

Inovasi Literasi Digital Melalui Digital Library Dan Pojok Literasi

Siti Aisyiyah Nurdianti¹, Agus Supriono^{1*}, Meidiana Purnamasari¹, Suwali¹, Evita Soleha Hani¹, Joni Murti Mulyo Aji¹, Djoko Soejono¹

¹Fakultas Pertanian, Program Studi Agribisnis, Universitas Jember, Jember, Indonesia

Email: ^{1*}agus_sup.faperta@unej.ac.id

(* : corresponding author)

Abstrak– Perkembangan teknologi informasi pada era Revolusi Industri 4.0 yang berlanjut menuju Society 5.0 membawa implikasi signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Transformasi digital menuntut tenaga pengajar maupun siswa untuk memiliki kemampuan literasi digital yang memadai agar mampu beradaptasi dengan perubahan pola pembelajaran. Namun, keterbatasan akses sarana pembelajaran dan kesenjangan literasi digital masih menjadi hambatan dalam menciptakan proses belajar yang optimal. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dan siswa melalui inovasi literasi berbasis teknologi dalam bentuk Digital Library dan Pojok Literasi, sekaligus memperkenalkan pemanfaatan media pembelajaran digital. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru dan siswa mampu mengoperasikan Digital Library dan media pembelajaran digital secara efektif sehingga mendorong peningkatan kualitas pembelajaran, penguasaan teknologi, serta penguatan kompetensi literasi digital yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era Society 5.0.

Kata Kunci: Society 5.0, Pendidikan, Literasi Digital, Digital Library, Pojok Literasi

Abstract– The rapid growth of information technology in the Fourth Industrial Revolution, moving toward Society 5.0, has brought major changes in many sectors, including education. This digital transformation requires both teachers and students to develop digital literacy skills in order to adapt to new ways of learning. Yet, limited access to proper facilities and unequal digital skills often create barriers to effective learning. This community service program aims to strengthen the capacity of teachers and students through literacy innovations, such as a Digital Library and a Literacy Corner, as well as the introduction of digital learning tools. The results show that teachers and students are able to use the Digital Library and digital learning media effectively, which helps improve learning quality, enhance technological competence, and build digital literacy that is relevant to the needs of education in the Society 5.0 era.

Keywords: Society 5.0, Education, Digital Literacy, Digital Library, Literacy Corner

1. PENDAHULUAN

(Left, Bold, Cambria 13, UPPER CASE)

Desa Sukorambi merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Sukorambi, Kabupaten Jember. Desa ini berada di wilayah administratif Kecamatan Sukorambi. Secara geografi, Kecamatan Sukorambi berada di kaki Gunung Argopuro, dengan beragram etnis setiap penduduknya, terutama berasal dari Suku Jawa, Madura, dan juga Bali. Luas wilayah secara keseluruhan mencapai 5,94 Km², dengan jumlah penduduk sebanyak 11.404 jiwa. Desa Sukorambi memiliki 3 (tiga) dusun, yaitu dusun: (1) Curahdami, (2) Krajan, dan (3) Manggis. Terbagi ke dalam 27 RW dan 71 RT. Lahan pertanian di Desa Sukorambi yang luas merupakan salah satu potensi desa, hal tersebut menjadikan sebagian besar mata pencaharian masyarakat di desa Sukorambi adalah sebagai petani. Namun juga tidak sedikit penduduk yang menekuni pekerjaan dan/atau mengembangkan usaha di bidang perdagangan dan/atau jasa sebagai sumber penghidupan keluarganya. Diantaranya ada usaha: (a) guru, (b) pedagang, (c) industri/kerajinan, dan lain sebagainya.

