



Pengembangan Literasi Teknologi Informasi bagi Pemuda untuk Mendukung Inovasi dan Kreativitas di Era Transformasi

Raden Hartono 1*, Irfan 2*

Jurusan Ilmu Politik, Universitas Nasional, Jakarta, Negara Indonesia

Email: Radengustiranda@gmail.com Irfandaraj@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Received : 28-11-2025

Revised : 28-11-2025

Accepted : 28-11-2025

Online : 01-12-2025

Kata kunci:

Literasi Teknologi

Informasi1;

Pemuda2;

Inovasi Digital3;

Kreativitas 4;

Keyword:

Information Technology

Literacy1;

Youth 2;

Digital Innovation 3;

Creativity 4;

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut pemuda memiliki kompetensi literasi informasi yang kuat untuk bersaing dalam berbagai sektor. Namun, sebagian besar pemuda di wilayah pedesaan masih menghadapi keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknologi sehingga menghambat produktivitas dan kreativitas mereka. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi teknologi informasi pemuda melalui pelatihan intensif yang meliputi pengenalan perangkat digital, manajemen informasi, keamanan siber, serta pemanfaatan platform kreatif berbasis digital. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan community-based training melalui tiga tahap: (1) analisis kebutuhan; (2) pelatihan dan pendampingan; dan (3) evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pemahaman digital dasar, kemampuan menggunakan aplikasi produktivitas, serta kemampuan menciptakan konten kreatif untuk kebutuhan personal maupun komunitas. Program ini juga mendorong tumbuhnya motivasi pemuda untuk mengembangkan usaha berbasis digital. Dengan demikian, penguatan literasi teknologi terbukti berperan penting dalam mendorong kreativitas dan inovasi pemuda dalam menghadapi tantangan era transformasi digital.

Abstract

The development of digital technology requires young people to have strong information literacy skills in order to compete in various sectors. However, most young people in rural areas still face limitations in terms of technological knowledge and skills, which hinders their productivity and creativity. This community service program aims to improve young people's information technology literacy through intensive training covering digital device introduction, information management, cyber security, and the use of digital-based creative platforms. The implementation method uses a community-based training approach through three stages: (1) needs analysis; (2) training and mentoring; and (3) evaluation. The results show a significant improvement in basic digital understanding, the ability to use productivity applications, and the ability to create creative content for personal and community needs. This program also encourages young people to develop digital-based businesses. Thus, strengthening technological literacy has proven to play an important role in encouraging creativity and innovation among young people in facing the challenges of the digital transformation era.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Literasi teknologi informasi (digital literacy) merupakan kemampuan multidimensi yang meliputi pengetahuan tentang penggunaan perangkat dan aplikasi digital, kemampuan mencari dan mengevaluasi informasi, serta keterampilan mencipta konten digital yang relevan untuk kebutuhan sosial-ekonomi (digital skills) (Grace et al., 2024). Konsep ini juga mencakup aspek etika dan keamanan siber yang menjadi bagian integral dari kemampuan pemuda untuk berpartisipasi secara produktif dalam ekosistem digital modern (Boediman et al., 2024).

Berbagai studi kuantitatif menunjukkan hubungan positif antara literasi digital dan perilaku inovatif/kreasi (Rullah et al., 2025; Surya et al., 2025) menemukan korelasi positif antara tingkat literasi digital dan kecenderungan perilaku inovatif pada populasi mahasiswa, sementara penelitian lain melaporkan bahwa peningkatan akses dan pelatihan digital berkaitan dengan peningkatan kreativitas siswa dan kemampuan memanfaatkan e-resources. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa literasi digital bukan hanya soal akses teknis tetapi juga kemampuan aplikatif yang mendorong inovasi (Mariana et al., 2025).

Penelitian pada konteks pemberdayaan pemuda dan kewirausahaan menunjukkan bahwa program pelatihan digital yang terstruktur meningkatkan kemampuan kewirausahaan dan kesiapan pemuda memasuki ekonomi digital. Misalnya, (Raihana & Junaedi, 2024) melaporkan bahwa inisiatif penguatan keterampilan digital berkontribusi pada peningkatan pengetahuan pemasaran digital dan motivasi berwirausaha pada peserta muda; temuan serupa juga dilaporkan dalam studi praktik di sekolah menengah yang menunjukkan peningkatan kompetensi kewirausahaan setelah intervensi berbasis digital.

