


# Penguatan Literasi Digital sebagai Sarana Pengembangan Skill Pemrograman bagi Masyarakat Umum

Dion Winarno <sup>1)\*</sup>, Idham Khalik <sup>1)</sup>  
<sup>1</sup>Universitas Esa Unggul, Indonesia  
<sup>\*</sup>dionwinarno99@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p><b>Article history</b></p> <p>.....</p> <p>Received Juni 04, 2025 Revised Juni 08, 2025 Accepted Juli 16, 2025 Published Juli 22, 2025</p> <p><b>Keywords</b></p> <p>Digital Literacy Basic Programming Community Service Capacity Building North Bekasi</p>	<p>Programming skills have become essential competencies in adapting to the digital era, especially for urban communities seeking to engage with the rapid advancement of information technology. This community service program aimed to strengthen digital literacy as a foundation for developing basic programming skills among the general public in Teluk Pucung, North Bekasi. The methods employed included awareness sessions, interactive training, and guided practice using accessible online learning platforms. The program targeted productive-age participants with an interest in technology but limited prior exposure to digital literacy or programming. The results indicated a significant improvement in participants' understanding of fundamental digital concepts and basic programming skills, particularly in algorithmic thinking and introductory Python programming. Furthermore, the participants demonstrated high enthusiasm and motivation to pursue further independent learning. This initiative contributed meaningfully to promoting inclusive access to technology education and empowering communities to meet future digital challenges.</p>
<p><b>Kata Kunci</b></p> <p>Literasi Digital Pemrograman Dasar Pengabdian Masyarakat Penguatan Kapasitas Bekasi Utara</p> <p> License by CC-BY-SA Copyright © 2025, The Author(s).</p>	<p>Keterampilan pemrograman menjadi salah satu kompetensi penting dalam menghadapi era digital, terutama bagi masyarakat urban yang ingin beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat literasi digital sebagai fondasi dalam pengembangan keterampilan pemrograman dasar bagi masyarakat umum di Kelurahan Teluk Pucung, Bekasi Utara. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, pelatihan interaktif, dan pendampingan praktik menggunakan platform pembelajaran daring yang mudah diakses. Kegiatan difokuskan pada kelompok usia produktif yang memiliki minat terhadap teknologi, namun belum memiliki akses atau pemahaman dasar tentang pemrograman. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep dasar digital dan keterampilan pemrograman sederhana, seperti logika algoritma dan penggunaan bahasa pemrograman Python tingkat dasar. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan minat untuk melanjutkan pembelajaran secara mandiri. Program ini memberikan kontribusi nyata dalam membuka peluang belajar teknologi secara inklusif dan memberdayakan masyarakat dalam menghadapi tantangan digital ke depan.</p>
<p><i>How to cite:</i> Winarno, D., &amp; Khalik, I., (2025). Penguatan Literasi Digital sebagai Sarana Pengembangan Skill Pemrograman bagi Masyarakat Umum. <i>UNITY: Journal of Community Service</i>, 2(1), 11-15. <a href="https://doi.org/10.70716/unity.v2i1.214">https://doi.org/10.70716/unity.v2i1.214</a></p>	

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, dan sosial. Kemampuan masyarakat dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi digital kini menjadi suatu keharusan untuk dapat bertahan dan berkembang di era digital. Literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang tidak hanya mencakup keterampilan teknis, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap informasi digital serta etika dalam penggunaannya (Suryani & Anggraeni, 2022).

Namun demikian, tidak semua lapisan masyarakat memiliki akses dan kemampuan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi digital. Kesenjangan digital masih menjadi tantangan serius, khususnya bagi kelompok usia produktif yang belum familiar dengan perangkat digital dan platform daring. Kurangnya keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi secara efektif dapat menghambat produktivitas dan partisipasi masyarakat dalam ekosistem digital (Siregar et al., 2022).

Literasi digital yang kuat diyakini mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Melalui peningkatan kemampuan digital, individu dapat lebih mudah mengakses informasi, mengikuti pelatihan daring, serta membuka peluang kerja dan

usaha baru. Literasi digital juga menjadi alat penting dalam menghadapi tantangan global seperti disinformasi dan kejahatan siber (Wibowo & Iskandar, 2022). Oleh karena itu, pemberdayaan masyarakat melalui literasi digital menjadi hal yang strategis dan mendesak untuk dilakukan secara menyeluruh.