Perkembangan teknologi dan transformasi digital pada era Revolusi Industri 4.0 yang berlanjut menuju Society 5.0 telah membawa dampak yang signifikan pada kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Digitalisasi dalam pembelajaran mendorong guru dan siswa untuk beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi. Namun, keterbatasan sarana dan kesenjangan literasi digital masih menjadi tantangan di banyak sekolah. Misalnya, akses terhadap buku teks maupun sumber pembelajaran digital masih terbatas, sehingga siswa hanya mengandalkan materi yang diberikan secara langsung oleh guru di kelas. Permasalahan lain yang dihadapi oleh sasaran yaitu ketidakmampuan dalam membeli buku dalam menunjang kegiatan pembelajaran, contohnya seperti buku LKS (Lembar Kerja Siswa) maupun buku paket pelajaran. Sebagai contoh, di MTs. Fathur Rahman, para siswa tidak memiliki buku yang dapat membantu siswa dalam belajar dan hanya mengandalkan dari kegiatan tatap muka bersama guru di sekolah. Hal ini membuat guru juga menghadapi hambatan dalam mengoptimalkan pembelajaran serta kesulitan dalam menjalankan pembelajaran berbasis teknologi karena minimnya fasilitas dan keterampilan literasi digital yang dimiliki siswa.

Sejumlah penelitian menegaskan pentingnya literasi digital sebagai keterampilan dasar dalam pendidikan modern. Misalnya, penelitian oleh Lestari dan Santoso (2021) menunjukkan bahwa literasi digital berkontribusi besar terhadap efektivitas pembelajaran daring, terutama dalam meningkatkan kemampuan siswa mengakses dan

mengolah informasi secara kritis. Hal ini sejalan dengan temuan Sari et al. (2020) yang menekankan bahwa kesenjangan literasi digital di kalangan guru dan siswa masih cukup tinggi, sehingga diperlukan intervensi berbasis komunitas untuk memperkuat kapasitas teknologi di lingkungan sekolah. Lebih lanjut, Putri (2022) menyatakan bahwa pengembangan fasilitas digital, seperti perpustakaan digital, mampu memperluas akses pengetahuan dan mendorong kemandirian belajar siswa, khususnya di daerah dengan keterbatasan akses buku fisik.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kapasitas literasi, khususnya literasi digital, sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan berkelanjutan. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Back to Village di Desa Sukorambi, dilakukan inisiatif penguatan literasi melalui pengembangan *Digital Library* dan *Pojok Literasi*. Program ini bertujuan untuk memberikan akses pengetahuan yang lebih luas bagi siswa, meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital, serta memperkuat budaya literasi di tingkat komunitas desa. Inovasi literasi digital ini diharapkan dapat menjadi langkah strategis dalam membangun pendidikan yang adaptif dan relevan dengan tuntutan era digitalisasi menuju Society 5.0.

2. METODE PELAKSANAAN

(Subtitle, Cambria 11, Left)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Back to Village di Desa Sukorambi, Kecamatan Sukorambi, Kabupaten Jember, dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2021 sampai 10 September 2021. Metode pelaksanaan yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan adalah dengan melakukan pelatihan dan pembimbingan optimalisasi kegiatan belajar mengajar secara *online*, serta pengenalan *digital library* sebagai inovasi literasi berbasis digital.

Pelatihan dan pendampingan dilakukan secara langsung kepada sasaran. Pelatihan dilakukan dengan cara memaparkan materi kepada sasaran, diantaranya mengenai cara mengakses dan mengoperasikan *digital library* yang dibuat, serta memberikan pendampingan mengenai bagaimana mencari dan menambahkan *e-book* ke dalam *digital library*. Selain itu, dalam mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar, akan diberi pengenalan dan pelatihan dalam penggunaan aplikasi Quizizz, yang dapat dipergunakan dalam memberikan latihan soal ataupun ulangan kepada siswa. Pada akhir kegiatan akan dilakukan proses evaluasi dan pemantauan terkait penggunaan media *online* dan *digital library* yang telah diterapkan pada pembelajaran siswa.

Pembimbingan ini diharapkan dapat meningkatkan kapasitas guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, sehingga tercipta proses belajar mengajar yang lebih efektif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan era digital menuju Society 5.0. Diharapkan dengan adanya inovasi kreatif yang diberikan dapat membantu tenaga pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara optimal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kegiatan Sosialisasi Program

