



Analisis Pemberdayaan Masyarakat dalam Program Prokebaya melalui Pelatihan Komputer di LKP Cendana Kota Samarinda

Miftha Nur Jannah,^{1*} Ady Setiawan,¹ Arif Sugianto,¹ Wahdatan Nisa¹

¹Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Indonesia

Email: nmita688@gmail.com, adysetiawan@fkip.unmul.ac.id,
arifsugianto@fkip.unmul.ac.id, wahnisa@fkip.unmul.ac.id

*Korespondensi

Article History: Received: 24-07-2026, Revised: 26-08-2026, Accepted: 29-08-2026, Published: 30-10-2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut masyarakat memiliki keterampilan komputer sebagai kompetensi penting dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Keterbatasan keterampilan digital menjadi salah satu alasan perlunya upaya pemberdayaan masyarakat melalui Program Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat (Prokebaya) yang dilaksanakan Pemerintah Kota Samarinda bekerja sama dengan LKP Cendana. Penelitian ini bertujuan menganalisis proses pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan komputer di LKP Cendana Kota Samarinda. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif. Informan terdiri atas pengelola LKP Cendana, instruktur, peserta pelatihan, dan penanggung jawab Program Prokebaya. Data dikumpulkan melalui wawancara tidak terstruktur, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pemberdayaan berlangsung melalui tiga tahap, yaitu penyadaran, pengkapsitasan, dan pendayaan. Tahap penyadaran dilaksanakan melalui sosialisasi berjenjang dan rembuk warga. Tahap pengkapsitasan diwujudkan melalui enam kali pertemuan pelatihan Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft PowerPoint dengan metode demonstrasi, praktik langsung, pendampingan instruktur, dan dukungan fasilitas pembelajaran. Tahap pendayaan ditunjukkan oleh kemampuan peserta menyelesaikan tugas secara mandiri, mengoperasikan Microsoft Office serta memanfaatkan keterampilan yang diperoleh. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan komputer dalam Program Prokebaya berperan dalam meningkatkan kapasitas digital dan kemandirian peserta.

Kata Kunci:

keterampilan digital; pemberdayaan masyarakat; program prokebaya; pelatihan komputer

Abstract

The development of digital technology requires individuals to possess computer skills as essential competencies in the workplace and daily life. Limited digital skills are one of the reasons for the need for community empowerment efforts through the Community Development and Empowerment Program (Prokebaya), implemented by the Samarinda City Government in collaboration with LKP Cendana. This study aims to analyze the community empowerment process through computer training at LKP Cendana, Samarinda City. This study employed a qualitative approach with a descriptive method. The informants consisted of LKP Cendana administrators, instructors, training participants, and the person in charge of the Prokebaya Program. Data were collected through unstructured interviews, observation, and documentation, and then analyzed using the Miles and Huberman model through data condensation, data display, and conclusion

drawing and verification. The results showed that the empowerment process took place through three stages: awareness, capacity building, and empowerment. The awareness stage was carried out through tiered socialization and community deliberations that fostered public understanding and participation. The capacity-building stage was implemented through six computer training sessions covering Microsoft Word, Microsoft Excel, and Microsoft PowerPoint, using demonstrations, hands-on practice, instructor assistance, and learning facility support. The empowerment stage was demonstrated by the participants' ability to complete tasks more independently, operate Microsoft Office, and utilize the skills they had acquired. These findings indicate that computer training within the Probabaya Program plays a role in enhancing participants' digital capacity and independence.

Keywords:

community empowerment; computer training; digital skills; probabaya program



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Pendahuluan

Pemberdayaan masyarakat merupakan salah satu strategi pembangunan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan, kemandirian, dan partisipasi masyarakat dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Ramadhani et al., 2024). Konsep pemberdayaan tidak hanya berorientasi pada pemberian bantuan, tetapi juga pada proses penguatan kapasitas masyarakat agar mampu mengenali potensi yang dimiliki serta memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas hidup (Ardiansyah et al., 2024). Dalam konteks pembangunan saat ini, pemberdayaan masyarakat menjadi penting karena masyarakat dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.

Perkembangan teknologi digital di era modern telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, administrasi, dan dunia kerja. Penelitian menunjukkan bahwa Indonesia telah memasuki era disrupsi digital yang ditandai dengan pemanfaatan teknologi digital di berbagai sektor, termasuk kesehatan, pendidikan, dan keuangan (Erick Saragih et al., 2023). Penggunaan komputer dan teknologi informasi telah menjadi kebutuhan dasar yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Perkembangan teknologi telah mengubah banyak aspek di kehidupan masyarakat secara mendalam (Sugiyantoro & Apriliantoni, 2025). Berbagai jenis pekerjaan saat ini mensyaratkan kemampuan mengoperasikan komputer sebagai salah satu kompetensi utama. Seiring berkembangnya teknologi, masyarakat dituntut untuk memiliki pemahaman yang memadai mengenai cara kerja dan pemanfaatannya sehingga teknologi dapat digunakan secara aman dan efektif (Muslim et al., 2025). Namun, pada kenyataannya masih terdapat sebagian masyarakat yang memiliki keterampilan digital yang rendah sehingga mengalami kesulitan dalam mengakses informasi, meningkatkan produktivitas, maupun bersaing di dunia kerja.

Rendahnya keterampilan digital pada masyarakat menjadi salah satu tantangan dalam menghadapi perkembangan teknologi yang perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak, termasuk pemerintah. Berdasarkan laporan Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) Tahun 2024, aspek pekerjaan dan pemberdayaan digital masyarakat masih menunjukkan capaian yang relatif rendah dibandingkan aspek infrastruktur digital, sehingga menunjukkan bahwa

pemanfaatan teknologi digital oleh masyarakat belum optimal (Kementerian Komunikasi dan Digital, 2024). Keterampilan digital yang terbatas dapat menghambat masyarakat dalam memperoleh kesempatan kerja, mengembangkan usaha, maupun memanfaatkan berbagai layanan berbasis teknologi yang saat ini semakin berkembang. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan keterampilan digital mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta dalam memanfaatkan teknologi digital (Supriadi, 2024). Oleh karena itu, diperlukan program dan lembaga yang mampu meningkatkan kapasitas masyarakat melalui pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

Program Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat (Probebaya) merupakan salah satu program yang dilaksanakan oleh pemerintah Kota Samarinda sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui berbagai kegiatan pemberdayaan. Program Probebaya dirancang tidak hanya untuk pembangunan fisik, tetapi juga untuk pemberdayaan masyarakat melalui berbagai kegiatan yang mencakup bidang pendidikan, ekonomi, kesehatan, sosial budaya, dan kepemudaan (Fitrah et al., 2024). Probebaya merupakan program pembangunan berbasis masyarakat yang mendorong partisipasi dan kolaborasi berbagai unsur masyarakat dalam upaya meningkatkan kesejahteraan dan pemberdayaan masyarakat (Sultan, 2024). Salah satu bentuk kegiatan yang dilaksanakan dalam program tersebut adalah pelatihan komputer yang bertujuan untuk membekali masyarakat dengan kemampuan digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja.

