

Meningkatkan Literasi AI dan Jiwa Kepemimpinan sebagai Bekal Generasi Desa Menghadapi Era Digital

Ihsan Maulana^{1*}, Muhammad Fakhri Arkan², Nafa Mariskanacya Araya³, Randy Fajar Maulana⁴, Risca Fitri Ayuni⁵

^{1,2,4,5} Departemen Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

³ Departemen Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

E-mail: risca.fa@ub.ac.id

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7835>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 19 Aug 2026

Revised: 25 Aug 2026

Accepted: 31 Aug 2026

Kata Kunci:

Kecerdasan Buatan;
Literasi Digital;
Pelatihan
Kepemimpinan;
Pemberdayaan
Masyarakat; Pemuda
Desa.

Keywords:

Artificial Intelligence;
Digital Literacy;
Leadership Training;
Community
Empowerment; Rural
Youth.



ABSTRACT

Pemuda desa, khususnya anggota Karang Taruna, dituntut untuk semakin menguasai kompetensi digital dan kepemimpinan, namun sebagian besar masih belum memahami konsep dasar kecerdasan buatan (AI) dan belum pernah mendapatkan pelatihan kepemimpinan terstruktur. Program pengabdian ini bertujuan mengenalkan literasi AI serta memperkuat kapasitas kepemimpinan pemuda Dusun Krajan, Desa Jambewangi, Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi, melalui dua kegiatan: Sosialisasi AI dan Pelatihan Skill Kepemimpinan, dengan pendekatan partisipatif berupa pemaparan materi, demonstrasi, diskusi, dan studi kasus kelompok. Kedua kegiatan yang masing-masing menargetkan minimal 20 peserta dihadiri oleh 22 anggota Karang Taruna. Peserta terlibat aktif dalam diskusi, mengenal berbagai tools AI dasar, serta berhasil menyelesaikan studi kasus kelompok. Survei kepuasan menunjukkan 20 dari 22 peserta sangat puas dan 2 peserta puas terhadap pelatihan kepemimpinan. Program ini berhasil meningkatkan pemahaman dasar AI serta memperkuat kemampuan kepemimpinan, komunikasi, dan kerja sama tim peserta.

Rural youth, particularly members of Karang Taruna, are increasingly required to master digital and leadership competencies, yet many still lack a basic understanding of artificial intelligence (AI) and structured leadership training. This community engagement program aimed to introduce AI literacy and strengthen leadership capacity among the youth of Dusun Krajan, Desa Jambewangi, Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi, through two activities: AI Socialization and Leadership Skills Training, using a participatory approach of material presentation, demonstration, discussion, and group case studies. Both activities, each targeting a minimum of 20 participants, were attended by 22 members of Karang Taruna. Participants actively engaged in discussion, became familiar with basic AI tools, and successfully completed group case studies. A satisfaction survey showed 20 of 22 participants were very satisfied and 2 satisfied with the leadership training. The program improved participants' basic AI understanding and strengthened their leadership, communication, and teamwork skills.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Ihsan Maulana, et al. (2026), Meningkatkan Literasi AI dan Jiwa Kepemimpinan sebagai Bekal Generasi Desa Menghadapi Era Digital, 5(1).<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7835>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, khususnya kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI), telah mengubah cara masyarakat bekerja, belajar, dan berorganisasi. *AI literacy* didefinisikan sebagai seperangkat kompetensi yang memungkinkan seseorang untuk memahami cara kerja AI, mengevaluasinya secara kritis, serta memanfaatkannya secara efektif dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja (Ng et al., 2021). Kompetensi ini mencakup empat dimensi utama, yaitu mengetahui dan memahami AI, menggunakan dan menerapkan AI, mengevaluasi hasil AI secara kritis, serta memahami aspek etika penggunaannya. Sayangnya, penguasaan kompetensi tersebut masih belum

merata, khususnya pada masyarakat pedesaan yang memiliki keterbatasan akses informasi dan pelatihan, sebagaimana juga tercermin dari kebutuhan literasi AI generatif yang ternyata masih tinggi bahkan pada komunitas pemuda perkotaan (Kristinawati et al., 2026).

