

PELATIHAN CODING FOR TEENS DAN DIGITAL CONTENT CREATION SEBAGAI PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DI DESA NGASEM

Galuh Wilujeng Saraswati¹, Erba Lutfina², Ardiawan Bagus Harisa³, Khamadi⁴
Fais Sofyan Noor⁵, Yessa Octa Marcelina⁶

¹Program Studi Teknik Informatika, ^{2,3}Program Studi Sistem Informasi, ⁴Program Studi
Desain Komunikasi Visual, ^{5,6}Program Studi Sistem Informasi
Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: ¹galuhwilujeng@dsn.dinus.ac.id, ²erbalutfina@gmail.com,

³ardiawanbagus@dsn.dinus.ac.id, ⁴khamadi@dsn.dinus.ac.id

⁵612202400147@mhs.dinus.ac.id, ⁶612202400150@mhs.dinus.ac.id

Abstract

The high rate of juvenile delinquency and school dropouts in Ngasem Village, Ngasem District, Kediri Regency, has become an urgent social issue that must be addressed. This problem is exacerbated by the lack of digital literacy and the absence of non-formal learning activities for village youth. This community service program aims to enhance digital literacy through Coding for Teens and Digital Content Creation training as a preventive measure against juvenile delinquency. The implementation method uses the ABCD (Asset-Based Community Development) approach, consisting of appreciative interviews, community asset mapping, asset mobilization, action plan formulation, and monitoring and evaluation. The results of the program show the successful development of an applicable non-formal curriculum and high participant enthusiasm. Based on the satisfaction survey, 60% of participants were satisfied and 40% were very satisfied with the training. Regarding expectation alignment, 72% of participants were very satisfied, 20% were satisfied, and 8% considered it adequate. As for the responsiveness of the team to participant questions, 68% felt very satisfied and 32% were satisfied. Moreover, 60% of participants recommended follow-up training. These outcomes indicate that the training succeeded in fostering digital learning interest, forming youth-led task forces, and creating a renewed spirit in utilizing technology for positive and productive purposes. It is expected that this program can be continued and become a model for digital literacy-based community empowerment in other rural areas.

Abstrak

Tingginya tingkat kenakalan remaja dan kasus putus sekolah di Desa Ngasem, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Kediri menjadi permasalahan sosial yang mendesak untuk segera ditangani. Permasalahan ini diperburuk oleh minimnya literasi digital dan kurangnya aktivitas pembelajaran non-formal bagi remaja desa. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital melalui pelatihan Coding for Teens dan Digital Content Creation sebagai solusi penguatan keterampilan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan ABCD (Asset Based Community Development) yang terdiri dari wawancara apresiatif, pemetaan potensi masyarakat, mobilisasi aset, penyusunan rencana aksi, serta monitoring dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan tersusunnya kurikulum pembelajaran non-formal yang aplikatif serta tingginya antusiasme peserta terhadap pelatihan. Berdasarkan survei kepuasan, sebanyak 60% peserta merasa puas dan 40% sangat puas terhadap pelaksanaan kegiatan. Pada aspek kesesuaian harapan, 72% menyatakan sangat puas dan 20% puas, sementara 8% menyatakan cukup. Sebanyak 68% peserta sangat puas terhadap respons tim terhadap pertanyaan, dan 32% menyatakan puas. Sebanyak 60% peserta juga merekomendasikan adanya pelatihan lanjutan. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini berhasil menumbuhkan minat belajar digital, membentuk kelompok penggerak dari karang taruna, dan memunculkan semangat baru dalam membangun desa berbasis teknologi. Diharapkan kegiatan ini dapat berkelanjutan dan menjadi model pemberdayaan masyarakat berbasis literasi digital di desa lainnya.

Kata kunci: Literasi digital, pengabdian masyarakat, remaja desa, coding, content creation, ABCD.

1. PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan keterampilan yang penting bagi semua siswa terutama di Indonesia agar mereka dapat berpartisipasi penuh dalam dunia teknologi digital saat ini (Ari et al., 2022). Menanggapi kebutuhan ini, berbagai ide baru sedang dilakukan untuk mengajarkan ilmu komputer kepada siswa Indonesia. Namun, kondisi siswa setelah wabah COVID-19 mengurangi minat siswa dalam belajar. Dikarenakan pada saat pandemi Covid-19, kegiatan pembelajaran siswa dilakukan secara daring di rumah masing-masing (Asmawati, 2021). Menurut penelitian (Kurniasari et al., 2022) kecanduan game online, rendahnya tingkat ekonomi orangtua, dan lingkungan pergaulan adalah beberapa alasan mengapa siswa tidak tertarik untuk belajar selama pandemi Covid-19. Hal ini sejalan dengan keluhan yang disampaikan oleh perangkat desa Ngasem yang berada di wilayah Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Pihak desa Ngasem mengeluhkan tidak terkontrolnya penggunaan gawai pada siswa yang menyebabkan meningkatnya kasus kenakalan remaja dan putus sekolah (Amelia Putri Anwarri et al., 2024).

Tingginya tingkat kenakalan remaja di desa Ngasem diketahui berasal dari minimnya perhatian orang tua, akses konten di internet yang seharusnya tidak dikonsumsi, serta minimnya aktivitas positif untuk siswa warga desa Ngasem. Kurang kontrol dari orang tua ini karena sebagian besar para orang tua sibuk bekerja dan minimnya pengetahuan orang tua terhadap pemanfaatan gadget pada anak. 2 Sedangkan fenomena putus sekolah yang terjadi di desa Ngasem tidak hanya dikarenakan penurunan motivasi belajar tetapi juga dikarenakan orang tua tidak dapat membiayai anaknya untuk meneruskan sekolah di tingkat SMA maupun Perguruan Tinggi. Masalah lain yang terjadi pada desa Ngasem adalah tingginya tingkat pengangguran. Berdasarkan data profil desa Ngasem diketahui sebesar 33,7% didominasi masyarakat yang belum bekerja, serta sebesar 15,97% adalah kelompok pelajar. Dari hasil survei yang telah dilakukan diketahui masyarakat yang belum bekerja disebabkan pasca pandemi Covid-19 masyarakat tidak memiliki keterampilan baik soft skill maupun hard skill.

Dari analisis permasalahan tersebut diusulkan suatu solusi untuk meningkatkan literasi digital bagi masyarakat usia produktif di desa Ngasem. Bentuk peningkatan literasi digital akan dilaksanakan dengan berbagai kegiatan pelatihan. Pelatihan yang dirancang merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan memberikan pemahaman tentang literasi digital pada siswa (Erba Lutfina; Anindya Khrisna Wardhani, 2020). Sehingga diharapkan dari kegiatan pelatihan ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kecakapan hidup siswa warga desa Ngasem. Dari hasil diskusi dengan perangkat desa Ngasem diketahui permasalahan yang dihadapi desa Ngasem adalah belum adanya aktivitas pembelajaran nonformal terkait literasi digital dalam upaya mengurangi dampak negatif penggunaan gadget dan internet, maupun sebagai solusi preventif kenakalan remaja. Berdasarkan survei yang telah dilakukan, warga desa tidak memiliki wadah untuk mengembangkan diri dan meningkatkan keterampilan di luar pembelajaran formal di sekolah. Selama ini di desa Ngasem hanya memiliki Program Rumah Desa Sehat yang bergerak di bidang kesehatan, sehingga belum adanya solusi terhadap masalah pendidikan dan sosial. Pembentukan aktivitas non-formal sebagai solusi permasalahan desa Ngasem memerlukan suatu kurikulum pendidikan non-formal sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran (Lutfina et al., 2024). Untuk merumuskan kurikulum pendidikan non-formal diperlukan keahlian pakar khususnya di bidang pemrograman dan desain digital, namun Desa Ngasem tidak memiliki sumber daya manusia yang menguasai bidang pemrograman atau coding. Sehingga perangkat desa Ngasem membutuhkan kepakaran dari Tim pengabdian untuk menyusun kurikulum pembelajaran nonformal tersebut.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian akan dilaksanakan menggunakan metode ABCD (Asset Based For Community Development) terdiri dari Wawancara Apresiatif, pemetaan potensi masyarakat, Tautan dan Mobilisasi Aset, penyusunan Rencana Aksi dan prioritas kegiatan, Monitoring dan Evaluasi yang terdiri dari berbagai kegiatan sebagai berikut (Saraswati et al., 2024):



