



Pelatihan Logika Pemrograman Dasar Bagi Siswa/I Sekolah Dasar Menggunakan MIT APP *Investor*

Deyana Kusuma Wardani^{1*}, Arie Kusumawati², Raden Rara Kartika Kusuma Winahyu³

¹Politeknik Astra, Jl. Gaharu Blok F-3 Delta Silicon 2 Lippo Cikarang, Kec. Cikarang Selatan, Bekasi, Jawa Barat, 17530

*Email korespondensi: deyanakusumaa@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 19 Mar 2025

Accepted: 27 May 2025

Published: 31 Jul 2025

Kata Kunci:

MIT App Investor;
Pemrograman Dasar;
Pesantren Koding.

Keyword:

Basic Programming;
MIT APP Investor;
Pesantren Koding.

ABSTRAK

Background: Yayasan Amaliah Astra (YAA) adalah sebuah badan amal yang dibentuk dan berada di bawah naungan PT. Astra International Tbk. Melalui Program Astra Gema Islami (AGI), YAA bersama dengan Politeknik Astra mengadakan Pesantren Koding selama Bulan Ramadhan 1443 H. Kegiatan ini ditujukan untuk siswa/i tingkat sekolah dasar dalam mengembangkan keterampilan teknologi sejak dini. **Metode:** Metode yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu pembuatan modul belajar yang berbentuk digital (*E-modul*) yang berisi teks dan gambar untuk membantu proses pembelajaran. Materi yang digunakan dalam *E-modul* terdiri dari 5 (lima) studi kasus. *Software* yang digunakan pada materi pelatihan yaitu MIT APP *Investor*, salah satu aplikasi ponsel blok logika, untuk memudahkan pengguna dalam membuat aplikasi mobile. **Hasil:** Kegiatan ini 100% sudah sesuai dengan harapan dari peserta maupun orang tua. Melalui pelatihan pesantren koding, peserta dapat melatih kreatifitas dalam membuat aplikasi dan dapat mengetahui cara lain untuk mengoperasikan ponsel dan laptop selain digunakan bermain *game*. **Kesimpulan:** Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah kegiatan pesantren koding yaitu peserta 100% berhasil memahami dan mengimplementasikan dasar-dasar pemrograman serta mampu membuat aplikasi sederhana seperti menampilkan nama, menampilkan foto, membuat kalkulator sederhana, menggambar, dan membuat animasi bola bergerak.

ABSTRACT

Background: Yayasan Amaliah Astra (YAA) is a charity established and under the auspices of PT. Astra International Tbk. Through the Astra Gema Islami (AGI) Program, YAA together with the Astra Polytechnic held a Pesantren Koding during Ramadan 1443 H. This activity is intended for elementary school students to develop early technology skills. **Methods:** The method used in this training is the creation of a digital learning module (*E-modul e*) containing text and images to assist the learning process. The material used in the *E-modul e* consists of 5 (five) case studies. The *Software* used in the training material is MIT APP *Investor*, one of the logic block mobile applications, to make it easier for users to create mobile applications. **Results:** This activity is 100% in accordance with the expectations of participants and parents. Through the pesantren coding training, participants can train their creativity in making applications and can know other ways to operate cellphones and laptops besides being used to play *games*. **Conclusion:** Based on the results obtained after the pesantren coding activity, 100% of participants succeeded in understanding and implementing the basics of programming and were able to create simple applications such as displaying names, displaying photos,

making simple calculators, drawing, and creating moving ball animations.



© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Era digital yang semakin berkembang pesat saat ini, sebanyak 33.44% anak usia dini di Indonesia telah bisa menggunakan perangkat telekomunikasi elektronik seperti ponsel (Suhadi Prayito et al., 2024). Biasanya anak-anak menggunakan ponsel untuk bermain *game*, menonton video melalui youtube, dan belajar melalui internet (Hidayat & Maesyaroh, 2022). Sayangnya anak-anak menggunakan ponsel hanya sebagai media hiburan saja dan belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi yang dapat mengembangkan kemampuan mereka untuk lebih produktif. Salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan di bidang teknologi, yaitu koding.