Pelatihan komputer merupakan salah satu bentuk pemberdayaan masyarakat yang efektif dalam meningkatkan literasi digital, keterampilan pengguna teknologi, serta kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung aktivitas pendidikan, ekonomi, dan sosial (Hasyiyati et al., 2025). Pelatihan komputer sebagai sarana pemberdayaan masyarakat memiliki peran penting dalam meningkatkan kapasitas individu. Pelatihan komputer memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan dasar masyarakat dalam mengoperasikan berbagai aplikasi perkantoran yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja (Surahmat, 2024). Melalui pelatihan, masyarakat diberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang dapat mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan komputer dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan kompetensi digital (Sumardi et al., 2024). Selain meningkatkan kemampuan teknis dalam mengoperasikan komputer, pelatihan juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan peluang kerja, serta mendorong masyarakat untuk lebih aktif dalam memanfaatkan teknologi informasi. Dengan demikian, pelatihan komputer tidak hanya menjadi kegiatan pembelajaran, tetapi juga merupakan bagian dari proses pemberdayaan masyarakat.

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) merupakan lembaga pendidikan nonformal yang berperan dalam mengembangkan kompetensi peserta melalui berbagai program pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan dan kesiapan kerja masyarakat (Andini et al., 2025). LKP Cendana sebagai lembaga kursus dan pelatihan memiliki peran strategis dalam mendukung pelaksanaan Program Probebaya melalui penyelenggaraan pelatihan komputer bagi masyarakat. Sebagai lembaga pendidikan nonformal, LKP Cendana menyediakan layanan pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan peserta sesuai dengan

kebutuhan masyarakat dan perkembangan dunia kerja. LKP Cendana menjadi menarik untuk dikaji karena lembaga ini berfungsi sebagai pelaksana program yang secara langsung berinteraksi dengan masyarakat sebagai penerima manfaat.

Proses pemberdayaan masyarakat dilakukan melalui peningkatan kesadaran peserta terhadap pentingnya pengembangan diri, dilanjutkan dengan pemberian pengetahuan dan keterampilan melalui kegiatan pelatihan, hingga pada tahap penguatan kemampuan yang mendorong peserta menjadi lebih mandiri dan mampu memanfaatkan keterampilan yang dimiliki (Fauzi & Muarifuddin, 2023). Menurut teori Jim Ife, (2008) pemberdayaan adalah proses memberikan sumber daya, kesempatan, pengetahuan, dan keterampilan kepada masyarakat agar mereka memiliki kemampuan untuk menentukan masa depannya sendiri serta berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Menurut Wrihatnolo & Dwijowijoto (2007) proses pemberdayaan dapat dilihat melalui 3 tahapan yaitu penyadaran, pengkapasitasan, dan pendayaan.

Perubahan teknologi digital juga menuntut pendekatan pemberdayaan yang tidak berhenti pada penyediaan akses, tetapi memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk memahami dan menggunakan teknologi sesuai kebutuhan. Literasi digital berkaitan dengan kemampuan mencari, menilai, mengolah, dan menggunakan informasi secara tepat, sehingga penguatan keterampilan perlu disertai pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Yuhanda & Laksana (2024) menjelaskan bahwa pemberdayaan masyarakat digital memiliki peluang sekaligus tantangan, terutama terkait kesiapan sumber daya manusia dan kesenjangan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi. Oleh sebab itu, pelatihan berbasis kebutuhan menjadi salah satu upaya untuk membantu masyarakat beradaptasi dengan perubahan digital.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kegiatan literasi digital dapat dikembangkan melalui sosialisasi, pelatihan, praktik, dan evaluasi. Wahid et al., (2024), membahas pemberdayaan berbasis literasi digital dalam pemanfaatan sistem informasi pelayanan publik. Temuan tersebut menegaskan pentingnya membangun pemahaman masyarakat sebelum mereka menggunakan layanan digital. Pada konteks lain Arumi et al., (2023) menguraikan pemanfaatan teknologi informasi sebagai sarana usaha masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan. Sementara itu, Jariyah et al., (2024) membahas pelatihan pemasaran digital untuk memperluas jangkauan pemasaran produk masyarakat. Walaupun fokus kegiatan tersebut berbeda, penelitian-penelitian itu memperlihatkan bahwa proses belajar yang aplikatif dapat membantu masyarakat menghubungkan keterampilan digital dengan kebutuhan nyata.

Pengembangan keterampilan digital juga perlu mempertimbangkan karakteristik peserta dan lingkungan belajarnya. Setiadi et al., (2023) menempatkan literasi digital sebagai bagian dari pemberdayaan masyarakat dalam menghadapi Society 5.0, sedangkan Khairunnisa et al. (2025) mengkaji lokakarya keterampilan digital dasar bagi orang dewasa. Kedua kajian tersebut relevan untuk menegaskan bahwa pembelajaran digital perlu disusun secara bertahap dan dapat diakses oleh kelompok dengan pengalaman teknologi yang beragam. Adiana et al. (2025) juga membahas pelatihan literasi digital yang memadukan pengenalan teknologi dan penggunaan aplikasi produktivitas. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan aplikasi bukan hanya persoalan teknis, melainkan juga bagian dari kesiapan individu menjalankan aktivitas kerja dan sosial.

Pada pendidikan nonformal, lembaga pelatihan dapat menjadi penghubung antara kebutuhan masyarakat dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Darmawan et al. (2025) menyoroti pengembangan media pembelajaran digital berbasis komunitas melalui kolaborasi, sedangkan Jete & Farah (2025) membahas pemberdayaan melalui pelatihan keterampilan digital pada tingkat desa. Huda et al. (2023) turut menunjukkan bahwa pelatihan strategi bisnis digital dapat membangun pemahaman peserta mengenai pemanfaatan media digital. Kajian-kajian tersebut memperkuat pandangan bahwa keberhasilan pelatihan perlu dilihat dari proses pendampingan dan peluang penerapan keterampilan, bukan semata-mata dari terselenggaranya kegiatan. Dengan demikian, analisis pelatihan komputer dalam Program Probekaya perlu memperhatikan hubungan antara penyampaian informasi, pembentukan keterampilan, dan penggunaan keterampilan setelah pelatihan.

