



Penguatan Literasi, Pendidikan, dan Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Bsi Explore 2026 di Desa Gununggajah

Wildan Hibatullah^{1*}, Rafiana Farkhatul Janah², Lintang Fajar Agustin³, Mutiara Anggun⁴, Fitri Wulansari⁵, Reno Aidil Saputra⁶, Yulianto⁷

^{1,2,4,5,6}*Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika Yogyakarta*

³*Perhotelan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bina Sarana Informatika Yogyakarta*

⁷*Kemahasiswaan Universitas Bina Sarana Informatika Yogyakarta*

Email:

19241275@bsi.ac.id, 19251113@bsi.ac.id, 51240027@bsi.ac.id, 19242491@bsi.ac.id, 19251259@bsi.ac.id, 19242057@bsi.ac.id, yulianto.ylt@bsi.ac.id

ABSTRAK

Program BSI Explore 2026 di Desa Gununggajah, Bayat, Klaten, menjalankan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pendidikan, penguatan kapasitas pendidik, pemberdayaan warga, dan integrasi teknologi. Mengusung metode deskriptif-partisipatif, kegiatan ini berjalan lewat tahapan observasi, perencanaan, eksekusi, pendampingan, hingga evaluasi. Sasarannya mencakup siswa SDN 2 dan TK Pertiwi 2 Gununggajah, guru, kelompok PKK, Karang Taruna, serta pemerintah desa setempat. Berbagai agenda sukses direalisasikan, seperti pendampingan belajar, literasi keuangan dan digital, pengenalan ANBK, pelatihan *ecoprint*, pencegahan perundungan, pembuatan Pojok Baca, pemanfaatan AI untuk pengajar, inisiatif *Dapur Preneur*, hingga digitalisasi informasi desa. Seluruh rangkaian aktivitas berhasil menghasilkan fasilitas edukasi, produk lokal, dan aset digital yang relevan dengan kebutuhan mitra. Meski dampaknya baru menyentuh capaian awal, keberlanjutan program tetap bertumpu pada pengelolaan mandiri oleh masyarakat mitra.

Kata Kunci: *BSI Explore, Digitalisasi, Literasi, Pemberdayaan Masyarakat, Pengabdian*

ABSTRACT

The BSI Explore 2026 program in Gununggajah Village, Bayat, Klaten, implemented comprehensive community service initiatives focusing on basic education, educator capacity building, community empowerment, and technology integration. Employing a descriptive-participatory approach, the project progressed through stages of observation, planning, implementation, mentoring, and evaluation. Target participants included students from SDN 2 and TK Pertiwi 2 Gununggajah, teachers, PKK members, Karang Taruna youth, and the local village government. Various initiatives were successfully executed, including learning assistance, financial and digital literacy, ANBK preparation, *ecoprint* workshops, anti-bullying education, reading corner establishment, AI training for teachers, *Dapur Preneur* entrepreneurship, and village information digitization. This series of activities delivered valuable educational facilities, local products, and digital assets tailored to partner needs. Although outcomes remain at an early stage, program sustainability relies entirely on continued autonomous management by the local partner community.

Keywords: *BSI Explore, Community Service, Digitalization, Empowerment, Literacy*

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi memiliki peran penting dalam memberikan kontribusi terhadap penyelesaian persoalan masyarakat melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini menjadi sarana bagi mahasiswa untuk menerapkan ilmu dan keterampilan sekaligus membangun kolaborasi dengan masyarakat dalam menjawab kebutuhan di lapangan. Pengalaman Program BSI Explore sebelumnya menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa bersama pihak sekolah dan masyarakat dapat mendukung penguatan literasi, kreativitas, nilai sosial, serta hubungan kemitraan dengan lingkungan sekitar (Muticara et al., 2025).

Pada jenjang pendidikan dasar, sekolah memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kemampuan akademik, karakter, literasi, dan keterampilan sosial peserta didik. Pendekatan pembelajaran melalui pendampingan langsung dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Oleh karena itu, kegiatan pada jenjang ini perlu memperhatikan lingkungan belajar, pembentukan karakter, pengembangan keterampilan, serta kesiapan siswa dalam menghadapi perkembangan

teknologi (Muticara et al., 2025).