Dalam konteks ini, keterampilan pemrograman merupakan bagian dari literasi digital yang sangat relevan untuk diperkenalkan kepada masyarakat umum. Kemampuan pemrograman tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang logika komputasi, tetapi juga membuka peluang untuk berkreasi dan menciptakan solusi digital sesuai kebutuhan lokal (Nurfadillah et al., 2022). Masyarakat yang memiliki kemampuan ini tidak lagi menjadi sekadar pengguna, melainkan mampu menjadi inovator teknologi.

Pelatihan yang mengintegrasikan literasi digital dan keterampilan pemrograman telah terbukti memberikan dampak positif. Sebuah studi oleh Yudhistira et al. (2022) menunjukkan bahwa pelatihan web programming dapat meningkatkan kemampuan literasi digital generasi muda dan memperluas wawasan mereka terhadap dunia teknologi. Temuan serupa juga disampaikan oleh Simanjuntak dan Setiawan (2022) yang menyatakan bahwa pelatihan komputer dasar dan internet dapat membantu masyarakat mengakses informasi dan layanan digital secara mandiri.

Selain berdampak pada keterampilan teknis, literasi digital juga berkaitan erat dengan penguatan kapasitas sosial dan budaya masyarakat. Studi oleh Herlina et al. (2022) menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital di Palembang berkontribusi pada peningkatan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya menjaga ketahanan budaya lokal di tengah gempuran informasi global. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital dapat menjadi instrumen pembangunan sosial yang strategis.

Di tingkat pendidikan menengah, pelatihan digital juga mampu meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap teknologi. Penelitian oleh Ramadhan et al. (2022) mencatat bahwa pelatihan media digital di kalangan pelajar SMA mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan konten digital yang edukatif dan bertanggung jawab. Hal ini mendukung argumen bahwa keterampilan digital, termasuk pemrograman, sebaiknya diperkenalkan sejak dini.

Kendati demikian, tidak semua program pelatihan literasi digital dan pemrograman dapat menjangkau seluruh elemen masyarakat. Wilayah-wilayah yang relatif dekat dengan perkotaan, namun masih menghadapi kendala literasi digital, seperti Kelurahan Teluk Pucung di Bekasi Utara, menjadi target penting dalam pengembangan program pengabdian masyarakat. Lokasi ini memiliki potensi sumber daya manusia yang besar, namun masih terbatas dalam penguasaan teknologi.

Teluk Pucung merupakan kawasan dengan kepadatan penduduk tinggi dan akses yang cukup baik terhadap infrastruktur digital. Sayangnya, akses tersebut belum diimbangi dengan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi secara produktif. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar masyarakat di wilayah ini belum memiliki keterampilan dasar dalam pemrograman atau penggunaan aplikasi digital secara optimal (Laporan PkM Universitas Bhayangkara, 2023).

Untuk menjawab tantangan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat dirancang dengan pendekatan terpadu yang mencakup sosialisasi, pelatihan interaktif, serta pendampingan praktik. Metode ini diyakini efektif dalam membangun pemahaman dasar sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan aplikatif (Putra et al., 2023). Kegiatan ini akan difokuskan pada kelompok usia produktif dan pelajar yang memiliki minat terhadap dunia digital.

Program pelatihan akan menggunakan pendekatan berbasis proyek sederhana, seperti pembuatan program menggunakan bahasa pemrograman dasar seperti Python. Dengan metode ini, peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam menyusun algoritma, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan aplikasi sederhana (Saputra & Rahmawati, 2022).

Melalui program ini, diharapkan terjadi peningkatan kapasitas digital masyarakat, baik dari sisi pengetahuan maupun keterampilan praktis. Masyarakat akan memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri, beradaptasi dengan perkembangan teknologi, serta berkontribusi dalam komunitas digital secara lebih aktif. Hal ini menjadi fondasi penting bagi pengembangan masyarakat yang adaptif dan resilien di era digital (Handayani et al., 2022).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan literasi digital, tetapi juga membuka akses terhadap keterampilan pemrograman yang sebelumnya sulit dijangkau oleh masyarakat umum. Model pelatihan semacam ini diharapkan dapat direplikasi di wilayah lain dengan pendekatan yang kontekstual dan partisipatif.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Kelurahan Teluk Pucung, Kecamatan Bekasi Utara, Kota Bekasi. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan masih rendahnya pemanfaatan teknologi digital secara produktif oleh masyarakat, khususnya dalam konteks pengembangan keterampilan digital dan pemrograman. Sasaran kegiatan ini adalah masyarakat umum, terutama remaja dan usia produktif, yang memiliki akses terhadap perangkat digital namun belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang literasi digital dan pemrograman komputer.