Di tingkat komunitas dan pedesaan, kajian pengabdian menunjukkan efektivitas pendekatan community-based training dalam mengembangkan literasi digital pemuda. Astuti (UGM) mendeskripsikan implementasi SIPKADES untuk memetakan potensi kreatif desa melalui literasi digital. literasi organisasi pemuda (karang taruna) meningkat setelah program pelatihan, (Dafa et al., 2024) melaporkan dampak positif pelatihan keterampilan digital terhadap pengembangan usaha sosial di wilayah terpencil. Hasil-hasil ini mendukung model intervensi berbasis komunitas untuk konteks lokal.

Studi mengenai media literacy dan risiko digital menekankan bahwa tanpa kemampuan berpikir kritis dan literasi media, pemuda rentan terhadap disinformasi, konten berbahaya, dan pelanggaran privasi. mengembangkan inventori literasi media sosial untuk mengukur kompetensi anak dan remaja. menunjukkan bahwa program pembelajaran media yang partisipatif meningkatkan kemampuan berpikir kritis; sementara Nugroho (indeks literasi digital remaja Indonesia) menyoroti kerentanan remaja terhadap hoaks dan efek negatif penggunaan internet. (Purington Drake, 2023; Xushnud, 2023; Nugroho, 20xx).

Beberapa kajian juga menyoroti kendala struktural yang menghambat literasi digital pemuda, yakni kesenjangan akses (digital divide), disparitas fasilitas antar wilayah, dan keterbatasan konten lokal yang relevan. Laporan dan studi kebijakan mengingatkan bahwa asumsi 'digital native' sering menutupi ketidaksiapan keterampilan esensial di kalangan pemuda (Brittain/Times, 2025), sementara studi empiris lokal menunjukkan profil literasi digital yang beragam dan kebutuhan pelatihan berkelanjutan. Oleh sebab itu, intervensi harus

mempertimbangkan aspek akses, relevansi kurikulum, dan keberlanjutan program. (Brittain, 2025; Nugroho, 20xx; INTEKOM, 2025).

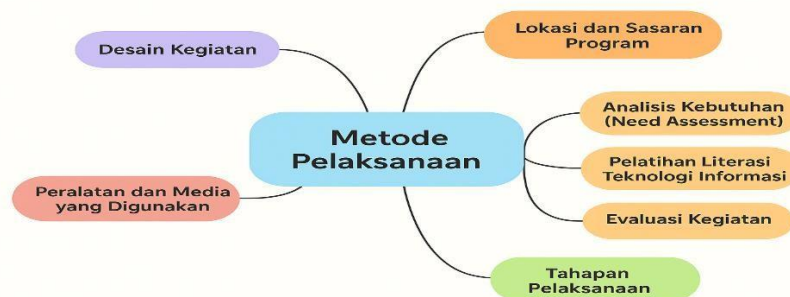
Meninjau temuan-temuan di atas (par. 2–6) dapat diinterpretasikan bahwa literasi teknologi informasi terbukti memperkuat kemampuan inovatif, kreativitas konten, dan kesiapan kewirausahaan pemuda ketika intervensi bersifat aplikatif, partisipatif, dan kontekstual; namun efektivitasnya sangat tergantung pada ketersediaan akses, kualitas pelatihan, dan fokus pada aspek keamanan dan etika digital. Gap yang muncul: banyak studi empiris menunjukkan efek positif pada kelompok pelajar dan mahasiswa atau program singkat, tetapi masih terbatas penelitian longitudinal dan studi komparatif yang menguji bagaimana komponen-komponen spesifik literasi (mis. literasi informasi vs. keterampilan pembuatan konten vs. keamanan siber) secara relatif menghasilkan inovasi dan dampak ekonomi pada pemuda di konteks komunitas lokal (Putu & Arima, 2024).

Novelty penelitian ini terletak pada upaya mengisi gap tersebut dengan: (1) mengkombinasikan evaluasi kuantitatif dan kualitatif terhadap dimensi-dimensi literasi digital (2) fokus pada dampak langsung terhadap kreativitas dan inovasi berbasis komunitas pemuda di wilayah X dan (3) menilai aspek keberlanjutan dan transfer keterampilan pasca-pelatihan. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi program penguatan literasi teknologi informasi bagi pemuda yang mengukur pengaruh dimensi-dimensi literasi terhadap inovasi dan kreativitas dalam konteks transformasi digital (Wahyuni et al., 2025).