Penelitian mengenai Program Probekaya sebelumnya telah membahas implementasi program, pembangunan berbasis masyarakat, serta pemberdayaan pada berbagai bidang (Fitrah et al., 2024). Sementara itu, penelitian tentang pelatihan komputer lebih banyak menekankan peningkatan keterampilan digital dan kompetensi penggunaan aplikasi komputer (Surahmat, 2024). Sedangkan Suwandi et al. (2024) mengkaji pelatihan komputer sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pemberdayaan dan pelatihan komputer sama-sama berpotensi meningkatkan kapasitas masyarakat, tetapi belum menjelaskan secara khusus proses pemberdayaan dalam Program Probekaya melalui pelatihan komputer dengan melihat keterkaitan tahap penyadaran, pengkapasitasan, dan pendayaan pada satu lokasi penelitian.

Oleh karena itu keterbaruan penelitian ini terletak pada analisis proses pemberdayaan masyarakat dalam konteks Program Probekaya melalui pelatihan komputer di LKP Cendana Kota Samarinda dengan menempatkan penyadaran, pengkapasitasan, dan pendayaan sebagai satu rangkaian proses. Analisis tidak hanya diarahkan pada pelaksanaan teknis pelatihan, tetapi juga pada bagaimana masyarakat memperoleh informasi dan terdorong berpartisipasi, bagaimana kapasitas digital dikembangkan melalui pelatihan dan pendampingan, serta bagaimana kemandirian peserta terlihat setelah memperoleh keterampilan. Penelitian ini bertujuan menganalisis proses pemberdayaan masyarakat dalam Program Probekaya melalui pelatihan komputer di LKP Cendana Kota Samarinda berdasarkan ketiga tahapan tersebut.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses pemberdayaan masyarakat dalam Program Probekaya melalui pelatihan komputer. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis proses pemberdayaan sebagaimana berlangsung di LKP Cendana Kota Samarinda.

Penelitian dilaksanakan di LKP Cendana Kota Samarinda sebagai mitra pelaksana Program Probekaya yang menyelenggarakan pelatihan komputer bagi masyarakat. Informan ditentukan secara purposif berdasarkan pengetahuan dan keterlibatan langsung dalam program. Informan penelitian berjumlah empat orang

yang terdiri atas pengelola LKP Cendana, instruktur pelatihan komputer, peserta pelatihan, dan penanggung jawab Program Probebaya.

Data dikumpulkan melalui wawancara tidak terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai proses pelaksanaan pemberdayaan dari pihak yang terlibat langsung. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas pelatihan dan interaksi antara instruktur dengan peserta di LKP Cendana, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan program.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dikondensasi berdasarkan fokus penelitian, kemudian disajikan secara naratif untuk mengidentifikasi pola pada setiap tahapan pemberdayaan. Kesimpulan ditarik berdasarkan keterkaitan antartemuan mengenai tahap penyadaran, pengkapasitasan, dan pendayaan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan informasi antar-informan serta mencocokkan hasil wawancara dengan observasi dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberdayaan masyarakat dalam Program Probebaya melalui pelatihan komputer di LKP Cendana berlangsung melalui tiga tahapan yang saling berkaitan, yaitu penyadaran, pengkapasitasan, dan pendayaan. Ketiga tahap tersebut menggambarkan proses sejak masyarakat memperoleh informasi dan terdorong mengikuti program, mendapatkan peningkatan kapasitas melalui pelatihan dan pendampingan, hingga menunjukkan kemampuan yang lebih mandiri dalam menggunakan keterampilan komputer.

Tahap Penyadaran dalam Pemberdayaan Masyarakat

Tahap penyadaran merupakan tahap awal yang membangun pemahaman masyarakat mengenai Program Probebaya dan peluang pengembangan diri melalui pelatihan komputer. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penyadaran dilakukan melalui sosialisasi secara bertahap. Sosialisasi awal melibatkan pihak kelurahan, ketua RT, dan LKP Cendana untuk menjelaskan tujuan, manfaat, ketentuan pelaksanaan, dan evaluasi program. Informasi tersebut kemudian diteruskan kepada masyarakat melalui rembuk warga. Rembuk warga menjadi bagian penting pada tahap ini, masyarakat memperoleh informasi mengenai pilihan kegiatan pemberdayaan yang dapat dilaksanakan. Pelatihan komputer menjadi salah satu kegiatan yang disepakati karena kemampuan menggunakan perangkat digital dinilai semakin dibutuhkan dalam berbagai bidang pekerjaan. Proses tersebut menunjukkan bahwa masyarakat tidak langsung ditempatkan sebagai peserta pelatihan, tetapi terlebih dahulu diberikan informasi mengenai program dan manfaat keterampilan yang akan diperoleh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola LKP Cendana 20 Februari 2026, penanggung jawab Program Probebaya, dan peserta pelatihan. Informan menjelaskan bahwa informasi pelatihan disampaikan kepada warga melalui sosialisasi dan rembuk warga. Ketertarikan masyarakat untuk mengikuti kegiatan muncul karena pelatihan komputer dinilai memberikan manfaat langsung, proses

pendaftaran relatif mudah, kegiatan didukung Program Probebaya, dan peserta memperoleh pendampingan selama pelatihan.

Hasil wawancara tersebut memperlihatkan bahwa sosialisasi berfungsi lebih dari sekadar penyampaian informasi. Sosialisasi membantu masyarakat memahami manfaat program dan membentuk kesiapan untuk berpartisipasi. Temuan ini sejalan dengan konsep tahap penyadaran (Wrihatnolo & Dwidjowijoto, 2007), yaitu proses membangun kesadaran masyarakat terhadap kemampuan dan peluang yang dapat dikembangkan. Sosialisasi dalam kegiatan pemberdayaan diperlukan agar masyarakat memahami tujuan, manfaat, dan mekanisme program sebelum mengambil keputusan untuk berpartisipasi (Ekowati, 2024). Dalam konteks LKP Cendana, penyampaian informasi dilakukan melalui koordinasi beberapa unsur, yaitu Program Probebaya, kelurahan, ketua RT, dan lembaga pelatihan. Pola tersebut memperkuat akses informasi masyarakat dan memudahkan proses mobilisasi peserta.

