

## Pemberdayaan Masyarakat melalui Literasi Digital di Desa Sukerojo

<sup>1</sup>Raihan Leksono Putro\*, <sup>2</sup>Anggi Laili Maghfiroh, <sup>3</sup>Galuh Indah Zatadini, <sup>4</sup>Wahyu Dwi Warsitasari,  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah, Tulungagung, Indonesia

\*Corresponding author

email: [raihan@gmail.com](mailto:raihan@gmail.com)

---

### Volume

1

### Issue

2

### Page

120-130

### Year

2023

---

### Article History

Submission: 11-06-2023

Accepted: 02-07-2023

Published: 09-12-2023

---

### Keyword

*Desa;*

*Digital;*

*Edukasi;*

*Literasi;*

*UMKM;*

---

### How to cite

Putro, R., Maghfiroh, A. L.,  
Zatadini, G. I., & Warsitasari, W.  
D. (2025). Pemberdayaan  
Masyarakat melalui Literasi  
Digital di Desa Sukerojo. *Kerigan:  
Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2),  
120-130.

<https://doi.org/10.21274/kjpm.2023.1.2.120-130>



### Abstract

**Purpose:** Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital masyarakat Desa Sukorejo sebagai strategi pemberdayaan menuju desa cerdas. Literasi digital dianggap sebagai kunci dalam memperkuat kapasitas warga dalam menghadapi tantangan era teknologi informasi dan komunikasi.

**Method:** Kegiatan dilakukan melalui pendekatan partisipatif-edukatif oleh tim KKN UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung selama Juli–Agustus 2024. Program meliputi pelatihan UMKM digital, edukasi aplikasi belajar, promosi media sosial, serta penyuluhan kesehatan berbasis teknologi. Metode pelaksanaan berupa praktik langsung, diskusi kelompok, dan simulasi penggunaan aplikasi populer seperti *Canva*, *Kahoot!*, dan *WhatsApp Business*.

**Practical Applications:** Program ini mendorong warga untuk aktif mempromosikan produk lokal, menggunakan media sosial sebagai sarana komunikasi, serta memahami etika dan keamanan digital. Anak-anak diperkenalkan dengan teknologi pembelajaran interaktif, sementara pelaku usaha mulai mengembangkan strategi branding dan konten digital.

**Conclusion:** Pelaksanaan program menunjukkan peningkatan keterampilan warga dalam memanfaatkan teknologi secara produktif. Program ini membuktikan bahwa pendekatan literasi digital yang sederhana dan aplikatif dapat mempercepat transformasi desa menuju ekosistem digital yang inklusif dan berkelanjutan.

## Pendahuluan

Revolusi digital yang melanda berbagai sektor kehidupan telah menciptakan tantangan sekaligus peluang bagi masyarakat desa untuk turut serta dalam era transformasi teknologi (Ni Putu Gatriyani, 2024). Literasi digital tidak lagi menjadi kebutuhan sekunder, melainkan menjadi keterampilan dasar yang mutlak dimiliki oleh setiap warga masyarakat untuk dapat mengakses informasi, berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan ekonomi, serta meningkatkan kualitas hidupnya (Aditya & Rusdianto, 2023). Di tengah masifnya arus digitalisasi, desa sebagai unit terkecil dalam tatanan pemerintahan memiliki peran strategis untuk mengembangkan potensi lokal melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Malik, 2021). Untuk itu, penguatan literasi digital di desa-desa menjadi salah satu pendekatan penting dalam mewujudkan cita-cita pembangunan yang inklusif, berkelanjutan, dan berbasis masyarakat (Abbas et al., 2019).

Desa Sukorejo, Kecamatan Tugu, Kabupaten Trenggalek, merupakan salah satu desa yang memiliki potensi sumber daya alam dan manusia yang melimpah, namun belum sepenuhnya termanfaatkan secara optimal. Dengan jumlah penduduk sekitar 1.900 jiwa dan wilayah yang terdiri atas tiga dusun — Gendong, Krajan, dan Sanggrahan — desa ini menyimpan berbagai potensi ekonomi seperti hasil pertanian (padi, jagung, belimbing), peternakan (ayam, lele), kuliner tradisional (alèn-alèn, ayam lodho), dan kerajinan tangan (tas anyaman plastik, besek bambu, pita kucing). Sayangnya, keterbatasan akses informasi, rendahnya pemanfaatan teknologi, serta minimnya keterampilan digital menjadi hambatan utama dalam pengembangan potensi-potensi tersebut menuju pasar yang lebih luas dan kompetitif (Ulfah & Arifudin, 2021).