Dukungan empiris tambahan menunjukkan bahwa program yang menggabungkan pelatihan aplikasi produktivitas, pembuatan konten kreatif, dan modul keamanan siber cenderung menghasilkan keluaran terukur seperti portofolio digital, peningkatan keterlibatan dalam kegiatan ekonomi digital, serta peningkatan kapasitas organisasi pemuda (Mawardi et al., 2021). Hal ini menegaskan pentingnya kurikulum komprehensif yang terukur dan berbasis kompetensi untuk memfasilitasi transisi pemuda dari pengguna pasif menjadi pelaku inovasi digital (Yusriza et al., 2025).

Berdasarkan kajian pustaka ini, penelitian pengabdian yang direncanakan perlu menggabungkan desain pelatihan yang aplikatif, indikator evaluasi yang mencakup aspek kreativitas dan inovasi, serta mekanisme pendampingan pasca-pelatihan untuk memastikan transfer keterampilan. Studi ini akan menggunakan model community-based training yang dilengkapi evaluasi pra-pasca (pre-post test), analisis portofolio digital peserta, dan wawancara mendalam untuk menangkap perubahan perilaku serta hambatan yang tersisa sejalan dengan rekomendasi literatur internasional dan temuan studi lokal sebelumnya .

METODE PELAKSANAAN



Metode pelaksanaan program pengembangan literasi teknologi informasi bagi pemuda

dilakukan melalui empat tahapan utama. **Tahap pertama** adalah persiapan program, yang meliputi identifikasi kebutuhan peserta, pemetaan kompetensi awal, serta penyusunan materi pelatihan yang relevan dengan kebutuhan pemuda di era digital. **Tahap kedua** adalah sosialisasi dan koordinasi mitra, yaitu penyampaian tujuan kegiatan, pembagian peran, serta penegasan komitmen mitra dalam menyediakan fasilitas dan peserta. **Tahap ketiga** adalah pelaksanaan pelatihan literasi teknologi informasi, yang mencakup pengenalan literasi digital dasar, keamanan siber, penggunaan aplikasi produktivitas, serta pemanfaatan teknologi untuk menciptakan inovasi dan kreativitas dalam bentuk konten digital. Pelatihan dilakukan melalui pendekatan interaktif dan praktik langsung agar peserta dapat memahami serta menguasai keterampilan secara aplikatif. **Tahap keempat** adalah workshop pengembangan karya digital pemuda, di mana peserta didampingi menghasilkan produk kreatif digital sesuai kemampuan masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengembangan literasi teknologi informasi dimulai dengan tahap analisis kebutuhan yang melibatkan pemuda di wilayah sasaran melalui observasi dan wawancara terstruktur. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta terhadap literasi digital masih berada pada kategori rendah, terutama dalam aspek keamanan digital, penggunaan aplikasi produktivitas, dan pemanfaatan teknologi untuk kreativitas. Sebagian besar peserta mengaku hanya menggunakan gawai untuk media sosial tanpa memahami potensi inovatif yang dapat dikembangkan. Temuan ini mengonfirmasi kebutuhan mendasar akan pelatihan literasi TI yang lebih terstruktur. Selain itu, mitra komunitas pemuda menunjukkan antusiasme tinggi terhadap program, karena mereka merasa teknologi telah menjadi kebutuhan pokok dalam aktivitas sosial dan ekonomi pemuda. Informasi dasar ini menjadi fondasi penting dalam merancang modul pelatihan yang tepat sasaran. Dengan demikian, tahap analisis kebutuhan memberikan gambaran awal mengenai kesiapan peserta dan arah pengembangan materi pelatihan yang relevan.

Sosialisasi dan koordinasi dengan mitra menghasilkan dukungan yang signifikan terhadap keberlangsungan program. Pengurus pemuda menyediakan fasilitas tempat, listrik, akses internet, dan koordinasi peserta, sehingga pelaksanaan pelatihan berlangsung lebih efektif. Data yang diperoleh selama sosialisasi memperlihatkan bahwa mitra ingin memastikan kegiatan dapat meningkatkan kapasitas pemuda dalam berkarya, terutama untuk keperluan branding kegiatan desa, promosi UMKM lokal, dan pengembangan media informasi komunitas. Kerja sama mitra juga berdampak pada kemudahan mobilisasi peserta karena mayoritas pemuda aktif di organisasi karang taruna. Keterlibatan mitra secara aktif terbukti memperkuat rasa kepemilikan terhadap program. Kolaborasi ini menjadi contoh kemitraan ideal dalam program pengabdian masyarakat. Dengan adanya koordinasi yang baik, pelaksanaan pelatihan dapat dirancang secara terstruktur, tepat guna, dan sesuai jadwal.

