



Optimalisasi Digitalisasi Komputer Berbasis Game untuk Peningkatan Literasi Digital

Azwar^{1*}, Adelia Dwi Putri², Nurdianah³, Dian Nirmasari⁴, Ikran⁵,
Nur Aulia Zalsabila⁶, Muh. Yusri Alwi⁷, Anas⁸

^{1,7} Informatika, Universitas Ichsan Sidenreng Rappang, Indonesia

^{2,3,5,6} Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Ichsan Sidenreng Rappang, Indonesia

⁴ Bisnis Digital, Universitas Ichsan Sidenreng Rappang, Indonesia

⁸ Science Data, Institut Teknologi Habibie, Indonesia

*Corresponding author: azwarunisan@gmail.com

Received 01-01-2026

Revised 02-02-2026

Published 04-03-2026

ABSTRAK

Percepatan digitalisasi belum sepenuhnya diimbangi literasi digital pemuda pedesaan. Desa Carawali, Kecamatan Wattangpulu, Kabupaten Sidenreng Rappang, memiliki potensi melalui Karang Taruna beranggotakan 40 orang. Namun hanya sekitar 30% anggota mampu mengoperasikan komputer, ditambah keterbatasan akses serta metode pelatihan. Kondisi ini menghambat pemberdayaan masyarakat berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan kewirausahaan digital pemuda desa melalui pemanfaatan teknologi informasi berbasis game edukasi. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan interaktif, praktik langsung, dan pendampingan intensif berorientasi wirausaha digital. Evaluasi dilakukan melalui asesmen awal dan akhir untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 80% anggota Karang Taruna mampu mengoperasikan perangkat digital. Temuan ini menjadi dasar perencanaan pendampingan lanjutan guna menjamin keberlanjutan literasi serta penguatan wirausaha digital. Pendekatan inovatif berbasis game edukasi terbukti efektif memperkuat kapasitas sumber daya manusia dan mendukung pembangunan desa berbasis teknologi secara berkelanjutan melalui kolaborasi pemuda, pemerintah desa, dan pemangku kepentingan lokal terkait pendidikan inklusif berkelanjutan.

Kata kunci: Literasi Digital; Digitalisasi Komputer; Pembelajaran

ABSTRACT

The acceleration of digitalization has not been fully accompanied by adequate digital literacy among rural youth. Carawali Village, Wattangpulu District, Sidenreng Rappang Regency, has potential through its Karang Taruna youth organization, which consists of 40 members. However, only about 30% of the members are able to operate computers, compounded by limited access and inadequate training methods. These conditions hinder technology-based community empowerment. This community service activity aims to enhance digital literacy and digital entrepreneurship among rural youth through the utilization of information technology based on educational games. The implementation methods include interactive training, hands-on practice, and intensive mentoring with a digital entrepreneurship orientation. Evaluation was conducted through pre- and post-assessments to measure improvements in participants' competencies. The results indicate a significant improvement, with 80% of Karang Taruna members becoming capable of operating digital devices. These findings serve as a basis for planning further mentoring programs to ensure the sustainability of digital literacy and the strengthening of digital entrepreneurship. The innovative educational game-based approach has proven effective in strengthening human resource capacity and supporting sustainable, technology-based village development through collaboration among youth, village government, and local stakeholders in promoting inclusive and sustainable education.