Koding merupakan kegiatan membuat program dengan komputer menggunakan bahasa pemrograman (Hignasari, 2022). Belajar koding sejak dini dimulai dari sekolah dasar, sangat penting karena mampu mengasah pola pikir dan menyiapkan generasi baru agar dapat bersaing di bidang teknologi (Adrezo et al., 2023). Sayangnya anak-anak sekolah dasar sering mengalami kejenuhan dalam belajar, salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga perlu adanya sistem pembelajaran yang menarik serta kreatif untuk menumbuhkan minat belajar koding sejak dini bagi anak-anak sekolah dasar.

Yayasan Amaliah Astra (YAA) adalah sebuah badan amal yang dibentuk dan berada di bawah naungan PT. Astra International Tbk (amaliah, 2024). Terdapat kegiatan-kegiatan keagamaan yang dibuat oleh YAA, salah satunya adalah kegiatan selama bulan ramadhan yang dinamakan dengan Astra Gema Islami (AGI). Pada tahun 2024, melalui kerja sama dengan Program Studi Manajemen Informatika dari Politeknik Astra, Astra Gema Islami membuat sebuah kegiatan yang diperuntukkan untuk siswa/i tingkat sekolah dasar yang diberi nama Kegiatan Pesantren Koding. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan ramadhan yang dibagi selama 5 (lima) sesi serta dipandu oleh tim panitia yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika. Harapan dari kegiatan ini adalah peserta dapat mengembangkan keterampilan teknologi sejak dini, serta mempersiapkan mereka agar dapat menyelesaikan tantangan teknologi di masa mendatang.

MASALAH

Kegiatan Pesantren Koding bagi siswa/i sekolah dasar merupakan kegiatan baru yang diadakan oleh mitra. Walau kegiatan ini sangat relevan dengan perkembangan teknologi dan melatih kemampuan pola pikir peserta dalam memecahkan sebuah permasalahan, terdapat tantangan utama yaitu bagaimana membuat proses pembelajaran yang efektif dan variatif bagi siswa/i yang belum sepenuhnya memahami konsep dasar pemrograman. Solusi untuk menangani tantangan utama tersebut, tim panitia membuat modul pembelajaran berbasis *E-modul* dengan tema yang berbeda di setiap sesi. Pendekatan ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa antusias dari peserta dalam mengikuti pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang optimal di bidang teknologi melalui Kegiatan Pesantren Koding.

METODE

Terdapat beberapa metode untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yaitu pertama metode ceramah atau latihan dengan melakukan demonstrasi (Sulaeman et al., 2023), kedua metode diskusi untuk menemukan sebuah permasalahan dan memecahkan permasalahan tersebut (Sriati et al., 2021), ketiga metode eksperimen dengan menggunakan pengamatan langsung ke lapangan (Rofah et al., 2023), dan metode pembuatan modul belajar (Hasanah & Monica, 2023). Dari ketiga metode tersebut, pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk pengelolaan Baitul Mal Wat Tamwil (BMT) berbasis *online* di Gampong Panggoi (Putri et al., 2024), menggunakan metode yang kedua yaitu metode pelatihan, hasil dari pelatihan tersebut dapat membantu pengurus masjid, tokoh masyarakat, dan pengurus BMT dalam mengelola BMT secara efektif dan efisien sehingga penyaluran dana zakat, infak, dan shadakah dapat diselesaikan secara maksimal.

Penggunaan metode pelatihan juga dimanfaatkan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk penggunaan aplikasi canva pada usaha kue di Teluk Jambe Timur Karawang (Hidayati et al., 2024). Hasil yang didapat selama proses pelatihan adalah peserta dapat lebih kreatif untuk membuat branding produk meliputi logo, kemasan, dan lainnya pada produk yang dikembangkan oleh peserta. Dari kedua kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan memanfaatkan metode pelatihan dan memberikan hasil yang positif pada masyarakat, maka kegiatan pesantren koding menggunakan 2 (dua) metode yaitu metode pembuatan modul belajar bagi peserta dan metode pelatihan sebagai media menyampaikan modul pembelajaran untuk peserta.

