pengimplementasian teknologi informasi khususnya di bidang pendidikan. Penyebaran informasi melalui QR Code dengan memanfaatkan media majalah dinding sebagai alatnya diharapkan dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar untuk menciptakan kegiatan belajar lebih efektif dan maksimal. Selain itu, juga dapat memberikan pengalaman baru untuk siswa agar lebih aktif dalam kegiatan literasi. Alasan yang menjadi pendukung dari kegiatan ini yaitu QR Code dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan dengan mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan (Handayani & Haryati, 2024). Selain itu penggunaan QR Code juga menjadi alternatif agar siswa tidak hanya bergantung pada media cetak, namun juga mendukung upaya keberlanjutan lingkungan serta mengajarkan siswa untuk menggunakan teknologi dengan cara yang positif (Sari et al., 2023).

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode *partipatoris action research* (PAR) yang meliputi tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode PAR melibatkan pelaksanaan kegiatan pengabdian untuk menjelaskan sebuah solusi atas masalah yang telah terdefinisi (Rahmat & Mirnawati, 2020). Pendekatan ini memiliki keutamaan karena melakukan riset sekaligus aksi partisipatif yang dilakukan dengan pengarahannya, pelaksanaan dan pengevaluasian keputusan atas langkah-langkah yang dilakukan oleh siswa (Yudiawan et al., 2020). Gambar 1 merupakan alur metode PAR dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Pada tahap pertama yaitu perencanaan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan wali kelas 3 untuk menentukan jadwal kegiatan, mempersiapkan semua alat dan bahan materi dan pembuatan desain QR Code.



Gambar 1. Metode PAR dalam Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Adapun alat pembuatan karya majalah dinding adalah gunting, *cutter*, penggaris, bulpoin, *double tip*. Sedangkan bahan yang dibutuhkan adalah kertas manila, *print out* gambar-gambar terkait materi yang telah ditentukan, kertas origami, *styerofoam*, kertas koran.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan mencakup beberapa kegiatan, seperti pengenalan mengenai QR Code dan juga rangkaian proses pembuatan karya majalah dinding oleh siswa didampingi oleh guru kelas. Dan pada tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan untuk menilai manfaat setelah proses kegiatan selesai. Tujuan dari evaluasi tersebut adalah untuk memberikan refleksi akan adanya kegiatan pemanfaatan QR Code dalam pembuatan karya majalah dinding di SDN 1 Tamanan apakah sudah sesuai dengan harapan atau belum (Sa'diyah et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan selama satu hari, yaitu pada hari Kamis, 12 Desember 2024, bertempat di SDN 1 Tamanan Tulungagung yang diikuti oleh 28 siswa. Waktu pelaksanaan kegiatan pada pukul 08.00-11.00 WIB. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, siswa-siswi sangat antusias menyambut kegiatan literasi digital yang akan dilakukan. Hal ini karena mereka belum pernah melakukan kegiatan pemanfaatan QR Code dalam pembuatan karya majalah dinding di dalam kelas. Adapun gambaran kegiatan ini terbagi menjadi tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Sebelum kegiatan dilaksanakan tim pengabdian melakukan observasi lokasi sekolah dan melakukan diskusi dengan wali kelas 3 untuk membahas terkait tujuan dari kegiatan literasi digital. Selain itu juga dilakukan diskusi mengenai tema karya majalah dinding tentang kebudayaan Indonesia. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, siswa kelas 3 SDN 1 Tamanan belum pernah melakukan kegiatan mengenai pemanfaatan QR Code untuk pembuatan karya majalah dinding dan pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia. Ini menjadi peluang bagi tim pengabdian untuk mensosialisasikan kegiatan di SDN 1 Tamanan khususnya pada siswa kelas 3. Karena hasil dari kegiatan ini adalah siswa dapat memanfaatkan materi yang ada pada QR Code untuk dijadikan referensi bacaan pada karya majalah dinding.



Gambar 2. Desain QR Code

Selanjutnya tim pengabdian melakukan perancangan materi pembelajaran dan pembuatan QR Code yang sesuai dengan tema yang telah disepakati bersama wali kelas dengan memanfaatkan beberapa aplikasi. Desain QR Code yang telah dibuat akan di uji coba terlebih dahulu oleh tim

pengabdian sebelum digunakan oleh siswa. Gambar 2 diatas merupakan hasil desain QR Code yang selesai dibuat oleh tim pengabdian.

Kegiatan literasi digital ini diawali dengan sambutan oleh tim pengabdian dan dilanjutkan dengan pengenalan materi secara rinci terkait maksud dan tujuan kedatangan tim pengabdian ke sekolah. Rangkaian kegiatan disampaikan dengan luwes menggunakan bahasa sederhana yang mudah dimengerti oleh siswa seusia sekolah dasar. Gambar 3 merupakan sesi penyampaian materi majalah dinding bersama tim pengabdian. Seluruh siswa sangat antusias mengikuti jalannya kegiatan literasi tersebut. Ini bisa dilihat dari semangat siswa ketika menyimak dan mendengarkan penyampaian dari tim pengabdian (Sholihin et al., 2022).



