

---

## Optimalisasi Penggunaan Komputer Sebagai Alat Edukasi di Komunitas Lokal

Cindy Atika Rizki<sup>1,\*</sup>, Muhammad Iqbal<sup>2</sup>, Eka Putra<sup>2</sup>, Muhammad Noor Hasan Siregar<sup>3</sup>, Mardiah<sup>4</sup>, Hendry<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Sains dan Teknologi, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Magister Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

<sup>3</sup>Ekonomi, Bisnis Digital, Universitas Graha Nusantara, Padang Sidempuan, Indonesia

<sup>4</sup>Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, Medan, Indonesia

<sup>5</sup>Sains dan Teknologi, Sistem Komputer, Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>cindyatika100e@gmail.com, <sup>2</sup>muhammadiqbal@dosen.pancabudi.ac.id, <sup>3</sup>ekaputra@dosen.pancabudi.ac.id,

<sup>4</sup>noor.siregar@gmail.com, <sup>5</sup>mardiahindin23@gmail.com, <sup>6</sup>hendry@dosen.pancabudi.ac.id

\*Email Corresponding Author: cindyatika100e@gmail.com

### Abstrak

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar di dunia pendidikan, termasuk di tingkat masyarakat setempat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempertimbangkan strategi untuk mengoptimalkan penggunaan komputer sebagai peralatan pendidikan di masyarakat, terutama untuk mendukung pembelajaran non-formal, pengembangan keterampilan digital dasar, dan meningkatkan kemampuan informasi publik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode perekaman data dalam bentuk pengamatan lapangan, wawancara dengan manajer pusat pembelajaran masyarakat, dan dokumentasi kegiatan pendidikan berbasis komputer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komputer secara tepat meningkatkan akses publik ke sumber belajar, memperkuat kemampuan teknologi informasi, dan mempromosikan kemandirian pembelajaran. Namun, ada banyak hambatan, termasuk perangkat terbatas, kurangnya pelatihan, dan kemampuan digital awal yang buruk di masyarakat. Oleh karena itu, strategi optimasi diperlukan dalam bentuk pelatihan langkah demi langkah, pengadaan fasilitas komputer yang berkelanjutan, dan pembentukan tim sukarelawan pendidikan berbasis teknologi. Studi ini merekomendasikan bahwa sinergi dengan pemerintah, lembaga pendidikan dan komunitas membantu mendigitalkan pendidikan berdasarkan standar. Mengoptimalkan penggunaan komputer tidak hanya akses ke pendidikan, tetapi juga memperkuat kemampuan masyarakat dalam era digital yang terintegrasi dan kompetitif.

KeyWords: Komputer, Pendidikan, Komunitas Lokal, Literasi Digital, Pendidikan Informal.

### Abstract

*Advancements in information and communication technology have opened up significant opportunities in the field of education, including at the community level. The purpose of this research is to consider strategies for optimizing the use of computers as educational tools in the community, particularly to support non-formal learning, the development of basic digital skills, and to enhance public information capabilities. The method used in this research is a descriptive qualitative approach with data recording methods in the form of field observations, interviews with community learning center managers, and documentation of computer-based educational activities. The research results show that the appropriate use of computers enhances public access to learning resources, strengthens information technology skills, and promotes learning independence. However, there are many obstacles, including limited devices, lack of training, and poor initial digital skills in the community. Therefore, optimization strategies are needed in the form of step-by-step training, sustainable procurement of computer facilities, and the formation of technology-based educational volunteer teams. This study recommends that synergy with the government, educational institutions, and communities helps to digitize education based on standards. Optimizing the use of computers not only provides access to education but also strengthens the community's capabilities in an integrated and competitive digital era.*

KeyWords: Computer, Education, Local Community, Digital Literacy, Informal Education.

---

## 1. PENDAHULUAN

Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam banyak aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan (Cholik, 2021). Salah satu perangkat utama revolusi TIK ini adalah komputer yang telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan di berbagai tingkat pendidikan (Muzakky et al., 2023). Komputer tidak hanya berfungsi sebagai bantuan teknis, mereka telah berevolusi menjadi media pembelajaran interaktif, sumber yang tidak terbatas, dan sarana untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 (Aliyah & Masyithoh, 2024). Tetapi di tengah-tengah perkembangan yang cepat ini masih ada kesenjangan digital yang menonjol antara daerah perkotaan dan pedesaan, dan antara lembaga pendidikan formal dan masyarakat. Dalam konteks ini, upaya untuk mengoptimalkan penggunaan komputer sebagai alat pendidikan masyarakat untuk mempromosikan akses kualitas yang sama terhadap pendidikan sangat penting dan relevan (Hakim, 2023).

