

# **PENGUATAN LITERASI GURU DAN SISWA MELALUI QUICK RESPONSE CODE (BARCODE) BUKU KURIKULUM MERDEKA DAN MEDIA *BOARD GAME* PADA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR 6 DI SEKOLAH DASAR**

Suardi<sup>1\*</sup>

Hijrah<sup>2</sup>

Herdianty Ramlan<sup>3</sup>

Indah Ainun Mutiara<sup>4</sup>

Syarifuddin<sup>5</sup>

Firdaus<sup>6</sup>

Syahban Nur<sup>7</sup>

Rahmat Nur<sup>8</sup>

Hasruddin Nur<sup>9</sup>

<sup>1, 3, 4, 5, 6, 7</sup>Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>8</sup>Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Lambung Mangkurat

<sup>9</sup>Program Studi Sosiologi Universitas Sawerigading Makassar

[suardi@unismuh.ac.id](mailto:suardi@unismuh.ac.id)<sup>1\*)</sup>

## **Kata Kunci:**

[Literasi; *Quick Response Code*; Kurikulum 2013; *Board Game*]

Abstrak: Permasalahan SD Inpres Pabbentengan kurangnya buku-buku kurikulum merdeka yang bisa dibaca dan digunakan oleh guru dan kurangnya media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Solusi permasalahan SD Inpres Pabbentengan melalui menggunakan literasi digital *Quick Response Code* (barcode) dan *board game* yang bisa digunakan guru dan siswa dalam belajar. Metode pelaksanaannya melalui tahap diskusi, membuat, mencetak, melatih, membagikan, praktik dan melakukan gerakan literasi. Hasil kegiatan pengabdian penguatan literasi guru dan siswa melalui *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka dan media pembelajaran *board game* pada program kampus mengajar angkatan 6 di SD Inpres Pabbentengan mendapatkan respons positif dari seluruh elemen sekolah karena menganggap kegiatan yang dilakukan sangat bermanfaat untuk kepala sekolah, guru dan siswa-siswa dalam belajar di semua mata pelajaran pada kurikulum merdeka, sedangkan media pembelajaran *board game* dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Published by:



Copyright © 2023 The Author(s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



<https://dmi-journals.org/jai/>

## Pendahuluan

SD Inpres Pabbentengan adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang sekolah dasar yang berada di daerah kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Inpres Pabbentengan ada beberapa permasalahan yang dihadapi oleh kepala sekolah, guru dan siswa adalah:

1. Kepala sekolah belum menyiapkan buku-buku kurikulum merdeka yang bisa dibaca dan digunakan oleh guru dalam membelajarkan siswa
2. Kurangnya media pembelajaran untuk siswa dalam belajar sehingga siswa belum dapat termotivasi dalam membaca

Data hasil observasi awal bulan oktober tahun 2023 kondisi SD Inpres Pabbentengan belum buku-buku kurikulum merdeka yang disiapkan oleh kepala sekolah untuk guru sebagai bahan bacaan dan pembelajaran bagi guru dalam membelajarkan siswa. Sedangkan siswa masih belum memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar karena minimnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam membaca.

Solusi berbagai masalah yang dihadapi oleh kepala sekolah, guru dan siswa adalah menggunakan literasi digital *Quick Response Code* (barcode) dan *board game* yang bisa digunakan guru dan siswa dalam belajar. Solusi tersebut berdasarkan hasil kesepakatan antara mahasiswa kampus mengajar dengan tim pengabdian kepada masyarakat dan dianggap penting untuk dipecahkan melalui program pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan dengan berkolaborasi dengan mahasiswa kampus mengajar Angkatan 6. Selain itu penguatan literasi merupakan bagian dari kebijakan pemerintah Indonesia dalam bidang Pendidikan untuk menjadikan bangsa Indonesia lebih maju melalui implementasi kurikulum merdeka.