Keywords: Digital Literacy; Computer Digitalization; Learning



PENDAHULUAN

Desa Carawali terletak di Kecamatan Wattangpulu, Kabupaten Sidenreng Rappang, dengan jumlah penduduk 651 KK atau 2.330 jiwa. Secara geografis, wilayah ini didominasi lahan kering berupa tegalan, pekarangan, perkebunan, dan hutan, sementara lahan sawah hanya sekitar 28,40% dari total luas. Kondisi ini memengaruhi pola usaha masyarakat yang sebagian besar masih bertumpu pada sektor pertanian tradisional. Dari aspek pendidikan, data menunjukkan mayoritas penduduk berpendidikan hingga SLTP (23,54%) dan SLTA (20,93%), sedangkan lulusan perguruan tinggi masih rendah, hanya 4,75%(Carawali, 2024). Hal ini mencerminkan keterbatasan sumber daya manusia dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat menunjang pembangunan Desa, di mana Pemberdayaan (empowerment) merupakan suatu proses yang bertujuan meningkatkan kemandirian serta memperluas kewenangan pekerja dalam pengambilan keputusan terkait berbagai faktor yang memengaruhi hasil kinerja. (Nazirwan, 2020)(Riniwati, 2011). Berdasarkan data dari situs resmi Desa Carawali, Pada Tabel 1. menunjukkan distribusi tingkat pendidikan penduduk Desa Carawali:

Tabel 1. Distribusi tingkat pendidikan penduduk Desa Carawali

Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase	Laki-laki	Perempuan
Tidak/Belum Sekolah	193	8,26%	87	106
Belum Tamat SD/Sederajat	212	9,08%	102	110
Tamat SD/Sederajat	367	15,71%	161	206
SLTP/Sederajat	550	23,54%	274	276
SLTA/Sederajat	489	20,93%	263	226
Diploma I/II	192	8,22%	92	100
Akademi/Diploma III/Sarjana Muda	18	0,77%	5	13
Diploma IV/Strata I	111	4,75%	48	63

Sumber : (Carawali, 2024)

Organisasi Karang Taruna dengan anggota 40 orang memiliki potensi besar untuk mendukung pembangunan desa. Namun, literasi digital masih rendah karena hanya sebagian kecil anggota yang mampu mengoperasikan komputer, sementara sarana dan metode pelatihan terbatas. Kurangnya literasi digital dapat membuat individu rentan terhadap hoaks, penipuan daring, dan berbagai risiko digital lainnya. Oleh karena itu, urgensi literasi digital semakin meningkat seiring dengan semakin dalamnya penetrasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari, menuntut setiap individu untuk tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga produsen dan partisipan yang bertanggung jawab di ruang digital. Latar belakang ini membentuk dasar bagi studi dan pemahaman literasi digital sebagai kompetensi esensial di abad ke-21(Hariyono, H., Judijanto, L., Baka, C., Fatimah, I. F., Haryono, P., & Efitra, 2025).

Kondisi ini menjadi permasalahan prioritas karena Hal ini patut dijadikan perhatian seiring dengan meningkatnya permintaan akan keterampilan digital (digital skill) pada tenaga kerja Indonesia untuk memanfaatkan berbagai platform dan instrumen ekonomi digital secara efektif serta menyokong pertumbuhan ekonomi

Indonesia (ANTARA News, 2023). Pada Tabel 2. Menunjukkan permasalahan Prioritas Mitra :

Tabel 2. Permasalahan Prioritas Mitra Karang Taruna Desa Carawali

Aspek	Kondisi Eksisting	Permasalahan Utama	Dampak
Pendidikan	Mayoritas tamat SLTP (23,54%) dan SLTA (20,93%)	Rendahnya lulusan pendidikan tinggi (4,75%)	Keterbatasan SDM dalam menguasai IPTEK
Literasi Digital	Hanya ±30% anggota Karang Taruna mampu mengoperasikan komputer	Rendahnya keterampilan digital	Pemuda kurang siap menghadapi perkembangan teknologi
Sarana Pelatihan	Fasilitas terbatas dan metode pelatihan belum optimal	Akses pembelajaran teknologi kurang memadai	Pemberdayaan berbasis TIK tidak berjalan maksimal
Ekonomi/ Wirausaha	Potensi usaha lokal belum terintegrasi dengan digital	Rendahnya pemanfaatan teknologi dalam wirausaha	Peluang ekonomi desa belum berkembang optimal

