

## Pemberdayaan Masyarakat dan Sekolah Melalui Program KKN Berbasis Edukasi dan Digitalisasi di SDN Kebayoran Lama Utara 09

Muhammad Al Rafli<sup>1\*</sup>, Rabiyyatul Adawiyah<sup>2</sup>, Athif Basyar Mussafa<sup>3</sup>, Kukuh Daruningsih<sup>4</sup>, Chalia Keviana Agatha<sup>5</sup>, Ervin<sup>6</sup>, Puji Utami<sup>7</sup>, Nurul Amanah<sup>8</sup>, Adhitya Erlangga Ramadhan<sup>9</sup>, Rian Ananda Putra<sup>10</sup>, Ellya Sestri<sup>11</sup>

<sup>1,3,4,6,8,9,10,11</sup>Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta, Jl. Ir H. Juanda No.77, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten

<sup>2,5,7</sup>Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta, Jl. Ir H. Juanda No.77, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten

E-mail: [mraflyal169@gmail.com](mailto:mraflyal169@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.3835>

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT

#### Article history:

Received: 20 Dec 2025

Revised: 26 Dec 2025

Accepted: 01 Jan 2026

#### Kata Kunci:

Pemberdayaan Masyarakat, Edukasi, Digitalisasi, KKN.

#### Keywords:

Community Empowerment, Education, Digitalization, KKN.

Program KKN berbasis edukasi dan digitalisasi di SDN Kebayoran Lama Utara 09 dilaksanakan untuk menjawab kebutuhan peningkatan kemampuan literasi digital di lingkungan sekolah dan masyarakat. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan literasi siswa, mendukung guru dalam pemanfaatan sarana belajar yang lebih variatif dan interaktif, serta memberdayakan pelaku UMKM melalui pelatihan pemasaran digital. Program dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif melalui observasi, wawancara, dan dialog partisipatif, kemudian diimplementasikan melalui rangkaian kegiatan seperti Seminar Bullying, Seminar Gadget, Seminar Minat Bakat, Seminar Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI, Bimbingan Belajar, Kegiatan Mengenal Emosi, Prakarya Bingkai, Sampahku Karyaku, Pembuatan Poster Edukasi, Festival KKN AKSARA, Revitalisasi dan Digitalisasi Perpustakaan, Kreasi Mading, Pembuatan Sistem Manajemen Aset Sekolah, Go Green, serta Seminar Digitalisasi UMKM. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami isu sosial dan penggunaan teknologi, peningkatan kreativitas melalui kegiatan berbasis proyek, serta peningkatan fasilitas pembelajaran. Selain itu, UMKM memperoleh pemahaman baru terkait strategi digital marketing.

*The education and digitalization based KKN Program at SDN Kebayoran Lama Utara 09 was implemented to address the need to improve digital literacy in schools and communities. This activity aims to improve student literacy, support teachers in utilizing more varied and interactive learning tools, and empower MSME players through digital marketing training. The program was implemented using a participatory approach through observation, interviews, and participatory dialogue, then implemented through a series of activities such as seminars on bullying, gadgets, talents and interests, AI-based Interactive Learning Media Innovation, tutoring, emotion recognition activities, frame crafts, the Sampahku Karyaku recycling project, educational poster making, the AKSARA KKN Festival, library revitalization and digitization, wall magazine creation, school asset management system development, Go Green, and MSME digitization seminars. The results of the implementation showed an increase in students' ability to understand social issues and the use of technology, an increase in creativity through project-based activities, and an improvement in learning facilities. In addition, MSMEs gained new insights into digital marketing strategies.*



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

**How to Cite:** Muhammad Al Rafli, et al (2025), Pemberdayaan Masyarakat dan Sekolah Melalui Program KKN Berbasis Edukasi dan Digitalisasi di SDN Kebayoran Lama Utara 09, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.3835>

## PENDAHULUAN

Transformasi digital yang berkembang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pola pembelajaran, pekerjaan, dan kegiatan masyarakat. Digitalisasi menjadi penting untuk memperkuat mutu pendidikan melalui akses informasi yang lebih luas dan penggunaan perangkat teknologi yang mendukung efektivitas pembelajaran. Penguasaan inovasi digital juga menjadi faktor kunci untuk menghadapi persaingan global (Lestari & Persada, 2024). Guru membutuhkan media pembelajaran digital yang sederhana dan efisien agar proses belajar tetap menarik (Arsyad et al., 2025). Teknologi digital membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi perkembangan teknologi masa depan (Kosasi et al., 2024). Kesadaran akan pentingnya inovasi digital turut meningkat di berbagai sektor pendidikan dan masyarakat (Syamsu et al., 2024).