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

1. Melakukan wawancara Apresiatif

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini diawali dengan melakukan koordinasi dengan mitra melalui wawancara apresiatif dengan pihak perangkat desa Ngasem untuk mendapatkan kondisi detail masalah desa dan menemukan akar masalah. Survei dan observasi yang dibantu oleh sekertaris desa kepada warga khususnya orang tua guna melakukan validasi permasalahan kenakalan remaja di Desa Ngasem. Setelah dilakukan analisis permasalahan, tim pengabdian dan pihak desa Ngasem menyepakati desain kegiatan pemberdayaan masyarakat yang akan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan peningkatan literasi digital. Koordinasi dengan pihak desa Ngasem bermuara pada kesepakatan kerjasama dengan Kepala Desa dengan tim pengabdian masyarakat yang dibuktikan dengan surat kesediaan kerjasama desa Ngasem.

2. Melakukan pemetaan potensi masyarakat dan mobilisasi aset

Berdasarkan hasil survei, tim pengusul bersama dengan pemerintah desa Ngasem melakukan pemetaan potensi warga Desa Ngasem berdasarkan aset sumber daya manusia. Aset organisasi melalui kelompok Rumah Desa Sehat Ngasem, Aset fisik (balai pertemuan Desa) serta aset ekonomi. Wawancara Apresiatif Pemetaan potensi masyarakat dan mobilisasi aset Penyusunan Rencana Aksi Kegiatan Monitoring dan Evaluasi 7

3. Membentuk Kelompok Masyarakat

Untuk melaksanakan pengabdian ini, pengusul membentuk kelembagaan kelompok masyarakat antara lain terdiri dari:

Tim Task Force: Kelompok tersebut terdiri dari yang terdiri dari karang taruna untuk mengelola kegiatan pelatihan coding di setiap RW desa Ngasem.

4. Penyusunan Rencana Aksi Kegiatan

Rencana aksi kegiatan pengabdian masyarakat disusun dalam urutan yang sistematis yaitu: penyusunan kurikulum pembelajaran non-formal, pendataan peserta, dan sosialisasi pelaksanaan kegiatan. Tahapan ini disusun sebagai upaya memaksimalkan potensi kesuksesan jalannya program. Tahapan persiapan teknis adalah sebagai berikut:

- Penyusunan Kurikulum Non-formal Kegiatan pengabdian masyarakat akan diselenggarakan sebagai upaya peningkatan life skill masyarakat desa Ngasem, sehingga perlu disusun kurikulum sebagai acuan pelaksanaan kegiatan. Kurikulum pembelajaran non-formal untuk kegiatan Coding for Teens berisikan materi pengantar logika pemrograman dan materi coding membuat game sederhana menggunakan aplikasi Scratch dan App Inventor. Sedangkan kurikulum Digital Content Creation berisikan materi tentang editing video, editing foto, dan pembuatan konten media sosial
- Pendataan Peserta Pada tahap pendataan peserta, tim dibantu oleh pihak desa untuk koordinasi calon peserta mana saja yang dapat mengikuti pelatihan. Peserta kegiatan pelatihan berjumlah 15 orang untuk masing-masing pelatihan. Proses dimulai dari pendataan peserta dari perwakilan setiap RT dan RW sehingga dapat mendapatkan umpan balik yang positif dari pelaksanaan kegiatan.
- Sosialisasi Pelaksanaan Kegiatan Dalam rangka mengenalkan program pelatihan peningkatan literasi digital maka dilakukan berbagai sosialisasi kepada masyarakat sasaran maupun perangkat desa dalam upaya peningkatan life skill masyarakat.