Pelatihan literasi TI dimulai dengan penyampaian materi pengantar mengenai konsep literasi digital, keamanan siber, dan etika dalam menggunakan teknologi. Respons peserta menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka baru pertama kali mendapatkan penjelasan sistematis mengenai literasi digital yang komprehensif. Peserta terlihat antusias ketika membahas topik keamanan siber karena banyak dari mereka mengalami kejadian peretasan akun atau penipuan digital sebelumnya. Materi pengantar ini memicu diskusi produktif, yang memperlihatkan bahwa isu literasi TI memang dekat dengan realitas kehidupan pemuda. Penyampaian materi menggunakan metode ceramah interaktif dan tanya jawab yang memudahkan pemahaman. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan pemahaman dasar setelah sesi pertama. Dengan demikian, tahap pengantar menjadi pondasi penting sebelum

peserta masuk pada sesi praktik digital yang lebih teknis.

Pada sesi praktik aplikasi produktivitas, peserta diperkenalkan dengan Canva, Google Workspace, dan aplikasi editing sederhana sebagai alat utama pengembangan kreativitas digital. Kegiatan praktik dilakukan secara bertahap mulai dari pengenalan fitur dasar hingga pembuatan desain mandiri oleh peserta. Mayoritas peserta menunjukkan perkembangan signifikan dalam menggunakan elemen desain digital. Mereka mampu membuat poster sederhana, logo komunitas, dan konten promosi berbasis digital dalam waktu singkat. Pendampingan intensif selama praktik membuat peserta merasa lebih percaya diri dalam mengeksplorasi fitur aplikasi. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah peserta yang berhasil menghasilkan karya mandiri tanpa bantuan fasilitator. Sesi praktik terbukti menjadi bagian paling menarik dalam keseluruhan pelatihan. Penguasaan aplikasi produktivitas ini membuka wawasan peserta bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara kreatif dan produktif, bukan hanya untuk hiburan.



Gambar I. Pelatihan Pembuatan Aplikasi

Workshop pengembangan karya digital menjadi puncak dari rangkaian kegiatan pelatihan. Peserta difasilitasi mengembangkan proyek digital seperti poster kampanye sosial, desain branding, video singkat, atau media informasi komunitas (Yunas & Nailufar, 2021). Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta mampu menggabungkan konsep desain, warna, dan pesan visual dengan lebih baik setelah mengikuti pelatihan sebelumnya. Sebagian peserta bahkan menciptakan konten visual untuk mempromosikan kegiatan desa dan UMKM lokal. Kreativitas peserta meningkat seiring mereka memahami teknik dasar desain dan editing (Sempena et al., 2025; Wirayuda et al., 2025). Fasilitator memberikan umpan balik langsung untuk memperbaiki karya peserta agar sesuai dengan standar visual yang baik. Proses workshop menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas digital sangat bergantung pada pemahaman konsep desain dan keberanian bereksperimen. Kegiatan ini mendorong peserta menghasilkan portofolio digital pertama mereka. Dengan demikian, workshop memberikan dampak langsung terhadap kemampuan inovatif pemuda.

Pendampingan lanjutan dilakukan untuk memastikan peserta dapat menyelesaikan karya digital dengan kualitas lebih baik. Pendampingan dilakukan secara hybrid melalui pertemuan tatap muka dan komunikasi daring. Peserta memanfaatkan sesi pendampingan untuk bertanya mengenai masalah teknis seperti pemilihan font, pengaturan warna, penyusunan layout, hingga cara mengeksport file dalam format yang benar. Fasilitator memberikan panduan dan contoh perbaikan yang dapat meningkatkan kualitas visual karya

peserta. Selama pendampingan, terlihat adanya peningkatan motivasi peserta untuk terus berlatih dan mempertajam keterampilan digital mereka. Pendampingan juga menumbuhkan kemampuan kolaborasi antara peserta, karena mereka saling bertukar ide dan memberikan masukan satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa pendampingan merupakan bagian penting dalam memastikan transfer pengetahuan berjalan maksimal. Pada akhirnya, peserta mampu menghasilkan karya kreatif yang lebih matang dan siap dipublikasikan (Ginting & Salsabila, 2025; Jayadi & Fahmi, 2025).