Di balik tren digitalisasi, kemampuan literasi digital guru, siswa, dan masyarakat masih rendah. Banyak pengguna mengalami kesulitan mengoperasikan perangkat digital dan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Hambatan juga ditemukan pada pelaku UMKM yang belum mampu menggunakan teknologi pemasaran digital secara efektif (Ramadhany et al., 2023). Keterbatasan ini dapat memperlambat pertumbuhan usaha lokal (Prasetyo et al., 2024). Minimnya pemanfaatan teknologi turut menyulitkan masyarakat mengakses layanan publik dan memasarkan produk secara luas (Amin et al., 2025). Oleh sebab itu, penguatan keterampilan digital menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan efektivitas belajar dan aktivitas ekonomi (Yuhanda & Laksana, 2024). Literasi digital juga terbukti meningkatkan capaian akademik siswa (Hasyiyati et al., 2025).

Analisis menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan penguasaan teknologi dengan kemampuan serta sarana yang tersedia. Rendahnya pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran dan lemahnya pengelolaan informasi sekolah menandakan perlunya intervensi terarah. Transformasi digital yang komprehensif diperlukan untuk memperkuat SDM, infrastruktur, dan konten pembelajaran secara simultan (Thahir et al., 2025). Pendekatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) berbasis edukasi dan digitalisasi hadir sebagai solusi melalui pelatihan perangkat digital, pembuatan media pembelajaran, dan penguatan manajemen informasi sekolah. Pendekatan ini juga memberi nilai tambah bagi masyarakat melalui pelatihan pemasaran digital yang relevan dengan kebutuhan lokal.

Situasi di SDN Kebayoran Lama Utara 09 menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan memanfaatkan perangkat digital secara optimal, sementara siswa memiliki tingkat penguasaan teknologi yang berbeda-beda. Di lingkungan sekitar sekolah, pelaku usaha kecil belum mampu menggunakan platform digital untuk mempromosikan produk. Hal ini menandakan perlunya pendampingan yang praktis dan berkelanjutan. Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) berbasis edukasi dan digitalisasi menjadi relevan karena meliputi pelatihan media pembelajaran digital, pengelolaan informasi sekolah, serta pelatihan pemasaran digital bagi pelaku usaha. Faktor lingkungan dan keberagaman masyarakat menjadikan lokasi ini ideal untuk penguatan budaya digital.

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini bertujuan meningkatkan literasi digital melalui pelatihan, pendampingan, dan pembuatan konten pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan difokuskan pada peningkatan kemampuan guru, pengembangan keterampilan digital siswa, serta pemberdayaan masyarakat pelaku usaha dalam pemasaran digital. Artikel ini berkontribusi pada pengembangan pendekatan edukasi digital terintegrasi yang dapat menjadi model peningkatan kualitas pembelajaran dan ekonomi masyarakat. Program ini juga mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan dalam aspek pendidikan berkualitas, pemberdayaan ekonomi, dan penguatan teknologi, dengan indikator peningkatan keterampilan digital dan efektivitas pengelolaan informasi sekolah.

## METODE

Kegiatan ini merupakan program pengabdian masyarakat berbasis edukasi dan digitalisasi yang menggunakan pendekatan partisipatif dengan melibatkan guru, siswa, serta pelaku UMKM di sekitar SDN Kebayoran Lama Utara 09. Pendekatan ini memungkinkan proses identifikasi kebutuhan dilakukan secara langsung melalui observasi, wawancara, dan dialog partisipatif untuk memastikan bahwa program yang dirancang sesuai kondisi mitra.

Program dilaksanakan selama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada bulan September – Oktober 2025 di lingkungan SDN Kebayoran Lama Utara 09 dan wilayah sekitar sebagai lokasi sasaran.

Pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan kebutuhan peningkatan literasi digital, pengembangan media pembelajaran, serta optimalisasi penggunaan teknologi oleh masyarakat dan pelaku UMKM.

Subjek kegiatan mencakup guru, siswa sekolah dasar, serta pelaku UMKM di lingkungan Kebayoran Lama Utara. Guru menjadi sasaran utama pada penguatan media pembelajaran digital, siswa sebagai peserta dalam kegiatan seminar dan pendampingan literasi digital, serta pelaku UMKM sebagai penerima pelatihan pemasaran digital dan pengelolaan konten. Seluruh subjek ditentukan berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan awal.

Prosedur kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan program, pelaksanaan kegiatan, serta dokumentasi. Tahap analisis kebutuhan meliputi observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan pelaku UMKM, serta survei kondisi perpustakaan. Tahap perencanaan mencakup penyusunan materi, penyusunan jadwal, serta pembagian tugas tim. Pelaksanaan dilakukan melalui seminar anti-bullying, seminar gadget, lomba kreativitas siswa, revitalisasi perpustakaan, pengembangan sistem inventaris, dan pelatihan digitalisasi UMKM. Tahap akhir berupa dokumentasi kegiatan sebagai dasar evaluasi.



**Gambar 1.** Tahapan Pelaksanaan Kegiatan KKN

Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara, identifikasi kebutuhan mitra, dokumentasi foto–video, serta catatan lapangan selama pendampingan berlangsung. Setiap instrumen digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan, menilai respons peserta, dan mengevaluasi ketercapaian tujuan program. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menelaah hasil observasi dan dokumentasi untuk menarik kesimpulan terkait dampak kegiatan bagi mitra.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat melalui KKN AKSARA di SDN Kebayoran Lama Utara 09 menghasilkan berbagai capaian yang relevan dengan kebutuhan mitra. Program yang dilaksanakan meliputi edukasi siswa, pengembangan kreativitas, penguatan fasilitas pembelajaran, pemberdayaan masyarakat, hingga peningkatan tata kelola berbasis digital. Setiap kegiatan yang dilakukan telah menimbulkan respons yang baik dan memberikan dampak yang terlihat pada siswa, guru, maupun pelaku UMKM.

### *Edukasi dan Pembinaan Karakter Siswa*



**Gambar 2.** Kegiatan Seminar Bullying



**Gambar 3.** Kegiatan Seminar Gadget

Program edukatif seperti Seminar Bullying, Seminar Gadget, Seminar Minat Bakat, Bimbingan Belajar dan kegiatan Mengenal Emosi berkontribusi dalam memperkuat pemahaman siswa tentang isu-isu sosial, perilaku digital, dan pengenalan diri. Siswa secara aktif terlibat dalam diskusi dan

menunjukkan pemahaman mereka melalui contoh-contoh sederhana yang berkaitan dengan materi yang disajikan. Guru turut mengapresiasi langkah edukatif ini karena berkontribusi secara positif dan berkelanjutan terhadap pengembangan karakter siswa.

***Pengembangan Kreativitas dan Literasi Siswa***



**Gambar 4.** Kegiatan Prakarya Bingkai



**Gambar 5.** Kegiatan Sampahku Karyaku



**Gambar 6.** Kegiatan Festival KKN AKSARA

Kegiatan Prakarya Bingkai, Sampahku Karyaku, pembuatan poster edukasi, dan Festival KKN AKSARA memberi siswa kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui kegiatan langsung yang menyenangkan. Karya-karya yang dihasilkan dipamerkan di mading sekolah, sehingga membuat lingkungan belajar lebih informatif dan menarik. Program ini meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan visual dan membantu dalam memelihara rasa percaya diri mengenai output yang mereka hasilkan.