Dengan demikian, tahap penyadaran pada Program Probebaya melalui pelatihan komputer ditandai oleh terbentuknya pemahaman masyarakat mengenai program dan munculnya partisipasi untuk mengikuti pelatihan. Temuan ini menunjukkan bahwa penyadaran menjadi fondasi bagi tahap pemberdayaan berikutnya karena peserta terlebih dahulu memahami alasan dan manfaat pengembangan keterampilan komputer sebelum memasuki proses peningkatan kapasitas.

Jika dilihat dari perspektif pemberdayaan berbasis partisipasi, sosialisasi berjenjang memberi ruang bagi masyarakat untuk mengetahui program melalui saluran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Keterlibatan kelurahan, ketua RT, dan LKP Cendana memperlihatkan bahwa penyampaian informasi tidak berdiri sendiri, melainkan berlangsung melalui hubungan antaraktor yang sudah dikenal warga. Pola ini dapat mengurangi jarak informasi antara penyelenggara dan calon peserta. Informasi tentang tujuan, manfaat, ketentuan, dan evaluasi juga penting agar keputusan mengikuti pelatihan tidak hanya didasarkan pada ajakan, tetapi pada pemahaman terhadap kegiatan yang akan dijalani. Menurut Wahid et al., (2024) menunjukkan bahwa sosialisasi dan koordinasi sebelum kegiatan dilaksanakan sangat penting. Dalam konteks penelitian ini, temuan tersebut sejalan dengan proses pengenalan Program Probebaya melalui koordinasi lokal sebelum peserta masuk ke tahap pembelajaran.

Rembuk warga juga memperlihatkan bahwa penentuan kegiatan pemberdayaan memiliki dimensi sosial. Pelatihan komputer dipilih sebagai salah satu kegiatan karena keterampilan digital dianggap relevan dengan kebutuhan warga. Penyadaran bukan sekadar proses menyampaikan informasi dari pemerintah kepada masyarakat, tetapi juga menjadi ruang bagi masyarakat untuk mengenali kebutuhan dan mempertimbangkan bentuk pengembangan kapasitas yang sesuai. Setiadi et al., (2023) menjelaskan bahwa literasi digital dapat dipahami dalam kaitannya dengan pengembangan diri dan pemberdayaan komunitas. Walaupun konteks penelitian mereka berfokus pada pemuda, gagasan tersebut membantu menjelaskan bahwa keterampilan digital dapat dipandang sebagai sumber daya untuk memperluas partisipasi masyarakat. Dalam kasus LKP Cendana, kesepakatan warga terhadap pelatihan menjadi titik awal untuk menghubungkan kebutuhan lokal dengan layanan pendidikan nonformal.

Kesiapan mengikuti pelatihan perlu dibedakan dari penguasaan keterampilan. Pada tahap penyadaran, indikator yang tampak dalam data penelitian adalah warga menerima informasi, memahami manfaat kegiatan, dan bersedia berpartisipasi. Indikator tersebut belum berarti seluruh peserta telah mampu menggunakan komputer, tetapi menunjukkan terbukanya akses terhadap kesempatan belajar. Perbedaan ini penting agar proses pemberdayaan tidak dinilai hanya dari jumlah peserta atau terselenggaranya kegiatan. Menurut Elgamal et al. (2024), melalui kajian kemitraan pelatihan literasi digital bagi orang dewasa, menekankan manfaat kerja sama antarlembaga dalam memahami kebutuhan peserta dan menyesuaikan pelatihan. Temuan itu memberi pembanding bahwa jangkauan informasi dan hubungan antarpihak merupakan bagian dari lingkungan pendukung pembelajaran. Untuk LKP Cendana, kesinambungan koordinasi antaraktor dapat membantu memastikan informasi program sampai kepada warga yang membutuhkan.

Tahap Pengkapasitasan dalam Pemberdayaan Masyarakat

Tahap pengkapasitasan berlangsung ketika peserta mulai memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pendampingan yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan menggunakan komputer. Pelatihan di LKP Cendana dilaksanakan dalam enam kali pertemuan dengan batas penyelesaian rangkaian pelatihan maksimal satu bulan dan jadwal yang disesuaikan dengan ketersediaan waktu peserta. Materi utama mencakup Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft PowerPoint. Proses pembelajaran diawali dengan penjelasan mengenai pentingnya penguasaan Microsoft Office, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi secara bertahap. Instruktur menggunakan metode demonstrasi dengan memperlihatkan langkah penggunaan aplikasi melalui proyektor sebelum peserta melakukan praktik langsung. Pola demonstrasi dan praktik memungkinkan peserta mengamati prosedur terlebih dahulu, kemudian mencoba menyelesaikan tugas secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan instruktur 15 Mei 2026, menunjukkan bahwa materi diberikan secara bertahap mulai dari Microsoft Word, Microsoft Excel, hingga Microsoft PowerPoint. Instruktur terlebih dahulu mendemonstrasikan langkah pengerjaan melalui proyektor, kemudian peserta mempraktikkan materi tersebut. Ketika peserta mengalami kesulitan, instruktur memberikan pendampingan individual dan menjelaskan kembali langkah pengerjaan yang belum dipahami.

Hasil observasi mendukung informasi tersebut. Selama praktik, instruktur memantau pekerjaan peserta dan memberikan bimbingan individual ketika ditemukan kesulitan atau kesalahan. Pendampingan tidak berhenti pada penyampaian ulang materi, tetapi diarahkan pada penyelesaian kendala yang sedang dihadapi peserta. Interaksi tersebut menciptakan suasana belajar yang kondusif karena peserta dapat menyampaikan kesulitan secara langsung dan memperoleh koreksi pada saat praktik berlangsung. Pelaksanaan pelatihan juga didukung sarana pembelajaran berupa komputer, meja, kursi, proyektor, dan ruangan ber-AC dengan kapasitas sekitar 10-15 orang. Ketersediaan fasilitas memungkinkan peserta melakukan praktik secara langsung sesuai materi. Temuan ini penting karena keberhasilan pelatihan komputer dipengaruhi oleh kompetensi instruktur, kesesuaian materi, dan ketersediaan sarana pendukung (Ganiadi et al., 2025).