Metode pertama yang digunakan adalah pembuatan modul belajar yang dibentuk *E-modul*. *E-modul* adalah bahan ajar berbentuk digital yang berisi teks, gambar, dan lainnya yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran (Lastri, 2023). Materi yang digunakan dalam *E-modul* berupa studi kasus dengan menggunakan logika dasar yang dapat diikuti oleh peserta sekolah dasar. Materi berjumlah 5 (lima) studi kasus, yaitu mengenal elemen-elemen yang digunakan untuk membuat aplikasi dan menampilkan teks berisi nama peserta, menampilkan foto diri sendiri, membuat kalkulator mini, membuat aplikasi menggambar, dan membuat animasi bola bergerak. *Software* yang digunakan pada materi tersebut adalah MIT APP *Investor*, salah satu alat untuk membuat aplikasi ponsel dengan melakukan *drag and drop* blok logika yang telah disediakan (Edriati et al., 2021).

1. Buka aplikasi MIT APP INVESTOR pada *link* website <https://appinventor.mit.edu/>.
2. Klik "Create Apps!" pada bagian header website tersebut.



3. Lakukan *drag and drop* item *canvas* yang ada di bagian *drawing and animation* pada *screen*.

Gambar 1. Gambaran *E-modul* yang dibuat untuk mendukung pembelajaran.

Setelah dilakukan pembuatan modul belajar, maka penyampaian materi melalui metode pelatihan. Pelatihan adalah suatu kegiatan pembelajaran singkat yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman peserta pelatihan (Susilo et al., 2022). Pelatihan pesantren koding berlangsung selama 5 (lima) sesi dimulai dari tanggal 10 Maret 2024, 17 Maret 2024, 24 Maret 2024, 31 Maret 2024, dan terakhir pada tanggal 21 April 2024 melalui daring. Panitia pelatihan yang terdiri dari 22 mahasiswa dibagi kedalam 4 (empat) tim dan secara bergantian menjadi tutor atau pengajar untuk menyampaikan materi. Sebelum menyampaikan materi, terlebih dahulu mahasiswa dibimbing oleh pembina yang terdiri dari 3 (tiga) dosen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pelatihan

Peserta pelatihan yang terdiri dari 17 siswa/i sekolah dasar dari berbagai daerah dibagi menjadi 4 (empat) kelompok yaitu kelompok halmahera terdapat 5 (lima) peserta, kelompok seram terdapat 4 (empat) peserta, kelompok flores terdapat 4 (empat) peserta, dan kelompok sumbawa terdapat 4 (empat) peserta. Tim panitia yang terdiri dari 22 mahasiswa, juga dibagi menjadi 4 (empat) kelompok untuk membantu kelima kelompok peserta dalam mengerjakan materi selama pelatihan berlangsung. Satu tim panitia untuk masing-masing kelompok berisi 4 (empat) sampai 5 (lima) anggota panitia. Tim panitia secara bergantian menjadi tutor atau pengajar selama lima sesi pelatihan, sedangkan anggota panitia lainnya menjadi pendamping bagi masing-masing peserta pelatihan dalam kelompok tersebut.

Sebelum dilakukan pelatihan, tim panitia melakukan pembinaan dengan dosen yang bertugas untuk menjadi pembimbing pada setiap sesi. Pembinaan dilakukan melalui tatap muka dan dilaksanakan selama 1 (satu) minggu sebelum sesi dimulai. Dosen memberikan pembekalan berupa bagaimana cara mengajar yang menarik bagi siswa/i sekolah dasar, jadwal pelaksanaan pelatihan, serta mengajarkan materi yang akan disampaikan.