Penguatan literasi di Indonesia terkhusus literasi digital *Quick Response Code* (barcode) sangat besar peluangnya karena Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia, yang mengalami perkembangan pesat setiap tahun (Puspitaningdyah, 2012). Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bersama dengan Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia pengguna Internet di Indonesia 88,1 juta orang tahun 2015 (Febliza & Okatariyani, 2020), tahun 2016 sudah 132,7 juta pengguna internet (Kurnia et al., 2019) dan pada tahun 2017 tercatat ada sebanyak 132 juta (Wicaksono et al., 2019). Pengguna terbesar pengguna internet adalah usia 10-24 tahun (Kurnia et al., 2019), usia tersebut adalah termasuk usia siswa sekolah. Bahkan hasil penelitian *Common Sense Media* anak usia dua tahun sudah menggunakan berbagai perangkat digital seperti gadget yang digunakan untuk mengakses *game* atau film (Kurnia et al., 2019). Hal tersebut terjadi karena generasi millennial seperti siswa memiliki keahlian untuk literasi digital, namun belum mengimbangi dengan pemerolehan informasi untuk pengembangan diri siswa (I Putu, 2020), selain itu anak pada dasarnya lebih cepat beradaptasi dengan teknologi dibandingkan dengan orang dewasa, kemampuan tersebut menjadi kebanggaan bagi orang tua (Kurnia et al., 2019). Literasi digital pada masyarakat modern membuat interaksi manusia dengan internet menjadi semakin intens, termasuk penggunaan oleh siswa dan keluarga (Kurnia et al., 2019). Literasi digital bukan hanya diartikan sebagai

interaksi dengan media digital namun juga sebagai kontribusi literasi digital dengan perkembangan anak (Kurnia et al., 2019).

Di kalangan pendidikan banyak memanfaatkan media digital sebagai media pembelajaran, sebagai media belajar di rumah (I Putu, 2020), meskipun menggunakan media digital sangat baik untuk siswa dalam mempersiapkan siswa sebagai generasi abad 21 menghadapi era revolusi digital (I Putu, 2020), namun perlu didukung oleh guru mata pelajaran untuk berpartisipasi memberikan literasi digital kepada siswa

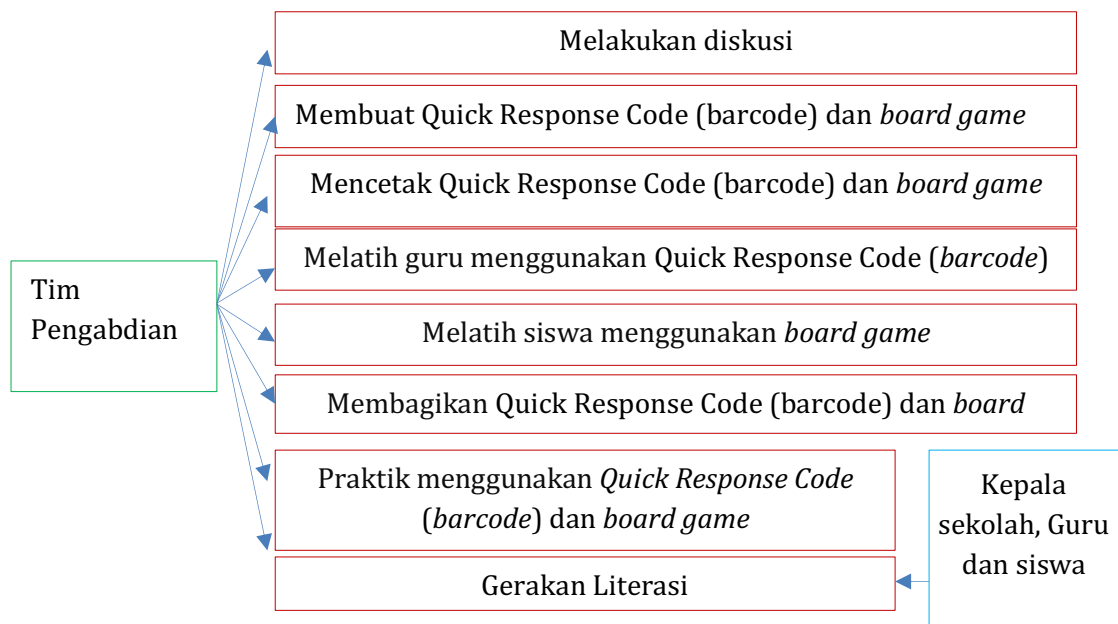
Solusi yang dilakukan oleh tim pengabdian dengan mahasiswa kampus mengajar melalui adalah pelatihan penggunaan literasi digital berbasis *Quick Response Code* (barcode) untuk guru, sedangkan untuk siswa melalui penggunaan media literasi *board game* untuk siswa agar lebih termotivasi dalam membaca dan belajar. *Board game* sangat bagus digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran (Syarafina et al., 2022); (Pratama, 2019); (Nugroho, 2021); (Aprelianto et al., 2022); karena bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Tsani et al., 2021), mengatasi bahaya gadget terhadap anak (Vincent Jonathan S., DR. Prayanto W.H., M.Sn., Hen Dian Yudani, S.T., 2015), meningkatkan minat kegiatan ekstrakurikuler pramuka, memberikan pembelajaran toleransi (Christopher et al., 2019), meningkatkan minat belajar siswa (Nurfaizah et al., 2021), permainan tradisional (Maryanti et al., 2021), peningkatan kemampuan pemecahan masalah (Safitri, 2019), meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Pamela, 2020).