Temuan tersebut mencerminkan tahap pengkapasitasan sebagaimana dikemukakan Wrihatnolo & Dwijowijoto (2007). Pada tahap ini, masyarakat tidak cukup hanya mengetahui adanya peluang untuk berkembang, tetapi memerlukan proses pembelajaran yang membentuk kapasitas nyata. Pelatihan Microsoft Office, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan menjadi instrumen peningkatan kapasitas peserta. Pelatihan komputer yang bersifat praktis membantu masyarakat meningkatkan literasi digital dan kesiapan memanfaatkan teknologi pada berbagai aktivitas (Hasyati et al., 2025). Metode kursus berbasis praktik juga memungkinkan peserta menguasai keterampilan aplikasi secara bertahap karena materi tidak berhenti pada penjelasan teoritis (Yonoriadi & Ahmad, 2025). Temuan penelitian ini memperlihatkan pola yang sama: peserta memperoleh materi, melihat demonstrasi, melakukan praktik, menerima koreksi, dan mengulang langkah yang belum dikuasai. Pendampingan individual menjadi unsur penting dalam proses tersebut. Peserta memiliki tingkat pemahaman yang berbeda sehingga instruktur perlu memberikan bantuan sesuai kendala masing-masing. Pelatihan yang disertai praktik dan pendampingan dapat meningkatkan pengalaman belajar secara langsung dan berkelanjutan (Suwandi et al., 2024).

Dengan demikian, pengkapasitasan di LKP Cendana tidak hanya ditandai oleh terselenggaranya pelatihan, tetapi oleh adanya proses belajar yang memungkinkan peserta mengembangkan kemampuan secara bertahap. Penerapan metode demonstrasi, dan praktik langsung yang didukung oleh penyediaan fasilitas yang memadai membantu peserta memahami materi secara lebih efektif. Pendampingan yang diberikan selama proses pelatihan membantu peserta menyelesaikan tugas serta mengatasi kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Sehingga tujuan pelatihan yaitu meningkatkan keterampilan komputer peserta dapat tercapai secara optimal.

Enam kali pertemuan yang digunakan dalam pelatihan di LKP Cendana membentuk rangkaian pembelajaran dengan batas waktu yang relatif singkat. Karena itu, pengaturan materi secara bertahap menjadi penting agar peserta dapat mengikuti pembelajaran tanpa hanya menerima banyak informasi dalam satu waktu. Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint mencakup keterampilan perkantoran dasar yang memiliki kegunaan berbeda: penyusunan dokumen, pengolahan data, dan penyajian informasi. Keterampilan tersebut saling melengkapi dan dapat menjadi dasar bagi peserta untuk menyelesaikan tugas administratif sederhana. Penelitian Hidayat et al. (2023) mengenai pelatihan komputer bagi warga belajar Paket C juga menempatkan pelatihan komputer sebagai bagian dari upaya pendidikan nonformal untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Persamaannya terletak pada penekanan terhadap proses pembelajaran keterampilan yang dapat digunakan dalam menghadapi kebutuhan masyarakat yang terus berubah.

Metode demonstrasi yang dilanjutkan dengan praktik langsung memberi kesempatan kepada peserta untuk menghubungkan penjelasan instruktur dengan tindakan di komputer. Peserta tidak hanya mendengar urutan langkah, tetapi melihat contoh dan mencoba menerapkannya. Dalam pembelajaran keterampilan, kesempatan mencoba menjadi bagian penting karena pemahaman prosedural terbentuk melalui praktik, pengulangan, dan koreksi. Ketika instruktur memberi bantuan individual, kesulitan peserta dapat ditangani pada saat kesulitan itu muncul. Pola ini juga membantu menghindari anggapan bahwa semua peserta

memiliki kemampuan awal dan kecepatan belajar yang sama. Nugroho et al. (2024) menunjukkan bahwa pengalaman belajar berperan dalam pembentukan literasi digital di komunitas marginal. Hal ini relevan dengan temuan LKP Cendana bahwa keterampilan berkembang melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penjelasan materi.

Sarana belajar turut mendukung berlangsungnya praktik. Komputer memberi akses untuk mencoba aplikasi, sedangkan proyektor membantu peserta mengikuti demonstrasi instruktur. Pengaturan ruang dan ketersediaan meja serta kursi juga menjadi kondisi pendukung agar peserta dapat menjalankan latihan. Meski demikian, keberadaan fasilitas tidak dengan sendirinya menjamin semua peserta menguasai materi; sarana tersebut perlu digunakan dalam kegiatan yang terarah dan disertai pendampingan. Hidayat et al. (2023) membahas pelatihan komputer dalam konteks pendidikan kesetaraan, sementara Budiman et al. (2024) melaporkan bahwa pelatihan literasi digital yang disesuaikan dengan kebutuhan komunitas dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan warga. Kedua penelitian itu mendukung pentingnya memadukan sumber daya belajar dengan praktik yang dapat diterapkan, bukan sekadar menyediakan perangkat.

Materi pelatihan di LKP Cendana juga dapat dipahami sebagai tahap awal literasi digital produktif. Peserta belajar menggunakan aplikasi untuk menghasilkan dokumen, mengolah data, dan menyusun presentasi, sehingga teknologi dimanfaatkan untuk membuat suatu keluaran yang nyata. Akan tetapi, data penelitian ini belum menunjukkan bahwa seluruh peserta telah mencapai tingkat kemahiran yang sama atau menguasai semua fitur aplikasi. Oleh karena itu, pembahasan yang tepat adalah bahwa pelatihan membuka kesempatan dan mendukung perkembangan keterampilan dasar, sedangkan tingkat penguasaan perlu dilihat melalui tugas dan evaluasi yang dilakukan. Menurut Firdaus et al. (2026) model pelatihan berbasis proyek dapat memperkuat literasi digital produktif pada warga belajar pendidikan nonformal. Kajian tersebut memberi arah pengembangan bagi pelatihan serupa, misalnya dengan menempatkan produk sederhana sebagai hasil praktik yang dapat diperiksa bersama instruktur.

Di samping kemampuan teknis, proses belajar juga dapat membangun keberanian peserta untuk mencoba dan bertanya. Ketika instruktur menjelaskan kembali langkah yang belum dipahami, peserta memperoleh kesempatan memperbaiki kesalahan tanpa harus menghentikan proses belajar. Hal ini penting dalam pembelajaran komputer karena kesalahan dalam memilih menu, memasukkan data, atau mengatur format merupakan bagian dari proses latihan. Menurut (Rosmayanti et al., 2024) bahwa adanya peningkatan pemahaman literasi digital setelah pelatihan yang disertai materi interaktif dan perhatian terhadap etika serta keamanan digital. Walaupun peserta dan materi penelitian tersebut berbeda, temuan itu mengingatkan bahwa pelatihan dapat dirancang untuk mengembangkan keterampilan sekaligus kebiasaan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Pada LKP Cendana, fokus utama yang ditemukan tetap pada keterampilan Microsoft Office dan pendampingan praktik.