Kesenjangan digital adalah kondisi ketidakmerataan dalam akses terhadap teknologi serta kemampuan pemanfaatannya di antara individu maupun kelompok dalam masyarakat. Dalam ranah pendidikan, fenomena kesenjangan digital menjadi isu yang perlu mendapat perhatian serius. (Sinambela et al., 2024). Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kapasitas SDM Karang Taruna melalui pelatihan keterampilan digital berbasis game edukasi dan wirausaha digital. Dengan memberikan pelatihan kewirausahaan yang tepat, masyarakat pedesaan dapat menciptakan peluang kerja di desanya sendiri, yang tidak hanya mengurangi angka pengangguran, tetapi juga membantu mengurangi ketergantungan pada kota-kota besar. Pelatihan ini juga dapat membantu membangun kemandirian ekonomi, mengurangi kemiskinan, serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat desa (Mannahali et al., 2024). Dari sisi akademik, kegiatan pengabdian ini menjadi penting untuk menjembatani kesenjangan antara pengembangan keilmuan di perguruan tinggi dengan kebutuhan nyata masyarakat, sekaligus sebagai bentuk implementasi tridharma perguruan tinggi dalam mentransfer pengetahuan dan teknologi secara aplikatif. Target capaian adalah peningkatan kemampuan pengoperasian perangkat digital serta terciptanya peluang usaha berbasis teknologi yang mendukung pembangunan berkelanjutan desa. Selain itu, ditawarkan pula paket pembelajaran kewirausahaan digital berupa perangkat Laminating, Pelubang Kertas, Pemotong Kertas, serta materi pelatihan kewirausahaan digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas sumber daya manusia Karang Taruna Desa Carawali melalui pelatihan literasi digital berbasis game edukasi dan kewirausahaan digital. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kemampuan anggota Karang Taruna dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi digital secara efektif dan bertanggung jawab; (2) menumbuhkan pemahaman serta keterampilan kewirausahaan digital yang relevan dengan potensi lokal desa; (3)

mengurangi kesenjangan digital di kalangan pemuda desa; serta (4) mendorong terciptanya peluang usaha berbasis teknologi yang berkelanjutan guna mendukung pembangunan ekonomi Desa Carawali.

METODE PELAKSANAAN

Agar kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat memberikan hasil yang bermakna dan berkesinambungan, diperlukan pendekatan metodologis yang sesuai. Penggunaan metode yang direncanakan secara matang dan berorientasi tujuan akan menunjang kelancaran pelaksanaan kegiatan, sekaligus memastikan manfaatnya dapat dirasakan secara optimal oleh kelompok masyarakat yang dituju (Arif Zunaidi, SHI., n.d.)(Hadiningrat, J. K., Tiong, P., Dewi, S. R., Samad, A. W., Pratikno, Y., Santoso, R., ... & Samihardjo, 2023). Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Karang Taruna Desa Carawali adalah pendekatan partisipatif serta penerapan teknologi dan informasi. Penerapan teknologi dan inovasi dapat memperkuat metode pelaksanaan pengabdian, seperti penggunaan aplikasi mobile atau platform online untuk survei dan komunikasi. Teknologi memungkinkan program mencapai lebih banyak orang dan menjalankan kegiatan dengan lebih terorganisir (Arif Zunaidi, SHI., n.d.)(Hosaini, Hartoto, Alfiana, Charles Darwin Sitindaon, Lina, Rudi, Ni Luh Sri Kasih, Choiratunnisa, Siti Mardiana, Hari Nugroho, Edison Hatoguan Manurung, 2021). Pemilihan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik masyarakat yang dilayani sangat penting untuk memastikan program relevan dengan konteks local(Arif Zunaidi, SHI., n.d.)(Goodin, 2015).

