

3804_Galley.pdf

by redaksi abdimaspakala

Submission date: 18-Nov-2025 06:06PM (UTC+0900)

Submission ID: 2749023925

File name: 3804_Galley.pdf (2.64M)

Word count: 3413

Character count: 22800

KOLABORASI KOMUNITAS DALAM POJOK LITERASI ARJUNA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL ANAK DESA SUKAHARJA

Hera Nadila Utami¹, Suci Siti Lathifah^{2*}, Syarlla Adinda³, Finna Rizkia Maulidya⁴, Akmal Hadi Nugraha⁵
Endrastiati Putri Utomo⁶, Shanda Alfitriani⁷

¹⁵
1,2*,3,4,5,6,7 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia
heranadilla@gmail.com
suci.sitilathifah@gmail.com
syarlladnl@gmail.com
finnarizkiamaulidya7@gmail.com
akmalnugraha11@gmail.com
endrastiati@gmail.com
shandaalifi@gmail.com

Abstract

The digital era requires children to acquire digital literacy skills from an early age, yet the digital divide remains a major challenge in rural areas. This article describes the implementation of the *Pojok Literasi Arjuna* (Arjuna Literacy Corner) in Sukaharja Village, Cijeruk District, Bogor Regency, as a community-based collaborative effort to improve children's digital literacy. The method applied was a community participatory approach consisting of needs assessment, program design, implementation, and evaluation stages. The subjects were 30 children at the elementary to junior high school level, supported by teachers, village cadres, parents, youth organizations, and the village government. The results show a significant improvement in children's digital literacy. Quantitatively, the average score increased from 56.7 to 78.5, representing a 38.4% improvement. The most notable progress was in identifying credible information sources (45%) and the use of learning applications (42%), while productive skills such as creating digital presentations improved by 30%. Qualitative findings revealed that children became more confident in using digital devices for learning, and parents reported a positive behavioral shift as children increasingly used the internet for educational purposes. Teachers and village cadres served as facilitators adapting the materials to local contexts, while youth organizations acted as role models in the healthy use of digital media. These findings confirm that community collaboration can establish a sustainable digital literacy ecosystem in rural areas. The program not only enhanced children's digital skills but also strengthened community participation and holds potential for replication in other villages as a community-based empowerment model supporting the achievement of the SDGs.

Keywords: Digital literacy, Literacy corner, Community collaboration, Village empowerment, Children

¹⁰
Era digital menuntut anak-anak memiliki keterampilan literasi digital sejak dulu, namun kesenjangan akses teknologi masih menjadi tantangan di wilayah perdesaan. Artikel ini mendeskripsikan implementasi *Pojok Literasi Arjuna* di Desa Sukaharja, Kecamatan Cijeruk, Kabupaten Bogor, sebagai upaya kolaborasi komunitas dalam meningkatkan literasi digital anak. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif berbasis komunitas melalui tahapan identifikasi kebutuhan, perancangan, implementasi, serta evaluasi program. Subjek kegiatan adalah 30 anak usia sekolah dasar hingga menengah pertama, dengan dukungan guru, kader desa, orang tua, karang taruna, dan pemerintah desa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam literasi digital anak. Secara kuantitatif, skor rata-rata meningkat dari 56,7 menjadi 78,5 atau naik sebesar 38,4%. Peningkatan terbesar terjadi pada kemampuan mencari informasi kredibel (45%) dan penggunaan aplikasi pembelajaran (42%), sedangkan keterampilan produktif seperti membuat presentasi digital meningkat 30%. Secara kualitatif, anak-anak lebih percaya diri menggunakan perangkat digital untuk belajar, sementara orang tua melaporkan perubahan perilaku positif, yakni anak mulai menggunakan internet untuk keperluan pendidikan. Guru dan kader desa berperan sebagai fasilitator yang menyuaikan materi dengan kebutuhan lokal, sedangkan karang taruna menjadi teladan dalam penggunaan media

*Correspondent Author: suci.sitilathifah@gmail.com

digital secara sehat. Temuan ini menegaskan bahwa kolaborasi komunitas mampu membangun ekosistem literasi digital berkelanjutan di desa. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital anak, tetapi juga memperkuat partisipasi masyarakat, serta berpotensi direplikasi di desa lain sebagai model pemberdayaan berbasis komunitas untuk mendukung pencapaian SDGs.

