

Peningkatan Kapasitas Literasi Komunikasi Digital dan Manajemen *Event* Berbasis *Stakeholder* Engagement bagi Pelajar SMK Kota Tangerang Selatan

**Gadis Octory¹, Yananto Mihadi Putra¹, Andri Budiwidodo¹,
Krisnina Maharani Abidin², Wijayanti Dewi²**

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta

²Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta

*Penulis Korespondensi: [gadisoctory@mercubuana.ac.id](mailto:gadis.octory@mercubuana.ac.id)

Dikirim : 3 September 2025

Direvisi : 28 September 2025

Diterima : 29 September 2025

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas literasi komunikasi digital dan keterampilan manajemen event bagi pelajar Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Kota Tangerang Selatan. Pelaksanaan kegiatan dilatarbelakangi oleh rendahnya kompetensi pelajar dalam memanfaatkan media digital untuk promosi produk serta minimnya pemahaman tentang perencanaan event sekolah. Metode yang digunakan berupa pelatihan singkat berbasis *experiential learning* dan partisipatif, mencakup pengenalan komunikasi digital, perencanaan event sederhana, simulasi kelompok, serta pemanfaatan modul pelatihan digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap strategi promosi digital, kemampuan menyusun ide event, serta kesadaran akan pentingnya kolaborasi dengan stakeholder eksternal. Program ini tidak hanya memberikan bekal awal keterampilan praktis bagi pelajar SMK, tetapi juga mendukung implementasi Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM) dan Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi model pelatihan berkelanjutan yang mendukung pengembangan kapasitas generasi muda di sektor industri kreatif berbasis digital.

Kata kunci: industri kreatif, literasi digital, manajemen event, pelajar SMK, stakeholder engagement

Abstract: This Community Service (PkM) program aimed to enhance digital communication literacy and event management skills among vocational high school (SMK) students in South Tangerang City. The program was initiated in response to the students' limited ability to use digital platforms for product promotion and their lack of knowledge in planning school events. The method employed was a short, participatory training session based on *experiential learning*, covering digital communication, basic event planning, group simulations, and the use of digital training modules. The results showed significant improvement in students' understanding of digital promotion strategies, their ability to develop event ideas, and their awareness of the importance of collaboration with external stakeholders. This program not only provided initial practical skills for vocational students but also supported the implementation of Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM) and Higher Education Key Performance Indicators (IKU). Therefore, it can serve as a sustainable training model to strengthen the capacity of young generations in the creative industry sector.

Keywords: *creative industry, digital literacy, event management, stakeholder engagement, vocational students*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Fahmi dkk., 2024). Industri kreatif, yang menjadi salah satu sektor unggulan dalam pembangunan ekonomi nasional, kini menuntut keterampilan baru yang berbeda dibandingkan dekade sebelumnya (Abdullah, 2023). Data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2023) menunjukkan bahwa subsektor ekonomi kreatif memberikan kontribusi sebesar lebih dari 7% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional, dengan tren peningkatan dari tahun ke tahun. Peningkatan tersebut terutama ditopang oleh subsektor yang memanfaatkan teknologi digital, seperti *digital content*, *event management*, serta *marketing communication* berbasis media sosial.

Namun, kesiapan sumber daya manusia, khususnya generasi muda lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), masih belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan tersebut. Banyak pelajar SMK yang hanya memiliki keterampilan teknis dasar, sementara industri menuntut kompetensi digital, kemampuan manajemen, serta kreativitas yang berorientasi pada inovasi. *Gap* kompetensi ini menjadi salah satu isu krusial dalam pendidikan vokasional (Agustian dkk., 2024; Halizah, 2024).