Gambar 3. Penyampaian Materi Majalah Dinding Bersama Tim Pengabdian

Gambar 4 siswa melakukan pemindaian atau *scanning* QR Code dengan menggunakan aplikasi dari *smartphone*. Selanjutnya mereka akan diarahkan melalui link kumpulan materi tentang kebudayaan Indonesia yang berisi penjelasan lebih lengkap. Pembahasan materi tersebut juga dikemas dengan desain yang menarik melalui aplikasi Flipbook agar siswa tidak merasa bosan untuk membaca.



Gambar 4. Siswa Sedang Melakukan Scanning QR Code Melalui Smartphone

Gambar 5 merupakan momen dimana siswa diarahkan untuk menempelkan *print out* gambar-gambar pada majalah dinding yang sudah disediakan oleh tim pengabdian sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan. Gambar-gambar tersebut merupakan bagian dari materi yang ada pada QR Code, sehingga setiap kelompok akan mendapatkan tema kebudayaan Indonesia yang berbeda. Selanjutnya siswa menghiasi karya majalah dinding dengan alat pewarna dan juga hiasan lainnya. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplor hal-hal baru dan meningkatkan kemampuan kreativitas siswa.

Desain QR Code yang sudah *diprint out*, sebagian ditempelkan pada hasil karya majalah dinding yang telah dibuat dan dibagikan kepada siswa agar bisa diakses di rumah masing-masing menggunakan perangkat seperti *smartphone* maupun komputer. Siswa diharapkan dapat membaca informasi tersebut dimana saja, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.



Gambar 5. Siswa Sedang Menghias Majalah Dinding

Setelah kegiatan literasi dilaksanakan, maka tim pengabdian melakukan evaluasi kegiatan dengan memberikan pertanyaan kepada siswa dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang pemahaman mereka dalam pemanfaatan QR Code dan juga pemahaman mengenai seluruh materi yang terdapat pada karya majalah dinding yang selesai dibuat (Muttawakkil et al., 2024). Refleksi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka selama kegiatan literasi (Rahimah & Mirza, 2024). Selain itu, tim pengabdian juga mengevaluasi dari dokumentasi kegiatan berupa foto dan video untuk mencatat atau melihat hasil dari kegiatan yang telah dilaksanakan selama satu hari (Marsitin et al., 2024). Pada gambar 6

merupakan dokumentasi berupa foto bersama dengan siswa setelah kegiatan pembuatan majalah dinding usai.



Gambar 6. Foto Bersama Siswa Dengan Hasil Karya Mading

Hasil kegiatan pengabdian telah memberikan pengetahuan baru bagi siswa tentang kegiatan literasi digital dengan memanfaatkan QR Code sebagai sarana penunjangnya. Ibu Sofi selaku wali kelas 3 mengungkapkan "Selama kegiatan berlangsung hingga selesai, siswa tampak tertarik dan semangat membaca materi yang disediakan pada QR Code. Dan waktu kegiatan pembuatan karya majalah dinding mereka merasa senang dan bersikap antusias turut bekerja sama membuat ide kreatif dengan sesama kelompoknya. Siswa juga mendapatkan ilmu pengetahuan baru mengenai kebudayaan Indonesia, karena materi pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia belum pernah dipelajari oleh siswa di dalam kelas".

Melalui pembuatan karya majalah dinding tersebut dapat menumbuhkan semangat dalam berimajinasi dan berkreasi sesuai keinginan mereka (Amelia et al., 2024). Pemanfaatan QR Code dalam pembuatan karya majalah dinding dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan sekaligus memberikan motivasi siswa memiliki kreativitas yang tinggi, memperluas pengetahuan dalam bidang komunikasi dan literasi visual, meningkatkan keterampilan kerja tim dan kemampuan dalam komunikasi (Fuadi et al., 2023). Hal tersebut juga tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, namun juga membantu pengajar dalam menyampaikan konsep-konsep pelajaran dengan lebih menarik dan mudah dipahami (Hartawan et al., 2024). Penggunaan QR Code menjadi sarana bagi siswa agar mereka mudah dalam mengakses informasi yang diberikan oleh para pendidik. Bahkan pembelajaran berbasis QR Code sudah menjadi kodrat zaman, artinya pelaksanaan pembelajaran menggunakan QR Code harus disesuaikan dengan zaman yang terus berkembang seperti sekarang ini (Handayani & Haryati, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan, bahwa pemanfaatan QR Code untuk pembuatan karya majalah dinding sebagai sarana literasi digital menjadi suatu kegiatan yang penting untuk dikaji. Dikarenakan kegiatan tersebut dapat memberikan pengetahuan baru dan pengembangan berpikir kritis dan kreatif bagi siswa kelas 3 SDN 1 Tamanan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *partipatoris action research* (PAR). Terdapat 3 tahapan berikut yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. QR Code telah memberikan manfaat yang positif bagi siswa sebagai media penyampaian informasi berupa materi pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia. Dengan adanya kegiatan pembuatan karya majalah dinding diharapkan dapat meningkatkan seni kreativitas siswa dan menciptakan kegiatan belajar yang menarik untuk menumbuhkan semangat berliterasi siswa SDN 1 Tamanan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada kepada Ibu Sofi selaku wali kelas 3 yang telah memberikan izin melakukan kegiatan di SDN 1 Tamanan, teman kelompok yang selalu mendukung dan bekerja sama dalam menyusun artikel ini serta siswa-siswi kelas 3 yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Tanpa dukungan dan kerjasama dari semua pihak, kegiatan ini tidak akan terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, M., Amalia, M., & Siregar, H. (2024). PEMBUATAN MAJALAH DINDING (MADING) SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN LITERASI DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SANGGAR KEGIATAN BELAJAR (SKB) KABUPATEN PANDEGLANG. *Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia SEAN*, 2(01), 28–34.
- Fuadi, U. A., Marsidi, M., & Agustin, I. H. (2023). Pelatihan Membuat Majalah Dinding Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Siswa SMP Sultan Agung Puger. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 177–184. <https://doi.org/10.31537/dedication.v7i2.1393>
- Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 809–815. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180>
- 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>