***Lingkungan Belajar dan Inovasi Pembelajaran***



**Gambar 7.** Kegiatan Kreasi Mading Sekolah



**Gambar 8.** Seminar Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI

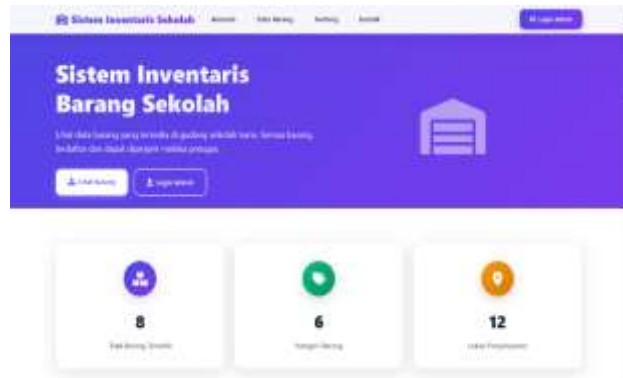
Revitalisasi perpustakaan, kreasi mading sekolah, dan Seminar Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI memberikan pengaruh yang positif terhadap kualitas lingkungan belajar. Perpustakaan sekarang lebih terorganisir secara sistematis, memfasilitasi akses yang lebih mudah ke bahan bacaan bagi siswa. Desain mading yang baru membantu meningkatkan daya tarik visual informasi

sekolah. Selain itu, guru memperoleh perspektif baru dalam pemanfaatan teknologi AI untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih interaktif.

**Pengabdian Masyarakat dan Penguatan Kapasitas**



**Gambar 9.** Kegiatan Seminar Digitalisasi UMKM



**Gambar 10.** Tampilan Sistem Manajemen Inventaris Aset Sekolah

Pelatihan Digitalisasi UMKM memberikan peserta UMKM dengan pengetahuan dasar mengenai strategi pemasaran digital, termasuk pemanfaatan media sosial untuk pengembangan usaha. Kegiatan bimbingan belajar membantu meningkatkan pemahaman anak tentang mata pelajaran akademik sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, pembuatan Sistem Manajemen Inventaris Aset Sekolah memudahkan staf tata usaha dalam melakukan pencatatan aset secara lebih efisien dan terstruktur.

**Tabel 1.** Hasil Capaian Program Kerja KKN AKSARA

No.	Nama Program Kerja	Hasil / Capaian
1.	Seminar Bullying	Siswa/i dapat memahami dampak bullying serta menunjukkan sikap yang lebih empati dan saling menghargai setelah menerima materi dan penjelasan yang diberikan.
2.	Prakarya Bingkai	Siswa/i mampu membuat bingkai dari bahan daur ulang dengan hasil menarik sehingga menumbuhkan rasa bangga dan kreativitas siswa/i.
3.	Mengenal Emosi (Kotak Emosi)	Siswa/i dapat memahami perbedaan emosi dasar melalui permainan. Kegiatan berlangsung interaktif dan menyenangkan.
4.	Sampahku Karyaku	Siswa/i berhasil membuat karya dari sampah plastik jajanan mereka. Hasil dari karya tersebut ditempel di mading sekolah.
5.	Seminar Gadget	Materi disampaikan dengan media video interaktif dan diskusi. Siswa/i mampu menerapkan contoh dari penggunaan gadget yang baik dan buruk.
6.	Seminar Minat Bakat	Siswa/i dapat memahami serta mengenali minat dan bakat yang dimilikinya dengan lebih jelas melalui penyampaian materi dan diskusi interaktif
7.	Seminar Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI	Guru memperoleh wawasan baru mengenai pemanfaatan AI untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif.
8.	Pembuatan Poster Edukasi	Poster edukasi berhasil dibuat dan dipasang sebagai media informasi yang membantu meningkatkan kesadaran siswa terkait lingkungan, penggunaan gadget, anti-bullying, serta literasi.
9.	Festival KKN AKSARA	Festival yang terdiri dari lomba cerdas cermat, cepat tepat, dan mewarnai ini berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis, respon cepat, serta kreativitas seni siswa, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri melalui kompetisi yang edukatif.
10.	Revitalisasi dan Digitalisasi Perpustakaan	Perpustakaan menjadi lebih tertata dan sistem inventaris digital berhasil digunakan sehingga memudahkan pencatatan dan pengelolaan koleksi buku.