Hasil evaluasi program menunjukkan peningkatan literasi teknologi peserta secara signifikan berdasarkan perbandingan pre-test dan post-test. Peserta yang sebelumnya tidak memahami konsep literasi digital kini mampu menjelaskan fungsi aplikasi produktivitas serta menerapkan teknik dasar desain digital (Ginting & Salsabila, 2025). Analisis data juga memperlihatkan bahwa motivasi peserta terhadap pemanfaatan teknologi untuk inovasi meningkat. Namun, terdapat gap pada pemahaman lanjutan mengenai pengelolaan data digital dan integrasi teknologi untuk proyek jangka panjang. Gap ini menunjukkan perlunya program lanjutan. Novelty utama dari program ini adalah kombinasi pelatihan literasi TI dengan produksi karya digital kreatif yang relevan dengan konteks lokal, sehingga peserta tidak hanya belajar teori tetapi menghasilkan produk nyata. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan program yaitu meningkatkan literasi TI untuk mendukung kreativitas pemuda telah tercapai dengan baik.

Program juga memberikan dampak sosial yang cukup signifikan terhadap komunitas pemuda. Peserta mulai mengembangkan konten digital untuk kebutuhan organisasi pemuda dan kegiatan desa, menunjukkan adanya dampak berkelanjutan dari pelatihan. Mitra menyampaikan bahwa kemampuan peserta dalam membuat poster, video, dan konten kreatif membantu meningkatkan kualitas publikasi kegiatan mereka. Beberapa peserta melaporkan bahwa mereka mulai menawarkan jasa desain sederhana kepada teman atau UMKM sekitar, yang menunjukkan munculnya peluang ekonomi baru. Program ini juga mendorong perubahan pola pikir peserta mengenai pemanfaatan teknologi (Duriga et al., 2025; Pembelajaran & Canva, 2021). Mereka lebih percaya diri dalam mencoba aplikasi baru dan lebih kritis dalam menggunakan media digital. Dampak sosial ini menunjukkan bahwa literasi TI bukan hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga memperkuat kapasitas pemuda dalam berkontribusi pada komunitas. Dengan demikian, program memiliki dampak jangka panjang yang positif.

Secara keseluruhan, pelaksanaan program dapat dinilai berhasil meningkatkan kompetensi literasi teknologi informasi peserta, baik dari aspek pemahaman maupun keterampilan praktik. Kombinasi metode ceramah interaktif, praktik langsung, workshop, dan pendampingan terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas digital pemuda. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pemuda mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana inovasi, bukan sekadar hiburan. Evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kualitas karya peserta dan kemampuan mereka menghasilkan produk digital mandiri. Mitra memberikan respons positif dan berharap program berlanjut dengan materi yang lebih mendalam. Program ini dapat direplikasi pada komunitas pemuda lainnya untuk mendorong literasi digital secara lebih luas. Dengan demikian, hasil dan pembahasan ini menegaskan bahwa pengembangan literasi TI merupakan strategi penting dalam memperkuat kapasitas inovasi dan kreativitas pemuda di era transformasi digital.

Kesimpulan

Program pengembangan literasi teknologi informasi bagi pemuda berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi secara produktif, kreatif, dan inovatif. Pelatihan yang dilakukan melalui kombinasi metode ceramah

interaktif, praktik aplikasi digital, workshop pengembangan karya, serta pendampingan lanjutan terbukti mampu memperkuat kompetensi peserta dalam menggunakan berbagai aplikasi produktivitas dan desain digital. Peserta tidak hanya memahami konsep literasi digital secara teoretis, tetapi juga mampu menghasilkan karya visual yang relevan dengan kebutuhan komunitas, seperti konten publikasi, materi promosi UMKM, dan media informasi organisasi pemuda.

Evaluasi kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil post-test peserta, yang mengindikasikan bahwa literasi TI mereka berkembang secara nyata. Selain itu, program memberikan dampak sosial yang positif, ditandai dengan meningkatnya kepercayaan diri peserta dalam mengeksplorasi teknologi serta munculnya potensi peluang ekonomi melalui jasa desain sederhana yang mulai mereka tawarkan. Keterlibatan aktif mitra turut memperkuat keberhasilan program dan menciptakan iklim kolaborasi yang mendukung keberlanjutan kegiatan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa peningkatan literasi teknologi informasi merupakan langkah strategis dalam mempersiapkan pemuda menghadapi tantangan era transformasi digital. Dengan kemampuan digital yang lebih baik, pemuda mampu menjadi agen perubahan dalam inovasi dan pengembangan kreativitas di lingkungan komunitas. Program ini direkomendasikan untuk direplikasi dengan cakupan lebih luas dan ditindaklanjuti dengan pelatihan lanjutan yang mengintegrasikan teknologi tingkat lanjut.

