

**PERAN LKP ASY SYIFA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MASYARAKAT DI BIDANG
TEKNOLOGI KOMPUTER**

***THE ROLE OF LKP ASY SYIFA IN IMPROVING COMMUNITY SKILLS IN THE FIELD OF COMPUTER
TECHNOLOGY***

Dwi Rahayu Pitaloka¹, Sucitra², Wasis Wijayanto³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia
Alamat E-mail korespondensi: 202233310@std.umk.ac.id¹

Naskah diterima tanggal :6 Januari 2026, disetujui tanggal 12 Januari 2026

Abstract: *This study aims to analyze the role of ASY SYIFA Course and Training Institute (LKP ASY SYIFA) in improving community skills in computer technology. The research employed a qualitative approach using a case study method conducted at LKP ASY SYIFA in Pati Regency. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques. The findings indicate that LKP ASY SYIFA plays a significant role in enhancing community computer skills through interactive learning strategies, systematic training management encompassing planning, implementation, and evaluation, as well as the provision of adequate facilities and relevant learning modules. The training programs provide tangible benefits, including improved technical skills, increased self-confidence, and better work readiness among participants. Therefore, LKP ASY SYIFA contributes substantially to community empowerment and the strengthening of digital literacy in rural areas.*

Keywords: *computer skills, digital literacy, training management, community empowerment, non-formal education*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Lembaga Kursus dan Penelitian (LKP) ASY SYIFA dalam meningkatkan keterampilan masyarakat di bidang teknologi komputer. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang dilakukan di LKP ASY SYIFA Kabupaten Pati. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, yang dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKP ASY SYIFA berperan penting dalam meningkatkan keterampilan komputer masyarakat melalui strategi pembelajaran yang interaktif, manajemen pelatihan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis, serta penyediaan fasilitas dan modul yang relevan dengan kebutuhan peserta. Program pelatihan memberikan manfaat nyata berupa peningkatan keterampilan teknis, kepercayaan diri, dan kesiapan kerja peserta. Dengan demikian, LKP ASY SYIFA berkontribusi dalam pemberdayaan masyarakat dan penguatan literasi digital di lingkungan pedesaan.

Kata kunci: keterampilan komputer, literasi digital, manajemen pelatihan, pemberdayaan masyarakat, pendidikan nonformal

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Di era digital saat ini, kemampuan menggunakan komputer dan memahami teknologi menjadi salah satu keterampilan dasar yang wajib dimiliki masyarakat untuk dapat beradaptasi dan bersaing di dunia kerja maupun dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital tidak hanya menjadi tuntutan, tetapi juga menjadi ukuran kesiapan suatu masyarakat dalam menghadapi transformasi digital yang semakin pesat (Kusumastuti et al., 2023).

Menurut Undang-Undang Nomor 1 Pasal 26 menyatakan bahwa pendidikan nonformal diselenggarakan sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Belajar merupakan proses individu dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam pelaksanaannya, proses belajar memerlukan bimbingan, pendampingan, dan motivasi agar berlangsung secara efektif. Meningkatnya tuntutan akademik dalam kurikulum sekolah menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, bimbingan belajar berperan sebagai solusi untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman materi, keterampilan belajar, dan pencapaian prestasi akademik (Wulandari et al., 2025).

Lembaga bimbingan belajar merupakan salah satu bentuk kegiatan edukatif yang memberikan dampak positif bagi peserta didik, karena keikutsertaan dalam kegiatan ini dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran, hasil belajar, serta motivasi belajar peserta. Layanan bimbingan belajar dapat diikuti oleh peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Secara konseptual, bimbingan merupakan proses pemberian bantuan kepada individu untuk mencapai perkembangan diri secara optimal. Melalui layanan bimbingan, individu atau kelompok yang mengalami kesulitan dapat dibantu dalam mengambil keputusan secara tepat dan bijaksana sesuai dengan tuntutan kehidupan (Handayani et al., 2025).