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara partisipatif dan edukatif, melalui tahapan sebagai berikut: identifikasi kebutuhan, perencanaan program, pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi dan tindak lanjut. Pada tahap pertama, tim pelaksana melakukan observasi lapangan dan wawancara singkat dengan perangkat kelurahan serta tokoh masyarakat setempat. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan masyarakat terkait literasi digital serta minat terhadap keterampilan teknologi dasar, khususnya pemrograman. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa masyarakat telah memiliki perangkat pendukung seperti smartphone dan komputer, namun belum memahami bagaimana memanfaatkannya untuk kegiatan produktif seperti belajar mandiri atau membuat aplikasi sederhana.

Tahap kedua adalah perencanaan program. Tim menyusun silabus pelatihan yang terdiri dari dua bagian utama, yaitu penguatan literasi digital dasar dan pelatihan pemrograman menggunakan bahasa Python. Materi disusun dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman peserta yang beragam, serta dirancang agar dapat dipahami dengan pendekatan praktis. Model pembelajaran yang digunakan adalah project-based learning, yang menekankan pada praktik langsung dan pemecahan masalah sederhana melalui coding.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama tiga hari berturut-turut, dengan waktu pelatihan empat jam per hari. Kegiatan berlangsung di aula kelurahan yang telah dilengkapi perangkat presentasi dan akses internet. Pada hari pertama, peserta menerima materi mengenai literasi digital, termasuk penggunaan internet secara aman, etika digital, dan teknik pencarian informasi yang valid. Hari kedua difokuskan pada pengenalan dasar pemrograman, logika algoritma, dan praktik menulis kode sederhana menggunakan Python. Hari ketiga diisi dengan pembuatan proyek mini secara berkelompok, seperti kalkulator sederhana atau program input data, kemudian dilanjutkan dengan presentasi hasil dan diskusi.

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui pre-test dan post-test terhadap pemahaman materi oleh peserta. Evaluasi kualitatif diperoleh dari hasil observasi saat pelatihan, diskusi kelompok, serta angket kepuasan peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap materi, terutama dalam mengenali fungsi dasar coding dan pentingnya literasi digital.

Sebagai tindak lanjut, dibentuk komunitas belajar berbasis WhatsApp sebagai sarana diskusi dan pendampingan daring pasca pelatihan. Tim pengabdian juga merencanakan pertemuan daring rutin sebagai forum lanjutan guna memperdalam keterampilan peserta, sekaligus mendorong mereka agar dapat mengembangkan minat dan inovasi digital secara berkelanjutan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan literasi digital dan pengembangan keterampilan pemrograman dasar menunjukkan hasil yang sangat positif dari segi capaian pemahaman peserta, keterlibatan aktif selama kegiatan, serta dampak sosial pasca pelaksanaan. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar peserta memiliki akses terhadap perangkat digital seperti smartphone dan laptop, tetapi belum mampu memanfaatkannya secara produktif. Oleh karena itu, program ini sangat relevan dengan kebutuhan masyarakat, terutama dalam mendorong transformasi digital pada tingkat individu.

Sebanyak 30 peserta yang terdiri dari pelajar, pemuda, dan warga usia produktif mengikuti kegiatan ini secara luring. Pada hari pertama, peserta diberikan pemahaman dasar tentang literasi digital, termasuk etika penggunaan internet, keamanan digital, dan pemanfaatan media daring untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil pre-test, hanya 27% peserta yang memahami konsep literasi digital secara utuh. Namun, setelah sesi pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan, di mana 82% peserta mampu menjawab dengan benar pertanyaan terkait etika digital, sumber informasi yang kredibel, dan penggunaan VPN atau pengelola kata sandi untuk menjaga keamanan akun pribadi.

Hari kedua diisi dengan pengenalan pemrograman menggunakan bahasa Python, dimulai dari sintaks dasar, tipe data, hingga pembuatan fungsi sederhana. Mayoritas peserta belum pernah melakukan aktivitas pemrograman sebelumnya. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan bersifat praktik langsung dan kontekstual agar peserta tidak hanya menghafal kode, tetapi memahami logika di baliknya. Peserta tampak antusias saat melakukan latihan membuat program input data dan percabangan logika (if-else), yang merupakan dasar dari pembuatan aplikasi atau sistem sederhana.

Puncak kegiatan terjadi pada hari ketiga, di mana peserta diminta membentuk kelompok dan membuat proyek mini berupa aplikasi kalkulator sederhana menggunakan Python. Masing-masing kelompok terdiri atas 3-5 orang. Proyek ini dirancang agar peserta mampu menerapkan logika pemrograman dalam bentuk nyata. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 9 dari 10 kelompok berhasil menyelesaikan proyek dengan benar, sementara satu kelompok memerlukan pendampingan lebih lanjut karena kesulitan memahami struktur logika nested. Kegiatan ini juga mendorong peserta untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan menyampaikan ide secara kolektif.