Gambar 1. Aktivitas Peserta Pelatihan Komputer di LKP Cendana
Sumber: Data Penelitian, 2026

Tahap Pendayaan dalam Pemberdayaan Masyarakat

Tahap pendayaan merupakan tahap ketika peserta memperoleh ruang untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah dikembangkan secara lebih mandiri. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemandirian peserta mulai terlihat dari kemampuan menyelesaikan tugas pelatihan dengan tingkat ketepatan yang lebih baik dan kebutuhan arahan instruktur yang semakin sedikit. Peserta mampu membuat laporan dan proposal, menyusun presentasi, serta mengolah data menggunakan aplikasi Microsoft Office. Evaluasi dilakukan oleh instruktur selama proses pembelajaran melalui pengamatan terhadap perkembangan peserta dan melalui tugas akhir yang harus diselesaikan secara mandiri. Evaluasi berkelanjutan membantu instruktur mengetahui peserta yang masih membutuhkan pendampingan sekaligus menilai tingkat penguasaan materi. Selain evaluasi selama pelatihan, LKP Cendana menggunakan Google Form sebagai evaluasi lanjutan untuk memperoleh informasi mengenai pemanfaatan keterampilan peserta setelah menyelesaikan pelatihan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan instruktur 17 Mei 2026, kemampuan peserta berkembang setelah mengikuti rangkaian pembelajaran dan pendampingan. Peserta semakin mampu mengerjakan tugas secara mandiri, termasuk membuat dokumen, mengolah data, dan menyusun presentasi. Pada akhir pelatihan, instruktur memberikan tugas mandiri untuk menilai penguasaan materi dan melihat sejauh mana peserta masih memerlukan arahan. Kemandirian tersebut merupakan indikator penting pada tahap pendayaan. Menurut Wrihatnolo & Dwidjowijoto (2007) pendayaan memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan sehingga mampu menjalankan aktivitas tanpa ketergantungan yang tinggi pada pihak lain. Dalam penelitian ini, perubahan tersebut terlihat pada peserta yang sebelumnya tidak terbiasa menggunakan komputer, tetapi setelah mengikuti rangkaian pelatihan mampu mengoperasikan Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft PowerPoint serta menyelesaikan tugas dengan lebih mandiri.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan komputer yang disusun secara sistematis dapat meningkatkan literasi digital dan membentuk kesiapan masyarakat dalam menggunakan teknologi (Hasyati et al., 2025). Keberhasilan pelatihan juga berkaitan dengan praktik langsung, pendampingan, evaluasi, dan tindak lanjut yang membantu peserta mempertahankan kemampuan dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi (Husen & Khalimi, 2025). Pada konteks LKP Cendana, pendayaan tidak hanya dipahami sebagai selesainya kegiatan pelatihan, tetapi terlihat dari kemampuan peserta menerapkan keterampilan yang telah dipelajari.

Kemampuan membuat dokumen, mengolah data, dan menyusun presentasi menunjukkan adanya peningkatan kapasitas yang mengarah pada kemandirian. Hasil evaluasi lanjutan juga memberikan mekanisme bagi lembaga untuk mengetahui sejauh mana keterampilan tersebut digunakan setelah program berakhir.

Kemampuan mengerjakan tugas secara mandiri menjadi tanda penting bahwa pengetahuan mulai dapat digunakan tanpa arahan terus-menerus. Dalam penelitian ini, tanda tersebut tampak dari kemampuan peserta membuat dokumen, mengolah data, dan menyusun presentasi, serta berkurangnya kebutuhan terhadap bantuan instruktur. Penilaian ini berhubungan langsung dengan pengalaman belajar selama pelatihan, sebab peserta terlebih dahulu melihat contoh, mencoba langkah, dan memperbaiki kesalahan sebelum menyelesaikan tugas sendiri. Namun, kemandirian yang teramati dalam tugas pelatihan perlu dipahami sesuai batas data penelitian. Temuan tersebut menunjukkan kemampuan menggunakan aplikasi dalam konteks latihan, tetapi belum cukup untuk menyimpulkan bahwa semua peserta telah memperoleh pekerjaan atau peningkatan pendapatan. Arbain dan Sujarwo (2025) menempatkan evaluasi program literasi digital bagi orang dewasa sebagai cara memahami proses dan hasil pembelajaran dalam pendidikan berbasis komunitas.

Pendayaan tidak hanya berkaitan dengan penyelesaian tugas pada akhir pelatihan, tetapi juga dengan peluang peserta untuk menerapkan keterampilan pada kebutuhan sehari-hari. Dokumen, tabel, dan presentasi dapat digunakan dalam kegiatan belajar, pekerjaan administratif, pencatatan sederhana, atau kebutuhan organisasi di lingkungan masyarakat. Dalam penelitian ini, pemanfaatan yang telah didukung data adalah kemampuan peserta mengerjakan bentuk tugas tersebut dan adanya evaluasi lanjutan melalui Google Form. Karena itu, pemanfaatan setelah pelatihan lebih tepat dibahas sebagai ruang penerapan yang ingin diketahui melalui evaluasi, bukan sebagai dampak ekonomi yang telah terbukti. Budiman et al. (2024) menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital yang disesuaikan dengan konteks lokal dapat berhubungan dengan pemanfaatan keterampilan untuk promosi dan pemasaran produk. Perbandingan ini menegaskan bahwa keterampilan digital berpotensi digunakan dalam berbagai konteks, tetapi bentuk penerapannya bergantung pada kebutuhan dan kesempatan yang tersedia bagi peserta.

Evaluasi lanjutan menggunakan Google Form menjadi salah satu cara bagi lembaga untuk memperoleh informasi setelah kegiatan selesai. Umpan balik tersebut berpotensi membantu penyelenggara mengetahui apakah peserta masih menggunakan keterampilan yang dipelajari, bagian materi apa yang dirasakan bermanfaat, dan kebutuhan pembelajaran apa yang masih belum terpenuhi. Informasi seperti ini dapat digunakan untuk merencanakan pendampingan atau pelatihan lanjutan. Akan tetapi, keberadaan instrumen evaluasi belum dengan sendirinya membuktikan keberlanjutan penggunaan keterampilan; kesimpulan mengenai pemanfaatan tetap perlu didasarkan pada jawaban peserta yang benar-benar terkumpul dan dianalisis. Kajian Elgamal et al. (2024) tentang kemitraan pelatihan orang dewasa juga menggarisbawahi bahwa keberlanjutan kemitraan merupakan tantangan tersendiri. Dengan demikian, evaluasi setelah pelatihan dapat dipandang sebagai penghubung antara kegiatan yang telah selesai dan perbaikan program berikutnya.