Adapun awal perencanaan dari kegiatan ini, dilakukan komunikasi dengan Kepala Desa Sukorambi dalam permohonan izin dan dukungan dalam berlangsungnya program pengabdian dan KKN *Back to Village*. Wawancara dan diskusi dilaksanakan dengan Kepala Desa Sukorambi diantaranya, yaitu waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan serta konsep pelaksanaan kegiatan. Pada tahap perencanaan, dilakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra sasaran, yaitu MTs. Fathur Rahman. Permasalahan utama yang ditemukan adalah belum tersedianya fasilitas perpustakaan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, serta kurang optimalnya proses pembelajaran berbasis digital. Hambatan tersebut diperburuk oleh keterbatasan akses siswa terhadap sumber belajar dan minimnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Hasil identifikasi permasalahan kemudian dikomunikasikan secara terbuka kepada pihak sekolah beserta guru, dengan tujuan memastikan kesesuaian kebutuhan mitra dan rancangan solusi yang ditawarkan. Diskusi bersama sasaran meliputi rencana implementasi program, pengenalan konsep *Digital Library* dan *Pojok Literasi*, serta strategi pendampingan yang akan dilakukan. Dengan demikian, tahap sosialisasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana permohonan izin, tetapi juga sebagai proses kolaborasi untuk menyepakati program yang relevan, solutif, dan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan.



Gambar 1. Diskusi dengan salah satu guru di MTs. Fathur Rahman terkait permasalahan pembelajaran

3.2 Kegiatan Pelatihan Kepada Sasaran

Tahap pelaksanaan program kerja dilakukan dengan guru dan siswa sebagai sasaran kegiatan. Pada pelaksanaan program kerja terbagi ke dalam 4 (empat) minggu, dimana setiap minggunya, terdapat fokus kegiatan tersendiri. Kegiatan pada minggu ke-1 (minggu pertama) adalah mengumpulkan dan mempelajari data potensi desa, melakukan pengenalan dengan mitra sasaran, serta mendiskusikan bersama mengenai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan alternatif solusi melalui program pengabdian dan KKN.

Berdasarkan data yang diperoleh menyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh sasaran yaitu ketidakmampuan dalam membeli buku dalam menunjang kegiatan pembelajaran, contohnya seperti buku LKS (Lembar Kerja Siswa) maupun buku paket pelajaran dan kurang optimalnya pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, diadakanlah pelatihan sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Pelatihan yang diberikan adalah pelatihan terkait pengenalan inovasi digital literasi melalui digital library serta pengenalan dan pelatihan media online Rumah Belajar & Quizizz dalam menunjang pembelajaran. online.

Pada minggu kedua, dilakukan pelatihan kepada guru dan siswa MTs. Fathur Rahman mengenai digital literasi melalui digital library. Pemaparan materi pertama dilakukan menggunakan media Microsoft Power Point. Materi pelatihan yang pertama mengenai pengenalan dan pelatihan inovasi digital literasi melalui digital library. Pelatihan ini menjelaskan tentang definisi, manfaat, serta cara untuk mengakses digital library yang telah dibuat. Tujuan diberikannya pelatihan tersebut adalah untuk membantu guru dan siswa mengoptimalkan fasilitas pembelajaran berbasis digital library, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inklusif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.



Gambar 2. Pelatihan Ke-1 Mengenai “Pengenalan dan Pelatihan Digital Library”

Pelatihan yang kedua adalah pemaparan materi pelatihan mengenai pengenalan dan pelatihan media pembelajaran *online* Rumah Belajar dan Quizizz. Pada pelatihan materi yang ke-2 menjelaskan mengenai apa itu website Rumah Belajar dan Quizizz, kelebihan dan manfaat dari masing-masing aplikasi, serta menjelaskan bagaimana cara untuk mengoperasikan dan menggunakan website Rumah Belajar dan Quizizz. Tujuan pelatihan ini adalah agar guru maupun siswa mampu memanfaatkan aplikasi pembelajaran daring tersebut sebagai sarana inovatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Optimalisasi pemanfaatan media ini diharapkan dapat memperkecil kesenjangan akses pengetahuan dan mendorong transformasi pendidikan berbasis teknologi.