Penguatan literasi di sekolah perlu didukung dengan bahan bacaan dan lingkungan membaca yang nyaman. Penyediaan Pojok Baca menjadi salah satu upaya untuk mendukung minat membaca siswa (Nuraeni et al., 2024). Literasi keuangan juga perlu dikenalkan sejak dini melalui pemahaman mengenai penggunaan uang, kebutuhan dan keinginan, serta kebiasaan menabung (Shofiyah et al., 2025). Pada jenjang sekolah dasar, literasi juga mencakup keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Riry et al., 2026).

Perkembangan teknologi membuat literasi digital semakin penting bagi siswa, termasuk kemampuan mencari, memilih, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara bijak (Savira & N, 2026). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga perlu disertai pemahaman mengenai etika berinternet, penggunaan gawai yang sesuai, serta pendampingan terhadap siswa dalam mengakses informasi digital (Widyawati & Karinna, 2025). Dalam hal ini, guru memiliki peran penting dalam membimbing siswa agar dapat memanfaatkan teknologi secara tepat dan bertanggung jawab (Setyaningrum

et al., 2026).

Pemanfaatan kecerdasan buatan generatif dapat membantu guru dalam membuat materi pembelajaran melalui penyusunan instruksi, pemilihan informasi, dan penyesuaian dengan kebutuhan pembelajaran (Hananto et al., 2026). Kemampuan dalam menggunakan teknologi tersebut perlu terus dikembangkan agar dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran secara berkelanjutan (Annisa Husna Yuniar et al., 2026). Di lingkungan masyarakat, pemberdayaan juga dapat dilakukan melalui pelatihan bagi kelompok PKK dan Karang Taruna, terutama dalam pengelolaan produk, pengemasan, perhitungan harga pokok produksi, dan pemasaran digital (Putri & Widadi, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, BSI Explore 2026 di Desa Gununggajah dilaksanakan melalui kegiatan pendidikan dan literasi, peningkatan kapasitas guru, pemberdayaan masyarakat, serta pemanfaatan teknologi untuk mendukung kebutuhan mitra dan potensi desa. Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan pelaksanaan dan capaian program, termasuk hasil kegiatan serta peluang keberlanjutan pemanfaatannya oleh mitra.

METODE

PELAKSANAAN

KEGIATAN

Program BSI Explore 2026 dilaksanakan di Desa Gununggajah, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten



Gambar 1. Lokasi Desa Gununggajah

Dengan mahasiswa sebagai pelaksana yang bekerja sama dengan SDN 2 Gununggajah, TK Pertiwi 2 Gununggajah, guru, ibu-ibu PKK, Karang Taruna, dan Pemerintah Desa Gununggajah sebagai mitra. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif-partisipatif dalam identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Pola tahapan tersebut sejalan dengan kegiatan pengabdian yang menempatkan observasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi sebagai rangkaian utama (Novantoro et al., 2025).

Tabel 1. Mitra dan Sasaran Kegiatan

BSI Explore 2026 di Desa Gununggajah

Mitra/Sasaran	Jumlah	Fokus
Siswa SD	105	Pembelajaran, literasi, karakter, ANBK, <i>ecoprint</i> , anti-perundungan
Siswa TK	19	Kegiatan tematik dan lomba kemerdekaan
Guru SD	10	Pelatihan media belajar berbasis AI
Guru TK	2	Pendampingan kegiatan TK
Ibu-ibu PKK	40	<i>Dapur Preneur</i> dan kewirausahaan
Karang Taruna	±70 anggota; ±35 aktif	Kegiatan sosial dan media digital
Pemerintah Desa	Mitra koordinasi	Website wisata dan panduan