11.	Kreasi Mading	Mading sekolah tampil lebih menarik dengan desain baru yang membuat siswa/i lebih aktif membaca informasi.
12.	Go Green	Siswa/i berpartisipasi dalam kegiatan penanaman tanaman sehingga berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga lingkungan serta memberikan kontribusi nyata pada penghijauan area sekolah.
13.	Seminar Digitalisasi UMKM	Kegiatan diikuti oleh sekitar 20 pelaku UMKM di wilayah sekitar yang memperoleh pemahaman mengenai strategi pemasaran digital serta mampu mengoptimalkan penggunaan media sosial untuk memperluas dan mengembangkan usahanya.
14.	Bimbingan Belajar	Kegiatan bimbingan belajar berjalan dengan lancar dan diikuti oleh anak-anak SD, SMP, SMA, serta masyarakat sekitar yang antusias, sehingga membantu meningkatkan pemahaman pelajaran dan semangat belajar di lingkungan RPTRA.
15.	Sistem Manajemen Inventaris Aset	Sistem manajemen aset selesai dibuat dan dapat dioperasikan dengan baik sehingga membantu sekolah mencatat aset secara lebih efisien dan transparan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan seluruh program kerja, terlihat bahwa kegiatan edukasi seperti seminar bullying, seminar gadget, minat bakat, dan mengenal emosi memberikan perubahan positif terhadap pemahaman dan sikap siswa. Hal ini dapat dilihat dari tanggapan yang muncul setelah kegiatan, di mana siswa menunjukkan rasa empati yang tinggi, memiliki kemampuan untuk menggunakan gadget dengan bijaksana, dan menunjukkan peningkatan kapasitas untuk mengenali potensi dan emosi diri. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemberian materi melalui pendekatan interaktif dan visual efektif dalam memperkuat literasi sosial dan digital siswa, sejalan dengan tujuan KKN untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta menumbuhkan karakter peserta didik.

Hasil kegiatan kreatif seperti prakarya bingkai, sampahku karyaku, kreasi mading, dan Festival KKN AKSARA juga menunjukkan dampak yang signifikan. Siswa telah menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan beragam produk kreatif, menampilkan kemampuan berpikir kritis, ketelitian, serta keberanian untuk berkompetisi melalui lomba cerdas cermat, cepat tepat, dan mewarnai. Kegiatan berbasis proyek ini memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan motorik, estetika, dan *problem solving*. Sementara itu, program revitalisasi untuk perpustakaan, pembuatan poster edukasi, dan *Go Green* berhasil meningkatkan kualitas lingkungan belajar melalui penataan fasilitas dan penghijauan sekolah. Upaya digitalisasi melalui sistem inventaris perpustakaan dan sistem manajemen aset terbukti meningkatkan efisiensi administrasi sekolah serta meningkatkan kesiapan guru untuk menggunakan teknologi secara efektif.

Program pemberdayaan masyarakat melalui seminar digitalisasi UMKM memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pelaku usaha lokal dalam memahami strategi pemasaran digital dan pengelolaan *branding* produk secara efektif. Kegiatan bimbingan belajar yang melibatkan anak-anak di berbagai tingkat pendidikan juga menunjukkan pengaruh positif dalam menumbuhkan minat dan motivasi untuk belajar di lingkungan masyarakat setempat. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan program KKN tidak hanya berdampak pada sekolah sebagai mitra utama tetapi juga memberikan manfaat yang lebih luas kepada masyarakat sekitar melalui transfer pengetahuan dan peningkatan kapasitas berbasis edukasi dan digitalisasi.

## SIMPULAN

Pelaksanaan Program KKN berbasis edukasi dan digitalisasi di SDN Kebayoran Lama Utara 09 telah memberikan dampak nyata bagi sekolah dan masyarakat melalui rangkaian kegiatan yang dirancang sesuai kebutuhan mitra. Program edukatif seperti seminar bullying, seminar gadget, seminar minat bakat, dan mengenal emosi telah membantu siswa memahami perilaku positif, penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, serta kemampuan mengenali diri. Kegiatan kreatif berupa prakarya bingkai, Sampahku Karyaku, poster edukasi, kreasi mading, dan Festival KKN AKSARA memperkaya pengalaman belajar siswa melalui aktivitas yang mendorong kreativitas, keberanian, dan partisipasi

aktif. Bersamaan dengan itu, revitalisasi perpustakaan menjadikan lingkungan belajar lebih terstruktur, mudah diakses, dan mendukung kebutuhan pembelajaran sehari-hari.