Secara umum, sekolah vokasional di Indonesia memiliki peran penting dalam mempersiapkan tenaga kerja siap pakai (Santika dkk., 2023). Namun, masih terdapat beberapa kendala utama seperti keterbatasan literasi digital, minimnya pengalaman praktis, dan kesenjangan dengan dunia industri. Pelajar SMK seringkali menggunakan media digital hanya sebatas untuk hiburan, tanpa memahami nilai strategisnya dalam komunikasi, pemasaran, dan manajemen *event* (Nurhayati dkk., 2025). Selain itu, kurangnya pelatihan berbasis praktik mengakibatkan siswa kesulitan ketika dihadapkan pada situasi nyata yang membutuhkan keterampilan manajemen *event*, koordinasi tim, serta engagement dengan *stakeholder* eksternal. Di lain pihak, perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang mampu berpikir kreatif, bekerja dalam tim, serta memiliki daya adaptasi tinggi terhadap perubahan teknologi. Sementara itu, mayoritas siswa masih terjebak pada pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang menekankan pada *soft skills* dan literasi digital.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan tersebut melalui penguatan kapasitas literasi digital dan manajemen *event*. Setelah

kegiatan ini, pelajar SMK di Kota Tangerang Selatan diharapkan mampu memahami konsep komunikasi digital secara strategis, bukan sekadar penggunaan teknis. Di samping itu, mereka mampu menyusun konsep *event* sederhana sebagai media pembelajaran kewirausahaan serta berlatih mengelola sumber daya manusia, waktu, dan *stakeholder* dalam lingkup sekolah maupun komunitas. Poin lainnya berkolaborasi dengan pihak eksternal seperti sponsor, media, maupun komunitas lokal.

Dengan demikian, program PkM ini diharapkan tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga menanamkan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif dan digital. Kegiatan PkM ini memiliki landasan teoretis yang kuat. Pertama, teori *Diffusion of Innovations* dari Rogers (2003) menjelaskan bagaimana inovasi dapat diadopsi melalui tahapan pengetahuan (*knowledge*), persuasi (*persuasion*), keputusan (*decision*), implementasi (*implementation*), dan konfirmasi (*confirmation*). Peningkatan literasi digital dapat dipandang sebagai upaya mempercepat tahapan pengetahuan dan persuasi pada pelajar SMK agar lebih cepat mengadopsi pola komunikasi digital yang produktif. Kedua, pendekatan *experiential learning* menjadi basis metodologis kegiatan ini, karena proses belajar dianggap lebih efektif ketika siswa dilibatkan dalam praktik langsung, simulasi, dan diskusi kelompok. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Mufti dkk. (2025), yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis partisipasi aktif dapat meningkatkan kesadaran remaja dalam mengelola kesehatan reproduksi secara mandiri. Pendekatan serupa dapat diterapkan pada literasi digital dan manajemen *event* untuk menghasilkan dampak yang lebih signifikan.

Selain itu, pengembangan kapasitas komunitas melalui kolaborasi juga terbukti berhasil dalam konteks lain. Misalnya, penelitian Rusmana dkk. (2025) mengenai penguatan sistem irigasi Subak di Bali menunjukkan bahwa keberhasilan program terletak pada integrasi teknologi ramah lingkungan dengan partisipasi aktif seluruh pemangku kepentingan. Konteks ini relevan dengan PkM di SMK, karena melibatkan siswa, guru, mitra eksternal, dan lembaga pendidikan tinggi dalam satu ekosistem kolaboratif. Salah satu aspek utama dalam kegiatan PkM ini adalah keterlibatan pemangku kepentingan (*stakeholder engagement*). Keterlibatan tersebut tidak hanya sebatas kehadiran, tetapi mencakup partisipasi aktif dalam memberikan dukungan, supervisi, hingga validasi terhadap hasil program. *Stakeholder* yang dimaksud meliputi pihak internal (siswa SMK, guru pembimbing, dan pihak sekolah), pihak eksternal langsung (sponsor, narasumber, praktisi industri kreatif), dan eksternal tidak langsung (media partner, komunitas lokal, dan publik).