Buku mata pelajaran yang dijadikan literasi digital berbasis *Quick Response Code* (barcode) dapat dengan mudah diakses oleh kepala sekolah dan guru-guru melalui *gadget* yang dimiliki dengan cara scan *Quick Response Code* (barcode) yang sudah disiapkan yang langsung terkoneksi secara online dalam bentuk file PDF, sehingga kepala sekolah dan guru-guru mendapatkan materi pelajaran kurikulum merdeka secara mudah.

Program pengabdian kepada masyarakat tersebut juga sebagai bentuk gerakan literasi untuk guru dan siswa (I Putu, 2020) di SD Inpres Pabbentengan Kabupaten Gowa. Gerakan literasi dapat menciptakan pola pikir yang kreatif dalam diri siswa (I Putu, 2020) dan guru mudah memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa melalui kamera *handphone* (Anastasia, Istiadi, dan Hidayat, 2010).

## Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat akan diberikan penguatan literasi melalui *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka dan media pembelajaran *board game* untuk guru-guru dan siswa SD Inpres Pabbentengan Kabupaten Gowa.



Gambar. 4. Aktivitas penguatan literasi melalui *Quick Response Code (barcode)* buku kurikulum merdeka dan media pembelajaran *board game*.

Tugas masing-masing anggota tim pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada tabel berikut ini:

| No. | Nama                                                              | Posisi | Tugas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----|-------------------------------------------------------------------|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | 1. Dr. Suardi, S. Pd.,M.Pd<br>(Universitas Muhammadiyah Makassar) | Ketua  | 1. Melakukan diskusi dengan mahasiswa kampus mengajar terkait kondisi literasi sekolah berdasarkan rapor Pendidikan dan penguatan literasi yang sudah dilakukan di sekolah<br>2. Merangkum hasil diskusi<br>3. Merancang kegiatan penguatan literasi guru dan siswa berdasarkan data rapor Pendidikan dan kegiatan penguatan literasi yang sudah dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar<br>4. Membuat <i>Quick Response Code (barcode)</i> buku kurikulum merdeka dan media pembelajaran <i>board game</i> untuk guru-guru dan siswa |