Secara keseluruhan, ketiga tahap menunjukkan hubungan yang berurutan. Penyadaran membangun pemahaman dan partisipasi; pengkapasitasan menyediakan pengetahuan, keterampilan, praktik, fasilitas, dan pendampingan; sedangkan pendayaan memperlihatkan kemampuan peserta menggunakan keterampilan secara lebih mandiri. Dengan demikian, Program Prokebaya melalui pelatihan komputer di LKP Cendana telah mencerminkan proses pemberdayaan masyarakat berdasarkan tahapan penyadaran, pengkapasitasan, dan pendayaan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pemberdayaan masyarakat dalam Program Prokebaya melalui pelatihan komputer di LKP Cendana Kota Samarinda berlangsung melalui tahap penyadaran, pengkapasitasan, dan pendayaan. Pada tahap penyadaran, sosialisasi yang melibatkan unsur Program Prokebaya, kelurahan, ketua RT, dan LKP Cendana membangun pemahaman masyarakat mengenai tujuan dan manfaat program serta mendorong partisipasi dalam pelatihan. Pada tahap pengkapasitasan, peningkatan kemampuan peserta dilakukan melalui enam kali pertemuan pelatihan Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft PowerPoint. Metode demonstrasi, praktik langsung, pendampingan instruktur, dan dukungan fasilitas memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara bertahap sesuai tingkat pemahaman masing-masing.

Pada tahap pendayaan, peserta menunjukkan kemampuan yang lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas menggunakan Microsoft Office, seperti membuat dokumen, mengolah data, dan menyusun presentasi. Evaluasi selama pelatihan dan evaluasi lanjutan digunakan untuk melihat penguasaan serta pemanfaatan keterampilan setelah program. Keterkaitan antara penyadaran, pengkapasitasan, dan pendayaan menunjukkan bahwa pemberdayaan merupakan proses, bukan satu kegiatan yang berdiri sendiri. Penyadaran membuka akses informasi dan membangun alasan bagi warga untuk ikut serta. Pengkapasitasan menyediakan pengalaman belajar yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan. Pendayaan kemudian memberi ruang untuk memperlihatkan penggunaan keterampilan secara lebih mandiri. Jika salah satu tahap tidak berjalan memadai, tahap berikutnya dapat menghadapi kendala: informasi yang kurang jelas dapat membatasi partisipasi, latihan yang tidak sesuai kebutuhan dapat menyulitkan penguasaan materi, dan minimnya kesempatan penerapan dapat membuat keterampilan tidak berlanjut.

Dari sisi pendidikan nonformal, pelatihan di LKP Cendana memperlihatkan peran lembaga sebagai penghubung antara program pemerintah dan proses pembelajaran keterampilan yang konkret. LKP tidak hanya menjadi tempat penyelenggaraan kegiatan, tetapi juga menyediakan instruktur, materi, praktik, dan evaluasi. Posisi ini penting karena kebutuhan peserta tidak selalu dapat dipenuhi melalui penyampaian informasi saja. Secara keseluruhan, pelatihan komputer dalam Program Prokebaya berkontribusi terhadap peningkatan kapasitas pelatihan digital dan kemandirian peserta. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan dapat menjadi salah satu bentuk pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan nonformal.

Referensi

- Adiana, B. E., Mareta, A., Fathony, I. A. N., & Wardhani, O. (2025). Digital literacy training for female employees at CV Gemilang Kencana. *Community Empowerment*, 10(6), 1417–1425. <https://doi.org/10.31603/ce.13520>.
- Andini, D. R., Fitrianti, E., Lestari, E. A., & Brutu, D. (2025). Peran Organisasi Pendidikan di Luar Sekolah dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Non-Formal: Studi Kasus di Lembaga Kursus dan Pelatihan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1), 158–163. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i1.794>
- Ardiansyah, H., Setiawati, R., & Madnasir. (2024). Analisis Pemberdayaan Masyarakat dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat. *Jurnal Rumpun Ekonomi Syariah*, 7(2), 461–468. [https://doi.org/10.25299/syarikat.2024.vol7\(2\).17046](https://doi.org/10.25299/syarikat.2024.vol7(2).17046).
- Arumi, E. R., Fauzi, A., Handoko, F. C., Ananda, K. S., Pramudyanti, T. A., & Meganingrum, I. (2023). Utilization of information technology as a business means for the Sugihmas Village Community. *Community Empowerment*, 8(1), 113–117. <https://doi.org/10.31603/ce.4332>.
- Budiman, T., Rosmini, & Sofwan, A. (2024). Utilizing e-learning to develop a digitally literate community in Jayamekar Village, Pakenjeng District. *Badranaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 68–76. <https://doi.org/10.31980/badranaya.v2i02.1881>.
- Darmawan, D., Hadiyanti, P., Wibowo, S., Syah, R., & Abdillah, M. F. (2025). Development of digital learning media for community-based education: A collaborative innovation and literacy framework. *Journal of Nonformal Education*, 11(2), 289–300. <https://doi.org/10.15294/jone.v11i2.32060>
- Dr. Hary Budiarto, M. K., Dr. Eng. Said Mirza Pahlevi, M. E., Susenna, A., Kusumasari, D., Agustina, L., A.S., Y. A., Hernikawati, D., & Rahmi, A. A. (2024). *Indeks Masyarakat Digital Indonesia*. Badan pengembangan Sumber Daya Manusia Komunikasi dan Digital.
- Elgamal, R., La Rose, T., Detlor, B., Julien, H., & Serenko, A. (2024). A community partnership approach to digital literacy training for older adults between public libraries and seniors' organizations. *The Canadian Journal of Information and Library Science*, 47(1), 3-17. <https://doi.org/10.5206/cjils-rcsib.v47i1.16593>
- Erick Saragih, Vip Paramarta, Grace Imelda Thungari, Beauty Kalangi, & Kezia Marcelina Putri. (2023). Era Disrupsi Digital pada Perkembangan Teknologi di Indonesia. *Transformasi: Journal of Economics and Business Management*, 2(4), 141–149. <https://doi.org/10.56444/transformasi.v2i4.1152>.
- Fauzi, R., & Muarifuddin, M., (2023). Proses Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Pendidikan Kecakapan Kerja di LKP Inka Kabupaten Wonosobo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 6082-6090. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/19708>.