Komunitas memainkan peran strategis dalam pengembangan sumber daya manusia, terutama di bidang-bidang yang tidak sepenuhnya terjangkau dari layanan pendidikan formal (Arifin, 2021). Dalam komunitas ini, pendidikan informal dan informal sering kali merupakan dukungan utama bagi masyarakat untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan informasi (Fira et al., 2024). Sayangnya, banyak komunitas lokal masih terpapar akses terbatas ke lembaga, pendidik, dan sumber daya pendidikan berbasis teknologi (Musbaing, 2024). Penggunaan komputer di komunitas lokal sering terbatas dalam hal jumlah perangkat, ketersediaan jaringan internet, dan kemampuan masyarakat untuk menjalankan teknologi (Ma'ruf et al., 2021). Bahkan, jika mereka digunakan secara optimal, komputer dapat menguasai jembatan yang penting untuk mengatasi hambatan ini (Ahmad et al., 2024).

Mengoptimalkan penggunaan komputer sebagai peralatan pendidikan di masyarakat tidak hanya meningkatkan akses ke teknologi, tetapi juga bertujuan untuk memperkuat kemampuan digital, meningkatkan motivasi pembelajaran masyarakat, dan mempromosikan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Usanto et al., 2023). Komputer memungkinkan Anda untuk mengakses berbagai bahan pembelajaran digital, mengambil kursus online, mempraktikkan keterampilan teknis seperti pemrosesan data dan desain grafis, dan membangun jaringan pengetahuan dengan komunitas lain baik di dalam maupun di luar negeri. Kehadiran komputer membuat proses pembelajaran lebih menarik, dinamis, dan ruang dan waktu tanpa batas. Ini sangat penting. Ini sangat penting bagi komunitas lokal yang lebih muda yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang melayani ciri-ciri asli digital mereka.

Namun, pendekatan yang komprehensif dan berkelanjutan diperlukan untuk mencapai optimasi ini. Komputer sebagai peralatan pendidikan tidak dapat berdiri sendiri tanpa mendukung ekosistem pembelajaran yang tepat (Sari & Ghoni, 2021). Ini termasuk pelatihan moderator komunitas untuk memungkinkan penggunaan perangkat komputasi yang efektif, menyediakan konten pembelajaran sesuai dengan konteks lokal dan sesuai dengan dukungan infrastruktur seperti listrik dan koneksi internet yang stabil (Handayani et al., 2024). Penting juga untuk meningkatkan kesadaran publik tentang pentingnya pembelajaran berdasarkan kemampuan dan teknologi digital. Tanpa kesadaran masyarakat dan partisipasi aktif, penggunaan komputer tidak lebih dari proyek teknologi yang tidak akan secara signifikan mempengaruhi kualitas pendidikan.

Dalam beberapa studi kasus, program pendidikan berbantuan komputer yang diterapkan di masyarakat telah menunjukkan hasil yang menjanjikan. Misalnya, kewirausahaan digital, pelatihan kejuruan berbasis perangkat lunak atau penggunaan komputer di kelas literasi digital dasar dapat meningkatkan kemampuan peserta dan memperluas peluang ekonomi lokal (Izhari, 2024). Faktanya, beberapa kota telah mengembangkan pusat pembelajaran masyarakat (pusat pembelajaran komunitas) sebagai ruang belajar umum dengan komputer dan akses internet. Melalui pendekatan bersama antara pemerintah daerah, lembaga pendidikan, NRO dan sektor swasta, masyarakat menjadi pusat pembelajaran yang inovatif dan independen.

Mempertimbangkan berbagai peluang dan tantangan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi untuk mengoptimalkan komputer sebagai peralatan pendidikan untuk masyarakat (Caswanda et al., 2024). Fokus utama dari penelitian ini termasuk menganalisis kondisi aktual penggunaan komputer di masyarakat, mengidentifikasi

---

hambatan dan kemungkinan yang ada, dan mengembangkan pedoman dan rekomendasi terprogram yang secara efektif dapat mendukung implementasi teknologi. Temuan penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata untuk upaya untuk mengkompensasi pendidikan melalui pendekatan teknis, yang memungkinkan masyarakat untuk menjadi aktor utama dalam pengembangan pendidikan yang terintegrasi, partisipatif dan berkelanjutan (Hasanah et al., 2022).