Dusun Krajan, Desa Jambewangi, Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi merupakan salah satu wilayah dengan populasi pemuda dan anggota Karang Taruna yang cukup besar, namun sebagian besar dari mereka belum mengenal konsep dasar AI maupun pemanfaatannya untuk menunjang produktivitas di bidang pendidikan, organisasi desa, dan dunia kerja. Kesenjangan ini sejalan dengan fenomena yang banyak ditemukan pada kelompok Karang Taruna di berbagai daerah, di mana pemuda desa masih menjadi pengguna pasif teknologi digital dan belum mengoptimalkan perannya sebagai agen perubahan (Crisandye, 2018). Kondisi pasif semacam ini juga bertentangan dengan gagasan ideal bahwa Karang Taruna semestinya menjadi wadah bagi pemuda untuk menjalankan tanggung jawab sosial secara aktif sebagai gerakan warga negara (Fajar, 2018). Di sisi lain, pemuda desa juga dihadapkan pada kebutuhan untuk memiliki jiwa kepemimpinan yang kuat agar mampu berperan aktif dalam organisasi kepemudaan maupun pembangunan desa, sejalan dengan pandangan bahwa kepemimpinan menjadi dasar penting bagi kecerdasan intelektual dan sosial generasi muda (Farida & Khair, 2019). Kebutuhan ini juga semakin relevan mengingat regulasi yang menempatkan pemuda sebagai salah satu aktor kunci dalam pembangunan desa (Fatori et al., 2025).

Berbagai program pemberdayaan pemuda berbasis literasi digital telah dilaksanakan oleh pihak lain. Salah satu contohnya adalah pelatihan literasi digital untuk mencegah penyebaran hoaks pada Karang Taruna (Yuris Alkhalifi et al., 2026). Upaya serupa juga dilakukan melalui penyuluhan literasi digital untuk mengantisipasi kekacauan informasi dan penyebaran hoaks (Wahjudi & Agustin, 2022). Selain itu, terdapat pula penguatan identitas sosial melalui workshop literasi digital bagi Karang Taruna (Khulasoh et al., 2026), serta pelatihan digital entrepreneurship bagi generasi milenial (Gunawan & Hazwardy, 2020). Program literasi digital untuk peningkatan kompetensi sumber daya manusia masyarakat desa juga pernah dilaksanakan pada populasi yang serupa (Rasyid et al., 2025). Pendekatan penyuluhan kepemimpinan bagi Karang Taruna juga pernah diterapkan di Kabupaten Semarang (Ahwan, 2022), termasuk program serupa yang menyasar generasi muda mandiri desa di kabupaten yang sama (Herna Susanti et al., 2025). Pemaduan kepemimpinan dengan penguatan kewirausahaan pemuda Karang Taruna juga pernah dilakukan di Purbalingga (Prasetyo, 2026). Program-program tersebut secara umum berhasil meningkatkan kesadaran digital maupun kapasitas kepemimpinan peserta secara terpisah, tetapi belum banyak yang secara khusus memadukan literasi AI dengan penguatan kapasitas kepemimpinan pemuda desa dalam satu rangkaian kegiatan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, program kerja pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk (1) memperkenalkan konsep dasar, perkembangan, dan implementasi AI dalam dunia organisasi dan dunia kerja, (2) mengedukasi peserta mengenai etika dan penggunaan AI secara bertanggung jawab, serta (3) meningkatkan kemampuan kepemimpinan, komunikasi, dan kerja sama tim pemuda dan anggota Karang Taruna Dusun Krajan. Partisipasi dan interaksi dengan komunitas dilakukan melalui dua bentuk kegiatan, yaitu Sosialisasi AI dan Pelatihan Skill Kepemimpinan, yang keduanya menyasar Pemuda dan Karang Taruna Dusun Krajan sebagai mitra utama sekaligus subjek aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar objek penerima materi (Purwati, E., & Aziz, R. A. 2024).

