

# **Pelayanan Prima Perpustakaan dalam Kegiatan Literasi (P3KL) melalui Literasi Digital Berbasis *Quick Response Code* di SMP Tunas Agro Kecamatan Seruyan Raya Kabupaten Seruyan Provinsi Kalimantan Tengah**

**Nopiar Rahman**

SMP Tunas Agro, Indonesia

Jl. Jend. Sudirman KM 75, Kec. Seruyan Raya, Kab. Seruyan, Prov.  
Kalimantan Tengah, 74260.

*E-mail* : [perpustakaanmptunasagro@gmail.com](mailto:perpustakaanmptunasagro@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Penelitian ini membahas implementasi Literasi Digital Berbasis *Quick Response Code (QR Code)* dalam Program Pelayanan Prima Perpustakaan Dalam Kegiatan Literasi (P3KL) di SMP Tunas Agro, Kecamatan Seruyan Raya, Kabupaten Seruyan, Provinsi Kalimantan Tengah. Literasi dan literasi digital dianggap krusial dalam pembentukan pola pikir akademis individu di era digital. Program Gerakan Literasi Sekolah menjadi inisiatif penting untuk meningkatkan literasi di lingkungan sekolah melalui partisipasi aktif semua elemen warga sekolah. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian melibatkan siswa, guru, dan staf perpustakaan di SMP Tunas Agro. Instrumen penelitian meliputi wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Literasi Digital Berbasis *QR Code* secara signifikan meningkatkan literasi digital siswa. Program ini

melibatkan sosialisasi, pelatihan penggunaan aplikasi *QR Code*, dan penyebaran informasi melalui media sosial. Sosialisasi program dilakukan kepada seluruh anggota warga sekolah, terutama Sahabat Perpustakaan Cendekia. Pelatihan dilakukan oleh tim perpustakaan dan melibatkan partisipasi aktif masyarakat. Penyebaran informasi dilakukan melalui media WhatsApp dan berbagai situs berita online. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa terhadap literasi digital. Kesimpulan penelitian ini mengindikasikan bahwa program P3KL berbasis *QR Code* efektif meningkatkan literasi digital siswa. Beberapa saran diberikan, seperti menjaga kontinuitas program, mengembangkan materi, memperkuat pelatihan, mendorong kolaborasi aktif, dan melakukan evaluasi periodik.

**Kata Kunci** : Literasi Digital, *QR Code*, Pelayanan Prima Perpustakaan, Gerakan Literasi Sekolah, Era Digital.

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan memandang literasi sebagai elemen krusial yang tak terelakkan, memainkan peran sentral dalam membentuk pola pikir akademis individu. Menurut Chabibie (2017), literasi dapat didefinisikan sebagai keterampilan dalam mengakses, memahami, dan menggunakan informasi melalui beragam kegiatan, seperti membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara. Sementara menurut Asaniyah & Utomo (2023), literasi mencakup keterampilan dalam menggunakan, memanfaatkan, dan memahami informasi dari koleksi perpustakaan, termasuk buku, jurnal, majalah, dan media lainnya. Pendekatan ini menjadi landasan utama dalam upaya meningkatkan tingkat literasi, terutama di lingkungan pendidikan formal yang melibatkan peran sekolah sebagai lembaga utama.

---

Program Gerakan Literasi Sekolah merupakan inisiatif penting dengan tujuan meningkatkan literasi di lingkungan sekolah melalui partisipasi aktif seluruh elemen warga sekolah, termasuk akademisi, penerbit, media massa, masyarakat, dan pemangku kepentingan lainnya. Program ini, seperti dijelaskan oleh Hasanah, (2020), didasarkan pada pendekatan partisipatif, di mana kolaborasi antar-pihak dianggap sebagai kunci keberhasilannya. Keberhasilan Gerakan Literasi Sekolah sangat tergantung pada tingkat koordinasi yang dilakukan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Koordinasi ini mengacu pada upaya bersama menciptakan lingkungan belajar yang literat, di mana setiap unsur dalam komunitas pendidikan memiliki peran yang sangat vital. Melibatkan berbagai pihak, seperti akademisi, penerbit, dan media massa, merupakan strategi yang diharapkan dapat memberikan dampak positif dan merata dalam meningkatkan kualitas literasi di tingkat sekolah. Dengan demikian, Gerakan Literasi Sekolah bukan hanya menjadi tanggung jawab satu pihak, tetapi merupakan komitmen bersama untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung perkembangan literasi.