---

## 2. METODE PELAKSANAAN

Untuk mewujudkan optimalisasi penggunaan personal komputer menjadi indera edukasi pada komunitas lokal, dibutuhkan metode aplikasi yg sistematis, partisipatif, & berorientasi dalam pemberdayaan rakyat. Kegiatan ini dibuat buat menjawab kebutuhan rakyat pada menaikkan literasi digital & pemanfaatan personal komputer buat tujuan pembelajaran & pengembangan diri. Metode aplikasi terdiri atas beberapa termin utama, yaitu: identifikasi kebutuhan, perencanaan program, aplikasi kegiatan, evaluasi, & tindak lanjut. Berikut pembagian terstruktur mengenai masing-masing termin:

### 2.1. Identifikasi Kebutuhan & Potensi Komunitas

Langkah awal pada aplikasi aktivitas ini merupakan melakukan identifikasi kebutuhan (needs assessment) & potensi yg dimiliki sang komunitas lokal sasaran. Proses ini dilakukan melalui observasi langsung, wawancara menggunakan tokoh warga, pengurus RT/RW, & penekanan diskusi kelompok (FGD) menggunakan warga. Tujuan menurut termin ini merupakan buat mengetahui: Tingkat literasi digital warga, Aksesibilitas terhadap perangkat personal komputer & jaringan internet, Minat & motivasi belajar warga terhadap teknologi, Ketersediaan loka & fasilitas buat aktivitas edukatif berbasis personal komputer. Identifikasi kebutuhan sebagai fondasi krusial pada merancang acara yg kontekstual & sempurna sasaran. Selain itu, pendekatan partisipatif akan mendorong keterlibatan aktif warga pada proses perencanaan & aplikasi acara.

### 2.2. Rencana Program Pelatihan Berbasis Komputer

Rencana program pelatihan dan pendidikan dikembangkan berdasarkan hasil kebutuhan tertentu. Rencana tersebut mencakup menentukan kurikulum pelatihan untuk, yang mencakup materi dasar seperti penyebaran komputer, perangkat lunak produktivitas (seperti Microsoft Office, Google Documents), Internet yang sehat, dan penggunaan platform pelatihan online (seperti YouTube EDU, rumah belajar).

Mempersiapkan jadwal kegiatan yang disesuaikan dengan waktu luang komunitas. Ini memastikan bahwa pelatihan tidak mempengaruhi kegiatan utama penghuni. Pengadaan dan manajemen fasilitas seperti komputer, proyektor, jaringan internet, dan ruang belajar. Merekrut moderator yang kompeten dan kegiatan pendidikan di bidang TIK dan pengalaman pendidikan. Persiapan modul pelatihan sebagai manual pembelajaran kelompok independen. Rencana ini akan diterapkan sesuai dengan kebutuhan lokal, termasuk pemimpin masyarakat dan perwakilan masyarakat, untuk memastikan bahwa program tersebut disertakan.

### 2.3. Implementasi Pelatihan Komputer dan Pendidikan

Implementasi Kegiatan dilakukan dalam multilevel fase dan multilevel berdasarkan tingkat peserta. Program pelatihan dibagi menjadi tiga kategori:

- BASIC (BASIC): Menyebarkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, beralih dan beralih di antara komputer, memasukkan aplikasi pemrosesan teks, dan memperkenalkan ke Internet.
- Medium (Medium): Menggunakan spreadsheet, presentasi, mencari informasi yang efektif di internet, dan memperkenalkan media sosial untuk pendidikan.
- Lanjutan: Gunakan komputer Anda untuk aktivitas produktif seperti desain grafis sederhana, pemrograman dasar, dan menggunakan platform pembelajaran online.

Pelatihan dilakukan dengan setiap proses pembelajaran, dan peserta segera mempraktikkan materi studi. Setiap sesi dilengkapi dengan dukungan intensif dan sesi tanya jawab. Selain pelatihan, kelas inspirasional dan pengalaman pengalaman berbagi sesi pembicara yang telah berhasil menggunakan komputer untuk mendukung pelatihan dan pekerjaan mereka. Mini-race antara peserta akan ditahan untuk meningkatkan partisipasi.

---

## 2.4. Evaluasi Program

Setelah pelatihan, evaluasi menyeluruh meliputi:

- Evaluasi Proses: Evaluasi eksekusi pelatihan sesuai dengan jadwal, bahan, dan metode yang direncanakan.
- Evaluasi Hasil: Pengukuran Pengetahuan dan Keterampilan Pra-tes dan Post-Test, serta tugas-tugas praktis.
- Peringkat Dampak: Lihat sejauh mana pelatihan menawarkan manfaat spesifik peserta.