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Dusun Krajan, Desa Jambewangi, Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi, dengan sasaran Pemuda dan anggota Karang Taruna setempat. Sebelum program dilaksanakan, kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian besar pemuda dan anggota Karang Taruna belum mengenal konsep dasar AI serta pemanfaatannya bagi produktivitas, dan belum pernah mengikuti pelatihan khusus mengenai pengembangan soft skills kepemimpinan yang dapat menunjang peran mereka dalam organisasi desa maupun dunia kerja. Kondisi ini menjadi dasar penetapan target minimal 20 peserta untuk masing-masing kegiatan, dengan hasil yang diharapkan berupa peningkatan literasi digital berbasis AI serta penguatan kapasitas kepemimpinan, komunikasi, dan kerja sama tim peserta (Novita Hamron., Dyah Noor Intan., Hety Novitasari3., Oktamalia. 2024).

Metode pelaksanaan mengadopsi pendekatan pemberdayaan masyarakat partisipatif yang melibatkan mitra sejak tahap sosialisasi hingga evaluasi (Suci & Fathoni, 2023; Susilo et al., 2025). Kegiatan Sosialisasi AI dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu pemaparan materi mengenai konsep

dasar dan perkembangan AI, demonstrasi penggunaan berbagai tools AI (di antaranya untuk penyusunan tugas, penelitian, pembuatan konten, analisis data, dan pengembangan ide kreatif), serta diskusi interaktif untuk memperdalam pemahaman peserta. Kegiatan Pelatihan Skill Kepemimpinan dilaksanakan melalui penyampaian materi mengenai karakteristik pemimpin dan potensi diri, diskusi interaktif mengenai komunikasi efektif dan public speaking, serta penyelesaian studi kasus secara berkelompok untuk melatih kerja sama tim, penyelesaian konflik, dan pengambilan keputusan (jurnal.dokicti.org, Vol. 1, No. 2, 2023)

Teknik pengumpulan data dilakukan secara kualitatif deskriptif melalui tiga cara, yaitu observasi langsung terhadap partisipasi dan antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung, pencatatan hasil diskusi interaktif dan presentasi studi kasus kelompok, serta survei kepuasan yang diisi oleh peserta pada akhir kegiatan Pelatihan Skill Kepemimpinan. (Rust, R. T., & Huang, M.-H. 2018). Sampel peserta ditentukan secara purposif, yaitu seluruh pemuda dan anggota Karang Taruna Dusun Krajan yang bersedia dan berkesempatan hadir pada masing-masing kegiatan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan di awal program terhadap capaian aktual di lapangan, baik dari sisi jumlah peserta, tingkat partisipasi, maupun tingkat kepuasan peserta. Kedua kegiatan dilaksanakan dalam satu rangkaian program kerja pengabdian kepada masyarakat pada periode Kuliah Kerja Nyata (KKN) di lokasi tersebut (Hangkara Majaya. (2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Sosialisasi AI dan Pelatihan Skill Kepemimpinan yang dilaksanakan di Dusun Krajan berhasil melampaui target jumlah peserta yang ditetapkan di awal program. Kedua kegiatan yang semula menargetkan minimal 20 peserta masing-masing dihadiri oleh 22 peserta dari kalangan pemuda dan Karang Taruna setempat. Pada kegiatan Sosialisasi AI, peserta menunjukkan keterlibatan aktif dalam sesi diskusi dan mulai mengenal berbagai platform AI dasar yang relevan dengan kebutuhan akademik, organisasi, maupun dunia kerja. Pada kegiatan Pelatihan Skill Kepemimpinan, seluruh kelompok peserta berhasil menyelesaikan studi kasus yang diberikan dan mempresentasikan hasil diskusinya di hadapan peserta lain, yang menunjukkan pemahaman terhadap pentingnya kepemimpinan, komunikasi, dan kerja sama tim.