Di sisi lain, kemajuan media digital membawa peluang dan tantangan baru dalam pengembangan literasi (duta.co, 2016). Selain menciptakan lapangan kerja berbasis media digital dan e-commerce, perkembangan ini juga memungkinkan pengembangan kemampuan literasi tanpa mengabaikan teks berbasis cetak. Pemerintah, menyadari pesatnya pertumbuhan digital di Indonesia, berupaya menciptakan 1.000 technopreneurs dengan nilai bisnis mencapai USD 10 miliar dan nilai e-commerce mencapai USD 130 miliar pada tahun 2020. Penggunaan e-commerce tidak hanya memberikan kesempatan global bagi perusahaan, tetapi juga mengurangi waktu dan biaya

---

promosi melalui informasi yang melimpah di internet. Berkembangnya profesi-profesi digital, seperti pemasaran media sosial, menunjukkan dampak positif digitalisasi terhadap praktik literasi, sambil tetap mempertahankan penggunaan teks berbasis cetak. Ilustrasinya dapat ditemukan dalam kegiatan menulis blog, yang menunjukkan bagaimana literasi digital dapat mengembangkan kemampuan literasi lebih luas melalui kemajuan teknologi digital.

Urgensi literasi digital tercermin dalam kemampuannya menciptakan budaya literasi inovatif, kritis, dan kreatif di kalangan warga sekolah (Andarningtyas & Suryanto, 2017). Pembangunan literasi digital tidak dapat dilakukan secara individual, melainkan memerlukan keterlibatan aktif seluruh komponen warga sekolah. Kesuksesan dalam membangun literasi digital dianggap sebagai indikator kinerja dalam bidang pendidikan dan kebudayaan secara keseluruhan (Kurniawan, 2016). Oleh karena itu, upaya bersama dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung literasi digital menjadi keharusan untuk memenuhi tuntutan zaman digital ini (Agrini & Tri Agustin, 2022). Kolaborasi antara berbagai elemen warga sekolah, termasuk siswa, guru, dan pihak sekolah, menjadi kunci keberhasilan dalam menciptakan budaya literasi digital responsif terhadap perkembangan teknologi dan tuntutan masyarakat modern. Kesadaran akan pentingnya literasi digital sejalan dengan perubahan paradigma dalam pendidikan, di mana kecakapan mengelola dan memahami informasi digital menjadi integral dalam kurikulum dan praktik pembelajaran.

Program Pelayanan Prima Perpustakaan Dalam Kegiatan Literasi (P3KL) menjadi inovasi yang diimplementasikan untuk memperkaya literasi melalui berbagai kegiatan, seperti penyediaan sumber bacaan, pelatihan literasi digital, dan kegiatan lain yang mendukung pengembangan keterampilan membaca dan menulis. Dengan demikian, P3KL

---

menjadi langkah konkret dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung dan meningkatkan tingkat literasi di kalangan siswa dan peserta didik.

Tujuan dari kajian ini adalah untuk menjelaskan peran krusial literasi dalam ranah pendidikan dan bagaimana Program Gerakan Literasi Sekolah menjadi inisiatif yang diharapkan dapat meningkatkan tingkat literasi di lingkungan sekolah. Kajian ini juga bertujuan untuk menguraikan urgensi literasi digital dalam menghadapi kemajuan media digital, dengan fokus pada peluang dan tantangan yang muncul serta dampak positifnya terhadap praktik literasi.