Pelatihan dimulai pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 09.00 WIB melalui daring dengan menggunakan zoom. Pemilihan metode pelatihan melalui daring untuk mempermudah peserta yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia dalam mengikuti Kegiatan Pesantren Koding. Pembukaan dilakukan oleh tutor yang bertugas dalam sesi tersebut, kemudian dilanjutkan pembelajaran yang berlangsung selama satu jam. Jika peserta terdapat kendala selama proses pelatihan, terdapat pendamping yang terdiri dari tim panitia untuk membantu peserta menyelesaikan materi.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pelatihan Pesantren Koding

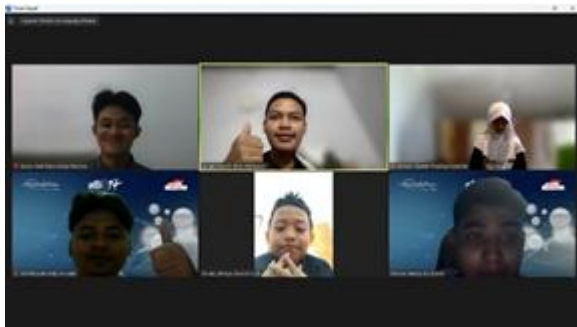
Sesi Ke-	Tanggal	Materi	Tujuan
1	10 Maret 2024	Mengenal elemen-elemen yang ada di MIT APP <i>Investor</i> dan menampilkan teks nama peserta	Peserta dapat mengetahui elemen-elemen yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan membuat aplikasi untuk menampilkan nama peserta
2	17 Maret 2024	Menampilkan foto diri sendiri	Peserta dapat membuat aplikasi untuk menampilkan foto
3	24 Maret 2024	Membuat kalkulator mini	Peserta dapat membuat aplikasi menghitung sebuah bilangan
4	31 Maret 2024	Membuat aplikasi menggambar	Peserta dapat membuat aplikasi untuk menggambar dan menghapus sketsa dengan sensor
5	21 April 2024	Membuat animasi bola bergerak	Peserta dapat mengetahui cara membuat elemen bergerak



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 1. Dokumentasi kelompok halmahera (a), dokumentasi kelompok flores (b), dokumentasi kelompok seram (c), dan dokumentasi kelompok sumbawa (d)

Evaluasi

Pada sesi kelima, dilakukan pembagian kuisioner menggunakan *Google Form* yang diisi oleh orang tua dari peserta pelatihan. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan yang dilakukan (Prawiyogi et al., 2021). Terdapat 13 butir pertanyaan, yaitu:

Tabel 2. Daftar Pertanyaan

No.	Daftar Pertanyaan
1.	Nama lengkap dari peserta pelatihan
2.	Nomor <i>handphone</i> dari peserta pelatihan
3.	Email orang tua dari peserta pelatihan
4.	Nama sekolah dari peserta pelatihan
5.	Apakah kegiatan ini sesuai dengan harapan anda?
6.	Jelaskan alasan mengenai tanggapan anda pada poin 5 (lima)?
7.	Apakah tutor dapat menyampaikan materi dengan baik?
8.	Jelaskan alasan mengenai tanggapan anda pada poin 7 (tujuh)?
9.	Apakah materi yang diberikan sudah cukup mudah dipahami oleh adik-adik?
10.	Pada sesi manakah yang paling disukai oleh adik-adik pada kegiatan ini? Jelaskan

alasannya!

11. Apakah setelah kegiatan ini adik-adik menjadi lebih bersemangat untuk mempelajari koding lebih lanjut dan mengimplementasikan pengetahuan yang di dapat?
12. Untuk tahun ke depannya, apakah acara ini perlu diadakan kembali?
13. Kritik dan saran (kekurangan yang harus diperbaiki selanjutnya)

Berdasarkan hasil kuisioner yang sudah diisi oleh orang tua dari peserta pelatihan, kegiatan ini 100% sudah sesuai dengan harapan dari peserta maupun orang tua. Melalui pelatihan pesantren koding, peserta dapat melatih kreatifitas dalam membuat aplikasi dan dapat mengetahui cara lain untuk mengoperasikan ponsel dan laptop selain digunakan bermain *game*.