|                                                                             |           |                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                             |           |                                                                                                                                                                                               | 5. Mencetak <i>Quick Response Code</i> (barcode) buku kurikulum merdeka dan media pembelajaran <i>board game</i> untuk di bagikan kepada semua guru dan siswa dalam bentuk lembaran kertas A4 |
|                                                                             |           |                                                                                                                                                                                               | 6. Melatih guru penggunaan <i>Quick Response Code</i> (barcode) buku kurikulum merdeka                                                                                                        |
|                                                                             |           |                                                                                                                                                                                               | 7. Membagikan <i>Quick Response Code</i> (barcode) buku kurikulum merdeka kepada kepala sekolah dan guru-guru                                                                                 |
| 1. Hijrah, S. Pd.,M.Pd (Universitas Muhammadiyah Makassar)                  | Anggota 1 | 1. Merancang kegiatan penguatan literasi guru dan siswa berdasarkan data rapor Pendidikan dan kegiatan penguatan literasi yang sudah dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar                 |                                                                                                                                                                                               |
| 2. Dr. Herdianty R, S. Pd.,M.Pd (Universitas Muhammadiyah Makassar)         | Anggota 2 | 2. Membuat <i>Quick Response Code</i> (barcode) buku kurikulum merdeka dan media pembelajaran <i>board game</i> untuk guru-guru dan siswa                                                     |                                                                                                                                                                                               |
| 3. Dr. Indah Ainun Mutiara, S. Pd.,M.Pd (Universitas Muhammadiyah Makassar) | Anggota 3 | 3. Mencetak <i>Quick Response Code</i> (barcode) buku kurikulum merdeka dan media pembelajaran <i>board game</i> untuk di bagikan kepada semua guru dan siswa dalam bentuk lembaran kertas A4 |                                                                                                                                                                                               |
|                                                                             |           | 4. Melatih guru penggunaan <i>Quick Response Code</i> (barcode) buku kurikulum merdeka                                                                                                        |                                                                                                                                                                                               |
|                                                                             |           | 5. Melatih siswa menggunakan media pembelajaran <i>board game</i>                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                               |
|                                                                             |           | 6. Membagikan <i>Quick Response Code</i> (barcode) buku kurikulum merdeka kepada kepala sekolah, guru-guru                                                                                    |                                                                                                                                                                                               |

- |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. | Dhiya Iradah Amri<br>200904501007 (Universitas<br>Negeri Makassar)<br>Anggun Sakila<br>085298688790 (Universitas<br>Negeri Makassar)<br>Irma Suryaningsih<br>210501501056 (Universitas<br>Negeri Makassar)<br>Marsanda Putri<br>210601500011 (Universitas<br>Negeri Makassar)<br>Sasgian Putri Zulaikha<br>105611103121 (Universitas<br>Muhammadiyah Makassar) | 1. Melatih guru penggunaan <i>Quick Response Code</i> (barcode) buku kurikulum merdeka<br>2. Melatih siswa menggunakan media pembelajaran <i>board game</i><br>3. Membagikan <i>Quick Response Code</i> (barcode) buku kurikulum merdeka kepada kepala sekolah dan guru-guru<br>4. Membagikan media pembelajaran <i>board game</i> kepada siswa. |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Hasil dan Pembahasan

Penguatan literasi guru dan siswa melalui *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka dan media pembelajaran *board game* pada program kampus mengajar ngkatan 6 di SD Inpres Pabbentengan.

1. Tim pengabdian kepada masyarakat melakukan diskusi dengan mahasiswa kampus mengajar terkait kondisi literasi sekolah berdasarkan rapor Pendidikan dan penguatan literasi yang sudah dilakukan di sekolah untuk meningkatkan literasi guru dan siswa.
2. Tim pengabdian kepada masyarakat merancang kegiatan penguatan literasi guru dan siswa berdasarkan data rapor Pendidikan dan kegiatan penguatan literasi yang sudah dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar.
3. Tim pengabdian kepada masyarakat membuat *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka dan media pembelajaran *board game* untuk guru-guru dan siswa SD Inpres Pabbentengan Kabupaten Gowa.

**LITERASI DIGITAL BERBASIS QUICK RESPONSE CODE (QR CODE)**  
**KURIKULUM 2013 SDN PABENTENGANG**

| KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  |                                              |                                              |                                              |                                              |                                              |                                              |                                              |                                              |                                               |                                               |                                               |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| Buku 12 SD<br>DIDAK<br>TPN 1<br>K01-01 | Buku 12 SD<br>KEMERDEKAAN<br>TPN 2<br>K01-02 | Buku 12 SD<br>KEMERDEKAAN<br>TPN 3<br>K01-03 | Buku 12 SD<br>KEMERDEKAAN<br>TPN 4<br>K01-04 | Buku 12 SD<br>KEMERDEKAAN<br>TPN 5<br>K01-05 | Buku 12 SD<br>KEMERDEKAAN<br>TPN 6<br>K01-06 | Buku 12 SD<br>KEMERDEKAAN<br>TPN 7<br>K01-07 | Buku 12 SD<br>KEMERDEKAAN<br>TPN 8<br>K01-08 | Buku 12 SD<br>KEMERDEKAAN<br>TPN 9<br>K01-09 | Buku 12 SD<br>KEMERDEKAAN<br>TPN 10<br>K01-10 | Buku 12 SD<br>KEMERDEKAAN<br>TPN 11<br>K01-11 | Buku 12 SD<br>KEMERDEKAAN<br>TPN 12<br>K01-12 |