Urgensi dari kajian ini terletak pada pemahaman bahwa literasi bukan hanya keterampilan individu dalam mengakses informasi, tetapi juga merupakan faktor penentu dalam membentuk pola pikir akademis individu. Program Gerakan Literasi Sekolah menjadi penting karena menandai upaya partisipatif untuk meningkatkan literasi di kalangan siswa, melibatkan berbagai elemen warga sekolah dan memerlukan koordinasi yang efektif dari pihak terkait. Di sisi lain, literasi digital juga mendapat perhatian dalam konteks menghadapi

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Literasi dan Literasi Digital**

Literasi, sebuah keterampilan krusial dalam kehidupan, termasuk dalam konteks pendidikan, diartikan sebagai kemampuan dalam mengakses, memahami, dan menggunakan informasi melalui beragam kegiatan seperti membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara, sebagaimana dijelaskan oleh (Utomo, 2020). Kemahiran literasi ini menjadi pondasi utama dalam mengembangkan pola pikir dan pengetahuan individu. Di

---

samping itu, literasi tidak lagi terbatas pada konteks tradisional, karena perkembangan teknologi membawa konsep literasi ke dimensi baru, yaitu literasi digital. Literasi digital, menurut penjelasan yang sama, mengacu pada keterampilan individu dalam menggunakan, memanfaatkan, dan memahami informasi yang terdapat dalam media digital. Termasuk dalam cakupan literasi digital adalah kemampuan mencari, menemukan, memilih, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber bacaan yang tersedia di media digital. Dengan demikian, literasi dan literasi digital membentuk landasan keterampilan yang tidak hanya relevan dalam era informasi modern, tetapi juga esensial dalam mempersiapkan individu untuk berhasil berpartisipasi dalam masyarakat yang semakin terhubung secara digital.

## 2. **Pelayanan Prima Perpustakaan**

Pelayanan prima perpustakaan merangkul sejumlah strategi yang dirancang untuk menyediakan layanan perpustakaan yang optimal dan memuaskan pengguna. Menurut Rahayuningsih (2016), aspek-aspek utama dari layanan prima perpustakaan mencakup sejumlah elemen penting, termasuk kualitas koleksi, ketersediaan sarana prasarana yang memadai, peran sumber daya manusia yang efisien, serta beragam program kegiatan yang mendukung aktivitas literasi dan penelitian. Dengan menekankan aspek-aspek ini, pelayanan prima perpustakaan bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi para pengguna, memastikan akses yang mudah terhadap sumber daya informasi, dan merangsang minat serta keingintahuan dalam mencari pengetahuan. Sebagai suatu pendekatan holistik, layanan prima perpustakaan bertujuan

---

untuk memberikan pengalaman yang positif kepada pengguna, yang melibatkan sejumlah faktor penunjang agar perpustakaan bukan hanya menjadi tempat penyimpanan bahan bacaan, tetapi juga menjadi pusat pembelajaran dan penelitian yang dinamis.

### 3. **Quick Response Code**

Quick Response Code (QR Code), sebagaimana dijelaskan oleh Tiwari (2016), merupakan suatu bentuk kode batang dua dimensi yang dapat dengan mudah dibaca oleh perangkat elektronik melalui penggunaan kamera. QR Code dirancang untuk menyimpan informasi dengan efisien dan cepat, memungkinkan berbagai aplikasi dalam berbagai konteks. Fungsinya meliputi penyimpanan informasi, pelacakan barang, dan bahkan melakukan pembayaran. Kelebihan utama dari QR Code adalah kemampuannya untuk menyediakan akses instan ke informasi yang terkandung dalam kode tersebut, menjadikannya alat yang efektif dalam berbagai bidang, termasuk teknologi, pemasaran, dan keuangan. Dengan kemudahan penggunaan dan keterbacaannya yang cepat, QR Code menjadi solusi yang praktis dalam mendukung berbagai aktivitas dan transaksi di era digital saat ini.

Dari penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi dalam pelayanan perpustakaan melalui QR Code memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi dan literasi digital di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi Literasi Digital Berbasis QR Code dalam Program Pelayanan Prima Perpustakaan Dalam Kegiatan Literasi (P3KL) di SMP Tunas Agro, Kecamatan Seruyan Raya, Kabupaten Seruyan, Provinsi Kalimantan Tengah. Hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengem-

---

bangun pelayanan perpustakaan yang responsif terhadap tuntutan literasi digital di era modern.