Penerapan digitalisasi melalui sistem inventaris perpustakaan, sistem manajemen aset, serta pelatihan digitalisasi UMKM menunjukkan bahwa teknologi sederhana dapat membantu meningkatkan efektivitas administrasi sekolah dan memberikan manfaat langsung bagi pelaku usaha lokal. Program ini juga mendapat respons positif dari guru, siswa, dan masyarakat yang terlibat, menandakan bahwa kegiatan yang dilaksanakan relevan dengan kondisi lapangan dan berhasil mencapai sasaran yang ditetapkan. Secara keseluruhan, KKN ini membuktikan bahwa integrasi edukasi dan digitalisasi dapat menjadi pendekatan yang tepat untuk mendukung pembelajaran, pengelolaan sekolah, dan aktivitas masyarakat, sekaligus menjadi dasar bagi keberlanjutan program pemberdayaan di masa mendatang.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim KKN mengucapkan terima kasih kepada Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan, SDN Kebayoran Lama Utara 09, dosen pembimbing lapangan, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, partisipasi, dan kerja sama selama pelaksanaan program. Bantuan dan keterlibatan aktif dari berbagai pihak menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan KKN AKSARA, sehingga seluruh program dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi sekolah maupun masyarakat sekitar.

### REFERENSI

- Amin, M., Guswanti, N., Hikmah, W. F., Fauzi, I. M., & Nikmah, N. (2025). Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Potensi Desa melalui Digitalisasi di Desa Sungai Pinang. *Al-Umm: Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat*, 2, 36–48.
- Arsyad, N. A., Alkhairiyah, N., Nawir, N. I., Astuti, N., Ulpa, M., & Maghfirah, N. (2025). Pemanfaatan Teknologi Di Era Digitalisasi Dalam Penggunaan Media Wordwall Pendahuluan. *MATANO: JURNAL PENGABDIAN DAN PERBEDAYAAN MASYARAKAT*, 1, 17–29.
- Hasyiyati, Z., S, N. R., Jannah, M., & Ramazalena, R. (2025). Pemberdayaan Masyarakat dalam Meningkatkan Literasi Digital melalui Pelatihan Komputer. *Jurnal Pengabdian Ekonomi dan Sosial*, 4(1), 25–36.
- Kosasi, S., Giovani, F., & Pebriana, P. (2024). MENERAPKAN DIGITALISASI SEKOLAH DALAM ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *JURNAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT*, 3(1), 192–199.
- Lestari, S., & Persada, E. T. (2024). Peran Pendidikan Sosial dan Kreativitas Digital dalam Pemberdayaan Masyarakat Era Digital. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat Jurnal (ADIMAS Jurnal)*, 5(1), 27–32.
- Prasetyo, E. T., Fizikri, B. Al, Yunita, E., Mustafa, H. P., Nazira, N. A., Firdauzi, N. S. N., Sari, R. N., Dewi, S., Habibah, S., Theresia, T., & Yualiani, Z. (2024). SOSIALISASI UMKM TENTANG PENTINGNYA DIGITALISASI MARKETING ( PEMASARAN ) PADA PLATFROM DIGITAL. *Ejoin: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(7), 1065–1071.
- Ramadhany, E. D., Arief, M. H., Nugroho, D. M., & Laily, N. F. (2023). DIGITALISASI UMKM MELALUI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DAN GOOGLE MAPS UNTUK MENINGKATKAN VISIBILITAS DAN EFEKTIFITAS PENYEBARAN INFORMASI BISNIS. *SWARNA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(9), 969–974.
- Syamsu, M., Masduki, U., Pakkanna, M., & Pratama, R. (2024). INOVASI DIGITAL DENGAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK Mendukung Pertumbuhan UMKM. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(3), 3254–3264.
- Thahir, I., Rostini, R., & Parawansa, P. (2025). DIGITALISASI PEMBANGUNAN PENDIDIKAN: STRATEGI TERINTEGRASI UNTUK MEWUJUDKAN TRANSFORMASI PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL. *JOURNAL OF TRAINING AND COMMUNITY SERVICE ADPERTISI (JTCSA)*, 5(2), 59–65.
- Yuhanda, G. P., & Laksana, M. W. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Digital : Peluang, Tantangan Serta Metode. *Community Empowerment : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2, 27–34. <https://doi.org/10.15575/commen.v2i1.720>