5. Monitoring dan Evaluasi Monitoring dan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan cara mengukur keberhasilan program yang dilaksanakan menggunakan instrumen survei dan evaluasi berupa pre test dan post test kepada masyarakat peserta kegiatan. Data dari hasil pengukuran diolah dan dianalisis untuk mengevaluasi capaian dari kegiatan yang telah dilaksanakan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan sebanyak 5 kali untuk setiap literasi dimulai pada tanggal 17 – 22 Februari 2025. Pelaksanaan dilaksanakan mulai dari pukul 08.00 hingga 10.00 WIB bertempat di Balai Desa Ngasem.

3.1 Kurikulum Non-Formal Pelatihan Coding For Teens

Hasil dari pelaksanaan kegiatan salah satunya adalah tersusunnya kurikulum pembelajaran non-formal mengenai Coding for Teens selama 5 kali pertemuan. Di dalam modul kurikulum telah tertuang acuan pelaksanaan pelatihan seperti pokok-pokok materi pembelajaran serta indikator yang harus dipenuhi dari setiap pertemuan pembelajaran. Modul kurikulum yang telah dihasilkan adalah sebagai berikut:

MODUL KURIKULUM PPK ORMAWA BIRO SISTEM INFORMASI UDINUS KEDIRI 2024 FUN CODING Inisiasi Digital Learning Hub Sebagai Penguatan Life Skill Masyarakat Desa Ngasem Menuju Desa Cerdas	Daftar Isi TIM PENYUSUN.....1 KATA PENGANTAR.....3 BAB 1 Mengenal Konsep Coding Unplugged.....7 1.1 Apa Itu Coding Unplugged.....7 1.2 Cara Kerja Coding Unplugged.....7 Bab 2 Aktivitas Permainan Perosotan Dengan Alat Permainan Edukatif (APE).....8 2.1 Pengenalan Materi.....8 2.2 Langkah-Langkah Aktivitas.....8 Bab 3 Membuat Maze Menggunakan Lego Bricks.....9 3.1 Pengenalan lego dan maze.....9 3.2 Langkah-langkah aktivitas.....10 Bab 4 Mengidentifikasi Urutan Peristiwa Berulang (Looping).....10 4.1 Pengenalan Looping.....10 Bab 5 Mengidentifikasi Urutan Peristiwa dengan Konsep Bersyarat (Jika dan Maka).....11 5.1 Pengenalan Konsep Bersyarat (Jika dan Maka).....11 Bab 6 Mengidentifikasi Urutan Peristiwa Berulang dengan Konsep Bersyarat Jika dan Maka Melalui Permainan Board Game Sederhana.....13 6.1 Pengenalan Boardgame dan Konsep Algoritma Sederhana.....13 Bab 7 Motion dan Looks Pada Blok Scratch.....14 7.1 Pengenalan Scratch.....14 7.2 Perintah Motion dan Looks.....14 7.3 Perintah Motion di Scratch.....15 a. Gerakan Dasar.....15 b. Gerakan Lanjut.....15 7.4 Perintah Looks Scratch.....15 a. Mengubah Tampilan Sprite.....15 b. Efek Visual.....16 c. Interaksi Teks.....16 7.5 Implementasi pada Motion dan Looks di Scratch.....16 a. Proyek Sederhana.....16 b. Contoh Proyek.....16 Bab 8 Membuat Animasi Sederhana Menggunakan Motion dan Looks pada Scratch.....17 8.1 Konsep Dasar Animasi.....17 8.2 Mengenal Blok Looks.....17 a. Blok Looks Dasar.....17 b. Blok Looks Lanjutan.....18 8.3 Pengenalan Layer pada Scratch.....18 8.4 Membuat Proyek Animasi Sederhana.....18 a. Karakter Berjalan di Depan dan Belakang Objek.....18 b. Efek Transisi dengan Kostum Layer.....19 Bab 9 Sound dan Pen Pada Scratch.....19 9.1 Pengenalan Sound.....19 a. Perintah pada Sound.....20 b. Implementasi pada Sound.....20 9.2 Pengenalan Pen.....24-25 a. Perintah pada Pen.....24-25 b. Implementasi Pen.....24-25 9.3 Membuat Animasi Sederhana Menggunakan Sound dan Pen pada Scratch.....24 Bab 10: Control dan Sensing pada Blok Scratch.....26 10.1 Pengenalan Control.....26 a. Perintah pada Control.....26 b. Implementasi pada Control.....28 10.2 Pengenalan Sensing.....29 a. Perintah pada Sensing.....29 b. Implementasi pada Sensing.....31 10.3 Latihan Mandiri: Membuat Permainan Sederhana dengan Kontrol dan Sensing.....32 Bab 11 Membuat Animasi Sederhana Menggunakan Operator dan Variabel pada Scratch.....34 11.1 Mengenal Operator di Scratch.....34 11.2 Mengenal Variabel di Scratch.....34 11.3 Membuat Animasi Sederhana Menggunakan Operator dan Variabel.....35
--	--