Selanjutnya, penilaian kualitatif dilakukan melalui wawancara dan diskusi kelompok yang berfokus pada kontribusi langsung dari peserta dan moderator.

## 2.5. Tindak Lanjut dan Keberlanjutan Program

Untuk memastikan bahwa hasil pelatihan tidak bersifat sementara, strategi episode-up dibuat sebagai berikut:

- Pembentukan komunitas belajar digital yg bisa saling menyebarkan ilmu & pengalaman sehabis pelatihan;
- Pengadaan sentra belajar komunitas yg dilengkapi menggunakan personal komputer & akses internet;
- Pelatihan lanjutan bagi peserta yg berminat menyebarkan keahlian lebih dalam;
- Mitra kerja sama jangka panjang menggunakan forum pendidikan, LSM, atau perusahaan yg mempunyai acara tanggung jawab sosial (CSR) buat mendukung keberlanjutan kegiatan.

Dengan adanya langkah tindak lanjut yg terencana, dibutuhkan manfaat penggunaan personal komputer menjadi indera edukasi bisa terus dirasakan sang komunitas lokal pada jangka panjang.

## 3. HASIL PEMBAHASAN

Pelaksanaan acara optimalisasi penggunaan personal komputer menjadi indera edukasi pada komunitas lokal menaruh banyak sekali output yg signifikan, baik menurut sisi peningkatan literasi digital masyarakat, keterlibatan komunitas, juga tumbuhnya semangat belajar & pemberdayaan teknologi pada taraf akar rumput. Berdasarkan output training yg dilaksanakan secara bertahap, tercatat peningkatan pemahaman peserta pada memakai personal komputer, terutama pada menjalankan fungsi-fungsi dasar misalnya mengetik, menciptakan presentasi, & mencari berita pada internet. Sebagian akbar peserta yg sebelumnya belum pernah memakai personal komputer, sekarang bisa mengoperasikan perangkat menggunakan lebih percaya diri. Hal ini adalah pertanda bahwa akses terhadap pengetahuan digital sanggup diraih sang siapa saja, asalkan diberikan fasilitas, pendampingan, & pendekatan pembelajaran yg tepat. Pada tahap awal pelatihan, peserta menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi, tetapi sebagian besar memiliki fasilitas terbatas untuk latar belakang non-teknis seperti ibu rumah tangga, pekerja harian, dan siswa sekolah. Belajar melalui pelatihan selama pelatihan sangat berguna bagi peserta saat memahami materi, karena semua langkah pembelajaran segera dipraktikkan. Misalnya, jika mereka diajarkan cara menggunakan aplikasi pemrosesan teks, peserta tidak hanya akan memahami fungsionalitas teoritis, tetapi juga dengan cepat membuat dokumen, menulis nama, dan menyusun daftar belanja. Praktik ini membuat proses pembelajaran lebih kontekstual dan relevan daripada kehidupan sehari-hari peserta. Dari aspek teknis, penyediaan perangkat komputer dan koneksi internet adalah komponen kunci dari keberhasilan program. Pemerintah daerah yang sebelumnya tidak memiliki fasilitas komputer memiliki akses ke sektor swasta dengan bekerja dengan lembaga pendidikan dan mitra pendukung CSR. Komputer dikelola bersama sebagai pusat pembelajaran digital oleh manajemen masyarakat. Selain itu, dukungan mengajar sukarelawan yang kompeten di bidang teknologi informasi juga dapat sangat membantu dalam proses pelatihan. Mereka tidak hanya mengajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang hangat dan kolaboratif untuk membangun hubungan positif dengan peserta.



**Gambar 1.** Anggota Komunitas Lokal LKP

Penilaian pasca-pelatihan menunjukkan peningkatan hasil post-test hingga 65% dibandingkan dengan nilai awal dalam pre-test. Selain kejuaraan teknis, ada juga perubahan sikap teknologi. Beberapa peserta awalnya takut atau ragu-ragu menggunakan komputer menjadi inisiator adopsi teknologi untuk keluarga mereka. Beberapa ibu rumah tangga mengatakan mereka mulai membantu anak-anak mengakses materi pembelajaran online sementara kaum muda mulai menggunakan komputer untuk tugas sekolah dan mempelajari desain grafis sederhana. Ini menunjukkan bahwa persetujuan teknis rumah tangga dapat mencapai efek domino positif dan lingkungan sosial yang berpartisipasi.