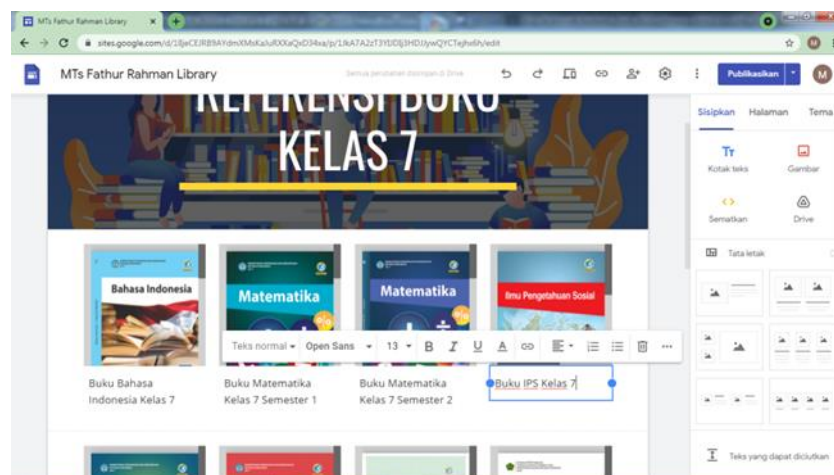


Gambar 3. Pelatihan Ke-2 “Pengenalan dan Pelatihan Media *Online* Rumah Belajar dan Quizizz”

Kendala yang dialami saat melaksanakan kegiatan pelatihan pertama maupun yang kedua yaitu kurangnya pemahaman sasaran mengenai beberapa fitur-fitur dari digital library maupun media pembelajaran yang digunakan. Namun, setelah diadakan pelatihan, pemahaman sasaran akan materi pelatihan dirasa cukup dan materi pelatihan dapat tersampaikan dengan baik. Indikator keberhasilan dari kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada penerapan penggunaan digital library dan media *online* yang telah diberikan saat pelatihan untuk menunjang pembelajaran siswa.

3.3 Kegiatan Pendampingan Kepada Sasaran

Kegiatan pendampingan yang dilakukan pada minggu ke-3 adalah pendampingan mitra sasaran yang dilakukan sebagai bentuk penerapan langsung dari pelatihan yang telah dilakukan. Pada pelaksanaan pendampingan, diawali dengan mendampingi guru dalam menggunakan dan mengoperasikan *Digital Library* secara langsung, mulai dari mencari *e-book* dan cara untuk menambahkan *e-book* ke dalam *Digital Library*. Dalam mencari *e-book* yang akan diunggah di *Digital Library* sekolah, sasaran diarahkan untuk mengunduh materi dari website resmi Kemendikbud yaitu BSE (Buku Sekolah Elektronik). Dengan mengunduh materi pembelajaran, sasaran dapat memperoleh materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Selain itu, sasaran juga didampingi dalam menambahkan fitur-fitur di dalam *Digital Library*, seperti menambahkan video-video pembelajaran.



Gambar 4. Proses Pengoperasian *Digital Library* dengan menambahkan *E-book* ke dalam *Digital Library*

Pada kegiatan pendampingan hari kedua, mitra sasaran didampingi dalam menggunakan portal pembelajaran *online* Rumah Belajar sebagai media untuk proses pembelajaran siswa. Hal pertama yang dilakukan yaitu sasaran diarahkan untuk membuat akun di portal Rumah Belajar. Selanjutnya sasaran didampingi dalam menggunakan fitur-fitur yang ada dalam portal Rumah Belajar. Pertama, sasaran didampingi dalam menggunakan fitur kelas maya, kelas maya dapat digunakan untuk membuat kelas-kelas virtual antara guru dan siswa. Sasaran juga didampingi dalam mencoba untuk membuat kelas maya. Kedua, sasaran didampingi dalam menggunakan fitur sumber belajar. Fitur belajar berisi mengenai sumber-sumber bahan ajar yang dapat digunakan oleh sasaran

sebagai bahan pembelajaran. Seperti Buku Sekolah Elektronik (BSE) dan video pembelajaran. Ketiga, mitra sasaran didampingi dalam menggunakan fitur bank soal, dimana sasaran guru sekolah dapat dengan mudah mencari kumpulan soal yang dapat digunakan sebagai bahan tugas atau latihan serta untuk ujian siswa. Terakhir, fitur laboratorium maya, sasaran didampingi melakukan beberapa percobaan virtual yang sesuai dengan materi pelajaran siswa. Setelah kegiatan pendampingan untuk menggunakan fitur-fitur dari rumah belajar, sasaran didampingi dalam menggunakan portal Rumah Belajar secara langsung kepada siswa.