Kata kunci: Literasi digital, Pojok literasi, Kolaborasi komunitas, Pemberdayaan desa, Anak-anak

3 Pendahuluan

Era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa perlu dibekali dengan keterampilan literasi digital sejak dulu agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Literasi digital bukan hanya sekedar kemampuan menggunakan perangkat digital, melainkan juga mencakup keterampilan dalam mengakses (Gustiana & Satria, 2024), memahami, mengevaluasi, serta memproduksi informasi secara kritis dan bertanggung jawab (Hidayat, Nurhatisyah, M. Fikry Ananda Syaheza, & Feby Fauzi, 2024). Kemampuan ini menjadi penting untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga bijak dalam memanfaatkan teknologi.

Namun, kesenjangan digital masih menjadi tantangan di berbagai daerah, terutama di wilayah perdesaan. Anak-anak di desa sering kali mengalami keterbatasan akses terhadap fasilitas teknologi, kurangnya sumber belajar yang memadai, serta minimnya pendampingan dari orang dewasa yang paham literasi digital (Pandor, Wijanarko, Nirwana, Ton, & Dagur, 2024). Hal ini berpotensi menimbulkan ketertinggalan dalam penguasaan keterampilan abad 21. Kondisi tersebut juga dialami oleh anak-anak di Desa Sukaharja, Kecamatan Cijeruk, Kabupaten Bogor. Meskipun desa ini memiliki semangat belajar yang tinggi, keterbatasan sarana dan prasarana membuat literasi digital belum berkembang optimal.

Menjawab tantangan tersebut, lahirlah *Pojok Literasi Arjuna* sebagai sebuah inisiatif berbasis komunitas untuk meningkatkan kemampuan literasi digital anak-anak di Desa Sukaharja. Pojok literasi ini hadir sebagai ruang belajar alternatif yang menyediakan fasilitas bacaan, akses perangkat digital, serta pendampingan dari berbagai pihak, mulai dari kader desa, guru, mahasiswa, hingga orang tua. Melalui kolaborasi komunitas, pojok ini tidak hanya menjadi tempat membaca dan mengakses informasi, tetapi juga wadah bagi anak-anak untuk berlatih keterampilan digital secara kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Kolaborasi komunitas menjadi kunci utama dalam keberhasilan Pojok Literasi Arjuna. Konsep ini menekankan bahwa peningkatan literasi digital anak tidak bisa hanya mengandalkan satu pihak, melainkan perlu adanya kerja sama dari berbagai unsur masyarakat (Santi Indra Astuti & Juli R. Binu, 2022). Pemerintah desa, sekolah, organisasi masyarakat, dan keluarga memiliki peran yang saling melengkapi dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Melalui kolaborasi, sumber daya yang terbatas dapat dioptimalkan, program kegiatan dapat lebih beragam, dan anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya (Wicaksana, Pardyatkomo, Sukarno, & Sari, 2024).

Keberadaan Pojok Literasi Arjuna juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mewujudkan masyarakat cakap digital sebagaimana tertuang dalam *Indonesia Digital Roadmap 2021–2024* serta mendukung capaian *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals)*, khususnya tujuan ke-4 tentang pendidikan berkualitas. Dengan memfokuskan pada anak-anak desa, program ini diharapkan dapat mempersempit kesenjangan digital antara daerah perkotaan dan perdesaan, sekaligus mencetak generasi muda yang lebih siap menghadapi tantangan global.