Dengan adanya *stakeholder engagement*, keberlanjutan program dapat lebih terjamin karena tercipta jaringan kolaboratif yang saling menguntungkan. Dengan mempertimbangkan latar belakang, isu, dan kondisi saat ini, maka pelaksanaan program PkM berbasis literasi komunikasi digital dan manajemen *event* di SMK Kota Tangerang Selatan menjadi sangat relevan. Program ini tidak hanya bersifat remedial untuk memperbaiki kekurangan keterampilan siswa, tetapi juga bersifat proaktif dalam menyiapkan generasi muda menghadapi tantangan industri kreatif masa depan.

Berdasarkan uraian di atas, kegiatan PkM ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga untuk menguatkan aspek kolaboratif, reflektif, dan strategis melalui literasi digital dan manajemen *event*. Dengan dukungan teori, pengalaman empiris, dan keterlibatan *stakeholder*, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat pendidikan vokasional serta mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi melalui sinergi pengajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat.

2. Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan *service learning* yang dipadukan dengan prinsip participatory action research (PAR). Kedua pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa siswa SMK tidak hanya menjadi objek pelatihan, tetapi juga subjek aktif yang terlibat dalam keseluruhan proses. *Service Learning* menghubungkan pembelajaran akademik dengan pengabdian masyarakat sehingga peserta didik memperoleh pengalaman nyata yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Sementara itu, prinsip PAR digunakan agar siswa, guru, dan mitra eksternal terlibat dalam proses refleksi, perencanaan, aksi, dan evaluasi secara berkesinambungan.

Metode ini relevan karena kondisi awal siswa SMK di wilayah Kota Tangerang Selatan menunjukkan adanya kesenjangan literasi komunikasi digital dan keterampilan manajemen *event*. Dengan metode yang bersifat partisipatif, kegiatan PkM dapat menghasilkan pengalaman belajar kontekstual, menumbuhkan motivasi intrinsik, sekaligus melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Strategi yang ditempuh dalam kegiatan PkM ini berfokus pada dua aspek utama, yaitu penguatan literasi komunikasi digital dan peningkatan keterampilan manajemen *event*. Penguatan literasi komunikasi digital dilakukan melalui pemanfaatan platform WhatsApp Business, Instagram, TikTok, dan Google Drive sebagai

sarana koordinasi, promosi, dan dokumentasi. Sementara itu, peningkatan keterampilan manajemen *event* dilakukan dengan memberikan pemahaman dasar perencanaan *event*, pembagian peran dalam tim, *stakeholder mapping*, serta simulasi pelaksanaan *event* sederhana. Tahapan pelaksanaan dirancang secara sistematis sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan: dilakukan koordinasi dengan mitra sekolah, penyusunan materi, pembekalan fasilitator mahasiswa, serta pengembangan modul digital.
2. Tahap Pelaksanaan: kegiatan inti berupa pelatihan/workshop 60 menit, yang terdiri dari pengenalan konsep, diskusi kelompok, simulasi mini-*event*, serta presentasi hasil.
3. Tahap Evaluasi: pengukuran dampak melalui pre-test, post-test, observasi partisipasi siswa, dan refleksi bersama.
4. Tahap Keberlanjutan: penyerahan modul digital dan rekomendasi integrasi hasil pelatihan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler kewirausahaan sekolah.