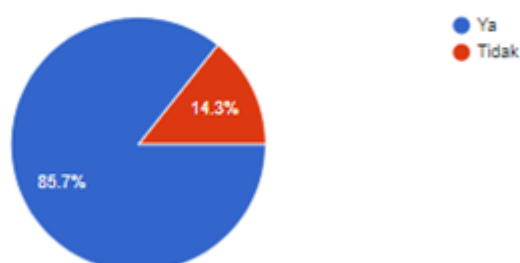
5. Menurut tanggapan anda, apakah kegiatan ini sesuai dengan harapan anda? (wajib diisi)



Gambar 2. Hasil kuisioner dari pertanyaan kelima.

Selama proses pembelajaran, tutor yang terdiri dari mahasiswa dapat memberikan pengajaran dengan sabar, telaten, serta sesuai dengan materi yang ditargetkan. Tingkat kepuasan untuk pengajaran yang telah dilakukan tutor sebesar 85.7%. Dengan angka kepuasan ini, dapat memotivasi tim panitia untuk lebih semangat lagi menjadi tutor pada kegiatan pesantren koding selanjutnya.

7. Apakah tutor dapat menyampaikan materi dengan baik? (wajib diisi)

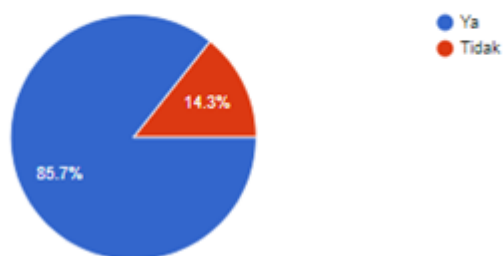


Gambar 3. Hasil kuisioner dari pertanyaan ketujuh.

Kelima bahan ajar dengan tema materi yang berbeda pada setiap sesi, sebesar 85.7% mudah dipahami oleh peserta pelatihan yang terdiri dari siswa/i sekolah dasar. Dari kelima bahan ajar,

tema materi yang disukai oleh peserta pelatihan adalah membuat kalkulator dan membuat animasi bola bergerak.

9. Apakah materi yang diberikan sudah cukup mudah dipahami oleh adik-adik? (wajib diisi)



Gambar 4. Hasil kuisioner dari pertanyaan kesembilan.

Dari hasil kuisioner yang sudah dipaparkan sebelumnya, sebagian besar orang tua memberikan feedback yang sangat baik untuk pelatihan pesantren koding. Pada [Gambar 5](#), semua orang tua dari peserta pelatihan menginginkan adanya kegiatan ini kembali untuk tahun selanjutnya dengan menyediakan materi yang lebih menarik lagi, pemberian sebuah proyek kecil yang berlanjut hingga sesi pembelajaran berakhir, dan durasi waktu pembelajaran yang lebih lama dari sebelumnya.

12. Untuk tahun ke depannya, apakah acara ini perlu diadakan lagi? (wajib diisi)



Gambar 5. Hasil kuisioner dari pertanyaan keduabelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pelatihan pesantren koding yang telah dilaksanakan, peserta pelatihan yang terdiri dari siswa/i sekolah dasar berhasil memahami dan mengimplementasikan dasar-dasar pemrograman menggunakan MIT App *Inventor* dan peserta mampu membuat aplikasi sederhana seperti menampilkan nama, menampilkan foto, membuat kalkulator sederhana, menggambar, dan membuat animasi bola bergerak. Dengan kelebihan kegiatan yang diselenggarakan yaitu, materi yang disampaikan dalam bentuk *E-modul* memudahkan peserta dalam memahami setiap langkah pembuatan aplikasi, tutor dari mahasiswa Politeknik Astra berhasil menyampaikan materi dengan jelas dan memberikan bimbingan yang efektif kepada peserta dan kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat peserta untuk belajar koding lebih lanjut. Namun, kegiatan ini juga memiliki kekurangan yaitu, durasi pelatihan yang terbatas membuat beberapa peserta membutuhkan waktu tambahan untuk

memahami materi secara mendalam dan keterbatasan sarana dan prasarana, terutama perangkat elektronik, menjadi kendala bagi beberapa peserta dalam mengikuti pelatihan secara optimal.