Selain itu, pendekatan berbasis komunitas yang digunakan dalam Pojok Literasi Arjuna memberikan nilai tambah berupa penguatan rasa kepemilikan masyarakat terhadap program. Anak-anak tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga diajak aktif berpartisipasi dalam kegiatan, misalnya melalui klub literasi digital, lomba kreativitas berbasis teknologi, atau pelatihan

penggunaan aplikasi per²¹ajaran. Orang tua dan kader desa turut serta sebagai pendamping yang memastikan anak-anak menggunakan teknologi secara sehat dan produktif. Dengan demikian, literasi digital bukan hanya dipahami sebagai keterampilan teknis, melainkan juga sebagai bagian dari budaya belajar dalam komunitas (Sunil Kumar, Vijesh, Vivek, & Joseph, 2024).

Dalam konteks Desa Sukaharja, kolaborasi komunitas dalam Pojok Literasi Arjuna telah menunjukkan potensi besar dalam membangun ekosistem literasi digital yang berkelanjutan. Keterlibatan berbagai pihak berhasil menciptakan sinergi dalam menyediakan sarana belajar, menyusun program pembelajaran, hingga mengembangkan konten lokal yang relevan dengan kehidupan anak-anak desa (Peercy, Martin-Beltran, & Daniel, 2013). Hal ini menjadikan pojok literasi bukan sekadar ruang fisik, tetapi juga simbol kebersamaan masyarakat dalam memajukan pendidikan anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran kolaborasi komunitas dalam pengelolaan dan pengembangan Pojok Literasi Arjuna sebagai upaya meningkatkan literasi digital anak-anak Desa Sukaharja. Melalui kajian ini, diharapkan akan teridentifikasi strategi-strategi kolaboratif yang efektif, tantangan yang dihadapi, serta peluang pengembangan lebih lanjut guna mewujudkan desa cakap digital. Dengan demikian, pendirian dan pengelolaan Pojok Literasi Arjuna bukan hanya menjadi solusi praktis terhadap keterbatasan sarana pendidikan di Desa Sukaharja, tetapi juga menjadi langkah nyata dalam membangun kesadaran kolektif masyarakat akan pentingnya literasi digital. Kolaborasi komunitas yang terjalin diharapkan mampu memperkuat ketahanan pendidikan desa, menciptakan generasi anak yang melek digital, kritis, dan kreatif, serta berkontribusi dalam pembangunan berkelanjutan.

2 Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan²² pendekatan partisipatif berbasis komunitas, di mana masyarakat Desa Sukaharja dilibatkan secara aktif sejak tahap perencanaan hingga evaluasi. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan menumbuhkan rasa kepemilikan masyarakat terhadap program *Pojok Literasi Arjuna* serta memastikan keberlanjutan kegiatan. Subjek utama kegiatan adalah anak-anak usia 10–12 tahun sebagai penerima manfaat langsung, sementara guru, kader desa, orang tua, dan karang taruna berperan sebagai pendamping.

Pelaksanaan program dilakukan melalui empat tahapan. Pertama, identifikasi kebutuhan melalui survei dan *focus group discussion* (FGD) dengan perangkat desa, guru, dan orang tua untuk memetakan kondisi literasi digital anak. Kedua, perancangan program, yang meliputi penyusunan jadwal kegiatan, pelatihan literasi dasar, serta pembagian peran mitra. Ketiga, implementasi program berupa pendirian Pojok Literasi Arjuna, pelatihan literasi digital dasar dan lanjutan. Keempat, evaluasi dan refleksi untuk menilai efektivitas program dan merumuskan strategi keberlanjutan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi angket untuk mengukur literasi digital anak, rubrik penilaian proyek digital untuk menilai hasil karya, lembar observasi untuk mencatat aktivitas, serta pedoman wawancara untuk menggali pengalaman peserta dan mitra. Pre-test dan post-test diberikan untuk mengetahui peningkatan keterampilan digital anak, sementara wawancara dan observasi digunakan untuk melengkapi data kualitatif.