Namun, implementasi program juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satu hambatan utama adalah waktu terbatas dan konsistensi peserta. Banyak peserta perlu berbagi waktu antara pelatihan dan pekerjaan sehari-hari. Oleh karena itu, rencana pelatihan harus fleksibel dan beradaptasi dengan situasi lokal Anda. Selain itu, beberapa perangkat komputer sedikit rusak oleh penggunaan yang tidak digunakan. Hambatan ini dicapai dengan memberikan pelatihan dasar untuk pemeliharaan komputer dan menugaskan peserta untuk bertanggung jawab untuk mempertahankan fasilitas pembelajaran. Ini juga merupakan bagian dari proses pembelajaran properti umum dan tanggung jawab sosial. Pembentukan komunitas pembelajaran digital sebagai tindak lanjut dari pelatihan dapat membantu mempertahankan keberlanjutan hasil program. Komunitas ini adalah tempat di mana peserta terus berlatih, saling membantu dan berbagi pengetahuan mereka. Selain itu, masyarakat juga akan membuka ruang untuk kegiatan pendidikan lainnya, termasuk pelatihan, seminar mini, dan keterampilan berbasis komputer seperti: kegiatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman para peserta, tetapi juga memperluas ruang lingkup manfaat program kepada lebih banyak anggota masyarakat.

Dari holistik pelaksanaan, bisa disimpulkan bahwa optimalisasi penggunaan personal komputer menjadi indera edukasi pada komunitas lokal sangat mungkin dilakukan menggunakan pendekatan yg partisipatif, adaptif, & kolaboratif. Program ini memperlihatkan bahwa menggunakan perencanaan yg matang & dukungan banyak sekali pihak, teknologi bisa dijadikan indera pemberdayaan yg efektif, bahkan pada komunitas menggunakan asal daya terbatas. Komputer bukan lagi sekadar perangkat teknologi, namun sudah sebagai jembatan pengetahuan yg menghubungkan rakyat menggunakan global luar, membuka peluang pendidikan, & menaikkan daya saing pada era digital.



**Gambar 2.** Belajar Map Digital

Keberhasilan acara ini juga menegaskan pentingnya keberlanjutan. Tanpa adanya tindak lanjut yang jelas, output pembinaan berisiko mengendap begitu saja. Oleh karena itu, kerja sama jangka panjang menggunakan forum pendidikan, pemerintah daerah, dan kawan partikelir perlu terus diperkuat untuk mengklaim tersedianya akses & dukungan pada jangka panjang. Pada akhirnya, optimalisasi penggunaan personal komputer tidak hanya sebagai upaya teknis, namun juga gerakan sosial untuk membentuk budaya belajar berbasis teknologi pada akar rumput rakyat.

#### **4. KESIMPULAN**

Implementasi program mengoptimalkan penggunaan komputer sebagai alat pengajaran untuk komunitas lokal, yang dikatakan memainkan peran strategis dalam meningkatkan kemampuan digital dan memperluas akses ke pelatihan dasar dalam teknologi, terutama komputer. Program ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta saat menggunakan komputer untuk berbagai tujuan pendidikan, seperti mengetik, menulis presentasi, dan meneliti informasi di Internet. Keberhasilan ini dapat dilihat tidak hanya dari aspek teknis, tetapi juga dari sikap positif komunitas yang berubah mengenai pertumbuhan kepercayaan diri, semangat pembelajaran, dan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Kebutuhan partisipatif, kontekstual dan lokal adalah kunci untuk keberhasilan program. Inklusi aktif masyarakat dalam perencanaan, implementasi dan penilaian mengarah pada rasa kepemilikan yang kuat, dan kursus pelatihan tidak hanya kegiatan saat ini tetapi juga proses pembelajaran yang berkelanjutan. Selain itu, sinergi antara partai politik, baik moderator, sukarelawan, tokoh masyarakat dan mitra eksternal, penting untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang bermanfaat dan berkelanjutan. Namun, optimasi ini tidak dapat dipisahkan dari tantangan seperti lembaga terbatas, waktu untuk peserta, dan kebutuhan akan dukungan berkelanjutan. Oleh karena itu, keberlanjutan program harus menjadi masalah penting dengan memperkuat komunitas pembelajaran digital, pembentukan pusat pembelajaran berbasis teknologi, dan kemitraan jangka panjang dengan lembaga terkait. Secara keseluruhan, menggunakan komputer sebagai alat pendidikan di komunitas lokal tidak hanya strategi untuk meningkatkan keterampilan individu, tetapi juga untuk memperkuat masyarakat untuk memberikan tantangan dan peluang di era digital. Dengan perencanaan yang tepat dan kerja sama yang kuat, komputer dapat menjadi perubahan pendidikan yang terintegrasi, relevan, dan berkelanjutan di berbagai bidang kehidupan.