### **C. RUMUSAN MASALAH**

1. Apakah implementasi Literasi Digital Berbasis QR Code di SMP Tunas Agro efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa?
2. Apakah ada faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas implementasi Literasi Digital Berbasis QR Code di SMP Tunas Agro?
3. Bagaimana implementasi Literasi Digital Berbasis QR Code di SMP Tunas Agro dapat dioptimalkan?

### **D. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus sebagai desain penelitian (Nina Adlini et al., 2022). Subjek penelitian melibatkan siswa, guru, dan staf perpustakaan di SMP Tunas Agro dengan pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive sampling. Instrumen penelitian mencakup wawancara, observasi, dan analisis dokumen, yang digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang implementasi Literasi Digital Berbasis QR Code.

Prosedur pengumpulan data mencakup wawancara dengan siswa, guru, dan staf perpustakaan untuk mengevaluasi pemahaman dan pengalaman mereka terkait literasi digital berbasis QR Code. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pelaksanaan kegiatan literasi digital di perpustakaan, termasuk proses pelatihan dan pemanfaatan QR Code oleh siswa. Analisis dokumen melibatkan dokumen resmi terkait program literasi digital dan pelayanan perpustakaan.

---



Prosedur analisis data dilakukan secara kualitatif melalui pengkodean tematik, pengelompokan temuan, dan penyusunan hasil. Hal ini bertujuan untuk merumuskan kesimpulan terkait efektivitas implementasi Literasi Digital Berbasis QR Code dan faktor-faktor yang mempengaruhi.

Evaluasi validitas dilakukan dengan menggunakan triangulasi data dari berbagai sumber, seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen, untuk memastikan keabsahan temuan. Melibatkan partisipasi aktif dari berbagai pihak yang terlibat dalam program untuk memberikan sudut pandang yang holistik. Reliabilitas diperhatikan dengan melibatkan peneliti yang terlatih dan konsistensi dalam pengumpulan dan analisis data.

Pembacaan hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang efektivitas implementasi Literasi Digital Berbasis QR Code di SMP Tunas Agro. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan program literasi digital di sekolah-sekolah lain, yang responsif terhadap perkembangan teknologi di era digital.

## **E. PEMBAHASAN**

Penerapan solusi untuk mengatasi permasalahan di kalangan warga sekolah, khususnya para siswa (pemukim), yang melibatkan pemanfaatan Literasi Digital Berbasis Quick Response Code (QR Code), mendapat tanggapan positif dari kepala SMP Tunas Agro dan Kepala Perpustakaan Sekolah. Respons positif ini menunjukkan bahwa metode literasi digital dengan menggunakan QR Code telah diterima dengan baik dan diakui sebagai langkah yang efektif dalam memenuhi kebutuhan informasi para siswa. Dengan

---

demikian, penerapan teknologi QR Code dalam kegiatan literasi di perpustakaan sekolah telah membawa manfaat positif dan mendapat dukungan dari pihak sekolah, merangsang perkembangan literasi digital di kalangan siswa, dan membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam meningkatkan aksesibilitas informasi di lingkungan pendidikan.

#### 1. Sosialisasi Pelaksanaan Kegiatan Literasi Digital Berbasis QR Code

Sosialisasi tentang penerapan Literasi Digital Berbasis QR Code disampaikan kepada seluruh anggota warga sekolah, terutama Sahabat Perpustakaan Cendekia di SMP Tunas Agro. QR Code, awalnya digunakan oleh Perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994 untuk pendataan inventaris suku cadang kendaraan, kini diadopsi sebagai alat literasi digital dalam mendukung akses informasi pendidikan daring. Perpustakaan yang menyediakan fasilitas internet melalui hotspot turut meningkatkan keterjangkauan informasi bagi para siswa (pemustaka).



Gambar 1. Sosialisasi Literasi Digital Berbasis QR Code kepada para Sahabat Perpustakaan Cendekia

Keunggulan QR Code, yang mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal, memungkinkannya menjadi sarana penyedia berbagai materi literasi pendidikan untuk tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Proses pemindaian data dengan kamera ponsel menjadi metode efisien untuk mengakses informasi yang dibutuhkan. Transformasi QR Code dari alat bisnis menjadi alat literasi digital menunjukkan keberhasilannya dalam menyajikan informasi yang relevan bagi para siswa (pemustaka). Penggunaan QR Code juga semakin meluas ke berbagai sektor, termasuk layanan taman nasional, dealer otomotif, toko perhiasan, dan industri anggur.