Kondisi ini menjadi latar belakang utama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang diselenggarakan oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung pada Juli–Agustus 2024. Kegiatan KKN ini mengusung tema “*Literasi Digital untuk Pemberdayaan Masyarakat Desa Sukorejo Menuju Desa Cerdas*”, dengan fokus utama pada penguatan kapasitas warga dalam mengakses, memahami, dan memanfaatkan teknologi digital untuk pengembangan ekonomi lokal, pendidikan, dan pelayanan publik. Literasi digital dalam konteks ini tidak semata-mata dimaknai sebagai keterampilan menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap etika bermedia, keamanan informasi, komunikasi daring, dan pemanfaatan media sosial serta *platform e-commerce* untuk

keperluan pemberdayaan (Suryawandari et al., 2025).

Dalam pelaksanaannya, program KKN di Desa Sukorejo dibagi ke dalam beberapa divisi kerja, yang masing-masing merancang program sesuai bidangnya. Divisi Pendidikan dan Teknologi, misalnya, menggelar kegiatan seperti pelatihan edukasi aplikasi belajar (EDUAPP), program pojok baca, nonton bareng film edukatif seperti *Wall-E*, pelatihan ecoprint melalui Hasta Karya, dan cerdas cermat berbasis aplikasi *Kahoot!*. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan menanamkan semangat belajar dan kreativitas, tetapi juga memperkenalkan para remaja pada teknologi digital sebagai media pembelajaran yang menyenangkan (Zahroh & Afrianingsih, 2024). Sementara itu, Divisi Ekonomi berfokus pada pemetaan potensi UMKM dan pelatihan pemasaran digital, termasuk pembuatan konten promosi produk lokal seperti tas anyam, besek, dan produk olahan lele.

Permasalahan utama yang diidentifikasi dalam kegiatan ini adalah rendahnya literasi digital masyarakat, yang berdampak pada lemahnya daya saing produk lokal, keterbatasan informasi pemasaran, serta belum optimalnya pemanfaatan media sosial dan platform digital sebagai sarana promosi dan edukasi. Berdasarkan hasil wawancara dan survei lapangan, banyak pelaku UMKM yang belum memiliki akun bisnis digital, tidak memahami sistem pembayaran digital, serta belum mengenal konsep branding dan desain kemasan produk yang menarik. Beberapa pelaku usaha yang ada di Desa Sukorejo seperti kuliner tradisional berupa alen-alen dan ayam lodho, serta kerajinan tangan berupa tas anyaman plastik, besek bambu, pita kucing yang masih menggunakan sistem pemasaran secara manual. Dalam konteks pertanian dan peternakan, teknologi informasi juga belum banyak digunakan untuk manajemen usaha, pencatatan stok, maupun pemasaran hasil panen dan ternak. Selama ini Peternak menjual hasil ternak mereka ke pasar hewan yang lokasinya jauh dari Desa Sukorejo dan belum tentu hasil jual sesuai dengan yang diharapkan belum lagi transportasi menuju lokasi pasar hewan dan hasil panen mereka yang sebagian dijual kepada tengkulak dengan harga yang jauh lebih murah bahkan tidak sebanding dengan biaya operasional selama proses menanam hingga panen.

Melalui pendekatan partisipatif, kegiatan KKN ini melibatkan masyarakat secara aktif dalam proses pelatihan, diskusi kelompok, hingga praktik langsung penggunaan aplikasi digital. Pelatihan dilakukan secara sederhana dan aplikatif, menyesuaikan dengan latar belakang pendidikan peserta dan fasilitas yang tersedia. Peserta diajarkan cara membuat akun media sosial bisnis, menggunakan *Google Form* dan *Google Maps* untuk kebutuhan promosi, mengakses *platform e-commerce* seperti

Shopee dan Tokopedia, serta membuat konten promosi melalui aplikasi Canva dan CapCut. Hasilnya, beberapa UMKM mulai menunjukkan perubahan positif dengan mengemas ulang produknya, mempromosikan secara digital, dan menjangkau pembeli di luar desa.

Peningkatan literasi digital juga dilakukan dalam bidang pendidikan. Kegiatan nonton bareng dan edukasi berbasis film digunakan untuk menumbuhkan kesadaran anak-anak terhadap isu lingkungan, teknologi, dan nilai-nilai sosial. Film *Wall-E*, misalnya, menjadi media reflektif untuk mengenalkan anak pada bahaya kerusakan lingkungan akibat konsumsi berlebihan dan pentingnya menjaga bumi. Sementara kegiatan cerdas cermat menggunakan aplikasi digital mendorong siswa untuk terbiasa menggunakan teknologi sebagai alat belajar yang interaktif.