- Irawan, F. S., Retnasih, N. R., & Ray, A. (2024). PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DAN PEMBELAJARAN MELALUI AKSESIBILITAS E-BOOK DENGAN SISTEM BARCODE. *Khidmah Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 13–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.69533/bkw7gf74>
- Jati, L. J., Anggriani, R., Wardhana, H., Darmayanti, R., & K, L. (2022). Pengenalan Teknologi pada Anak dan Manajemen Usaha pada Orang Tua untuk Mampu Membentuk Karakter Anak sambil Bekerja. *JILPI: Jurnal Ilmiah Pengabdian Dan Inovasi*, 1(1), 29–36. <https://journal.ikmedia.id/index.php/jilpi/article/view/4>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Marsitin, R., R, H. C., Efendi, I., F, L. I., S, Anggun, A., F, G. A., Kandi, A., Prasetyo, F. M., Febe, T., & Elvina, E. (2024). TRANSFORMASI TAMAN DESA DALAM PENGEMBANGAN WISATA DESA SUTOJAYAN KABUPATEN MALANG Retno. *J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 12(2), 98–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/j-adimas.v12i2.6721>
- Munir, S., & Hidayatullah, A. (2021). Pemanfaatan Mading Bermuatan Barcode Ebook Untuk Meningkatkan Minat Dan Budaya Baca Kelompok Pusat Informasi Konseling Remaja (Pik-R). *Abdimas Galuh*, 3(1), 83–90. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/ag.v3i1.4954>
- Muttawakkil, A., Darmawan, M. A., Ariyandi, B., Septiyanto, R., & Abadi, M. T. (2024). Edukasi Pencegahan Dampak Negatif Pinjaman Online Ilegal Terhadap Pelaku UMKM Kecamatan Pekalongan Timur, Kota Pekalongan. *Khidmah Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 55–61. <https://doi.org/10.69533/7c04b451>
- Rahimah, S., & Mirza, A. A. (2024). INOVASI PEMBELAJARAN VOCABULARY BERBASIS GAME DAN VISUALISASI: PENDEKATAN INTERAKTIF PADA KELAS BAHASA INGGRIS DI MTS FATHUL JANNAH PALANGKA RAYA. *Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 2080–2091. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/782>
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Sa'diyah, H., Abrori, M., Haryanti, R., & Widiawati, L. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Bank BSI untuk Membantu Sistem Keuangan di Masjid Nurul Falah Bungbaruh Pembayaran menggunakan QRIS (Quick Response Code Indonesians Standard)*. 1(1), 60–70. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10421079>
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan*, 2(2), 176–180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>
- Sari, S. P., Hasibuan, H., Suri, E. M., Afriwes, & Mere, K. (2023). PENGARUH PEMANFAATAN E-BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4). <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n2.p113-124>
- Sholihin, A. A. M., Laili, R. N., Nashir, M., Munif, B., Pamungkas, A. Y. F., Rachmawan, I., Toga, E., & Roshanti, D. (2022). UPAYA PENINGKATAN LITERASI MEMBACA SISWA MELALUI SEDEKAH BUKU DAN PROGRAM SEMINGGU SEBUKU DI SD NEGERI 1 GROGOL KECAMATAN GIRI – BANYUWANGI. *SAFARI :Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(4), 109–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.56910/safari.v2i4.187>
- Yudiawan, A., Rusdin, Chudzaifah, I., & Sari, F. (2020). *Pendampingan dan Optimalisasi Kompetensi Guru dalam Penulisan Artikel Ilmiah melalui Web Seminar pada masa pandemi COVID-19 di Papua Barat*. 05(02), 64–72.