## 2. Pelatihan Penggunaan Aplikasi QR Code

Pelatihan dalam penggunaan aplikasi QR Code sangat penting dalam mendukung literasi digital berbasis QR Code di SMP Tunas Agro. Tim perpustakaan sekolah memiliki tanggung jawab untuk menyelenggarakan pelatihan ini dan menyampaikannya kepada siswa (pemustaka) melalui Friends of Cendekia Library (Sahabat Perpustakaan Cendekia). Masyarakat yang memiliki minat dalam literasi juga ikut terlibat. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mempermudah akses informasi terkait pendidikan, meningkatkan kegiatan membaca melalui perangkat Handphone (HP), memperbanyak dan memvariasikan materi bacaan literasi digital yang menggunakan QR Code sebagai basisnya, menginisiasi Gerakan Literasi Digital Berbasis QR Code di lingkungan sekolah, serta melatih siswa (pemustaka) dalam menggunakan aplikasi QR Code.

---



Gambar 2. Para pemustaka menggunakan aplikasi QR-Code di smartphone mereka

Pentingnya penerapan aplikasi QR Code tampak dalam konteks literasi di era digital, khususnya di SMP Tunas Agro. Upaya pembinaan dan sosialisasi dilakukan untuk memastikan bahwa semua siswa (pemustaka) mampu menginstal aplikasi QR Code pada smartphone mereka, sehingga memberikan kemudahan akses terhadap informasi yang telah disiapkan melalui QR Code. Keseluruhan kegiatan ini mencerminkan konsep literasi digital yang aktif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa (pemustaka) dalam literasi di era modern.

### 3. Penyebaran Informasi dan Pengetahuan Literasi Digital Berbasis QR Code

Penyebaran informasi mengenai Literasi Digital Berbasis QR Code di SMP Tunas Agro merupakan tindakan strategis yang dijalankan melalui platform media sosial WhatsApp dan berbagai situs

---

berita online. Tujuan utama dari langkah ini adalah menyampaikan informasi terkait perpustakaan yang telah mengadopsi teknologi QR Code untuk menyediakan buku elektronik yang dapat diakses secara daring. Buku-buku yang tersedia mencakup materi mata pelajaran dan literasi, dengan audiens utamanya adalah siswa dan guru di lingkungan sekolah. Penyebaran informasi ini dilakukan dengan tujuan menggalakkan partisipasi aktif siswa (pemustaka) dalam Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang sedang berlangsung di SMP Tunas Agro.



Gambar 3. Literasi Digital Berbasis Quick Response Code (QR Code) yang diberikan kepada warga sekolah SMP Tunas Agro

Proses implementasi pendekatan ini melibatkan serangkaian tahap, dimulai dari sosialisasi konsep Literasi Digital Berbasis QR Code, dilanjutkan dengan pelatihan, dan akhirnya, penyebaran informasi ke seluruh komunitas sekolah. Keseluruhan langkah-langkah ini dirancang untuk secara holistik meningkatkan literasi digital berbasis QR Code di SMP Tunas Agro.

Program ini telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi digital, yang tercermin dari tiga aspek utama: peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa terhadap literasi digital. Pertama, terlihat peningkatan signifikan dalam pengetahuan siswa mengenai literasi digital, terbukti dari hasil tes sebelum dan sesudah pelaksanaan program yang menunjukkan pemahaman siswa tentang konsep literasi digital, komponen-komponennya, manfaatnya, dan tantangan-tantangan yang dihadapi. Kedua, program memberikan dampak positif pada keterampilan siswa dalam mengakses informasi menggunakan QR Code, seperti yang terlihat dalam observasi penggunaan aplikasi QR Code yang memperlihatkan kemampuan siswa dalam memindai kode QR dengan mudah dan cepat. Selanjutnya yang ketiga, program juga berhasil meningkatkan sikap siswa terhadap literasi digital, sebagaimana tergambar dari hasil wawancara yang menunjukkan peningkatan ketertarikan siswa terhadap literasi digital dan kesadaran akan pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keseluruhan program ini membawa dampak positif yang signifikan pada perkembangan literasi digital siswa di berbagai aspek.