Penerapan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari juga berdampak pada peningkatan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga keamanan data, etika bermedia sosial, dan manfaat teknologi dalam kehidupan ekonomi maupun sosial (Ahmed et al., 2020). Dalam jangka panjang, penguatan literasi digital ini diharapkan mampu membentuk ekosistem digital desa yang adaptif, partisipatif, dan inklusif, serta mendukung terwujudnya Desa Sukorejo sebagai desa cerdas (*smart village*). Konsep desa cerdas yang dimaksud bukan hanya terletak pada infrastruktur teknologinya, tetapi lebih pada kesiapan sumber daya manusianya dalam memanfaatkan teknologi untuk pembangunan ekonomi dan peningkatan kualitas hidup.

Berbagai literatur mendukung pentingnya literasi digital sebagai fondasi pembangunan masyarakat di era digital. UNESCO (2011) menyebutkan bahwa literasi digital adalah bagian dari hak dasar warga negara untuk memperoleh dan menggunakan informasi secara efektif dalam berbagai konteks kehidupan. Van Dijk (2005) menekankan bahwa kesenjangan digital bukan sekadar akses teknologi, tetapi juga keterampilan dan pemahaman dalam menggunakannya. Dalam konteks Indonesia, literasi digital desa juga menjadi bagian dari program prioritas pemerintah melalui Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD), yang bertujuan membangun masyarakat digital yang cerdas, produktif, dan berbudaya.

Dengan demikian, pelaksanaan program KKN di Desa Sukorejo merupakan bentuk kontribusi konkret dari dunia akademik dalam mendukung pembangunan desa berbasis teknologi dan kearifan lokal. Mahasiswa sebagai agen perubahan memainkan peran strategis dalam menjembatani kesenjangan digital masyarakat,

menguatkan kapasitas warga, serta mengintegrasikan potensi lokal dengan inovasi digital. Dalam kerangka tri dharma perguruan tinggi, pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi masyarakat, tetapi juga menjadi ruang pembelajaran nyata bagi mahasiswa dalam mengembangkan soft skills, kepemimpinan, dan pemahaman kontekstual terhadap dinamika sosial di tingkat akar rumput.

## **Metode**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif, yang menempatkan masyarakat sebagai mitra aktif dalam proses identifikasi masalah, perencanaan program, pelaksanaan kegiatan, hingga evaluasi. Pendekatan ini bertujuan agar kegiatan yang dilakukan tidak hanya bersifat transfer pengetahuan secara satu arah, melainkan mendorong keterlibatan langsung warga dalam setiap prosesnya, sehingga menghasilkan dampak yang kontekstual dan berkelanjutan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan oleh tim mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung selama periode 1 Juli hingga 7 Agustus 2024, bertempat di Desa Sukorejo, Kecamatan Tugu, Kabupaten Trenggalek.

Tahapan pelaksanaan program dimulai dengan observasi dan pemetaan kebutuhan masyarakat, yang dilakukan melalui wawancara informal dengan tokoh masyarakat, perangkat desa, pelaku UMKM, dan perwakilan warga dari tiga dusun: Gendong, Krajan, dan Sanggrahan. Dari observasi ini diperoleh data mengenai rendahnya tingkat literasi digital warga, tampak dari pelaku usaha yang menggunakan media Whatsapp untuk keperluan komunikasi saja. Dalam hal ini menunjukkan bahwa masih terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam pengembangan usaha, serta minimnya keterampilan dalam memproduksi konten digital dan menggunakan platform pemasaran daring. Menurut sebagian dari pelaku usaha merasa khawatir dalam menggunakan media teknologi, kekhawatiran sebagian dari pelaku usaha ialah terjadi penipuan pada saat transaksi jual beli.

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan, tim KKN menyusun program kegiatan yang terbagi ke dalam beberapa divisi, yaitu Divisi Pendidikan, Ekonomi, Sosial Keagamaan, dan Kesehatan. Masing-masing divisi merancang kegiatan literasi digital sesuai bidangnya. Untuk menjangkau sasaran yang lebih luas dan beragam, metode pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan karakteristik peserta, meliputi pelatihan langsung (praktik), simulasi, diskusi kelompok, edukasi tematik, dan demonstrasi teknologi. Seluruh kegiatan difokuskan pada pendekatan belajar sambil

praktik (*learning by doing*) agar peserta dapat memahami dan langsung menerapkan keterampilan digital dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa kegiatan utama meliputi: pelatihan pembuatan akun media sosial untuk promosi UMKM, edukasi penggunaan aplikasi Canva untuk desain konten, simulasi belanja online melalui marketplace seperti Shopee dan Tokopedia, pelatihan penggunaan Google Maps dan Google Form, serta edukasi digital melalui aplikasi *Kahoot!* dan pemutaran film edukatif (*Wall-E*). Pelatihan dilakukan secara berkelompok dengan alat bantu seperti laptop, ponsel, infokus, dan papan tulis. Untuk peserta anak-anak, kegiatan dikemas dalam bentuk permainan edukatif dan lomba interaktif agar lebih menarik dan mudah diterima.