Kondisi saat ini menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat di wilayah tersebut yang belum memahami keterampilan dasar di bidang komputer dan teknologi informasi, hal tersebut dipengaruhi karena akses pendidikan yang terbatas. Berdasarkan penelitian oleh Kusumastuti et al., (2023), indeks literasi digital nasional Indonesia pada tahun 2020 baru mencapai skor 3,47 dari skala 5, yang menandakan tingkat kemampuan digital masyarakat masih berada pada kategori “cukup baik” dan perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk memperluas akses pelatihan dan pendidikan nonformal di bidang teknologi.

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) menjadi salah satu solusi strategis untuk menjawab kebutuhan masyarakat akan keterampilan komputer, karena LKP menyediakan pembelajaran yang fleksibel dan aplikatif, sehingga memungkinkan dari berbagai kalangan masyarakat memperoleh keterampilan komputer praktis tanpa harus mengikuti pendidikan formal. Hasil penelitian Khodijah & Ramadhan Harahap, (2025), di Desa Saentis menunjukkan bahwa pelatihan komputer dasar dan internet secara signifikan meningkatkan kemampuan masyarakat dalam menggunakan perangkat lunak pengolah kata, lembar kerja, serta media daring secara produktif.

Efektivitas lembaga kursus juga ditentukan oleh sistem manajemen pelatihan yang diterapkan. Studi yang dilakukan di LKP Gama Nusantara Kudus menemukan bahwa perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang baik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peningkatan keterampilan peserta kursus (Nor Rahma et al., 2023). Begitu pula penelitian oleh Zen et al., (2025), menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran interaktif dalam kursus komputer dapat meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas hasil pelatihan.

LKP ASY SYIFA yang berlokasi di Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati, merupakan salah satu lembaga kursus yang berperan aktif dalam meningkatkan kompetensi masyarakat di bidang teknologi komputer. Berdiri sejak tahun 2008, lembaga ini menyediakan berbagai program kursus

seperti Microsoft Office, Desain Grafis (Corel DRAW dan Photoshop), serta Bimbingan Belajar dan Bahasa Inggris. Keberadaan LKP ASY SYIFA menjadi bukti bahwa lembaga pendidikan nonformal dapat menjadi motor penggerak dalam meningkatkan keterampilan masyarakat, sekaligus mendukung program pemerintah dalam mengurangi angka pengangguran dan meningkatkan literasi digital.



Gambar 1. Izin Operasional
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Sejalan dengan hasil penelitian pengabdian masyarakat di Desa Bontolangkasa Utara (Sulawesi Selatan) oleh (Vitalocca et al., 2024), pelatihan teknologi digital terbukti meningkatkan keterampilan masyarakat dalam mengelola konten dan memahami keamanan data pribadi. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pelatihan berbasis TIK di tingkat lokal memiliki dampak positif terhadap peningkatan kompetensi masyarakat dan daya saing sumber daya manusia.

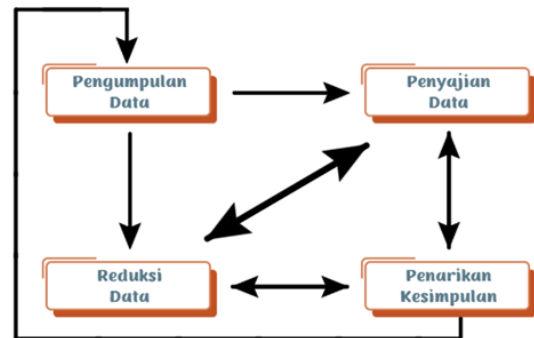
Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran LKP ASY SYIFA dalam mendukung peningkatan keterampilan masyarakat di bidang teknologi komputer. Fokus kajian meliputi strategi pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan

pelatihan teknologi komputer, manajemen pelatihan yang dikelola oleh lembaga mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan, serta manfaat program program pelatihan yang dirasakan peserta, khususnya dalam peningkatan keterampilan teknologi komputer. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan lembaga kursus nonformal sebagai wadah pemberdayaan masyarakat berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus untuk menelaah peran LKP ASY SYIFA dalam meningkatkan keterampilan masyarakat di bidang teknologi komputer. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami strategi pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan pelatihan teknologi komputer, manajemen pelatihan yang dikelola oleh lembaga mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan, serta manfaat program program pelatihan yang dirasakan peserta, khususnya dalam peningkatan keterampilan teknologi komputer. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan peneliti sebagai instrumen utama yang berperan dalam menentukan fokus penelitian, memilih informan, mengumpulkan dan menilai data, serta menafsirkan hasil penelitian. sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, dan menafsirkan data. Penelitian ini dilakukan di LKP ASY

SYIFA Kabupaten Pati, dengan pimpinan lembaga sebagai narasumber utama.



Gambar 2. Alur Penelitian
Sumber : (Anika et al., 2025)

Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Nugroho et al., (2024), mengatakan keberhasilan pelatihan komputer di lembaga nonformal sangat dipengaruhi oleh kesesuaian program dengan kebutuhan masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menghasilkan gambaran yang valid dan kontekstual mengenai bagaimana LKP ASY SYIFA menjalankan perannya serta tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan keterampilan teknologi masyarakat.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran LKP ASY SYIFA dalam mendukung peningkatan keterampilan masyarakat di bidang teknologi komputer. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi langsung, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, hasil observasi dan

wawancara menunjukkan bahwa lembaga ini berhasil menjalankan program kursus komputer yang relevan bagi masyarakat pedesaan. Lembaga ini terbukti berhasil menyelenggarakan program kursus komputer yang relevan dengan kebutuhan masyarakat pedesaan. Berikut adalah hasil dan pembahasan yang disusun sesuai dengan tujuan penelitian.



Gambar 3. Tempat LKP ASY SYIFA
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Strategi Pembelajaran Yang Diterapkan dalam Pelaksanaan Pelatihan Teknologi Komputer

Strategi pembelajaran dalam pelaksanaan pelatihan teknologi komputer merupakan rangkaian langkah yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan bermakna. Strategi ini tidak hanya menekankan pada penyampaian materi teknis, tetapi juga pada pengembangan kompetensi peserta, seperti keterampilan praktis penggunaan komputer, kemampuan berpikir kritis dan komputasi, serta keterampilan memecahkan masalah teknologi. Salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh LPK adalah blended learning, yaitu menggabungkan pembelajaran tatap

muka melalui metode ceramah dengan pembelajaran berbasis online. Pada pelaksanaannya, pembelajaran tatap muka digunakan untuk penyampaian materi inti melalui metode ceramah, dan praktik langsung penggunaan aplikasi komputer, seperti Microsoft Word dan Excel, dengan pendampingan instruktur. Sementara itu, pembelajaran daring dimanfaatkan untuk pemberian materi pendukung, latihan mandiri, serta pengumpulan tugas melalui media digital, seperti grup WhatsApp atau google classroom sederhana yang mudah diakses oleh peserta. Melalui strategi ini, peserta didorong untuk belajar secara aktif, kolaboratif, dan reflektif sehingga mampu memahami serta menerapkan pengetahuan teknologi komputer dalam situasi nyata (Rusiadi, 2024)

LKP ASY SYIFA dalam konteks pelatihan nonformal, menerapkan strategi pembelajaran yang menempatkan lembaga sebagai penyedia akses pendidikan teknologi sekaligus pemberdaya masyarakat. Melalui pelatihan yang terstruktur dan relevan dengan kebutuhan lokal, lembaga berperan dalam meningkatkan keterampilan teknologi komputer yang dapat dimanfaatkan untuk bekerja atau berwirausaha. Strategi ini menjadikan pelatihan tidak sekadar sebagai kursus teknis, tetapi juga sebagai sarana transformasi digital yang menumbuhkan kesadaran dan kesiapan masyarakat dalam menghadapi perkembangan teknologi, sejalan dengan temuan penelitian tentang pentingnya literasi digital dalam pendidikan nonformal (Sari & Multisuandi, 2025).