Salah satu temuan penting selama pelatihan adalah adanya ketimpangan pemahaman digital antara peserta yang terbiasa menggunakan komputer dan peserta yang hanya familiar dengan smartphone. Peserta dengan pengalaman menggunakan laptop cenderung lebih cepat memahami alur logika pemrograman. Untuk menjembatani hal ini, fasilitator memberikan pendekatan visual seperti diagram alir (flowchart) dan simulasi interaktif agar peserta tetap bisa mengikuti materi tanpa merasa tertinggal.

Selain aspek teknis, pengabdian ini juga menghasilkan dampak sosial yang positif. Setelah kegiatan selesai, peserta meminta agar pelatihan dilanjutkan secara daring atau berkala. Menanggapi hal tersebut, tim pengabdian membentuk

grup WhatsApp sebagai komunitas belajar. Dalam minggu pertama setelah kegiatan, grup ini aktif digunakan untuk diskusi dan berbagi informasi coding dasar, menunjukkan bahwa peserta masih memiliki semangat belajar lanjutan. Hal ini membuktikan bahwa literasi digital bukan hanya masalah akses, tetapi juga motivasi dan keberlanjutan pembelajaran.

Kegiatan ini juga mengungkap bahwa pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) sangat efektif diterapkan dalam konteks masyarakat umum. Metode ini membantu peserta memahami materi secara praktis dan aplikatif. Peserta tidak hanya belajar menulis kode, tetapi juga memahami bagaimana sebuah masalah dapat dipecahkan melalui logika pemrograman. Beberapa peserta bahkan menyatakan minat untuk mendalami pemrograman lebih lanjut melalui platform daring seperti Dicoding, Coursera, dan YouTube.

Dari sisi penyelenggaraan, keberhasilan kegiatan tidak lepas dari peran fasilitator, pemilihan materi yang relevan, serta modul pelatihan yang disusun kontekstual. Materi disampaikan secara bertahap dari yang paling dasar hingga praktik langsung. Kombinasi antara teori singkat, praktik langsung, dan diskusi kelompok menjadi strategi utama dalam memastikan semua peserta mampu mengikuti alur pelatihan. Selain itu, partisipasi aktif dari perangkat kelurahan juga turut mendukung kelancaran teknis dan logistik selama kegiatan.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang perlu dicatat untuk perbaikan ke depan. Di antaranya adalah keterbatasan perangkat laptop bagi sebagian peserta, kurangnya koneksi internet stabil di awal kegiatan, serta variasi kemampuan individu yang cukup jauh. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan mendatang, perlu dipertimbangkan penyediaan perangkat pinjaman dan pengelompokan peserta berdasarkan tingkat kemampuan awal agar proses belajar lebih optimal dan merata.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan literasi digital dan memperkenalkan pemrograman dasar kepada masyarakat. Keberhasilan tersebut tidak hanya tercermin dari peningkatan skor post-test, tetapi juga dari semangat peserta untuk terus belajar dan berjejaring. Dengan adanya komunitas belajar daring, kegiatan ini memiliki potensi dampak berkelanjutan yang lebih luas, terutama jika dikembangkan melalui pelatihan lanjutan atau inkubasi digital tingkat lokal.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada penguatan literasi digital dan pengenalan keterampilan pemrograman dasar di Kelurahan Teluk Pucung, Bekasi Utara, telah terlaksana dengan baik dan menunjukkan hasil yang signifikan. Melalui pendekatan edukatif berbasis praktik langsung, peserta berhasil memahami konsep literasi digital secara menyeluruh, mulai dari keamanan digital hingga etika dalam penggunaan media daring. Di sisi lain, pelatihan pemrograman dasar menggunakan Python berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam memahami logika dan struktur kode sederhana, yang merupakan langkah awal menuju penguasaan teknologi informasi secara lebih luas.

Peningkatan skor post-test, keterlibatan aktif dalam proyek mini, dan terbentuknya komunitas belajar daring menjadi indikator utama keberhasilan program ini. Selain itu, metode project-based learning yang diterapkan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta secara signifikan, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri untuk terus belajar secara mandiri. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi nyata dalam mendukung transformasi digital masyarakat di tingkat lokal, khususnya bagi kelompok usia produktif yang sebelumnya belum mendapatkan akses atau kesempatan pelatihan teknologi yang memadai.