Gambar 2. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan diawali observasi dan identifikasi kebutuhan bersama pihak sekolah, warga masyarakat, Karang Taruna, serta aparatur pemerintah desa. Tahap kedua mencakup perencanaan komprehensif terkait penentuan sasaran, jadwal, materi, sarana pendukung, dan pembagian tugas ke dalam tiga pilar

program. Selanjutnya, tahap pelaksanaan menempatkan mahasiswa sebagai fasilitator, instruktur, sekaligus pendamping aktif bagi komunitas mitra. Tahap keempat menghadirkan pendampingan langsung pada sesi edukasi, pelatihan, dan pemanfaatan media digital agar kegiatan adaptif terhadap kondisi mitra (Hendri et al., 2025). Terakhir, evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui pengamatan, diskusi, dokumentasi, serta pemeriksaan terhadap produk dan aset digital yang dihasilkan untuk melihat keterlaksanaan kegiatan dan hasil program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program BSI Explore 2026 di Desa Gununggajah dilaksanakan melalui tiga pilar kegiatan yang melibatkan sekolah, tenaga pendidik, masyarakat, pemuda, dan pemerintah desa. Pelaksanaannya menghasilkan berbagai capaian berupa pengetahuan dan pengalaman, produk dan fasilitas, serta aset digital yang dapat dimanfaatkan oleh mitra.

Pilar Penguatan Pendidikan, Karakter, dan Lingkungan Literasi Sekolah

Pilar pertama ditujukan pada siswa SDN 2 Gununggajah dan TK

Pertiwi 2. Asistensi mengajar dilakukan secara bergilir di kelas 1-6 dengan fokus pada literasi, numerasi, dan pembelajaran interaktif. Capaian yang dapat diverifikasi adalah terlaksananya pendampingan selama program berlangsung. Perubahan kemampuan akademik belum dapat dinyatakan secara kuantitatif karena tidak dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan (Kurnia et al., 2025).



Gambar 3. Asistensi Mengajar dan Pendampingan Belajar
Lomba Semarak Kemerdekaan di SD dan TK memberi ruang bagi siswa untuk mengikuti aktivitas kelompok dan perlombaan.



Gambar 4. Lomba Semarak Kemerdekaan

Seminar Anak Cerdas Digital bagi siswa kelas 4-6 membahas etika berinternet, pengaturan waktu penggunaan gawai, dan kewaspadaan terhadap konten negatif (Widyawati & Karinna, 2025).



Gambar 5. Seminar Anak Cerdas Digital

Pembangunan dan pengadaan Pojok Baca dilakukan melalui penataan ruang dan buku, ruang lesehan, rak, dan hiasan edukatif. Hasil fisiknya berupa area baca yang lebih tertata. Peresmian dan serah terima pada 24 Agustus 2026 menandai beralihnya pengelolaan

fasilitas kepada sekolah. Pojok Baca berpotensi mendukung budaya literasi (Nuraeni et al., 2024).



Gambar 6. Peresmian Pojok Baca
Perpustakaan

Pendampingan Pesta Kemah dan Upacara Hari Pramuka memberi pengalaman belajar di luar kelas melalui aktivitas yang membutuhkan koordinasi, kedisiplinan, dan kerja sama (Darwanti et al., 2024). Capaian kegiatan terlihat dari terlaksananya perkemahan dan upacara dengan pendampingan mahasiswa.



Gambar 7. Pendampingan Pesta Kemah
dan Upacara Hari Pramuka

Pelatihan ANBK bagi siswa kelas 5-6 berfokus pada simulasi pengoperasian komputer dan aplikasi ujian. Capaian berupa terlaksananya simulasi dan pendampingan teknis sehingga siswa memperoleh pengalaman menggunakan perangkat sebelum asesmen sesungguhnya (Farolai & Nurjannah, 2022).



Gambar 8. Pelatihan ANBK

Pendampingan Upacara HUT RI ke-81 dan pembagian hadiah menjadi bagian dari pengalaman kebangsaan sekaligus bentuk apresiasi bagi peserta lomba. Kegiatan ini terlaksana melalui pendampingan mahasiswa dalam pelaksanaan upacara dan pemberian hadiah kepada para pemenang. Capaian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan berjalan sesuai dengan rencana (Pasha & Romadloni, 2026).



Gambar 9. Pendampingan Upacara HUT RI ke-81 & Pembagian Hadiah

Pelatihan *ecoprint* bagi siswa kelas 2 menggunakan dedaunan alami dengan teknik ketuk (*pounding*). Kegiatan menghasilkan karya kain bermotif sekaligus memberikan pengalaman kepada siswa dalam memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media berkarya (Mirbah et al., 2025). Capaian kegiatan terlihat dari terlaksananya pelatihan dan dihasilkannya karya *ecoprint* oleh peserta.