Gambar 4. Kegiatan Kursus Komputer
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Strategi pembelajaran yang diterapkan menekankan peran instruktur sebagai fasilitator yang membimbing peserta untuk aktif dan mandiri dalam belajar. Peserta dilatih untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi melalui arahan dan pendampingan, bukan sekadar menerima jawaban langsung. Pendekatan ini mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis, kemandirian belajar, serta motivasi intrinsik peserta. Pembelajaran yang variatif dan aplikatif juga berkontribusi dalam membangun kepercayaan diri dan tanggung jawab peserta terhadap proses serta hasil belajar, sehingga pelatihan teknologi komputer tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga membentuk karakter belajar yang berkelanjutan (Wulandari et al., 2025).

Manajemen Pelatihan yang Dikelola oleh Lembaga yang Mencakup Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Kegiatan

Manajemen pelatihan merupakan bentuk upaya pengaturan yang dilakukan secara sistematis agar tujuan organisasi, khususnya lembaga pendidikan, dapat tercapai sesuai

dengan yang diharapkan. Mutu pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Izza et al., (2025) mengatakan bahwa untuk mewujudkan pembelajaran yang bermutu, diperlukan dukungan pendanaan yang menandai serta pengelolaan pembiayaan yang tepat. Oleh karena itu, setiap tahapan dalam manajemen pelatihan perlu mendapat perhatian serius. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana juga menjadi faktor penting yang menentukan efektivitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik membutuhkan alat dan media yang memadai sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar.

a. Tahap Perencanaan

Lembaga pelatihan melakukan analisis kebutuhan peserta terlebih dahulu, kemudian menetapkan tujuan pelatihan, serta menyusun kurikulum dan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan industri dan organisasi. Sebagai contoh, penelitian mengenai manajemen pelatihan komputer menunjukkan bahwa proses perencanaan diawali dengan identifikasi kebutuhan peserta, penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, dan pemilihan media pembelajaran guna memastikan tujuan pelatihan dapat tercapai secara optimal (Rahayu et al., 2025).

b. Tahap Pelaksanaan

Rencana yang telah disusun kemudian diwujudkan dalam kegiatan nyata melalui

pembelajaran yang terstruktur, pemilihan metode pembelajaran yang tepat, serta penciptaan interaksi aktif antara instruktur dan peserta, sehingga peserta dapat memperoleh keterampilan yang ditargetkan (Algifary et al., 2024).

c. Tahap Evaluasi Kegiatan

Efektifitas pelatihan secara menyeluruh dapat diukur melalui penilaian terhadap tingkat pemahaman peserta, kinerja instruktur, serta kesesuaian metode dan fasilitas yang digunakan. Evaluasi ini berfungsi sebagai umpan balik bagi lembaga untuk memperbaiki dan menyempurnakan program pelatihan ke depan, sehingga tujuan pelatihan dapat tercapai secara lebih optimal dan manfaatnya dirasakan baik oleh peserta maupun organisasi secara keseluruhan (R & Kartika, 2024).

Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa keberhasilan pelatihan didukung oleh tenaga pendidik yang kompeten, fasilitas pembelajaran yang memadai dengan satu komputer untuk setiap peserta, serta modul yang terstruktur dan relevan dengan kebutuhan peserta, sehingga menegaskan pentingnya akses, fasilitas, dan kesesuaian materi dalam lembaga nonformal (Mutawakkil et al., 2025).



Gambar 5. Struktur Organisasi LKP ASY SYIFA

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Manfaat Program Pelatihan yang Dirasakan Peserta, Khususnya dalam Peningkatan Keterampilan Teknologi Komputer

Program pelatihan teknologi komputer memberikan manfaat langsung bagi peserta dalam hal peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknis penggunaan perangkat serta aplikasi komputer. Hal ini tercatat dalam evaluasi program pelatihan komputer yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan praktis peserta setelah pelatihan dibandingkan sebelum pelatihan dilakukan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, peserta mengalami peningkatan signifikan dalam kompetensi operasional peserta setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan tersebut terlihat pada kompetensi operasional peserta, seperti kemampuan mengoperasikan aplikasi Microsoft Word, Excel, serta fungsi dasar komputer lainnya yang

sebelumnya belum dikuasai secara optimal. Dengan demikian, peserta menjadi lebih mahir dalam menjalankan tugas-tugas yang berkaitan dengan teknologi informasi, baik di lingkungan kerja maupun pendidikan (Zaini & Fahmi, 2025).