Data kuantitatif dianalisis dengan¹⁸ perhitungan persentase peningkatan skor dari pre-test dan post-test, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.¹⁹ Dengan metode ini, diharapkan dapat tergambaran peran kolaborasi komunitas dalam pengelolaan Pojok Literasi Arjuna serta kontribusinya terhadap peningkatan literasi digital anak di Desa Sukaharja.



Gambar 1. Alur kepada Pengabdian kepada Masyarakat

Hasil dan Pembahasan

Hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan melalui survei awal dan *focus group discussion* (FGD) bersama perangkat desa, guru, dan orang tua menunjukkan bahwa literasi digital anak-anak di Desa Sukaharja masih berada pada kategori rendah. Dari 30 anak yang mengikuti pre-test awal, sebanyak 63% hanya mampu menggunakan perangkat digital untuk kebutuhan dasar seperti bermain gim atau menonton video daring. Hanya 20% yang dapat mencari informasi pendidikan secara efektif, dan kurang dari 10% yang mampu memproduksi konten sederhana seperti membuat presentasi atau menulis di aplikasi pengolah kata. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara akses teknologi dengan pemanfaatan teknologi untuk kegiatan belajar. Keterbatasan ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya minimnya fasilitas teknologi di rumah, rendahnya pendampingan orang tua yang sebagian besar bekerja di sektor informal, serta terbatasnya pemanfaatan perpustakaan sekolah yang belum dilengkapi sarana digital.



(sumber dokumentasi tim PkM 2025)

Gambar 2. Survei dan FGD bersama berbagai pihak

Kesenjangan digital masih menjadi tantangan utama di negara berkembang, khususnya di wilayah perdesaan, di mana akses terhadap infrastruktur teknologi dan keterampilan digital masih rendah (Sharmila, 2024; Tahmasebi, 2023). Hal yang menarik, hasil diskusi dengan masyarakat Desa Sukaharja menunjukkan adanya motivasi tinggi dari berbagai pihak untuk berkontribusi. Guru menyatakan kesediaannya untuk menjadi fasilitator dalam pelatihan literasi digital, karang taruna siap mendampingi anak-anak dalam menggunakan perangkat digital, dan orang tua menunjukkan dukungan moral dengan memberikan izin anak mengikuti kegiatan di luar jam sekolah. Tingginya semangat kolaborasi ini mengindikasikan bahwa meskipun fasilitas masih terbatas, terdapat potensi besar untuk membangun ekosistem literasi digital berbasis komunitas. Dengan demikian, hasil identifikasi ini memperkuat argumen bahwa peran komunitas sangat penting dalam mewujudkan peningkatan literasi digital anak di desa.

Tahap implementasi program kemudian diwujudkan melalui pendirian *Pojok Literasi Arjuna* yang berlokasi di salah satu ruang publik desa yang disediakan oleh pemerintah desa. Ruang ini dilengkapi dengan koleksi buku bacaan anak, laptop, proyektor, dan jaringan internet berbasis Wi-Fi yang sebagian biayanya didukung melalui dana desa serta kontribusi masyarakat. Keberadaan fasilitas ini menjadi sarana penting bagi anak-anak untuk memperoleh akses belajar yang sebelumnya terbatas. Program kegiatan yang dijalankan di pojok literasi dirancang secara bertahap dan sistematis agar sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan anak-anak desa.

Kegiatan utama meliputi tiga kategori. Pertama, pelatihan literasi digital dasar, mencakup keterampilan mengetik, menggunakan mesin pencari, serta mengenali sumber informasi yang kredibel. Kedua, pelatihan lanjutan, seperti membuat presentasi, menyunting gambar, membuat video sederhana, hingga memanfaatkan aplikasi pembelajaran daring. Pendekatan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong anak-anak untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu mengekspresikan ide melalui media digital. Antusiasme peserta terlihat jelas, dengan rata-rata tingkat kehadiran mencapai 85% di setiap sesi. Orang tua pun mulai berperan aktif, misalnya dengan mendampingi anak-anak saat mengerjakan proyek digital di rumah atau memberikan dukungan moral. Guru dan kader desa yang berfungsi sebagai fasilitator memiliki peran penting, karena mereka mampu menyesuaikan materi dengan konteks lokal serta gaya belajar anak-anak desa. Program-program ini memanfaatkan sumber daya masyarakat dan keterlibatan lokal untuk mengatasi kesenjangan digital (Nurkamilah, Muttaqin, & Sofwan, 2023), memastikan bahwa anak-anak memperoleh keterampilan digital penting dalam lingkungan yang mendukung (Khoiriyah, Kurniawan, Setiawan, & Shofiyullah, 2022).