Gambar 10. Pelatihan Kriya *Ecoprint*

Program *Smart Financial*: Menabung Itu Seru! bagi siswa kelas 1 untuk mengenalkan konsep uang, kebutuhan dan keinginan, serta kebiasaan menabung (Shofiyah et al., 2025). Capaian kegiatan berupa terselenggaranya edukasi dan tersampainya materi dasar pengelolaan uang.



Gambar 11. *Smart Financial*:

Menabung Itu Seru!

Seminar edukatif *anti-bullying* bagi seluruh siswa membahas bentuk perundungan verbal dan fisik serta cara mencegahnya melalui studi kasus interaktif (Candra et al., 2025). Capaian yang dapat diverifikasi adalah terlaksananya edukasi anti-perundungan dan tersampainya pengetahuan dasar pencegahan. Papan Ikrar *Anti-bullying* yang diserahkan kepada sekolah menjadi luaran fisik yang dapat digunakan sebagai pengingat komitmen bersama.



Gambar 12. Seminar *Anti-bullying* & Penyerahan Papan Ikrar *Anti-bullying*

Pada 24 Agustus 2026, dilakukan serah terima aset digital berupa akun Instagram (@sdn2gununggajah), TikTok (@sdn2.gununggajah), dan website profil sekolah (www.sdn2gununggajah.my.id) kepada Kepala Sekolah SDN 2 Gununggajah. Kegiatan ini menghasilkan media digital yang dapat digunakan untuk mendukung penyampaian profil sekolah, dan berbagai informasi. Pemanfaatan aset tersebut selanjutnya akan dikelola oleh pihak sekolah.



Gambar 13. Serah Terima Sistem Informasi & Aset Digital Sekolah

Pilar Peningkatan Kapasitas Tenaga Pendidik

Seminar Media Belajar Berbasis *Artificial Intelligence (AI)* dilaksanakan bagi guru SDN 2 Gununggajah. Materi meliputi AI generatif, penyusunan prompt, serta pemanfaatan AI untuk bahan ajar dan media pembelajaran interaktif (Setyaningrum et al., 2026). Capaian kegiatan berupa terlaksananya pelatihan dan tersampainya keterampilan dasar pemanfaatan AI sebagai alat bantu pengembangan bahan ajar. Guru memperoleh pengalaman praktik yang dapat diterapkan kembali sesuai kebutuhan pembelajaran. Pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran juga menjadi bentuk penguatan kapasitas tenaga pendidik (Annisa Husna Yuniar et al.,

2026).



Gambar 14. Seminar Media Belajar Berbasis *Artificial Intelligence (AI)*

Pilar Pemberdayaan Masyarakat dan Transformasi Digital Desa

Kepanitiaan Lomba Kemerdekaan warga Dusun 3 dan kolaborasi Malam Tirakatan mempertemukan mahasiswa dengan Karang Taruna dan warga dalam kegiatan sosial. Sekitar 35 anggota Karang Taruna terlibat aktif. Capaian kegiatan terlihat dari terlaksananya kegiatan secara kolaboratif serta terjalannya interaksi dan kebersamaan antarwarga (Maulana & Anshori, 2024).



Gambar 15. Kepanitiaan Lomba & Kolaborasi Malam Tirakatan

Dapur Preneur dilaksanakan bersama 40 anggota PKK dengan materi pengolahan pangan lokal, pengemasan higienis, perhitungan HPP, dan promosi melalui media digital. Capaian berupa pelatihan dan transfer pengetahuan kewirausahaan (Putri & Widadi, 2024). Peningkatan pendapatan belum dapat disimpulkan karena belum tersedia data penjualan, omzet, laba, atau perbandingan kondisi usaha sebelum dan sesudah kegiatan.