Gambar 2. Modul Kurikulum Non Formal

Materi pada kurikulum diawali dengan materi pengenalan urutan peristiwa (algoritma) dan perulangan (loop) dengan memainkan board game sederhana. Pemberian materi dengan menggunakan board game membantu peserta untuk memahami konsep komputasi dan pemrograman

1. Melakukan wawancara Apresiatif

Kegiatan PkM ini diawali dengan melakukan koordinasi dengan mitra melalui wawancara apresiatif dengan pihak perangkat desa Ngasem untuk mendapatkan kondisi detail masalah desa dan menemukan akar masalah. Survei dan observasi yang dibantu oleh sekertaris desa kepada warga khususnya orang tua guna melakukan validasi permasalahan kenakalan remaja di Desa Ngasem. Setelah dilakukan analisis permasalahan, tim pengabdian dan pihak desa Ngasem menyepakati desain kegiatan pemberdayaan masyarakat yang akan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan peningkatan literasi digital. Koordinasi dengan pihak desa Ngasem bermuara pada kesepakatan kerjasama dengan Kepala Desa dengan tim pengabdian masyarakat yang dibuktikan dengan surat kesediaan kerjasama desa Ngasem.



Gambar 3. Wawancara dengan Perangkat Desa Ngasem Kabupaten Kediri

2. Melakukan pemetaan potensi masyarakat dan mobilisasi asset

Terdapat sumber daya manusia yang berpotensi untuk mengembangkan Desa Ngasem diantaranya adalah remaja Desa Ngasem, Karang Taruna Desa Ngasem di Desa Ngasem. Adapun potensi yang dimiliki oleh sumber daya manusia di Desa Ngasem tersebut :

1. Anak-anak dan Remaja: Anak-anak dan remaja yang pandai menggunakan gadget dapat berkontribusi untuk menjadi peserta dalam kegiatan Pelatihan Coding For Teens Dan Digital Content Creation Sebagai Peningkatan Literasi Digital.
2. Karang Taruna: Pemuda di Desa Ngasem yang memiliki pengetahuan di bidang teknologi yang dapat berpotensi untuk membantu mengoperasikan dan melanjutkan sebagai pelatih dalam kegiatan Coding For Teens Dan Digital Content Creation.
3. **Membentuk Kelompok Masyarakat** Untuk melaksanakan pengabdian ini, pengurus membentuk kelembagaan kelompok masyarakat antara yang diberi nama tim Task Force: Kelompok tersebut terdiri dari yang terdiri dari karang taruna untuk mengelola kegiatan pelatihan coding di setiap RW desa Ngasem.