**WE USE**

**GO**

**WITH:**

**GO ON**

**GO**

home, downtown, abroad, North, South, straight on, left, right, crazy, up, upstairs, down, downstairs, shopping, running, skiing, dancing, fishing, swimming.

party, concert, gig, fair, show, shop, conference, meeting.

**GO TO**

park, cinema, theatre, museum, library, bank, supermarket, airport, a hike, a swim, a drive, a ride, a bus, the train, and on, fighting, to say.

The English Curriculum Framework for School Education

4. Tim pengabdian kepada masyarakat mencetak *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka dan media pembelajaran *board game* untuk di bagikan kepada semua guru dan siswa dalam bentuk lembaran kertas A4.



5. Tim pengabdian kepada masyarakat ke sekolah dasar inpres Pabbentengan sesuai dengan hari dan tanggal yang sudah disepakati bersama dengan mahasiswa kampus mengajar Angkatan 6 dan pihak kepala sekolah.
6. Tim pengabdian kepada masyarakat melatih guru dalam menggunakan *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka di dalam 1 ruangan



7. Tim pengabdian kepada masyarakat melatih siswa menggunakan media *board game* dalam 1 ruangan kelas.



8. Tim pengabdian kepada masyarakat membagikan *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka kepada kepala sekolah, guru-guru dan membagikan media *board game* kepada siswa SD inpres Pabbentengan Kabupaten Gowa.



Partisipasi kepala sekolah SD inpres Pabbentengan Kabupaten Gowa dalam Program pengabdian kepada masyarakat penguatan literasi melalui *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka dan media *board game* adalah memberikan izin pelaksanaan kegiatan penguatan literasi melalui *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka dan media *board game* dengan berkolaborasi dengan mahasiswa kampus mengajar angkatan 6 yang dilaksanakan di SD inpres Pabbentengan Kabupaten Gowa

Evaluasi kegiatan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat penguatan literasi melalui *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka dan media *board game* di SD Inpres Pabbentengan Kabupaten Gowa dilakukan dengan melakukan wawancara langsung dengan guru-guru terkait dengan *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka. Hasil wawancara menunjukkan guru-guru menganggap kegiatan pengabdian yang dilakukan sangat bermanfaat untuk kepala sekolah, guru dan siswa-siswa dalam belajar sedangkan penggunaan media *board game* untuk siswa dilakukan melalui observasi keaktifan siswa dalam kegiatan penguatan literasi melalui

*Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka dan media *board game* di SD Inpres Pabbentengan Kabupaten Gowa. Berdasarkan hasil wawancara semua guru menganggap *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka sangat bermanfaat untuk mereka dalam membelajarkan siswa di kelas maupun di rumah. Sedangkan berdasarkan hasil observasi selama kegiatan penguatan literasi melalui media *board game*, siswa sangat aktif dan antusias dalam menggunakan media *board game*. Keberlanjutan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat melalui penguatan literasi melalui *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka dan media *board game* di SD Inpres Pabbentengan Kabupaten Gowa akan terus dilakukan oleh Kepala sekolah, guru-guru dan siswa karena sudah menjadi program kerja dari sekolah SD Inpres Pabbentengan Kabupaten Gowa dalam meningkatkan literasi siswa dalam rapor Pendidikan.