Gambar 16. Program PKM *Dapur Preneur*

Digitalisasi desa menghasilkan akun Instagram (@karangtaruna.03.04) dan TikTok (@karangtaruna0304gg) Karang Taruna, serta website wisata Bukit Cinta Watu Prau (www.bukitcinta.my.id) dan buku panduan pengelolaannya. Capaian pada tahap ini adalah tersedianya dan terserahkannya aset digital kepada mitra. Peningkatan jangkauan informasi, pengunjung wisata, atau interaksi media

sosial belum dapat dipastikan karena belum tersedia data analitik. Keberlanjutan memerlukan pengelola internal dan pembaruan konten secara berkala (Djuardi et al., n.d.).



Gambar 17. Serah Terima Sistem Informasi & Aset Digital Desa

KESIMPULAN

Program BSI Explore 2026 di Desa Gununggajah telah terlaksana melalui tiga pilar yang mencakup pendidikan dan literasi, peningkatan kapasitas tenaga pendidik, pemberdayaan masyarakat, dan digitalisasi desa. Kegiatan melibatkan siswa, guru, ibu-ibu PKK, Karang Taruna, dan pemerintah desa dengan program yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing mitra. Capaian program meliputi terlaksananya kegiatan edukasi dan pendampingan, tersedianya produk dan fasilitas seperti Pojok Baca, karya *ecoprint*, dan Papan

Ikrar *Anti-bullying*, serta tersedianya aset digital bagi sekolah, Karang Taruna, dan desa. Sebagian besar hasil masih berada pada tahap *output* dan *outcome* awal sehingga dampak jangka panjang belum dapat disimpulkan secara kuantitatif. Keberlanjutan program diarahkan pada pemanfaatan dan pengelolaan luaran oleh mitra serta pemantauan hasil secara berkala.

SARAN

Hasil kegiatan yang telah diberikan kepada mitra diharapkan dapat terus dimanfaatkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Pojok Baca, media pembelajaran, serta aset digital yang telah diserahkan dapat menjadi bagian dari kegiatan sekolah dan masyarakat setelah program berakhir. Untuk kegiatan selanjutnya, pemantauan dan evaluasi dapat dilakukan secara berkala sehingga perkembangan pemanfaatan hasil program dapat diketahui dan menjadi bahan perbaikan bagi kegiatan pengabdian berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada LPPM Universitas Bina Sarana Informatika atas

terselenggaranya Program BSI Explore 2026 serta bapak Yulianto, S.E., M.M. yang telah mendampingi dan membimbing kami. Apresiasi mendalam juga ditujukan kepada Pemerintah Desa Gununggajah, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten, atas sambutan hangat, izin lokasi, dan pendampingannya. Penghargaan setinggi-tingginya diberikan kepada SDN 2 dan TK Pertiwi 2 Gununggajah atas kerja sama dalam keberlangsungan program-program yang diselenggarakan. Terima kasih turut disampaikan kepada TP PKK Desa Gununggajah dan Karang Taruna Dusun 3 atas partisipasi aktifnya dalam pemberdayaan ekonomi serta Semarak Kemerdekaan. Semoga sinergi lintas elemen ini memberikan dampak positif berkelanjutan bagi kemajuan pendidikan dan kesejahteraan masyarakat Desa Gununggajah.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Husna Yuniar, 'iin, K., Rettiana, A. S., & Prasetyo, S. (2026). *Pemanfaatan Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. 4(1).
- Candra, S. D., Abdul, A., Wiyono, R., Nafis, R. W., & Hakim, L. (2025). *Anti-bullying Education through the Implementation of Play-Based Learning in Primary School Children Pendidikan Anti-bullying melalui Implementasi Pembelajaran Bermain pada Anak Sekolah Dasar*. 3(1), 191–199.
- Darwanti, A., Utama, & Fathoni, A. (2024). *Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa Di Sekolah Dasar*. 09(September).
- Djuardi, R. D., Suhandi, V., Jericho, V., Setiawan, B., Pradita, U., Pradita, U., & Pradita, U. (n.d.). *Perancangan dan Pembuatan Website dan Sosial Media di Desa Wisata Angsana*. 8(2), 1–8.
- Farolai, N., & Nurjannah. (2022). *Pelatihan Dasar-Dasar Komputer Sebagai Persiapan Menyambut Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer Pada Siswa SD Negeri 218 Congkoe*. 3(1).
- Hananto, B., Pd, C. N., & Raafi, R. (2026). *Meningkatkan Produktivitas Tenaga Pendidik dan Kependidikan di SDN Kebagusan 01 melalui Penerapan Teknologi AI*. 6(April), 23–28.
- Hendri, Z., Setiaji, R. S., Aditya, M., Ganika, A., Pendidikan, S., Rupa, S., & Yogyakarta, U. N. (2025). *Pendampingan pembelajaran seni rupa berkarya seni montase di smp budi utama*. 10(2), 138–145.
- Kurnia, I., Ilyasha, K. S. P., Putri, M. A., & Mudhiono, A. (2025). *Asistensi Mengajar Sd Laboratorium Um Kota Blitar*