## **F. PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Literasi Digital Berbasis QR Code secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan teknologi digital. Sosialisasi yang melibatkan Sahabat Perpustakaan Cendekia membuktikan peran penting keterlibatan aktif warga sekolah dalam keberhasilan program. Keunggulan QR Code dalam aksesibilitas informasi pendidikan secara efisien mencerminkan peningkatan literasi digital siswa,

---

mendukung terwujudnya lingkungan pendidikan yang responsif terhadap kemajuan teknologi.

### **Saran**

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran dapat diajukan:

1. **Kontinuitas Program:** Perlu dipertahankan dan ditingkatkan kontinuitas Program Pelayanan Prima Perpustakaan Dalam Kegiatan Literasi (P3KL) berbasis QR Code untuk menjaga dan memperluas dampak positifnya.
  2. **Pengembangan Materi:** Perlu dikembangkan materi literasi digital berbasis QR Code yang lebih beragam dan relevan dengan kebutuhan siswa untuk memperkaya pengalaman literasi.
  3. **Penguatan Pelatihan:** Penguatan pelatihan penggunaan aplikasi QR Code perlu terus dilakukan untuk memastikan pemahaman yang mendalam dan pemanfaatan yang optimal oleh siswa.
  4. **Kolaborasi Aktif:** Pihak sekolah perlu terus mendorong partisipasi aktif warga sekolah, terutama melalui Sahabat Perpustakaan Cendekia, untuk mendukung dan memperluas program literasi digital.
  5. **Evaluasi Periodik:** Program perlu dievaluasi secara periodik untuk mengukur keberlanjutan dan efektivitasnya, serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan literasi.
-

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agrini, M., & Tri Agustin, F. (2022). Membangun Karakter Bangsa Melalui Literasi Digital. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 145–157. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22867>
- Andarningtyas, N., & Suryanto. (2017, January 31). *Pakar: literasi media penting untuk masyarakat digital*. ANTARA NEWS. <https://www.antaranews.com/berita/609906/pakar-literasi-media-penting-untuk-masyarakat-digital>
- Asaniyah, N., & Utomo, T. P. (2023). Diseminasi Informasi Perpustakaan Melalui Library Lite di Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia. *Buletin Perpustakaan*, 6(1), 103–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.20885/bpuii.v6i1.28979>
- Chabibie, H. (2017, February 1). *Literasi Digital Sebagai Tulang Punggung Pendidikan*. Pusdatin Kemendikbud RI. <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/literasi-digital-sebagai-tulang-punggung-pendidikan/>
- duta.co. (2016, December 21). *Menginspirasi Pendidikan dengan Literasi Digital*. Duta.Co. <https://duta.co/menginspirasi-pendidikan-dengan-literasi-digital>
- Hasanah, U. (2020). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar: Vol. Cetakan 1*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
-



- Kurniawan, G. (2016, June 5). *Literasi Digital Anak Membutuhkan Sinergi Banyak Pihak*. Tempo.Co. <https://nasional.tempo.co/read/776896/literasi-digital-anak-membutuhkan-sinergi-banyak-pihak#>
- Nina Adlini, M., Hanifa Dinda, A., Yulinda, S., Chotimah, O., & Julia Merliyana, S. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Rahayuningsih, F. (2016). Menuju Layanan Prima Perpustakaan Berbasis Teknologi Informasi. *Info Persada*, 14(1), 14–20. [https://e-journal.usd.ac.id/index.php/Info\\_Persadha/article/view/114](https://e-journal.usd.ac.id/index.php/Info_Persadha/article/view/114)
- Tiwari, S. (2016). An Introduction to QR Code Technology. *2016 International Conference on Information Technology (ICIT)*, 39–44. <https://doi.org/10.1109/ICIT.2016.021>
- Utomo, T. P. (2020). Literasi Informasi di Era Digital dalam Perspektif Ajaran Islam. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(1), 61–82. <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/15194>
-