Diagram alir tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan disajikan pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan Pengabdian

Tahap Persiapan dan Asesmen Awal

Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan mitra Karang Taruna Desa Carawali untuk menyepakati jadwal dan teknis kegiatan. Tim juga menyiapkan materi pelatihan berupa modul, slide, dan studi kasus, serta memastikan sarana seperti laptop, proyektor, dan jaringan internet tersedia. Selanjutnya dilakukan asesmen awal (*pre-test*) untuk mengetahui tingkat pemahaman dasar peserta terkait literasi digital dan wirausaha. Tujuan pemberian pre test adalah untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta sebelum materi diberikan.(Hudaidah et al., 2024)

Tahap Implementasi Program Pelatihan

Tahap inti ini meliputi tiga sesi. **Sesi pertama** adalah sosialisasi dan pembukaan program melalui ceramah dan diskusi. Langkah ini sangat krusial untuk membangun "niat perilaku" (*behavioral intention*) peserta. Berdasarkan studi terbaru oleh (Viswanath Venkatesh, Susan A. Brown, 2013) mengenai penguatan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT2), dukungan sosial dan komunikasi awal yang efektif sangat menentukan keberhasilan adopsi teknologi di komunitas. Diskusi interaktif dalam sesi ini berfungsi untuk meminimalkan hambatan psikologis dan membangun kepercayaan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas mereka. **Sesi kedua** berupa edukasi literasi digital dengan kombinasi ceramah dan praktik langsung mengenai perangkat keras komputer. Metode ceramah merupakan penyampaian materi pelajaran secara langsung melalui penuturan lisan atau komunikasi verbal yang menggunakan bahasa dan disebut juga dengan pidato(Siti Hazizah et al., 2023) sedangkan sesi Praktek adalah Metode praktik merupakan suatu metode dengan memberikan materi pendidikan baik menggunakan alat atau benda, seperti di peragakan(Siti Hazizah et al., 2023). **Sesi ketiga** berfokus pada pelatihan wirausaha digital yang mencakup strategi pemasaran online dan simulasi menggunakan game edukasi. Penerapan gamification dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar(Fadilla & Nurfadhilah, 2022). Dengan menggabungkan teori pemasaran dan simulasi interaktif, sesi ini memberikan pengalaman belajar yang mendalam, memungkinkan peserta untuk memahami dinamika pasar online secara praktis sebelum terjun langsung ke ekosistem bisnis yang sebenarnya.. Simulasi ini memberikan ruang bagi peserta untuk mengeksperimenkan strategi pemasaran digital secara berulang dalam lingkungan risiko rendah, yang menurut studi (Papanastasiou et al., 2018) terbukti efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan strategis dalam konteks wirausaha digital.

Tahap Pendampingan, Evaluasi, dan Keberlanjutan

Pada tahap akhir, tim melakukan pendampingan intensif agar peserta dapat menerapkan literasi digital dan wirausaha dalam usaha rintisan mereka. Evaluasi akhir dilakukan melalui post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta dibandingkan asesmen awal. Post tes yang dilakukan juga bertujuan untuk

menganalisis apakah ada pengetahuan baru yang diperoleh oleh peserta setelah materi disampaikan (Hudaidah et al., 2024). Hasil evaluasi ini dilengkapi dengan penyusunan laporan akhir serta rekomendasi keberlanjutan agar program dapat diimplementasikan secara mandiri oleh mitra.

HASIL KEGIATAN

Pelaksanaan program ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkesinambungan. Tahap awal dimulai dengan kerjasama, yaitu menjalin koordinasi bersama pemerintah desa Carawali Kab. Sidenreng Rappang, mitra Karang Taruna, dan masyarakat setempat untuk memastikan dukungan penuh terhadap kegiatan. Setelah itu, dilakukan sosialisasi kepada masyarakat sasaran guna memberikan pemahaman mengenai tujuan, manfaat, serta rencana kegiatan sehingga tercipta partisipasi aktif. Hasil dari kegiatan sosialisasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan antusiasme peserta terhadap pentingnya literasi digital dan kewirausahaan berbasis teknologi. Peserta mulai menyadari peran teknologi informasi dalam menunjang aktivitas sehari-hari serta peluang ekonomi yang dapat dikembangkan di tingkat desa, yang ditandai dengan keaktifan dalam sesi diskusi dan tanya jawab. Pada Gambar 2. Diperlihatkan kegiatan kerja sama dan sosialisasi yang dilakukan :