- Sebagai Wujud Pengabdian Kepada Masyarakat*. 7(2), 276–284.
- Maulana, I., & Anshori, I. (2024). *Dinamika Organisasi Karang Taruna Dalam Membangun RT 03 Melalui Perayaan 17 Agustus Desa Sedatigede*. 4(6), 520–526.
- Mirbah, K., Makhmudah, L., Nirmala, Y., Rachmawati, Y., & Niamah, Z. A. (2025). *Pelatihan Ecoprint Sebagai Upaya Menumbuhkan Jiwa Kreativitas dan Seni Ramah Lingkungan di SD Jamus*. 4(3).
<https://doi.org/10.35960/pimas.v1i2.1924>
- Mutiara, S., Zenivianda, R., & Marlina, R. (2025). *Penguatan Literasi , Kreativitas , dan Nilai Sosial Peserta Didik melalui Program BSI Explore 2025 di SDN Srimukti 01 Kabupaten Bekasi*. 6(September), 1168–1175.
- Novantoro, B. D., Juman, N., & Rahman, A. N. (2025). *Pelatihan Pembuatan Web Guna Mendukung Sarana Promosi Menggunakan Google Sites Pada BUMDes Mitra Mandiri Sajau*. 05(01), 57–65.
- Nuraeni, T., Zakiah, L., & Sumantri, M. S. (2024). *Pengadaan Pojok Baca Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*. 09, 5082–5092.
- Pasha, A. N., & Romadloni, S. (2026). *Pendampingan Membangkitkan Jiwa Nasionalisme dan Semangat Kebersamaan melalui Upacara Bendera di SDN Olehsari Banyuwangi*. 1(1), 13–26.
<https://doi.org/10.62734/JBPB.v1i1.932>
- Putri, P. L., & Widadi, B. (2024). *Peningkatan Keterampilan Kewirausahaan Bagi Ibu-Ibu PKK Melalui Pelatihan Bisnis Rumahan di Desa Jipang , Karanglewas Enhancing Entrepreneurial Skills for PKK Mothers through Home Business Training in Jipang Village , Karanglewas*. 3(2).
- Riry, wilbertrista D., Wattimena, S., Latuconsina, M. S., & Aprianti. (2026). *Peningkatan Literasi Keuangan, Literasi Digital Dan Psikologi Pada Sd Kristen 2 Hunuth Ambon.pdf* (pp. 19–24).
- Savira, S. bulqis, & N, E. Z. (2026). *Analisis Keterampilan Literasi Digital Murid Sekolah Dasar*.
- Setyaningrum, W., Waryanto, N. H., Sahid, Murdanu, & Inayati, S. (2026). *Pemanfaatan Media Berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran di Sekolah untuk Meningkatkan Literasi Digital (Utilization of Artificial Intelligence (AI)-Based Media in School Learning to Enhance Digital Literacy)*. 10(1), 83–89.
- Shofiyah, S., Fatikasari, R., Putri, Z. H., & Sulistyono, Y. (2025). *Penguatan Literasi Keuangan Siswa Melalui Edukasi Gemar Menabung bagi Siswa Sekolah Menengah di Randublatung*. 7(1), 101–110.
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v7i1.9836>

Widyawati, A. D., & Karinna, C.
(2025). *Pentingnya Literasi
Digital Di Sekolah Dasar : 5(2)*,
917–923.