4. Penyusunan Rencana Aksi Kegiatan Rencana aksi

Tahapan kegiatan PkM ini dibagi menjadi beberapa tahapan anatara lain:

- Melakukan Koordinasi dengan pihak Kelurahan Gisikdrono yang beralamatkan di Jalan Pamenang No. 522, Desa Ngasem, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Kediri, Kediri 64182 selaku mitra kegiatan pengabdian masyarakat agar berjalan dengan tertib dan lancar.
- Memnentukan waktu dan tempat peyelenggaraan pelatihan.
- Merancang jadwal pelatihan yang disesuaikan dengan jadwal dan ketersediaan peserta pelatihan yakni anak anak, remaja dan karang taruna Desa Ngasem Kebupaten Kediri.
- Menentukan narasumber, dalam kegiatan pengadain masyarakat ini narasumber terdiri dari 3 orang antara lain Bapak Yusron selaku lurah Desa Ngasem, Ketua pengabdian Galuh Wilujeng Saraswati menyampaikan materi pengantar Computational thinking, Erba Lutfina selaku anggota menyampaikan materi terkait coding for teens menggunakan platform scratch, Ardiawan Bagus Harisa selaku anggota menyampaikan materi pengantar literasi digital serta Khamadi selaku anggota menjelaskan terkait digital content creation.
- Memebuat undangan dan menyampikan kepada mitra terkait tempat dan waktu pelaksanaa kegiatan.
- Mentiapkan sarana prasarana kegiatan: laptop, banner, materi PPT dan LCD
- Memelakukan pengarsipan kegiatan dan laporan.
- Menyiapkan konsultasi dan Pembuatan laporan akhir pengabdian masyarakat.

5. Metode Penyampaian Materi

Metode dan peran yang dilakukan oleh penulis dalam penyampaian materi adalah sebagai berikut:

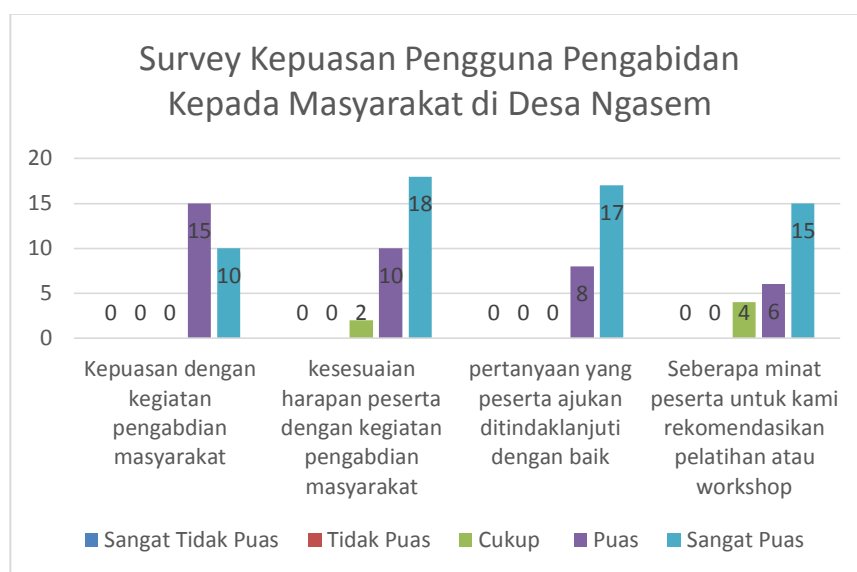
- Menerangkan tentang manfaat setiap fungsi menu yang ada pada

aplikasi scratch.

- Memberikan penjelasan tentang penggunaan aplikasi scratch untuk melatih kemampuan computational thinking serta capcut untuk pembuatan Kontent digital.
- Membantu peserta pelatihan dalam memahami dan menggunakan aplikasi tersebut sehingga akan dapat dilanjutkan oleh Karang taruna sebagai generasi penerus kegiatan.