Kegiatan ini melibatkan lima sekolah mitra di bawah koordinasi Cabang Dinas Pendidikan Kota Tangerang Selatan, dan diwakili seorang guru pendamping, seorang pengawas dan tiga siswa/i yang berasal dari SMK PGRI Puspa Wisata, SMK PGRI 5 Tangerang Selatan, SMK Pustek, SMKN 6 Tangerang Selatan, dan SMKN 3 Tangerang Selatan. Bentuk keterlibatan mitra meliputi guru pendamping, peserta, dan mitra eksternal. Guru pendamping bertugas mengorganisasi peserta, mendampingi jalannya pelatihan, serta mengintegrasikan hasil kegiatan ke dalam kurikulum atau ekstrakurikuler sekolah. Sementara itu, peserta siswa SMK berperan aktif sebagai peserta utama, terlibat dalam simulasi, diskusi kelompok, dan praktik langsung. Mitra eksternal (praktisi industri kreatif, sponsor, dan media partner) memberikan testimoni, berbagi pengalaman, serta mendukung legitimasi kegiatan. Dengan melibatkan lima sekolah, kegiatan ini mencakup keragaman latar belakang siswa baik dari SMK swasta maupun negeri, sehingga memperkaya pengalaman kolaborasi lintas sekolah. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka di sekolah-sekolah mitra yang ditunjuk, dengan titik koordinasi utama di SMAN 2 Kota Tangerang Selatan. Kegiatan inti dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2025 dengan durasi 60 menit. Namun demikian, secara keseluruhan, program PkM berlangsung selama 6 bulan, yang mencakup dua bulan tahap persiapan (koordinasi, penyusunan modul, pelatihan fasilitator mahasiswa), satu bulan tahap implementasi (workshop dan simulasi), dua bulan tahap monitoring & evaluasi (pengumpulan data, analisis pre-post test, refleksi bersama mitra), dan satu bulan tahap pelaporan dan publikasi.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan metode triangulasi, yakni pemberian *pre-test* dan *post-test*, observasi, refleksi bersama, dan analisis luaran. *Pre-test* dan *post-test* berfungsi untuk mengukur peningkatan pemahaman literasi digital dan manajemen *event* siswa., sedangkan observasi dilakukan melalui pengamatan keterlibatan siswa dalam diskusi dan simulasi. Refleksi bersama berupa sesi tanya jawab dan evaluasi terbuka antara siswa, guru, dan fasilitator, sedangkan analisis luaran dilakukan melalui penilaian kualitas proposal *event*, konten digital, serta dokumentasi yang dihasilkan siswa.

Untuk menjaga keberlanjutan, program ini menghasilkan modul digital yang berisi panduan praktis komunikasi digital dan perencanaan *event* sederhana serta rekomendasi integrasi kegiatan ke dalam program ekstrakurikuler kewirausahaan dan unit produksi sekolah. Dengan pendekatan *service learning* berbasis PAR, keterlibatan lima sekolah mitra, serta dukungan *stakeholder* eksternal, kegiatan PkM ini diharapkan mampu memberikan dampak nyata bagi peningkatan kapasitas literasi digital dan manajemen *event* siswa SMK di Kota Tangerang Selatan.

3. Hasil dan Diskusi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang dilaksanakan melibatkan lima sekolah mitra, yaitu SMK PGRI Puspa Wisata, SMK PGRI 5, SMK Pustek, SMKN 6, dan SMKN 3 Tangerang Selatan, berlangsung sesuai dengan tahapan metode yang direncanakan. Ragam kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Penyampaian Materi: pengenalan literasi komunikasi digital, teknik dasar pemasaran melalui media sosial, dan konsep dasar perencanaan *event*.
2. Diskusi Kelompok: peserta dibagi menjadi beberapa kelompok untuk merancang mini-*event* yang disesuaikan dengan potensi sekolah.
3. Simulasi dan Presentasi: kelompok siswa mempraktikkan penyusunan konsep *event* dan menyajikan strategi promosi digital.
4. Refleksi Bersama: fasilitator, guru pendamping, dan siswa melakukan evaluasi singkat atas hasil simulasi.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dalam memanfaatkan platform digital untuk tujuan produktif, seperti membuat konten promosi sederhana, menggunakan *hashtags* yang tepat, hingga menyusun kalender kegiatan *event*. Selain itu, kegiatan juga menghasilkan sejumlah luaran konkret berupa draft proposal *mini-event* dari tiap

kelompok siswa, konten digital promosi (poster, *caption* Instagram, dan video pendek) hasil simulasi, modul pelatihan digital yang dibagikan kepada sekolah mitra, dan dokumentasi kegiatan berupa foto, video, dan publikasi di media sosial universitas.