(sumber dokumentasi tim PkM 2025)

Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Literasi Dasar dan Lanjutan

Evaluasi kuantitatif melalui pre-test dan post-test memperlihatkan peningkatan signifikan pada literasi digital anak-anak setelah mengikuti rangkaian kegiatan di Pojok Literasi Arjuna. Rata-rata skor meningkat dari 56,7 menjadi 78,5 atau naik sebesar 38,4%, menunjukkan adanya perubahan positif yang substansial. Jika dianalisis lebih rinci, peningkatan terbesar terlihat pada aspek keterampilan mencari informasi digital yang kredibel dengan kenaikan 45%, menandakan anak-anak semakin mampu membedakan sumber yang valid dari informasi yang tidak terpercaya. Kemampuan menggunakan aplikasi pembelajaran juga menunjukkan lonjakan cukup tinggi sebesar 42%, terutama dalam penggunaan aplikasi presentasi dan kuis interaktif yang sering dipraktikkan selama kegiatan. Selain itu, meskipun peningkatan pada keterampilan produktif seperti membuat presentasi digital sederhana, menyusun tulisan dengan perangkat lunak pengolah kata, atau membuat konten video hanya naik sekitar 30%, hasil ini tetap memberikan indikasi penting bahwa anak-anak mulai bergerak dari sekadar konsumen informasi menuju produsen konten. Data kualitatif dari wawancara memperkuat temuan tersebut. Anak-anak menyatakan lebih percaya diri ketika diminta mempresentasikan tugas sekolah menggunakan laptop atau membuat poster digital. Orang tua juga mengungkapkan perubahan perilaku anak di rumah; sebagian besar tidak lagi hanya menggunakan gawai untuk bermain gim atau menonton video hiburan, melainkan untuk mengakses materi pelajaran dan mengerjakan tugas. Melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran membantu memperkuat literasi digital di rumah, menciptakan pendekatan holistik untuk pendidikan (Hidayat et al., 2024).

Literasi digital tidak hanya sebatas penggunaan teknologi, tetapi melibatkan keterampilan akses, evaluasi, serta produksi informasi (Suherman, Supriyadi, & Safari, 2020). Pembahasan mengenai peran kolaborasi komunitas menunjukkan bahwa keterlibatan berbagai pihak menjadi faktor kunci keberhasilan program. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai mentor yang membimbing anak-anak dalam mengintegrasikan perlajaran digital dengan kurikulum sekolah. Karang taruna berfungsi sebagai *role model* bagi anak-anak dalam penggunaan media sosial secara sehat dan produktif. Orang tua, meskipun sebagian masih terbatas dalam keterampilan digital, berperan penting dalam mengawasi serta memberikan dukungan moral agar anak-anak tetap semangat. Sementara pemerintah desa memfasilitasi sarana prasarana melalui penyediaan ruang pojok literasi dan dukungan biaya operasional. Sinergi ini menunjukkan bahwa pengembangan literasi digital anak bukan hanya tanggung jawab sekolah, melainkan sebuah gerakan sosial yang melibatkan seluruh komunitas (Sunil Kumar et al., 2024). Kolaborasi komunitas ini dapat dipandang sebagai interaksi positif antara berbagai sistem (mikro, meso, dan ekso) yang mendukung perkembangan anak secara holistic (Tiantian & Zhonghua, 2024). Partisipasi masyarakat yang kuat penting untuk keberhasilan program (Wang, Tian, & Lv, 2024; Windarto & Martini, 2024).