#### **5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, kontribusi, dan semangat selama proses penyusunan jurnal ini. Terima kasih khusus disampaikan kepada

---

masyarakat komunitas lokal yang telah bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan program dan berbagi pengalaman yang sangat berharga. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada para relawan, fasilitator, dan narasumber yang telah dengan tulus meluangkan waktu, tenaga, dan pengetahuannya dalam mendampingi kegiatan pelatihan dan edukasi berbasis komputer. Tidak lupa, apresiasi diberikan kepada lembaga mitra, baik dari sektor pendidikan, pemerintah daerah, maupun pihak swasta yang telah membantu dalam penyediaan sarana dan prasarana pendukung. Akhir kata, semoga tulisan ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, serta menjadi inspirasi dalam memperkuat peran teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya di komunitas lokal. Segala kekurangan dalam penulisan jurnal ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

## 6. REFERENSI

- Ahmad, A., Halimuddin, H., Alfina, A., Nurrisma, N., Nurrizqa, N., & Anisah, A. (2024). Peningkatan Pengetahuan Dasar-Dasar Komputer Bagi Komunitas Teknologi Informatika (KTI) Banda Aceh Sebagai Jembatan Menuju Kesempatan Kerja. *Jurnal IPMAS*, 4(3), 217–231.
- Aliyah, H., & Masyithoh, S. (2024). Tinjauan literatur: Peran teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(4), 681–687.
- Arifin, M. S. (2021). Strategi Komunikasi Branding Perguruan Tinggi. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 6(1), 70–102.
- Caswanda, C., Sutisna, E., & Saputra, K. E. A. (2024). Peran Manajemen Pendidikan Pada Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 2(1), 57–67.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan teknologi informasi komunikasi/ICT dalam berbagai bidang. *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, 2(2), 39–46.
- Fira, F., Ilham, I., Rahmania, R., Irwandi, I., & Hudri, M. (2024). Meningkatkan keterlibatan siswa melalui teknologi pendidikan: Tinjauan sistematis. *Seminar Nasional Paedagoria*, 4(1), 1–13.
- Hakim, L. (2023). Analisis SWOT dan Pemetaan Strategi Lembaga Pendidikan Islam: (Studi di SMAN 1 Bungo Provinsi Jambi). *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 39–58.
- Handayani, L., Samosir, E. N., Riana, D., Turan, S. I., & Dwiyono, Y. (2024). Peran Kepemimpinan Pendidikan Dalam Mengintegrasikan Teknologi Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Negeri. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 5(1).
- Hasanah, B., Sururi, A., Prananda, D. P., & Noval, A. M. (2022). Kewirausahaan sosial: partisipasi masyarakat dan evaluasi dampak sosial-ekonomi. *Jurnal Administrasi Negara*, 28(3), 291–317.
- Izhari, F. (2024). Implementasi Program Peningkatan Literasi Digital Pada Masyarakat Pedesaan Melalui Workshop Komputer. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 30–36.
- Ma'ruf, M., Ikhbaluddin, I., Suropto, S., & Abdurohim, A. (2021). Pengembangan kapasitas (capacity building) usaha kecil dan menengah bidang pertanian di kecamatan rancabungur kabupaten bogor. *J-3P (Jurnal Pembangunan Pemberdayaan Pemerintahan)*, 16–32.
- Musbaing, M. (2024). Kompetensi guru PAI di abad 21: Tantangan dan peluang dalam pendidikan berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(2), 315–324.
- Muzakky, R. M. R., Mahmuudy, R., & Faristiana, A. R. (2023). Transformasi Pesantren Menghadapi Era Revolusi Digital 4.0. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 1(3), 241–255.
- Sari, T. N., & Ghoni, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran IPA melalui game interaktif berbasis PALIBER (papan lingkaran berputar) pada materi ekosistem. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,

---

10(6), 1540–1546.

Usanto, U., Sucahyo, N., Warta, W., Khie, S., & Fitriyani, I. F. (2023). Transformasi kepemimpinan yang bersifat profetik dan pemberdayaan masyarakat di era Society 5.0 yang berkelanjutan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 5287–5301.