## Pembahasan

Penggunaan *quick Response Code* (barcode) sangat efektif digunakan untuk berbagai kepentingan termasuk pada bidang Pendidikan atau pengajaran. Penggunaan dalam bidang pendidikan relatif masih baru, meskipun *quick Response Code* (barcode) digunakan untuk pembelajaran seluler (Bonifácio, 2012), digunakan sebagai sistem pembelajaran (Lai et al., 2013), implementasi pendidikan di sekolah (C. Law & So, 2010), mengkonfirmasi kehadiran mahasiswa saat kuliah (Masalha & Hirzallah, 2014), mendesain ulang materi kuliah (Durak et al., 2016), pembelajaran di kelas (Rikala & Kankaanranta, 2012), kegiatan pembelajaran di sekolah (Nagla et al., 2017), menjaga dokumen pendidikan, keamanan dan menghindari duplikasi (Goyal et al., 2016), melihat dan merekam kehadiran siswa (Baban, 2014), menonton klip video keterampilan oleh pelajar (Tracey et al., 2013), pembelajaran mata kuliah kedokteran (Traser et al., 2015), mendorong interaksi siswa selama proses pembelajaran (R. Law, 2012), sarana penyediaan informasi dengan menghubungkan berbagai media (Mawaddah et al., 2018), meningkatkan pengetahuan siswa tentang spesies tumbuhan melalui akses situs web, teks, video (Patil, 2020), memudahkan siswa melihat halaman web (Susono & Shimomura, 2006), digunakan praktik di bidang medis (Dental, 2017), membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa (Abualnadi et al., 2018), pembelajaran aktif untuk siswa yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan rasa ingin tahu siswa (Somerall & Roche, 2020). Semua hasil penelitian yang menggunakan *quick Response Code* (barcode) memperoleh hasil yang positif sehingga *quick Response Code* (barcode) diharapkan menjadi media literasi digital yang digunakan oleh kepala sekolah, guru dan siswa.

Literasi digital sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran untuk guru dan siswa sehingga sangat penting memberikan keterampilan kepada guru dan siswa menggunakan literasi digital *Quick Response Code* (barcode), dan sekaligus menciptakan gerakan Literasi Digital Berbasis *Quick Response Code* (barcode) di SD inpres Pabbentengan Kabupaten Gowa. Berdasarkan hasil publikasi terkait literasi digital berbasis *Quick Response Code* menunjukkan memberikan kemudahan kepada masyarakat mengakses informasi terkait pendidikan, meningkatnya frekuensi membaca masyarakat desa menggunakan Handphone (HP) dan menciptakan gerakan literasi digital (Nursalam et al., 2020). Selain itu juga dapat Memberikan kemudahan kepada

guru dalam mengakses informasi untuk guru-guru dan siswa dalam memperoleh akses literasi digital (Nursalam et al., 2021); (Agustang et al., 2021).

Sedangkan penggunaan *board game* juga sangat bagus digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran (Syarafina et al., 2022); (Pratama, 2019); (NUGROHO, 2021); (Aprelianto et al., 2022); karena bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Tsani et al., 2021), mengatasi Bahasa gadget terhadap anak (Vincent Jonathan S., DR. Prayanto W.H., M.Sn., Hen Dian Yudani, S.T., 2015), meningkatkan minat kegiatan ekstrakurikuler pramuka, memberikan pembelajaran toleransi (Christopher et al., 2019), meningkatkan minat belajar siswa (Nurfaizah et al., 2021), permainan tradisional (Maryanti et al., 2021), peningkatan kemampuan pemecahan masalah (Safitri, 2019), meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Pamela, 2020), sehingga media *board game* sangat bagus digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

## Kesimpulan

Penguatan literasi guru dan siswa melalui *Quick Response Code* (barcode) buku kurikulum merdeka dan media pembelajaran *board game* pada program kampus mengajar angkatan 6 di SD Inpres Pabbentengan mendapatkan respons positif dari seluruh elemen sekolah karena menganggap kegiatan yang dilakukan sangat bermanfaat untuk kepala sekolah, guru dan siswa-siswa dalam belajar di semua mata pelajaran kurikulum merdeka, sedangkan media pembelajaran *board game* dapat memotivasi siswa dalam belajar.