Gambar 2. Dokumentasi Kerjasama dan Sosialisasi Kegiatan

Selanjutnya, Karang Taruna diberikan pelatihan pengenalan teknologi informasi sebagai dasar peningkatan literasi digital. Pelatihan pengenalan teknologi informasi diberikan kepada masyarakat dengan tujuan membekali mereka pemahaman dasar mengenai penggunaan perangkat dan aplikasi digital. Kegiatan ini menjadi fondasi penting untuk meningkatkan literasi digital, sehingga masyarakat tidak hanya mampu mengoperasikan teknologi, tetapi juga memahami manfaat, etika, dan peluang yang dapat diperoleh dari penggunaannya. Dampak dari pelatihan ini terlihat pada meningkatnya kemampuan peserta dalam mengenali fungsi perangkat digital, memahami penggunaan aplikasi dasar, serta meningkatnya kesadaran akan penggunaan teknologi secara bijak dan produktif. Selain itu, pelatihan ini mendorong peserta untuk lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, komunikasi, dan pendukung aktivitas wirausaha digital di lingkungan desa.



Gambar 3. Dokumentasi Pelatihan Pengenalan Teknologi Informasi

Pelatihan selanjutnya yang dilakukan tim pengusul adalah pengenalan perangkat keras komputer, di mana peserta diperkenalkan pada komponen utama, cara perawatan, dan pemanfaatannya. Berikut Dokumentasi pelatihan Pengenalan Perangkat Keras pada Gambar 4 :



Gambar 4. Dokumentasi Pelatihan Perangkat Keras

Selain itu, diberikan pula pelatihan game edukasi serta imlementasi game edukasi yang bertujuan memperkenalkan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan, terutama untuk anak-anak.



Gambar 5. Dokumentasi pelatihan game edukasi serta imlementasi

Dalam rangka mendukung kemandirian ekonomi, diselenggarakan pelatihan wirausaha yang membekali peserta dengan pengetahuan dasar tentang kewirausahaan, strategi pemasaran digital, serta manajemen usaha sederhana. Hasil

dari berbagai pelatihan ini kemudian diimplementasikan melalui penerapan teknologi sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Berikut Dokumentasi kegiatan tersebut :



Gambar 6. Dokumentasi pelatihan Kewirausahaan

Agar keterampilan yang diperoleh dapat berkelanjutan, dilakukan pendampingan teknologi dan wirausaha digital secara intensif. Tahap terakhir adalah evaluasi dan keberlanjutan program, di mana dilakukan penilaian atas seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan sekaligus merancang strategi agar program ini dapat terus memberi manfaat dalam jangka panjang

Setelah dilaksanakannya pelatihan literasi digital berbasis game edukasi, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dan pemahaman peserta terhadap penggunaan teknologi digital. Peserta yang sebelumnya memiliki keterbatasan dalam pengoperasian komputer menjadi lebih mampu memahami fungsi dasar perangkat, navigasi aplikasi, serta penggunaan teknologi secara lebih interaktif. Pendekatan game edukasi membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta selama kegiatan berlangsung.

Secara kuantitatif, hasil evaluasi melalui asesmen awal dan akhir menunjukkan adanya peningkatan keterampilan digital peserta, di mana kemampuan pengoperasian perangkat komputer meningkat dari sekitar 30% pada kondisi awal menjadi mencapai target 80% setelah pelatihan. Secara kualitatif, peserta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, kemampuan memecahkan masalah sederhana terkait teknologi, serta minat untuk terus memanfaatkan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari maupun kegiatan wirausaha.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, pengabdian lanjutan direncanakan dalam bentuk pendampingan berkelanjutan yang berfokus pada penguatan literasi digital dan kewirausahaan digital. Kegiatan lanjutan meliputi pendalaman materi pemasaran digital, pengelolaan konten berbasis media sosial, serta pemanfaatan platform digital untuk pengembangan usaha lokal. Selain itu, pengabdian lanjutan juga diarahkan pada pembentukan kelompok belajar mandiri di lingkungan Karang Taruna agar transfer pengetahuan dapat terus berlangsung secara berkelanjutan.