Kegiatan pendampingan selanjutnya yaitu pendampingan dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Pertama, sasaran diarahkan untuk mengunduh aplikasi Quizizz dan membuat akun untuk guru. Selanjutnya, sasaran didampingi dalam menggunakan fitur-fitur yang ada di Quizizz. Fitur yang digunakan yaitu fitur untuk membuat kuis interaktif, yang dapat digunakan oleh sasaran untuk membuat ulangan maupun ujian bagi siswa. Penggunaan aplikasi Quizizz yang dibuat menarik, tidak membuat siswa jenuh dalam mengerjakan soal-soal yang telah dibuat.



Gambar 5. Pendampingan Sasaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran *Online* Rumah Belajar dan Quizizz

Adapun kendala yang dihadapi selama kegiatan pendampingan lebih banyak berkaitan dengan keterbatasan sarana. Beberapa guru mengalami hambatan karena kapasitas penyimpanan perangkat yang terbatas, sementara akses internet yang tidak stabil juga menjadi tantangan dalam mengoptimalkan penggunaan platform digital. Kendati demikian, dengan adanya pendampingan intensif, guru dan siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi digital untuk memperluas akses pengetahuan dan memperkuat transformasi pendidikan di sekolah.

3.4 Capaian Hasil Pengabdian dan Peluang *Impact*-nya

Pada minggu ke-4 (minggu keempat), kegiatan yang dilaksanakan adalah kegiatan monitoring dan evaluasi pada kegiatan yang telah dilaksanakan selama 3 (tiga) minggu. Dalam tahap ini dilakukan monitoring melalui pemantauan website *Digital Librray* yang dijalankan oleh sasaran. Sasaran pada kegiatan tersebut sudah cukup mampu dalam mengoperasikan *Digital Library* secara mandiri, seperti menambahkan fitur-fitur dan e-book ke dalam *Digital Library*. Selain itu, dilakukan juga pemantauan dalam penggunaan dan pengoperasian media pembelajaran *online* portal Rumah Belajar dan aplikasi Quizizz. Dalam pengoperasian media pembelajaran *online*, mitra sasaran sudah cukup mampu dalam menggunakan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran bersama siswa.



Gambar 6. Monitoring dan Evaluasi dalam Penggunaan *Digital Library* Media Pembelajaran *Online*

Kegiatan evaluasi dilakukan pada beberapa hal yang kurang optimal dalam pelaksanaan penggunaan *Digital Library* dan media pembelajaran *online*. Salah satu hal yang dievaluasi pada sasaran, yaitu pada penggunaan

website Digital Library dan aplikasi Quizizz, ketika menggunakannya sasaran tidak terbiasa menggunakan media *online*, sehingga perlu lebih sering dan banyak belajar agar mahir dalam mengoperasikannya. Evaluasi dan monitoring kegiatan dilakukan guna mengetahui keberhasilan kegiatan yang telah dilakukan pada program pengabdian masyarakat dan KKN dengan mengajak tenaga pengajar di MTs Fathur Rahman di Desa Sukorambi, Kecamatan Sukorambi, Kabupaten Jember. Hasil kegiatan ini secara garis besar membantu dalam proses meningkatkan literasi bagi guru dan siswa serta pengoptimalan kegiatan pembelajaran. Mitra sasaran sudah bisa mengatasi permasalahannya dalam meningkatkan inovasi literasi melalui *Digital Library* serta pengoptimalan pembelajaran *online* dengan menggunakan portal Rumah Belajar dan aplikasi Quizizz.

Mengacu pada evaluasi dan monitoring yang telah dilaksanakan, secara umum, hasil program pengabdian menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kualitas pembelajaran di MTs. Fathur Rahman Desa Sukorambi. Guru dan siswa kini memiliki akses ke wadah pengetahuan yang lebih luas melalui *Digital Library* dan Pojok Literasi, serta mampu memanfaatkan media pembelajaran online sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar.

Peluang impact yang dapat diperoleh ke depan cukup signifikan. Pertama, *Digital Library* berpotensi menjadi pusat sumber belajar digital yang dapat terus diperbarui dan dikembangkan, tidak hanya untuk siswa di sekolah sasaran tetapi juga bagi komunitas desa secara lebih luas. Kedua, pemanfaatan Rumah Belajar dan Quizizz dapat memperkaya metode pembelajaran dengan model yang lebih interaktif dan variatif, sehingga meningkatkan motivasi siswa. Ketiga, program ini dapat menjadi role model pengembangan literasi digital berbasis desa yang selaras dengan visi transformasi pendidikan di era digital dan *Society 5.0*.