- Firdaus, N. M., Wahyudin, U., Sudiapermana, E., Shantini, Y., & Sava, S. (2026). Project-based learning model in productive digital literacy training. *Journal of Nonformal Education*, 12(1), 1–13. <https://doi.org/10.15294/jone.v12i1.36217>.
- Fitrah, M., Budiman, & Fahlevy, M. R. (2024). *Implementasi Program Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat (Pro-Bebaya) di Kota Samarinda*. 4(1), 20–32. <https://doi.org/10.58835/jspi.v4i1.292>.
- Hasyyati, Z., Rianti S, N., Miftahul Jannah, R., & Ramazalena. (2025). Pemberdayaan masyarakat dalam meningkatkan literasi digital melalui pelatihan komputer. *Jurnal Pengabdian Ekonomi dan Sosial (JPES)*, 4(1), 25-36. <https://doi.org/10.29103/jpes.v4i1.22208>.
- Hidayat, N. A. O., Musa, S., & Hoerniasih, N. (2023). Implementasi pelatihan komputer pada warga belajar pendidikan kesetaraan Paket C dalam menghadapi pendidikan di era globalisasi. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 6(3). <https://doi.org/10.22460/commedu.v6i3.14571>.
- Huda, N., Amalia, R., Rasmila, R., Megawati, M., & Azhiman, F. (2023). Digital business strategy training through social media for students of MTs al-Ittifaqiah 2. *Community Empowerment*, 8(5), 564–567. <https://doi.org/10.31603/ce.6603>
- Ife, J. (2008). *Comunity Development: Alternatif Pengembangan Masyarakat di Era Globalisasi*. Pustaka Pelajar.
- Jariyah, A., Tania, C., Azizah, D. N., Rahmadita, D., Jusnita, E., Qastalam, N., Syahrir, M., Fardisi, R., Indriyani, S. A., Hariska, Z., & Mega, I. R. (2024). Digital marketing training to optimize the marketing of UMKM products for Guntung village community. *Community Empowerment*, 9(5), 851–855. <https://doi.org/10.31603/ce.11947>.
- Jete, R., & Farah, R. (2025). Empowering communities through digital skills training in Simeulue Village. *Pengabdian: Jurnal Abdimas*, 2(4), 220–230. <https://doi.org/10.70177/abdimas.v2i4.2227>.
- Khairunnisa, H., Zairin, G. M., Mukhtar, S., Wahono, P., Siregar, M. E. S., Aditya, S., Isnaini, A. P., Handarini, D., & Lasuin, C. A. (2025). Digital skills workshop for adult: Mastering the basics of technology in the digital age. *Rahmatan Lil 'Alamin Journal of Community Services*, 4(2), 108-119. <https://doi.org/10.20885/RLA.Vol4.iss2art6>.
- Muslim, M., Wahyudi, M., Putra, D. E., & Pratama, F. A. (2025). Optimasi Penjualan Produk Melalui Pelatihan Digital Marketing Bagi UMKM Halal di Kecamatan Koto Tangah. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 9(1), 241-249. <https://doi.org/10.36841/integritas.v9i1.6246>.
- Nugroho, R., Mardiyah, 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>.
- Ramadhani, P., Mabel, S., Mowainop, A., Watkuk, F., & Oja, H. (2024). Pemberdayaan Masyarakat sebagai Basis Perubahan Sosial. *Papsel Journal of*

- Humanities and Policy*, 1(3), 295–304.
<http://journal.papsel.org/index.php/JHP/article/view/64>.
- Rosmayanti, V., Wahid, A., Sulolipu, A. A., Ram, S. W., & Mukhlisin. (2024). Memberdayakan siswa SMA melalui pelatihan literasi digital. *Journal of Community Empowerment*, 3(2), 132-141.
<https://doi.org/10.31764/jce.v3i2.29199>.
- Setiadi, D., Nurhayati, S., Ansori, A., Zubaidi, M., & Amir, R. (2023). Youth's digital literacy in the context of community empowerment in an emerging Society 5.0. *Society*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.33019/society.v11i1.491>
- Sugiyantoro, & Apriliantoni. (2025). Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Manajemen Pendidikan: Peluang dan Tantangan di Era Digital. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(3), 500–513.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v6i3.3803>.
- Sultan, M. (2024). Prokebaya: Sinergi Masyarakat dalam Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Samarinda. *Jurnal Borneo Akcaya*, 10(1), 10–17. <https://doi.org/10.51266/jba.v10i1.334>
- Sumardi, S., Aziz, F., Usman, S., Jeffry, J., Rijal, M., Wungo, S. La, Mardewi, M., Aisyah, A., Nur Arafah, M., Rakes, R., Wijaya, N. S., & Mambela, B. (2024). Pelatihan Hybrid: Instalasi Komputer Dan Pemahaman Kebijakan Lisensi Perangkat Lunak untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Masyarakat. *Jurnal Pelayanan Masyarakat Intelektual*, 1(1), 7–14.
<https://doi.org/10.59823/jpmi.v1i1.58>.
- Supriadi, A. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Pelatihan Keterampilan Digital Marketing Berbasis Komunitas Pelaku UMKM di Kota Serang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PENGAMAS)*, 1(1), 52–59.
<https://journal.ppipbr.com/index.php/pengamas/article/view/214>.
- Surahmat, A. (2024). Peningkatan Keterampilan Komputer Dasar Masyarakat Melalui Pelatihan Microsoft Office. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 44–49. <https://doi.org/10.70429/bhaktimas.v1i2.69>.
- Wahid, N., Arni, A., Arfah, S. R., Khatimah, A. K., & Lutfiah, A. U. R. (2024). Digital literacy-based community empowerment in the public service information system in Makassar City. *Community Empowerment*, 9(1), 37–43.
<https://doi.org/10.31603/ce.10138>.
- Wrihatnolo, R. R., & Dwijowijoto, R. N. (2007). *Manajemen pemberdayaan: sebuah pengantar dan panduan untuk pemberdayaan masyarakat*. Elex Media Komputindo.
- Yuhanda, G. P., & Laksana, M. W. (2024). Pemberdayaan masyarakat digital: Peluang, tantangan serta metode. *Community Empowerment: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 27–34.
<https://doi.org/10.15575/commen.v2i1.720>.