6. Monitoring dan Evaluasi

Setelah kegiatan pelatihan, tim melakukan survey ke peserta pelatihan sebagai umpan balik bahwa kegiatan PkM dapat diterima dengan baik (2). Keberhasilan kegiatan terlihat dari antusias peserta pada saat mengikuti seluruh sesi kegiatan yang dapat diukur dari standar-standar yang telah dituangkan dalam kuesioner kepuasan pengguna kegiatan pengabdian Kuesioner diisi oleh 25 peserta dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Survey Kepuasan

Diketahui hasil kepuasan kegiatan PkM Pelatihan Coding For Teens Dan Digital Content Creation Sebagai Peningkatan Literasi Digital sebesar 40% sangat puas, dan sebesar 60% puas . Sedangkan pada aspek kesesuaian harapan sebesar 72% peserta merasa sangat puas, 40% merasa puas serta 8% peserta merasa materi yang disampaikan cukup.

Sebesar 68% sangat puas dan 32% merasa puas terhadap aspek pertanyaan peserta yang ditindaklanjuti dengan baik oleh tim PkM. Peserta merekomendasikan acara lanjutan untuk penelitian atau workshop sebesar 60% dan 20% merasa puas serta 16% merasa cukup .

4. KESIMPULAN

Pelatihan Coding for Teens dan Digital Content Creation di Desa Ngasem menjadi salah satu langkah positif dalam membuka wawasan digital bagi para remaja desa. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, mereka tidak hanya belajar dasar-dasar pemrograman dan membuat konten digital, tapi juga mulai terbiasa berpikir logis, kreatif, dan bekerja sama dalam tim. Meskipun dihadapkan pada beberapa tantangan, seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, semangat belajar para peserta tetap tinggi. Ini menjadi bukti bahwa dengan pendekatan yang tepat, anak-anak muda di desa memiliki potensi besar untuk berkembang di era digital. Kehadiran kegiatan ini juga membawa suasana baru yang menggugah antusiasme masyarakat, terutama dalam melihat bagaimana teknologi bisa dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif dan produktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Putri Anwarri, K., Lutfina, E., Devi Udayanti, E., & Mellati, P. (2024). *PENGUATAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL MELALUI PROGRAM “DIGITAL LEARNING HUB” DI DESA NGASEM* (Vol. 6, Issue 3).
- Ari, F., Arslan-Ari, I., & Vasconcelos, L. (2022). Early Childhood Preservice Teachers’ Perceptions of Computer Science, Gender Stereotypes, and Coding in Early Childhood Education. *TechTrends*, 66(3), 539–546. <https://doi.org/10.1007/s11528-022-00725-w>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Erba Lutfina; Anindya Khrisna Wardhani. (2020). Pengenalan Dan Pelatihan Pemrograman Berbasis Blok Bagi Anak. *Magistrorum Et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1, 107–111.
- Kurniasari, A. A., Dwi Puspitasari, T., Kurniasari, L., & Jember, P. N. (2022). ARIOT: Permainan Edukasi Pertanian Cerdas Sebagai Upaya Menumbuhkan Agro-Entrepreneurship Pada Siswa Penyandang Disabilitas Tuna Rungu. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 6, Issue 2).
- Lutfina, E., Wildan, I. Z., Natalinda, M., Kenza, P., & Anwarri, A. P. (2024). Pengenalan dan Pelatihan Coding dan Konsep Dasar Pemrograman. *Magistrorum Et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 05, 75–84. <https://doi.org/10.24246/jms.v5i12024p75-84>
- Saraswati, G. W., Alfa Trisnapradika, G., Syukur, A., Fanani, A. Z., & Johary, D. L. (2024). PENDAMPINGAN PENGELOLAAN SAMPAH BERBASIS APLIKASI DIGITAL DI KELURAHAN GISIKDRONO SEMARANG BARAT. *Jurnal Pengabdian Informatika*, 2(2).