Meski demikian, program ini juga menghadapi sejumlah tantangan. Kendala teknis berupa keterbatasan jumlah perangkat sering menjadi hambatan, terutama ketika jumlah peserta lebih banyak dibandingkan fasilitas yang tersedia. Selain itu, tidak semua orang tua mampu menyediakan pendampingan di rumah karena faktor kesibukan bekerja. Tantangan lain adalah keterbatasan koneksi internet yang kadang tidak stabil, menghambat kelancaran kegiatan daring. Untuk mengatasi hal ini, strategi keberlanjutan dirancang dengan mengoptimalkan kontribusi berbagai pihak, misalnya menambah perangkat melalui kerja sama dengan sekolah, memperluas jaringan kerja dengan pihak swasta atau donatur, serta melatih lebih banyak kader desa agar mampu mendampingi anak secara mandiri. Jika strategi ini berjalan konsisten, *Pojok Literasi Arjuna*

28

berpotensi menjadi model pemberdayaan masyarakat berbasis literasi digital yang dapat direplikasi di desa lain. Selain itu, program ini relevan dengan kerangka *Sustainable Development Goals (SDGs)*, khususnya tujuan ke-4 tentang pendidikan berkualitas dan tujuan ke-17 tentang kemitraan untuk mencapai tujuan. Dengan kata lain, kolaborasi komunitas yang terbentuk tidak hanya memberi manfaat langsung bagi anak-anak, tetapi juga berkontribusi pada agenda pembangunan berkelanjutan.

Kesimpulan dan Saran

Hasil pengabdian melalui *Pojok Literasi Arjuna* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam literasi digital anak-anak Desa Sukaharja. Secara kuantitatif, rata-rata skor literasi digital meningkat dari 56,7 menjadi 78,5 atau naik 38,4%, dengan peningkatan terbesar pada keterampilan mencari informasi kredibel (45%) dan penggunaan aplikasi pembelajaran (42%), sementara kemampuan produktif seperti membuat presentasi naik sekitar 30%. Secara kualitatif, wawancara mengungkapkan bahwa anak-anak lebih percaya diri menggunakan perangkat digital untuk belajar, dan orang tua menyatakan anak mulai memanfaatkan internet tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk keperluan sekolah. Guru, kader desa, dan karang taruna juga terlibat aktif sebagai pendamping, menunjukkan kuatnya kolaborasi komunitas. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar program ini terus dikembangkan melalui penambahan fasilitas, pelatihan berkelanjutan, serta perluasan kerja sama dengan pihak eksternal agar keberlanjutan *Pojok Literasi Arjuna* semakin terjamin dan manfaatnya dapat direplikasi di desa lain.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan **terima kasih kepada Belmawa Kemendiktisaintek atas dukungan hibah yang telah memungkinkan terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Pemerintah Desa Sukaharja, guru, kader desa, karang taruna, orang tua, serta seluruh anak-anak yang terlibat aktif dalam program *Pojok Literasi Arjuna*. Kolaborasi dan dukungan semua pihak menjadi kunci keberhasilan peningkatan literasi digital anak di Desa Sukaharja.**