Rekapitulasi capaian target dan realisasi peserta pada kedua kegiatan

Tabel 1. Target dan realisasi peserta program

Kegiatan	Target Peserta	Realisasi Peserta	Capaian Indikator Kualitatif
Sosialisasi AI	20 orang	22 orang	Peserta aktif berdiskusi dan mencoba platform AI dasar
Pelatihan Skill Kepemimpinan	20 orang	22 orang	Seluruh kelompok menyelesaikan dan mempresentasikan studi kasus

Selain jumlah peserta, tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan Pelatihan Skill Kepemimpinan turut diukur melalui survei kepuasan pada akhir kegiatan sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2

Tabel 2. Distribusi tingkat kepuasan peserta pada kegiatan Pelatihan Skill Kepemimpinan

Kategori Kepuasan	Jumlah Peserta	Persentase (%)
Sangat puas	20	90,9
Puas	2	9,1
Total	22	100

Hasil survei pada Tabel 2 menunjukkan bahwa mayoritas peserta, yaitu 20 dari 22 orang (90,9%), menyatakan sangat puas terhadap pelaksanaan Pelatihan Skill Kepemimpinan, sedangkan 2 peserta lainnya (9,1%) menyatakan puas. Tidak ditemukan peserta yang menyatakan kurang puas atau tidak puas, yang mengindikasikan bahwa metode penyampaian materi, diskusi interaktif, dan studi kasus kelompok yang digunakan cukup efektif untuk menjangkau kebutuhan peserta.

Tabel 1 dan Tabel 2 di atas menegaskan bahwa kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil secara kuantitas dari sisi jumlah peserta yang melampaui target, tetapi juga secara kualitas dari sisi keterlibatan aktif dan tingkat kepuasan peserta. Capaian realisasi peserta sebanyak 22 orang pada kedua kegiatan, atau 110% dari target minimal, memperkuat indikasi bahwa isu literasi AI dan kepemimpinan

memang relevan dan dibutuhkan oleh pemuda Dusun Krajan, sejalan dengan temuan bahwa keterlibatan Karang Taruna cenderung tinggi ketika materi yang disampaikan dianggap aplikatif bagi kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka (Khulasoh et al., 2026).



Gambar 1. Pelaksanaan Sosialisasi AI bagi Pemuda dan Karang Taruna Dusun Krajan: (a) Pemaparan materi konsep dasar AI; (b) Sesi diskusi interaktif peserta

Gambar 1 memperlihatkan antusiasme peserta selama sesi pemaparan materi dan diskusi interaktif berlangsung. Dokumentasi ini menegaskan bahwa peserta tidak hanya hadir secara pasif, tetapi turut terlibat dalam tanya jawab mengenai pemanfaatan AI untuk kebutuhan tugas, konten, dan analisis data.



Gambar 2. Presentasi hasil diskusi studi kasus kepemimpinan oleh peserta secara berkelompok

Gambar 2 menunjukkan proses presentasi kelompok setelah peserta menyelesaikan studi kasus kepemimpinan, yang menjadi bukti nyata bahwa peserta mampu menerapkan konsep komunikasi efektif dan kerja sama tim yang telah dipelajari sebelumnya.

Secara umum, sebelum program dilaksanakan, pemuda dan anggota Karang Taruna Dusun Krajan belum memiliki bekal pemahaman AI maupun pelatihan kepemimpinan yang terstruktur. Setelah program berjalan, peserta menunjukkan pemahaman awal mengenai berbagai platform AI serta mulai mengaplikasikannya secara langsung dalam sesi demonstrasi, sejalan dengan tahapan kompetensi AI literacy yaitu mengetahui, memahami, dan menggunakan AI secara praktis. Pada aspek kepemimpinan, peserta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam berdiskusi dan mempresentasikan gagasan, yang merupakan indikator penting dalam pembentukan karakter kepemimpinan generasi muda di tingkat desa (Crisandye, 2018).