Agar dampak dari kegiatan ini dapat terus berlanjut dan menjangkau kelompok masyarakat yang lebih luas, diperlukan beberapa tindak lanjut strategis. Pertama, pelatihan serupa sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dengan peningkatan tingkat kesulitan secara bertahap, agar peserta yang telah mengikuti pelatihan dasar dapat terus mengembangkan kemampuannya. Kedua, pendampingan pascapelatihan perlu diformalkan melalui penyusunan kurikulum komunitas belajar, yang terintegrasi dengan media sosial atau platform pembelajaran daring yang mudah diakses.

Ketiga, kolaborasi dengan pihak sekolah, karang taruna, dan instansi pendidikan informal dapat menjadi langkah strategis untuk memperluas jangkauan program. Pelibatan tokoh lokal atau pemuda setempat sebagai co-fasilitator juga penting untuk menjaga keberlanjutan dan memperkuat rasa kepemilikan atas program. Terakhir, penyediaan dukungan perangkat digital, baik melalui hibah, sponsor, maupun kemitraan CSR, sangat dianjurkan untuk mengatasi kendala keterbatasan akses teknologi yang masih dihadapi sebagian peserta.

Dengan pendekatan yang terstruktur dan kolaboratif, program penguatan literasi digital dan pelatihan pemrograman seperti ini dapat menjadi salah satu model pengabdian masyarakat yang adaptif terhadap kebutuhan zaman serta berdampak langsung terhadap pengembangan sumber daya manusia di tingkat akar rumput.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberi dukungan demi terlaksananya kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat ini diantaranya Pemerintah Daerah Teluk Pucung dan seluruh Masyarakat Kelurahan Tuluk Pucung, Bekasi Utara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, T. I., Wardani, N. S., & Ardiansyah, A. R. (2022). Peningkatan literasi digital masyarakat melalui pelatihan penggunaan internet sehat di masa pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Humanis*, 3(1), 22–29. <https://doi.org/10.37034/jph.v3i1.122>
- Herlina, D., Ramli, S., & Zulherman. (2022). Pelatihan literasi digital sebagai upaya meningkatkan ketahanan sosial budaya masyarakat di Kelurahan Talang Bubuk, Palembang. *JIPeMas: Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 145–152. <https://doi.org/10.35891/jipemas.v5i2.15122>
- Nurfadillah, N., Mulyati, S., & Kurniawan, T. (2022). Pengenalan dasar pemrograman menggunakan Python bagi remaja karang taruna. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik TEDC Bandung*, 4(1), 45–51. <https://doi.org/10.30998/jpkm.v4i1.3051>
- Putra, A. G., Andriani, Y., & Safitri, D. (2023). Pelatihan pemanfaatan aplikasi digital berbasis proyek bagi masyarakat urban. *Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(1), 71–80. <https://doi.org/10.22219/jip.v7i1.17678>
- Ramadhan, A. R., Darmawan, D., & Syahril, S. (2022). Pelatihan media digital bagi siswa SMAN Rancaekek untuk meningkatkan kemampuan literasi digital. *Jurnal Abdika: Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 34–41. <https://doi.org/10.32528/abdika.v4i1.3636>
- Saputra, Y. A., & Rahmawati, D. (2022). Workshop pemrograman dasar Python untuk pemula. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mahasiswa (JPMM)*, 1(2), 13–18. <https://doi.org/10.53855/jpmm.v1i2.293>
- Siregar, R., Nurcahyani, T., & Kurniasari, E. (2022). Analisis kesenjangan literasi digital masyarakat di era transformasi digital. *Jurnal Abdimas Nusantara*, 3(2), 56–64. <https://doi.org/10.29313/jan.v3i2.296>
- Simanjuntak, H., & Setiawan, D. (2022). Pelatihan komputer dan internet untuk warga dewasa di desa Saentis, Sumatera Utara. *Jurnal Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 205–211. <https://doi.org/10.55005/juribmas.v2i3.316>
- Suryani, N., & Anggraeni, R. D. (2022). Membangun literasi digital masyarakat melalui pelatihan teknologi informasi berbasis komunitas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Informasi*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.22225/jpkti.2.1.2022.12-20>
- Wibowo, A., & Iskandar, M. (2022). Peningkatan kemampuan literasi digital sebagai upaya menangkal hoaks di media sosial. *Jurnal Teknologi dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 88–94. <https://doi.org/10.54317/jtpm.v3i2.219>
- Yudhistira, B., Prasetya, A. F., & Syamsuddin, D. (2022). Pelatihan web programming untuk meningkatkan literasi digital pemuda. *Jurnal Komunitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 50–56. <https://doi.org/10.54317/jkmpm.v1i3.214>