Dengan demikian, capaian kegiatan ini bukan hanya menyelesaikan permasalahan akses pengetahuan di sekolah sasaran, tetapi juga membuka peluang terciptanya budaya literasi digital yang lebih inklusif dan berkelanjutan di Desa Sukorambi.

3.5 Testimoni dari Sasaran

Berdasarkan pada hasil testimoni yang dilakukan kepada mitra sasaran, dapat diketahui setelah melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) *Back to Village 3*, bahwa: (a) guru sekolah yang menjadi sasaran KKN di MTs. Fathur Rahama, Desa Sukorambi, Kecamatan Sukorambi, Kabupaten Jember, menjadi lebih terampil dalam menggunakan dan mengoperasikan *Digital Library* untuk meningkatkan literasi digital sekaligus membantu proses pembelajaran, (b) guru sekolah yang menjadi sasaran menjadi lebih terampil dalam menggunakan dan mengoperasikan media pembelajaran *online*, baik portal Rumah Belajar maupun aplikasi Quizizz, dan (c) minat baca siswa sekolah yang menjadi sasaran menjadi meningkat dengan adanya Pojok Literasi.



Gambar 7. Testimoni dari sasaran

Meskipun hasil yang diperoleh cukup signifikan, terdapat catatan penting terkait keberlanjutan program. Beberapa saran dari sasaran antara lain: (a) untuk memastikan pengembangan penggunaan *Digital Library* secara berkelanjutan, guru di MTs. Fathur Rahman perlu terus mempelajari, mengoperasikan, dan mengintegrasikan *Digital Library* dalam pembelajaran guna meningkatkan literasi siswa; (b) dalam pemanfaatan media pembelajaran online seperti portal Rumah Belajar dan aplikasi Quizizz, guru diharapkan terus beradaptasi dengan teknologi dan menjadikannya bagian dari strategi pembelajaran yang efektif, sehingga mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital; (c) untuk memperkuat peran Pojok Literasi, diperlukan upaya berkelanjutan dalam penambahan koleksi buku serta bahan bacaan lain yang relevan, agar minat membaca siswa semakin meningkat dan terjaga konsistensinya.

Dengan demikian, testimoni yang diberikan oleh mitra sasaran menunjukkan bahwa program ini tidak hanya bermanfaat dalam jangka pendek, tetapi juga membuka peluang pengembangan berkelanjutan dalam membangun ekosistem literasi digital dan budaya literasi di tingkat sekolah maupun komunitas desa

4. KESIMPULAN

Mendasarkan pada hasil dan pembahasan tersebut, dapat diambil poin-poin penting sebagai kesimpulan, diantaranya sebagai berikut:

1. Setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Kuliah Kerja Nyata (KKN) *Back to Village*, tenaga pengajar MTs. Fathur Rahman di Desa Sukorambi, Kecamatan Sukorambi, Kabupaten Jember, menjadi lebih cakap dan terampil dalam mengoperasikan *Digital Library* untuk meningkatkan literasi digital sekaligus membantu proses pembelajaran,
2. Setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Kuliah Kerja Nyata (KKN) *Back to Village*, guru sekolah yang menjadi sasaran menjadi lebih terampil dalam menggunakan dan mengoperasikan media pembelajaran *online*, baik portal Rumah Belajar maupun aplikasi Quizizz
3. Setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Kuliah Kerja Nyata (KKN) *Back to Village*, minat baca siswa sekolah yang menjadi sasaran menjadi meningkat dengan adanya Pojok Literasi.

DAFTAR PUSTAKA

Lestari, I., & Santoso, H., 2021. Digital literacy in education: The role of digital competence in supporting online learning. *Journal of Education Research and Evaluation*. 5 (2): 123-132.

Sari, R., Nugroho, A., & Wulandari, D., 2020. Kesenjangan literasi digital pada guru dan siswa di era pembelajaran daring. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 8 (1): 15-24.

Putri, A. N., 2022. Pemanfaatan perpustakaan digital untuk mendukung kemandirian belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 27 (3): 245-258.