Dibandingkan dengan program literasi digital serupa yang berfokus pada pencegahan hoaks atau produksi konten (Yuris Alkhalifi et al., 2026; Wahjudi & Agustin, 2022), program ini memiliki keunikan karena memadukan literasi AI dengan penguatan jiwa kepemimpinan dalam satu rangkaian kegiatan yang saling melengkapi. Keunggulan pendekatan ini adalah peserta tidak hanya dibekali kemampuan teknis memanfaatkan AI, tetapi juga kemampuan non-teknis berupa komunikasi dan kepemimpinan yang dibutuhkan untuk menerapkan pengetahuan tersebut secara kolektif dalam organisasi desa. Namun demikian, program ini juga memiliki keterbatasan, yaitu durasi pelaksanaan yang relatif singkat sehingga sesi demonstrasi AI dan studi kasus kepemimpinan belum dapat diikuti oleh seluruh peserta secara individual, serta pengondisian tempat dan tata letak peserta yang masih perlu diperbaiki agar suasana kegiatan lebih kondusif. Adopsi inovasi oleh komunitas mulai terlihat dari ketertarikan peserta untuk mencoba secara mandiri beberapa tools AI yang didemonstrasikan setelah sesi kegiatan berakhir, yang menjadi sinyal awal keberlanjutan pemanfaatan AI di lingkungan Karang Taruna Dusun Krajan.

SIMPULAN

Program kerja pengabdian kepada masyarakat berupa Sosialisasi AI dan Pelatihan Skill Kepemimpinan di Dusun Krajan, Desa Jambewangi, Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi telah berhasil mencapai target yang ditetapkan, dengan realisasi 22 peserta pada masing-masing kegiatan atau melampaui target minimal 20 peserta. Metode sosialisasi, demonstrasi, diskusi interaktif, dan studi kasus kelompok yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tantangan pemuda desa yang masih minim literasi AI dan pelatihan kepemimpinan terstruktur. Kegiatan ini berdampak pada meningkatnya pemahaman dasar peserta mengenai konsep dan pemanfaatan AI secara bertanggung jawab, serta menguatnya kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan kerja sama tim peserta, sebagaimana ditunjukkan oleh tingkat kepuasan peserta yang tinggi pada Pelatihan Skill Kepemimpinan. Untuk pengabdian selanjutnya, disarankan agar durasi sesi demonstrasi dan studi kasus diperpanjang, pengondisian peserta dan tata letak kegiatan lebih diperhatikan, serta dilakukan pendampingan lanjutan agar pemanfaatan AI dan penerapan jiwa kepemimpinan oleh Karang Taruna Dusun Krajan dapat berkelanjutan dan berdampak lebih luas bagi pembangunan desa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Desa Jambewangi, pengurus dan anggota Karang Taruna Dusun Krajan, Dosen Pembimbing Lapangan, serta Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya (PKM FEB UB) atas dukungan, fasilitas, dan kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan program pengabdian ini. Kegiatan ini tidak menerima hibah khusus dari lembaga pendanaan pada sektor publik, komersial, maupun nirlaba, dan dilaksanakan sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) mahasiswa Universitas Brawijaya