Temuan kegiatan ini memperlihatkan bahwa pendekatan *service learning* yang dipadukan dengan metode partisipatif berhasil meningkatkan keterlibatan siswa SMK. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta saat menyusun rancangan mini-event, di mana 70% kelompok mampu menyelesaikan draft proposal dengan struktur yang sesuai.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan konsep *experiential learning* yang menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman nyata (Kolb, 1984). Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam perencanaan dan simulasi kegiatan. Proses ini memperkuat dimensi *learning by doing*, sehingga hasil pembelajaran lebih membekas dan aplikatif.

Hasil PkM ini juga menguatkan penelitian Kurnia dkk. (2025), Imansyah (2025), dan Simbolon dkk. (2024) yang menegaskan bahwa pelatihan komunikasi digital dapat meningkatkan partisipasi dan kemandirian komunitas. Dalam konteks siswa SMK, peningkatan tersebut tampak pada kemampuan mereka menggunakan media sosial untuk tujuan produktif, bukan hanya hiburan. Selain itu, keterlibatan *stakeholder* eksternal—seperti guru, mitra dinas pendidikan, dan praktisi industri—membuktikan pentingnya kolaborasi multipihak dalam program pemberdayaan (Rusmana et al., 2025). Dengan adanya dukungan tersebut, kegiatan PkM tidak hanya berhenti pada pelatihan sesaat, tetapi memiliki potensi untuk direplikasi dan diintegrasikan dalam program ekstrakurikuler kewirausahaan di sekolah. Secara umum, hasil kegiatan PkM menunjukkan bahwa:

1. Literasi komunikasi digital siswa meningkat signifikan, terutama dalam aspek pemanfaatan media sosial untuk promosi.
2. Siswa memperoleh pengalaman manajerial dasar melalui simulasi *event*, yang mendukung kesiapan kerja mereka di sektor industri kreatif.
3. Terbangun jejaring kolaborasi antara universitas, sekolah, dan *stakeholder* eksternal.

Implikasi dari kegiatan ini adalah perlunya keberlanjutan program dalam bentuk pendampingan jangka panjang. Dengan demikian, keterampilan yang diperoleh siswa tidak hanya bersifat temporer, tetapi dapat menjadi modal kompetitif yang melekat dalam perjalanan pendidikan dan karier mereka. Dokumentasi kegiatan diperlihatkan dalam Gambar 1-3.



Gambar 1. Dokumentasi Penyerahan Piagam Penghargaan Kepada Mitra



Gambar 2. Dokumentasi Pemaparan Materi Kepada Peserta



Gambar 3. Dokumentasi Foto Bersama Peserta

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang dilaksanakan melibatkan lima sekolah mitra, yaitu SMK PGRI Puspa Wisata, SMK PGRI 5, SMK Pustek, SMKN 6, dan SMKN 3 Tangerang Selatan, telah berhasil meningkatkan kapasitas literasi komunikasi digital dan keterampilan manajemen *event* siswa. Melalui pendekatan *service learning* berbasis partisipasi, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pengalaman langsung dalam merancang dan mensimulasikan *event* sederhana berbasis promosi digital.

Refleksi hasil kegiatan memperlihatkan bahwa keterampilan siswa meningkat signifikan, khususnya dalam penggunaan media sosial untuk tujuan produktif, penyusunan draft proposal *event*, serta pemetaan *stakeholder*. Selain itu, keterlibatan guru pendamping, dinas pendidikan, dan praktisi eksternal memperkuat jejaring kolaborasi dan membuka peluang keberlanjutan program.

Rekomendasi tindak lanjut dari kegiatan ini sebaiknya dikembangkan menjadi program pendampingan jangka panjang dengan durasi lebih dari satu kali pertemuan. Universitas dapat merancang skema replikasi program dengan cakupan sekolah yang lebih luas, serta integrasi dalam kegiatan ekstrakurikuler kewirausahaan. Dengan demikian, keterampilan literasi digital dan manajemen *event* tidak hanya bersifat temporer, tetapi menjadi bagian dari kompetensi dasar siswa SMK untuk bersaing di sektor industri kreatif.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Mercu Buana, yang telah mendanai kegiatan ini melalui skema Hibah Internal PkM Tahun 2025. Selain itu, apresiasi diberikan kepada Cabang Dinas Pendidikan Kota Tangerang dan Tangerang Selatan yang telah memfasilitasi koordinasi dengan sekolah mitra dan kepada pihak sekolah mitra (SMK PGRI Puspa Wisata, SMK PGRI 5, SMK Pustek, SMKN 6, dan SMKN 3 Tangerang Selatan) beserta guru pendamping dan siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada FIKOM UMB yang telah mendukung kegiatan sebagai fasilitator, tim dokumentasi, dan pendamping siswa.