Manfaat dalam aspek kesiapan kerja dan kepercayaan diri dalam penggunaan teknologi juga dirasakan oleh peserta pelatihan. Penelitian yang mengevaluasi program pelatihan komputer menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memperoleh keterampilan praktis, tetapi juga menjadi lebih percaya diri dalam menghadapi tuntutan dunia digital karena mereka mampu menerapkan teknologi komputer dalam tugas nyata, baik untuk kebutuhan administrasi maupun pengembangan diri. Peningkatan kecakapan ini berkontribusi pada peningkatan daya saing peserta dalam dunia kerja maupun proses pembelajaran lanjutan karena mereka dapat memanfaatkan teknologi secara lebih efektif dan efisien (Padang et al., 2024).



Gambar 6. Pelaksanaan Kursus
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Berbagai penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa program pelatihan komputer mampu meningkatkan

keterampilan praktis peserta dalam aspek penggunaan perangkat lunak yang menjadi kebutuhan dasar masyarakat digital modern. Sebagai contoh, hasil penelitian pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pelatihan Microsoft Office secara signifikan meningkatkan keterampilan komputer dasar peserta, ditandai dengan peningkatan penguasaan praktik penggunaan Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint setelah pelatihan dibandingkan sebelumnya. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan komputer tidak hanya memperluas pengetahuan teknologi peserta tetapi juga meningkatkan kemampuan teknis yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun profesional (Suratmat, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa LKP ASY SYIFA memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan keterampilan masyarakat di bidang teknologi komputer melalui penyelenggaraan pelatihan yang terstruktur, relevan dengan kebutuhan masyarakat, serta didukung oleh strategi pembelajaran yang interaktif dan manajemen pelatihan yang cukup baik. Program kursus yang disediakan tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan teknis peserta dalam mengoperasikan komputer dan aplikasi dasar, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri, kesiapan kerja, serta kesadaran akan pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Dampak dari keberadaan LKP ASY SYIFA dirasakan secara nyata oleh masyarakat, yaitu

meningkatnya daya saing sumber daya manusia, terbukanya peluang kerja dan usaha, serta berkurangnya kesenjangan keterampilan teknologi, sehingga lembaga ini berkontribusi langsung dalam pemberdayaan masyarakat dan mendukung proses transformasi digital di lingkungan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Algifary, M., Sholih, & Siregar, H. (2024). Efektifitas Manajemen Program Pelatihan Desain Grafis Untuk Kesiapan Kerja Di Lembaga Kursus Dan Pelatihan Noval Pandeglang. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah*, 9(1). <https://doi.org/https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/32165>
- Anika, R. R., Meidina, P. A. N., & Wijayanto, W. (2025). Peran Bimbingan Belajar Literasia Dalam Membentuk Karakter Belajar Mandiri Siswa. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 2116–2127. <https://doi.org/https://publisher.qu.com/index.php/pediaqu/article/view/1821>
- Handayani, S. F., Elisa, S. N., & Wijayanto, W. (2025). Strategi Pemasaran Upaya Untuk Meningkatkan Penjualan Lembaga Bimbel Intensive Course (Ic) Di Desa Tawangrejo Pati. *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 4(1), 43–51. <https://doi.org/https://publisher.qu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/1932>
- Izza, N. S., Widyastuti, D., & Wijayanto, W. (2025). Manajemen Perencanaan dan Pelaksanaan Lembaga Pendidikan di Mi Nurul Huda 02 Clering. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 2541–2550. <https://doi.org/https://publisher.qu.com/index.php/pediaqu/article/view/1495>
- Khodijah, S., & Ramadhan Harahap, R. (2025). Peningkatan Literasi Digital Masyarakat Melalui Pelatihan Dasar Komputer Dan Internet di Desa Saentis. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 3(3), 162–167. <https://doi.org/10.62712/juribmas.v3i3.316>
- Kusumastuti, R. D., Kuswanti, A., Maryam, S., & Kusuma, A. S. (2023). Pelatihan Literasi Digital Untuk Masyarakat Desa di Desa Cimanggu, Kecamatan Cimanggu, Kabupaten Pandeglang, Banten. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(1), 102–107. <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v6i1.2456>
- Mutawakkil, Nuraedah, Kapile, C., & Akhmad, I. (2025). Digital Literacy Training For Rural Communities: Enhancing Welfare In The Digital Era. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 3(1), 22–27. <https://doi.org/https://journal.lsmsharing.com/ijcch/article/view/239>
- Nor Rahma, K., Fakhruddin, & Siswanto, Y. (2023). Manajemen Pelatihan Program Komputer di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Gama Nusantara Kudus. *DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1(7), 2023–2024. <https://doi.org/10.21831/dikus.v7i1.60851>
- Nugroho, R., Mardliyah, S., Siswanto, H., Widyaswari, M., & Dewangga, T. (2024). Construction of Knowledge and Learning Experience to Build Digital