REFERENSI

- Ahwan, A. (2022). Penyuluhan Pelatihan Kepemimpinan Kepada Karang Taruna Desa Grabagan Kec. Susukan Kab. Semarang. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*. <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijecs/article/view/1838>
- Budiman, I. A., Fauzi, R. S., Indrayogi, & Rustandi, E. (2025). Pelatihan soft skill untuk mahasiswa peserta KKN. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 444–449. <https://doi.org/10.31949/jb.v6i1.11692>
- Crisandye, Y. F. (2018). Peran Karang Taruna dalam pengembangan kreativitas remaja. *Jurnal COMM-EDU*, 1(3), 175–182. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v1i3.2101>
- Farida, S. I., & Khair, O. I. (2019). Leadership sebagai Dasar Kecerdasan Intelektual Mahasiswa Program Studi Manajemen di Universitas Pamulang. *JIMF (Jurnal Ilmiah Manajemen Forkamma)*, 3(1), 46–60. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/FRKM/article/view/3566>
- Fatori, A., Fatimah, H., & Marseli Faderi, L. (2025). Analisis Konseptual Peran Pemuda dalam Pembangunan Desa Berdasarkan Undang-Undang Desa. *Jurnal Administrasi Politik dan Sosial*, 6(2), 327–341. <https://doi.org/10.46730/japs.v6i2.283>
- Gunawan, A., & Hazwardy, D. (2020). Pelatihan digital entrepreneurship untuk mewujudkan generasi milenial berjiwa wirausaha. *Abdimas Dewantara*, 3(1), 81–88. <https://doi.org/10.30738/ad.v3i1.4311>
- Herna Susanti, M., Setiawan, A., Anandha, Wirayudha, I. S., Puspaningrum, A. R., & Faizah, S. R. (2025). Pelatihan Kepemimpinan Karang Taruna Menuju Generasi Muda Mandiri Desa Genting Kabupaten Semarang. *Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 96–108. <https://doi.org/10.55606/nusantara.v6i1.7405>
- Khulasoh, D. A., Gunawan, W., & Nugraha, A. M. (2026). Penguatan identitas sosial melalui workshop literasi digital pada Karang Taruna RW 03 Kampung Ciseke. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(2), 640–648. <https://doi.org/10.24036/abdi.v8i2.1939>
- Kristinawati, D., Nurhazizah, E., & Alfianur, F. (2026). Pelatihan Dua Belas Kompetensi Strategis Generative AI untuk Komunitas Averroes Berdaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 5(3), 111–123. <https://journal.adpebi.com/index.php/JPMA/article/view/1877/1436>
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>

- Prasetyo, S. (2026). Pelatihan Kewirausahaan bagi Pemuda Karang Taruna Desa Gunungkarang, Kecamatan Bobotsari, Kabupaten Purbalingga. *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 332–337. <https://doi.org/10.62335/besiru.v3i2.2413>
- Purwati, E., & Aziz, R. A. (2024). Implementasi sistem cerdas berbasis AI dalam komunikasi organisasi: Tantangan dan peluang. *Jurnal FISIP*, Universitas Pendidikan Nasional. <https://journal.undiknas.ac.id/index.php/fisip/article/download/4914/1458/13934>
- Rust, R. T., & Huang, M.-H. (2018), sebagaimana dikutip dalam *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10(3). Universitas Negeri Surabaya. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jim/article/download/18691/8455/66529>
- Novita Hamron., Dyah Noor Intan., Hety Novitasari3., Oktamalia. (2024). Budidaya Ikan Lele Sangkuriang di Kolam Terpal. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(6). <https://journal.ppmi.web.id/index.php/JPKI2/article/download/1534/1122>
- Hangkara Majaya. (2025). Tingkat kepuasan dosen terhadap layanan pelatihan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Politeknik Pelayaran Barombong*. <https://jurnal.poltekelbarombong.ac.id/index.php/hmj/article/download/8/4>
- Pratama, F. F., & Rahmat, R. (2018). Peran karang taruna dalam mewujudkan tanggung jawab sosial pemuda sebagai gerakan warga negara. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(2), 170–179. <https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/article/view/19192>
- Rasyid, R., Chandra, D., Shaumiwyaty, S., Jusdienar, A. L., & Ratnawita, R. (2025). Program Literasi Digital untuk Peningkatan Kompetensi SDM Masyarakat Desa. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 346–352. <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/86>
- Suci, S. N. K., & Fathoni, T. (2023). Pemberdayaan Karang Taruna dalam meningkatkan potensi desa wisata melalui sadar wisata di Desa Bancangan Sambit. *Journal of Community Development and Disaster Management*, 5(2), 81–89. <https://doi.org/10.37680/jcd.v5i2.2928>
- Wahjudi, S., & Agustin, D. A. C. (2022). Antisipasi kekacauan informasi dan pencegahan penyebaran hoax melalui penyuluhan literasi digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (PANDAWA)*, 1(2), 24–31. <https://doi.org/10.52447/pandawa.v1i2.6550>
- Yuris Alkhalifi, Rizal, K., Alam, N., & Amir. (2026). Literasi digital penangkal hoaks: Upaya identifikasi, verifikasi, dan pemberdayaan Karang Taruna. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 5(1), 1089–1099. <https://doi.org/10.62712/juribmas.v5i1.1274>