## Referensi

- Abualnadi, D., Al-salaymeh, A., Sukkar, G. AL, & Hawa, M. (2018). The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS) The Eurasia Proceedings of Educational Using QR Codes for Improving the Educational Process of Students with Hearing Loss. & Social Sciences (EPESS), 11, 116–122. [www.isres.org](http://www.isres.org)
- Agustang, A., Suardi, S., Putra, A. D. M., & Oruh, S. (2021). Pemberdayaan Guru Mata Pelajaran Sosiologi Melalui Literasi Digital Berbasis Quick Response Code di Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 175–188. <https://doi.org/10.24036/abdi.v3i2.120>
- Aprelianto, G., Setiawan, A., & Jason Prestilliano, J. (2022). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pendakian Gunung. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 6(01), 14. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v6i01.742>
- Baban, M. H. M. (2014). Attendance Checking System Using Quick Response Code For Students At The University Of Sulaimaniyah. *Journal of Mathematics and Computer Science*, 10(03), 189–198. <https://doi.org/10.22436/jmcs.010.03.04>

- Bonifácio, V. D. B. (2012). QR-coded audio periodic table of the elements: A mobile-learning tool. *Journal of Chemical Education*, 89(4), 552–554. <https://doi.org/10.1021/ed200541e>
- Christopher, A. E., Waluyanto, H. D., Wahyudi, A. T., Visual, D. K., Seni, F., & Petra, U. K. (2019). Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran PPKn. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1–9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/93>
- Dental, S. (2017). QR Codes – an Essential Tool for Orthodontist's Smartphone. *SCIFED Publisher*, 1(1), 1–5. <http://www.scifedpublishers.com/open-access/qr-codes-an-essential-tool-for-orthodontists-smartphone.pdf>
- Durak, G., Ozkeskin, E. E., & Ataizi, M. (2016). QR CODES IN EDUCATION AND COMMUNICATION. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 0(0), 42–58. <https://doi.org/10.17718/tojde.89156>
- Febaliza, A., & Okatariyani, O. (2020). Pengembangan Instrumen Literasi Digital Sekolah, Siswa Dan Guru. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.33578/jpk-unri.v5i1.7776>
- Goyal, S., Yadav, S., & Mathuria, M. (2016). Exploring concept of QR code and its benefits in digital education system. *2016 International Conference on Advances in Computing, Communications and Informatics, ICACCI 2016*, 1141–1147. <https://doi.org/10.1109/ICACCI.2016.7732198>
- I Putu, G. S. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 268–283. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3884420>
- Kurnia, N., Wendratama, E., Adiputra, W. M., & Poerwaningtias, I. (2019). *Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik Pendampingan Orangtua terhadap ... - Novi Kurnia, Engelbertus Wendratama, Wisnu Marta Adiputra, Intania Poerwaningtias - Google Buku* (N. Kurnia (ed.)). Gadjah Mada University Press. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=PWKndwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=Literasi+digital++ADALAH&ots=g7HE4etSCp&sig=BZzFq7oEHfDU3VJDCtsk2kfx4Vg&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Literasi+digital+ADALAH&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=PWKndwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=Literasi+digital++ADALAH&ots=g7HE4etSCp&sig=BZzFq7oEHfDU3VJDCtsk2kfx4Vg&redir_esc=y#v=onepage&q=Literasi+digital+ADALAH&f=false)
- Lai, H. C., Chang, C. Y., Wen-Shiane, L., Fan, Y. L., & Wu, Y. T. (2013). The implementation of mobile learning in outdoor education: Application of QR codes. *British Journal of Educational Technology*, 44(2), 57–62. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01343.x>

- Law, C., & So, S. (2010). QR Codes in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 3(1). <https://doi.org/10.18785/jetde.0301.07>
- Law, R. (2012). Using quick response codes for student interaction during lectures. *Annual Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education, ITiCSE*, 401. <https://doi.org/10.1145/2325296.2325417>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Masalha, F., & Hirzallah, N. (2014). A Students Attendance System Using QR Code. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 5(3). <https://doi.org/10.14569/ijacsa.2014.050310>
- Mawaddah, K., Kusuma Wardani, L., & Sunarmi, D. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN QR-CODE PADA MATERI TUMBUHAN PAKU UNTUK SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 23–30. <https://doi.org/10.17977/UM052V9I1P23-30>
- Nagla, A., Ieda, M. S., & Shaljan, A. (2017). Pre-service Teachers' Perception of Quick Response (QR) Code integration in Classroom Activities. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(1), 93–100. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1124922>
- NUGROHO, D. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Kelas Viii Semeseter 1 Kurikulum 2013 Di Smp Negeri 48 Jakarta. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 150–162. <https://doi.org/10.51878/teacher.v1i2.720>
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Nursalam, Suardi, & Muhajir. (2021). Pemberdayaan Guru Melalui Literasi Digital Berbasis Quick Response Code Quick response Code. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 385–395.
- Nursalam, Suardi, Mutiara, I. A., & Herdianty. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Desa Melalui Literasi Digital Berbasis Cr Code Di Desa Bonto Jai Kecamatan Bissappu

- Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 4(2), 228–238.
- Pamela, K. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Education Fun (E-Fun) Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 10(1), 39–45. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v10i1.3852>
- Patil, V. V. (2020). APPLICATION OF QUICK RESPONSE [ QR ] CODE FOR DIGITALIZATION OF PLANT TAXONOMY . *Journal of Information and Computational Science*, 10(1), 1287–1293. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63331865/4.QR\\_code\\_paper20200516-48706-1x5a86z.pdf?1589651268=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAPPLICATION\\_OF\\_QUICK\\_RESPONSE\\_QR\\_CODE\\_FO.pdf&Expires=1602816543&Signature=ZcbM13EEu3hPadz96hupS-FzUX9yPs](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63331865/4.QR_code_paper20200516-48706-1x5a86z.pdf?1589651268=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAPPLICATION_OF_QUICK_RESPONSE_QR_CODE_FO.pdf&Expires=1602816543&Signature=ZcbM13EEu3hPadz96hupS-FzUX9yPs)
- Pratama, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah. *BaJET (Baturaja Journal of Education Technology)*, 3(1), 140–144. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET/article/view/36>
- Puspitaningdyah, R. W. (2012). Penduduk Dan Pengguna Internet Negara-Negara Di Dunia. *Ekonomi*, 41–48. file:///C:/Users/ppknu/Downloads/38-Article Text-116-1-10-20130418.pdf
- Rikala, J., & Kankaanranta, M. (2012). The use of Quick Response codes in the classroom. *CEUR Workshop Proceedings*, 955(October 2012), 148–155.
- Safitri, W. C. D. (2019). Efektivitas Media Board Game terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD. *Mimbar PSGD Undiksha*, 7(2), 72–78.
- Somerall, W. E., & Roche, C. C. (2020). The ABCs of STIs: Promoting student learning using QR codes. *Journal of Nursing Education*, 59(5), 299. <https://doi.org/10.3928/01484834-20200422-15>
- Susono, H., & Shimomura, T. (2006). Using Mobile Phones and QR Codes for Formative Class Assessment. *Current Developments in Technology-Assisted Education*, 2, 1006–1010. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.129.8360&rep=rep1&type=pdf>

- Syarafina, B., Nisa, D. A., & Romadhona, M. (2022). Perancangan Board Game “Gigiku Sehat” Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 1 - 3. *Jurnal Imajinasi*, 6(2), 112. <https://doi.org/10.26858/i.v6i2.38033>
- Tracey, D. L., DiStefano, T. P., Morris-Hackett, N., & Steefel, L. (2013). Using quick response codes to facilitate self-directed learning in a nursing skills laboratory. *Journal of Nursing Education*, 52(11), 664. <https://doi.org/10.3928/01484834-20131022-12>
- Traser, C. J., Hoffman, L. A., Seifert, M. F., & Wilson, A. B. (2015). Investigating the use of quick response codes in the gross anatomy laboratory. *Anatomical Sciences Education*, 8(5), 421–428. <https://doi.org/10.1002/ase.1499>
- Tsani, D. F., Saminanto, S., & Saputra, W. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Go-Metra untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Materi Transformasi Geometri. *CIRCLE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(01), 15–30. <https://doi.org/10.28918/circle.v1i1.3676>
- Vincent Jonathan S., DR. Prayanto W.H., M.Sn., Hen Dian Yudani, S.T., M. D. (2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*, 1–15. <https://media.neliti.com/media/publications/87086-ID-none.pdf>
- Wicaksono, D., Rakhmawati, Y., & Suryandari, N. (2019). Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sains (SNasTekS. *E-Prosiding SNasTekS*, 1(1), 9–14. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/snts/article/view/70>