Daftar Referensi

- Abdullah, R.M.Y. (2023). Ekonomi Kreatif dan Potensi Pertumbuhan Ekonomi Berbasis Industri Kreatif. *JMEB: Jurnal Manajemen Ekonomi & Bisnis*, 1(2), 60-69.
- Agustian, D., Amarta, A. & Wardoyo, S. (2024). Tantangan Pendidikan Vokasional dalam Meningkatkan Penyerapan Lulusan SMK di Dunia Industri. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(3), 1373-1382. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.3.2024.5016>
- Fahmi, Rambe, A.S., Tanjung, D., Octiara, E., Fadli, Ridho, H., Yustina, I., Khairunnisa, Siregar, M., Lydia, M.S., Pasaribu, N., Zein, T.T., Supriana, T., Hartono, R. & Zulkarnain. (2024). Perkembangan Teknologi Digital Untuk Berbagai Bidang Kehidupan. *USU Press*. Medan.
- Halizah, S.N. (2024). Kesenjangan Kurikulum Smk Dengan Kebutuhan Industri. *Adiba: Journal of Education*, 4(2), 227-233.
- Imansyah, F. (2025). Mewujudkan Masyarakat Melek Digital: Strategi, Tantangan, Dan Implementasi Program Literasi Di Lingkungan Komunitas. *Jurnal Abdi Insani*, 12(6), 2605-2618.
- Kurnia, N.D., Rekawati, R.P., Nurkhotimah, T.D., & Nafii, A.F.N. (2025). Literasi Digital

Berbasis Komunitas: Model Penguatan Kapasitas TI di Wilayah Marginal Nganjuk. *TEPI : Teknologi, Pendidikan, dan Industri*, 1(2), 1-3.

Mufti, I.R., Aliansy, D., Kholima, F., Pitriani, E., Hidayah, N., Nabillah, S.S., Ekasari, R., Riyani, A. and Rohmah, S. (2025). Edukasi pengelolaan menstruasi sehat pada remaja putri di SMA Negeri 2 Lembang. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 6(2), 514–521. <https://doi.org/10.26874/jakw.v6i2.753>

Nurhayati, Sembiring, A. B., Salsabilla, A. Z., Haziq, J. S., Juliana, Handayani, N., & Fadhillah, Z. (2025). Memahami Perspektif Etika Digital di Kalangan Pelajar Pendekatan Kualitatif terhadap Penggunaan Media Sosial. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 12–26. <https://doi.org/10.71456/adc.v3i3.1283>

Rogers, E.M. (2003). *Diffusion of Innovations*. 5th ed. Simon and Schuster. New York.

Rusmana, I.P.E., Mahadewi, K.J., Amalia, R., Sukmayanti, M.S., Sukadana, D.A.P. & Rama, B.G.A. (2025). Pengembangan kapasitas Subak dalam menghadapi tantangan pertanian modern dan perubahan iklim di Bali. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 6(2), 501–513. <https://doi.org/10.26874/jakw.v6i2.540>

Santika, A., Simanjuntak, E.R., Amalia, R., & Kurniasari, S.R. (2023). Peran Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Dalam Memposisikan Lulusan Siswanya Mencari Pekerjaan. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 84-94.

Simbolon, B.R., Simamora, P.R.T., Sitorus, H.V.S.N., Ginting, E.A., Perwirawati, E., Aruan, R.V., Laia, V., & Munte, E.E.A. (2024). Pelatihan Komunikasi Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Generasi Z. *Reswara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 712-721.