- Literacy in Marginal Communities. *Journal of Nonformal Education*, 10(2), 457–467. <https://doi.org/10.15294/jone.v10i2.4826>
- Padang, I., Matana, H., & Patanduk, S. T. (2024). Peningkatan Pelayanan Masyarakat Pedesaan Melalui Pelatihan Aplikasi Komputer Bagi Aparat Lembong Tonglo. *WAHANA DEDIKASI: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/wdk.v7i1.16525>
- R, I. A., & Kartika, L. (2024). Analisis Dan Evaluasi Pelatihan Pada Summer Course Departemen Manajemen IPB 2021. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(2), 458–466. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10491329>
- Rahayu, R., Tiyas, R. A., & Wijayanto, W. (2025). Perencanaan dan Pelaksanaan Lembaga Pendidikan di Yayasan LKP Nida Course Kudus. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 2625–2643. <https://doi.org/https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1950>
- Rusiadi. (2024). Strategi Penggunaan Teknologi Pembelajaran Untuk Peningkatan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 2(5), 818–831. <https://doi.org/https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/download/235/229/476>
- Sari, D. P., & Multisuandi, N. N. (2025). Literasi Digital dalam Pendidikan Non Formal : Peluang , Tantangan , dan Strategi Penguatan. *JPUS : Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 9(2), 47–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpus.v9n2.p47-51>
- Suratmat, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Komputer Dasar Masyarakat Melalui Pelatihan Microsoft Office. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (BHAKTIMAS)*, 1(2), 44–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.70429/bhaktimas.v1i2.69>
- Vitalocca, D., Mukhlisah Abdal, N., Suwahyu, I., Ramli Rasjid, A., & Sidik Sidin, U. (2024). Pelatihan Peningkatan Literasi Digital untuk Kemajuan Masyarakat Lokal di Gowa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIMAS)*, 2(2), 201–206. <https://doi.org/10.59562/abdima.s.v2i2.5804>
- Wulandari, R. W., Ningrum, R. R., & Wijayanto, W. (2025). Analisis Perkembangan Bimbingan Belajar Ceria Dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1273–1281. <https://doi.org/https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1727>
- Zaini, M., & Fahmi, H. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Komputer Bagi Siswa/I SMA Plus Nurul Mubin. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 35–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.71456/adc.v3i3.12921>
- Zen, M., Saragih, R., Gultom, I., Sinaga, A. P. S., & Cynthia, E. P. (2025). Optimalisasi Metode Pembelajaran Interaktif dalam Kursus Komputer di LKP Karya Prima Secara Hybrid. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 4(1), 66–72. <https://doi.org/10.62712/juribmas.v4i1.441>