Pendekatan ini diharapkan dapat menjaga keberlanjutan dampak program, meningkatkan kemandirian pemuda desa dalam pemanfaatan teknologi, serta mendukung pengembangan ekonomi Desa Carawali berbasis digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Karang Taruna Desa Carawali, Kecamatan Wattangpulu, Kabupaten Sidenreng Rappang, terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan wirausaha pemuda desa. Melalui pendekatan pelatihan berbasis game edukasi yang dipadukan dengan praktik langsung dan pendampingan intensif, peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan pengoperasian komputer dan pemanfaatan teknologi digital, dari kondisi awal sekitar 30% menjadi target capaian 80%. Pendekatan inovatif berbasis game edukasi mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman peserta terhadap teknologi informasi dan kewirausahaan digital. Selain itu, program ini juga berkontribusi dalam memperkuat kapasitas sumber daya manusia Karang Taruna sebagai agen pembangunan desa, sekaligus membuka peluang pengembangan usaha berbasis digital yang berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi model pemberdayaan masyarakat desa berbasis teknologi yang aplikatif, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan lokal. Untuk menjaga keberlanjutan dan meningkatkan dampak program, disarankan agar Karang Taruna Desa Carawali secara konsisten menerapkan keterampilan digital dan kewirausahaan yang telah diperoleh dalam aktivitas sehari-hari maupun pengembangan usaha lokal. Selain itu, diperlukan pengembangan materi pelatihan lanjutan yang lebih mendalam, khususnya pada aspek pemasaran digital, pengelolaan konten, dan pemanfaatan platform digital secara optimal.

Kolaborasi berkelanjutan antara perguruan tinggi, pemerintah desa, dan pihak terkait lainnya juga perlu diperkuat guna mendukung pendampingan jangka panjang serta penyediaan sarana dan prasarana pendukung. Dengan sinergi yang berkesinambungan, program literasi digital dan wirausaha berbasis teknologi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kemandirian ekonomi dan pembangunan berkelanjutan di Desa Carawali. Meskipun demikian, kegiatan pengabdian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, antara lain keterbatasan sarana dan prasarana pendukung teknologi. Selain itu, evaluasi dampak program masih bersifat jangka pendek sehingga belum sepenuhnya menggambarkan keberlanjutan penerapan keterampilan digital dan kewirausahaan oleh peserta. Keterbatasan ini menjadi bahan pertimbangan penting dalam perencanaan kegiatan pengabdian lanjutan agar hasil yang dicapai dapat lebih optimal dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) yang telah memberikan dukungan berupa hibah pengabdian masyarakat, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPM) Universitas Ichsan Sidenreng Rappang atas arahan, pendampingan, serta fasilitasi yang diberikan