Referensi

- Gustiana, Z., & Satria, W. (2024). Meningkatkan Akses dan Kemampuan Literasi Digital di Era Informasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 20–27. <https://doi.org/10.70340/japamas.v3i1.126>
- Hidayat, F., Nurhatisyah, M. Fikry Ananda Syaheza, & Feby Fauzi. (2024). Literasi Digital, Membekali Anak Dengan Kemampuan Digital. *Jurnal Pendekar Nusantara*, 1(3). <https://doi.org/10.37776/pend.v1i3.1410>
- Khoiriyah, N., Kurniawan, F. A., Setiawan, A., & Shofiyullah, S. (2022). Menumbuhkan Literasi Anak Di Era Digital Berbasis Komunitas Di Komunitas Peduli Membaca (KOMPIM) Melalui Lomba Dedongengan Desa Ngemplak Kidul Kec. Margoyoso Kab. Pati. *Community Development*, 6(2), 116. <https://doi.org/10.21043/cdjpmi.v6i2.17262>
- Nurkamilah, S., Muttaqin, E. Z., & Sofwan, A. (2023). Literasi Digital Masyarakat Dalam Menghadapi Tantangan Digital Abad 21 Melalui Program Gerakan Literasi Digital di Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 2(2), 97–106. <https://doi.org/10.57119/abdimas.v2i2.46>
- Pandor, P., Wijanarko, R., Nirwana, A., Ton, S. S. P., & Dagur, O. (2024). Literasi Digital: Upaya Meningkatkan Kompetensi Berkommunikasi Frater Pasionis Melalui Media Digital. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 562–570. <https://doi.org/10.37478/abdi.v4i3.3927>

- Peercy, M. M., Martin-Beltran, M., & Daniel, S. M. (2013). Learning together: creating a community of practice to support English language learner literacy. *Language, Culture and Curriculum*, 26(3), 284–299. <https://doi.org/10.1080/07908318.2013.849720>
- Santi Indra Astuti, & Juli R. Binu. (2022). Memberdayakan Komunitas Lokal dalam Gerakan Literasi Digital. *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital*, 77–90. <https://doi.org/10.29313/jrjmd.v2i2.1350>
- Sharmila, V. (2024). A study on digital literacy of rural women based on their educational qualification. *GRT Journal of Education, Science and Technology*, 2(2), 52–56. <https://doi.org/10.26452/grtjest.v2i2.44>
- Suherman, A., Supriyadi, T., & Safari, I. (2020). Promoting Digital Literacy Skills: An Action Research to People of Kampung Literasi. *Universal Journal of Educational Research*, 8(4), 1372–1386. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080430>
- Sunil Kumar, K. R., Vijesh, P. V., Vivek, K. R., & Joseph, M. K. (2024). Catalyzing Literacy – A Unique Approach to the Community Literacy Project Akshara Deepam (The Light of Letters) in Kerala's Choornikkara Panchayat Library-An Information in Practice Model. *Journal of the Australian Library and Information Association*, 73(2), 219–228. <https://doi.org/10.1080/24750158.2024.2342165>
- Tahmasebi, F. (2023). The Digital Divide: A Qualitative Study of Technology Access in Rural Communities. *AI and Tech in Behavioral and Social Sciences*, 1(2), 33–39. <https://doi.org/10.61838/kman.aitech.1.2.6>
- Tiantian, G., & Zhonghua, K. (2024). The Cultivation Path of Digital Reading Skills of Left-behind Children under the Collaborative Education Mechanism. *Current Journal of Applied Science and Technology*, 43(12), 116–123. <https://doi.org/10.9734/cjast/2024/v43i124465>
- Wang, M., Tian, Y., & Lv, S. (2024). *Evolutionary Game Analysis to Promote the Improvement of Youth Digital Literacy from the Perspective of Multiple Collaboration*. https://doi.org/10.1007/978-99-9499-1_17
- Wicaksana, M., Pardyatmoko, Sukarno, & Sari, N. K. (2024). Initiating the Digitization of Community Literacy Through GEMATI-POKDES I (Gerakan Jumat Literasi – Pojok Desa Menginspirasi). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 3(5), 289–296. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v3i5.9243>
- WINDARTO, W., & MARTINI, M. (2024). Enhancing Digital Literacy Through Cultural Value Integration In Krendang Community. *ICCD*, 6(1), 208–214. <https://doi.org/10.33068/iccd.v6i1.762>



PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|--|------|
| 1 | Salsabila Sholawati, Syahria Anggita Sakti. "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN NILAI MORAL PADA ANAK KELOMPOK B", Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2025
Publication | 1 % |
| 2 | Agus Slamet, Safrin Salam, Rahma Fathan Hezradian, Rahmi Fathan Hezraria, Iskandar Salju, Muhammad Rajih Al Faruq. "Penguatan Ekowisata Berbasis Kearifan Lokal untuk Pemberdayaan Ekonomi Desa Bahari III, Kabupaten Buton Selatan", Room of Civil Society Development, 2025
Publication | 1 % |
| 3 | jurnal.konselingindonesia.com
Internet Source | 1 % |
| 4 | mujahiddakwah.com
Internet Source | 1 % |
| 5 | Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Student Paper | <1 % |
| 6 | Submitted to Universitas Negeri Jakarta
Student Paper | <1 % |
| 7 | Cahaya Endah Puspita, Salahudin Salahudin, Muhammad Firdaus. "CIVIL SOCIETY AND DIGITAL EDUCATION: A SYSTEMATIC | <1 % |

LITERATUR REVIEW (SLR)", JUTECH : Journal
Education and Technology, 2024

Publication

8	journal.unjani.ac.id Internet Source	<1 %
9	bimaberilmu.com Internet Source	<1 %
10	e-journal.ivet.ac.id Internet Source	<1 %
11	situsbudaya.id Internet Source	<1 %
12	Juliana Juliana, Rudy Pramono, Diena M Lemy, Ira Brunchilda Hubner, Meitolo Hulu, Sisilia Chelsye Parera. "PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI PEMESANAN ONLINE (JOTFORM) HOMESTAY DI DESA WISATA SAWARNA", Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2025 Publication	<1 %
13	Wagino Wagino, Milana Milana, Rifdarmon Rifdarmon, Rahmat Desman Koto, Yuniswar Yuniswar, Daflis Eka Putra, Deno Saputra. "Enhancing vocational teacher competencies and student critical thinking through digital technology integration in hydraulic and pneumatic systems training", Community Empowerment, 2025 Publication	<1 %
14	core.ac.uk Internet Source	<1 %
15	ejournal.uika-bogor.ac.id Internet Source	<1 %

- 16 etheses.uin-malang.ac.id <1 %
Internet Source
- 17 journal.student.uny.ac.id <1 %
Internet Source
- 18 Aisyah Puan Maharani, Sunhaji, Nurkholis, Fajry Sub'haan Syah. "Fostering Active Learning Through Amplop Pintar: The Integration of Card Sort and Educational Games in Islamic Religious Education at Vocational High Schools", Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr, 2025 <1 %
Publication
- 19 Ihyani Malik, Andi Luhur Prianto, Estefanie G. Cortez. "PEMBELAJARAN SDGS SEBAGAI UPAYA PEMBERDAYAAN SOFT SKILL DAN HARD SKILL GENERASI MUDA DI INDONESIA DAN FILIPINA", JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 2025 <1 %
Publication
- 20 Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya <1 %
Student Paper
- 21 ejournal.iaknpy.ac.id <1 %
Internet Source
- 22 ejurnal.univbatam.ac.id <1 %
Internet Source
- 23 es.scribd.com <1 %
Internet Source
- 24 fik.upnj.ac.id <1 %
Internet Source
- 25 jurnal.abdimas.unipol.ac.id <1 %
Internet Source

26	jurnal.unstan.ac.id Internet Source	<1 %
27	penerbitgoodwood.com Internet Source	<1 %
28	wnj.westsciences.com Internet Source	<1 %
29	I Made Putrayasa, I Gede Suwinda, I Made Ari Winangun. "Transformasi literasi di era digital: tantangan dan peluang untuk generasi muda", Education and Social Sciences Review, 2024 Publication	<1 %
30	Erdiansyah Erdiansyah, Rismansyah Rismansyah, M. Najib, Adie Kurbani, Maliah Maliah, Sundari Sundari. "Transformasi UMKM Menuju Era Digital di Kabupaten OKUS Sumatera Selatan", Journal Of Human And Education (JAHE), 2024 Publication	<1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

On