Diharapkan pengembangan yang mungkin selanjutnya dapat melakukan tambahan durasi pelatihan dan memperdalam materi yang lebih kompleks untuk meningkatkan pemahaman peserta, serta menyediakan proyek akhir yang dapat dikerjakan peserta secara mandiri untuk mengasah keterampilan coding mereka dan mengadakan pelatihan secara tatap muka untuk meningkatkan interaksi langsung antara tutor dan peserta, serta meminimalisir kendala teknis. Dengan demikian, pelatihan pesantren coding ini dapat menjadi landasan yang kuat dalam membekali siswa/i sekolah dasar dengan keterampilan teknologi yang berguna untuk masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PkM mengucapkan terimakasih kepada pihak SDN 03 Pejagalan, baik kepada para guru, pegawai sekolah, siswa yang telah berpartisipasi serta orang tua/wali siswa yang telah bekerjasama sehingga terlaksana kegiatan PkM ini. Ucapan terima kasih kami tujukan kepada tim Departemen Parasitologi FKIK UAJ, mahasiswi serta dokter muda dalam kepaniteraan Ilmu penyakit Gigi dan Mulut FKIK UAJ yang membantu terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrezo, M., Indriana, I. H., & Yulnelly. (2023). *Pengenalan Coding Dalam Rangka Peningkatan Literasi Digital Bagi Siswa M.I. Jami'Atul Khair Ciledug Tangerang*. 6(3), 706–713. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v6i3.47490>
- Amaliah. (2024). *Tentang yayasan amaliah astra*. <https://amaliah.id/amaliahastra>
- Edriati, S., Husnita, L., Amri, E., Samudra, A. A., & Kamil, N. (2021). Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(4), 652–657. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i4.6648>
- Hasanah, N., & Monica, A. V. (2023). Pengabdian Kepada Masyarakat: Pemilihan Pendekatan, Strategi, Model dan Metode Pembelajaran pada Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 3(1), 45–53. <https://doi.org/10.51805/jpmm.v3i1.122>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Hidayati, N., Sari, B. N., Utami, M. R., & Mutiara, A. N. (2024). *Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Produktifitas Usaha Kue di Teluk Jambe Timur Karawang*. 8(4), 1070–1076. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i4>
- Hignasari, L. V. (2022). Pembelajaran Coding Dan Peluang Usaha Kursus Coding Di Era Digital Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Vastuwidya*, 5(2), 82–89. <https://doi.org/10.47532/jiv.v5i2.674>
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putri, R., Mardhatillah, F., & Tunnur, L. (2024). *Online Based Baitul Mal Wat Tamwil (Bmt) Management Training In Gampong Panggoi Pelatihan Pengelolaan Baitul Mal Wat Tamwil (Bmt) Berbasis Online Di* Doi: <https://doi.org/10.22236/solma.v14i2.18608>

Gampong Panggoi. 8(3), 661–667.

- Rofah, F., Hasanah, N., Rofah, F., Hasanah, N., Fathir, A., Fisika, P., Biologi, P., & Madura, U. I. (2023). Pengaruh pembelajaran eksperimen terhadap minat belajar siswa di sma bustanul muhtadiin pada materi pengukuran. *Jurnal Riset*, 96–101.
- Sriati, Y. I., Ningsih, A. N. T., Sofiandira, V. T., & Fauzi, A. (2021). Penerapan Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MI Darul Ulum Genengan Pendahuluan Mengacu pada Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 38 Tahun 2021 yang menerangkan , bagi daerah yang sudah memasuki level 1 sampai 3 seluruh sisw. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 192–197. <https://doi.org/10.37478/abdika.v1i4.1264>
- Suhadi Prayito, Rusdianah, E., & Yuliana, F. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial- Emosional Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(5474), 1333–1336.
- Sulaeman, A., Bramasta, D., & Makhrus, M. (2023). Pemberdayaan Masyarakat dengan Pendekatan Participatory Rural Appraisal (PRA). *Jurnal Literasi Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 87–96. <https://doi.org/10.61813/jlppm.v2i2.34>
- Susilo, J., Saogi, & Nomleni, A. P. (2022). Pelatihan Dan Knowledge Management. *Jurnal Riset Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–6.