selama proses pelaksanaan kegiatan. Tidak lupa, penghargaan dan terima kasih ditujukan kepada pihak mitra, khususnya Karang Taruna Desa Carawali, serta seluruh pihak terkait yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan lancar dan memberikan manfaat bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- ANTARA News. (2023). *Indeks literasi digital nasional meningkat pada 2022*. 19, 1–24.
- Arif Zunaidi, SHI., M. (n.d.). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat, Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas* (U. S. Hidayatun (ed.)). Yayasan Putra Adi Dharma.
- Carawali, D. (2024). *Tabel Populasi Per Wilayah*. Pemerintah Desa Carawali Kabupaten Sidenreng Rappang Sulawesi Selatan.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Dhenisha Agustine Fadilla, Sarah Nurfadhilah- Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 1(1), 34. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Goodin, R. E. (2015). *Handbook Kebijakan Publik*. Nusamedia. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=jypaEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Goodin,+R.+E.+\(2015\).+Handbook+Kebijakan+Publik.+Nusamedia&ots=6pXVfZqEra&sig=2kj-867JJ0cugH1HVytqekbfzUA](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=jypaEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Goodin,+R.+E.+(2015).+Handbook+Kebijakan+Publik.+Nusamedia&ots=6pXVfZqEra&sig=2kj-867JJ0cugH1HVytqekbfzUA)
- Hadiningrat, J. K., Tiong, P., Dewi, S. R., Samad, A. W., Pratikno, Y., Santoso, R., ... & Samihardjo, I. (2023). *Manajemen Pelatihan*. Pradina Pustaka. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=R1XKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Hadiningrat,+J.+K.,+Manajemen+Pelatihan.+Pradina+Pustaka.+Herlambang,&ots=XxwS64IR-4&sig=ugyEzsdpUOAhd7K8aQ2-SBYmU2Y>
- Hariyono, H., Judijanto, L., Baka, C., Fatimah, I. F., Haryono, P., & Efitra, E. (2025). *Literasi Digital dan Media dalam Dunia Pendidikan*. PT. Green Pustaka Indonesia. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=s495EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=++Di+era+disrupsi+saat+ini,+literasi+digital+bukan+lgi+sekadar+keterampilan+tambahan,+melainkan+telah+menjadi+kompensi+esensial+y ang+setara+dengan+kemampuan+membaca+dan+menulis+>
- Hosaini, Hartoto, Alfiana, Charles Darwin Sitindaon, Lina, Rudi, Ni Luh Sri Kasih, Choirotunnisa, Siti Mardiana, Hari Nugroho, Edison Hatoguan Manurung, R. K. (2021). *Manajemen Proyek* (Vol. 32, Issue 3). Widina Bakti Persada Bandung.
- Hudaidah, H., Safitri, S., Syarifuddin, S., & Pratama, Y. (2024). Pendampingan Pembuatan Instrument Penilaian Kurikulum Merdeka Bagi Guru SMA Di Kota Lubuk Linggau. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(2), 601–612. <https://doi.org/10.36908/akm.v4i2.969>
- Mannahali, M., Asri, W. K., Fatimah, S., Azizah, L., & Angreany, F. (2024). Pemberdayaan Ekonomi: Pelatihan Kewirausahaan dan Keterampilan untuk Masyarakat

- Pedesaan. *Ininnawa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 294–300.
<https://doi.org/10.26858/ininnawa.v2i2.5381>
- Nazirwan, N. (2020). Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Studi Kasus pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(2), 41–62.
<https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v1i2.164>
- Papanastasiou, G., Drigas, A., Skianis, C., Lytras, M., & Papanastasiou, E. (2018). Virtual and augmented reality effects on K-12, higher and tertiary education students' twenty-first century skills. *Virtual Reality*, 23(4), 425–436.
<https://doi.org/10.1007/s10055-018-0363-2>
- Riniwati, H. (Heni R. (2011). *Mendongkrak Motivasi dan Kinerja: Pendekatan Pemberdayaan SDM*. UB Press (Universitas Brawijaya Press).
- Sinambela, S. M., Lumbantobing, J. N. Y., Saragih, M. D., Mangunsong, A. F., Nisa, C., Simanjuntak, J. P., & Jamaludin, J. (2024). Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 15–24. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/3003>
- Siti Hazizah, M., Aini, H., Zanianti, M. R., & Fauzan, M. M. (2023). Penerapan Metode Ceramah dan Praktik sebagai Upaya Keberhasilan Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI melalui Pengelolaan Kelas di SMK IPTEK Cilamaya Kabupaten Karawang. *HAWARI: Jurnal Pendidikan Agama Dan Keagamaan Islam*, 4(1), 48–62. <https://doi.org/10.35706/hw.v4i1.9482>
- Viswanath Venkatesh, Susan A. Brown, H. B. (2013). Bridging The Qualitative-Quantitative Divide: Guidelines For Conducting Mixed Methods Research In Information Systems. *MIS Quarterly*, 37(1), 10–17.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25300/MISQ/2013/37.1.02>