BIBLIOGRAFI

- Boediman, E. P., Marcellinda, W., & Luhur, U. B. (2024). *Peran Komunikasi Digital Dalam Kewirausahaan Dan Kepemimpinan Pemuda Di Era Transformasi Digital*. 1(1), 1-19.
- Dafa, R., Desi, D., & Nurdin, A. (2024). *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Kewirausahaan Berbasis Digital Di Kelompok Usaha Mikro Community Empowerment Through Digital-Based Entrepreneurship Training In Micro Business Groups*. 1, 41-49.
- Duriga, A. D., Lesman, D. O., Fadillah, N., & Kurniawan, M. F. (2025). *Implementasi Literasi Digital Dalam Meningkatkan Produktifitas Dan Efektifitas Kerja Karyawan : Case Study PT . SAP*. 01(01), 1-12.
- Ginting, T. W., & Salsabila, Z. (2025). *Memperkuat Kreativitas Generasi Muda " Capcut : Inovasi Media Visual Kreatif " Strengthening The Creativity Of The Younger Generation " Capcut : Innovation Creative Visual Media ."* 5(1), 1-7.
<https://doi.org/10.34148/Komatika/V5i1.1014>
- Grace, Lady, Giroth, J., Dwi, K., Purnomo, M., Dotulong, F., Mokoginta, D., & Pusung, P. H. (2024). *Konsep, Urgensi Dan Strategi Pembangunan Literasi Digital*. 2(2), 83-90.
- Jayadi, I., & Fahmi, H. (2025). *Peningkatan Kreativitas Digital Siswa SMK Darul Kamilin Melalui Pelatihan Editing Video Dengan Kinemaster*. 3(4), 3197-3204.
- Mariana, R., Wadu, B., & Kraugusteliana, K. (2025). *Mengakselerasi Daya Saing UMKM Melalui Inovasi Teknologi : Peran Strategis Literasi Digital Masyarakat Dalam Mewujudkan Ekosistem Ekonomi Berbasis Platform*. 14, 1608-1618.
- Mawardi, S., Sugiarti, E., & Anwar, S. (2021). *Pelatihan Peningkatan Kapasitas Pemuda Dan Manajemen Organisasi Bina Remaja*. 1(2), 44-53.
- Pembelajaran, M., & Canva, A. (2021). *Penerapan Literasi Digital Untuk Membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Fakultas Bahasa Dan Seni , Universitas Indraprasta PGRI*. 2(2), 321-328.
- Putu, L., & Arima, S. (2024). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Teknologi Siswa Sekolah Dasar*. 11, 1255-1267.
- Raihana, S., & Junaedi, P. (2024). *Penguatan Ekonomi Kreatif Lokal Melalui Pelatihan Kewirausahaan Digital Di Komunitas Masyarakat*. 5(1), 33-41.
- Rullah, A. D., Silva, F. R., Teguh, E., Pratama, H., & Purwanto, E. (2025). *Strategi Komunikasi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Di Kalangan Pemuda*. 1, 1-16.
- Sempena, I. D., Amri, S., Fahdi, N., Husna, A., Purnawan, S., Wardani, Z., & Ikbali, M. (2025). *Loksewa : Journal Of Contemporary Community Service Membangun Kreativitas : Pelatihan*

Desain Grafis Untuk Siswa SMA 1 Kaway XVI. 1.

- Surya, J., Mayasari, R., Heryana, N., Resmana, S. A., Karawang, U. S., Taruna, K., Mekarbuana, D., & Taruna, K. (2025). *Peran Pelatihan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Pemuda Karang Taruna*. 7(1), 1-10.
- Wahyuni, T., Shakila, Z., Alsha, S., Almatasya, P., Halim, A., & Riau, U. S. (2025). *Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa*. 2(1), 108-115.
- Wirayuda, M., Adha, N., & Saputri, O. (2025). *Edukasi Editing Konten Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Di Era Media Sosial Pada Kalangan Remaja Di Desa Sumber Mekar Mukti*. 3(4), 1515-1521.
- Yunas, S., & Nailufar, F. D. (2021). *S U R Y A A B D I M A S*. 5(4), 561-572.
- Yusriza, N., Syamsul, S., Haryani, T., Rahmany, S., Hendri, Z., Bengkalis, K., & Taruna, K. (2025). *Literasi Ekonomi Digital Pada Karang Taruna*. 5(2), 745-754.