Evaluasi dilakukan dengan metode refleksi partisipatif, yaitu diskusi dan tanya jawab bersama peserta setelah kegiatan berlangsung, serta observasi langsung terhadap respons dan antusiasme warga. Tim KKN juga mendokumentasikan proses kegiatan dalam bentuk foto, video, dan laporan naratif sebagai bukti keberhasilan dan bahan penyusunan rekomendasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan pemahaman, keberanian menggunakan perangkat digital, serta minat untuk mengembangkan keterampilan lebih lanjut secara mandiri.

Dengan menggunakan pendekatan partisipatif, program literasi digital di Desa Sukorejo ini tidak hanya meningkatkan kapasitas individu, tetapi juga memperkuat jaringan sosial dan kolaborasi antarwarga. Metode ini terbukti efektif dalam konteks desa yang memiliki potensi besar namun terkendala keterbatasan akses dan sumber daya teknologi.

### **Hasil dan Pembahasan**

Pelaksanaan program pengabdian melalui KKN bertema "*Pemberdayaan Masyarakat melalui Literasi Digital di Desa Sukorejo menuju Desa Cerdas*" telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran warga desa dalam memanfaatkan teknologi digital. Seluruh kegiatan dirancang berdasarkan hasil pemetaan kebutuhan masyarakat dan dilaksanakan secara bertahap melalui pendekatan edukatif-partisipatif. Kegiatan-kegiatan tersebut secara umum terbagi dalam empat aspek utama: pendidikan, ekonomi, sosial-keagamaan, dan kesehatan, dengan penekanan khusus pada pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu peningkatan kualitas hidup warga. Adapun sasaran dalam kegiatan ini ialah seluruh warga masyarakat Desa Sukorejo yang terbagi berdasarkan empat kategori Kegiatan. Untuk Pendidikan dan Sosial

Keagamaan sasaran kegiatan ialah pemuda dan pelajar serta remaja musholla dan masjid. Sedangkan sasaran untuk kegiatan Ekonomi dan Kesehatan ialah dari kalangan ibu-ibu dan bapak-bapak.

Dalam merancang beberapa kegiatan tersebut Tim KKN melibatkan beberapa tokoh masyarakat serta pemuda untuk ikut serta dalam menenjukan jadwal pelaksanaan Pelatihan dan menentukan lokasi Kegiatan tersebut. Dari rancangan Kegiatan yang sudah dibuat menghasilkan realisasi yang sesuai dengan rencana.

Dalam aspek pendidikan, kegiatan seperti pelatihan *EDUAPP*, pemutaran film edukatif (*Wall-E*), dan cerdas cermat berbasis *Kahoot!* berhasil menarik partisipasi anak-anak dan remaja. Peserta didorong untuk tidak hanya mengonsumsi media digital secara pasif, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran yang interaktif. Misalnya, dalam lomba cerdas cermat berbasis aplikasi, siswa secara langsung menggunakan perangkat mereka untuk menjawab pertanyaan melalui gawai masing-masing. Mereka belajar tidak hanya materi pelajaran, tetapi juga keterampilan dasar digital seperti navigasi aplikasi, mengakses internet, dan literasi informasi. Selain itu, kegiatan pemutaran film edukatif mendorong siswa untuk berdiskusi dan merefleksikan nilai-nilai dalam film, seperti kepedulian terhadap lingkungan, teknologi, dan kolaborasi.

Dari sisi ekonomi, kegiatan yang paling berdampak adalah pelatihan promosi produk lokal berbasis digital. Para pelaku UMKM, terutama ibu-ibu rumah tangga yang memproduksi tas anyaman, besek, makanan ringan, dan kerajinan tangan, diberi pelatihan sederhana tentang cara membuat akun media sosial bisnis, teknik dasar desain grafis menggunakan Canva, serta strategi memasarkan produk secara online. Beberapa UMKM bahkan mulai memproduksi konten promosi sederhana berupa foto produk dengan latar bersih dan deskripsi produk yang informatif. Dengan bantuan mahasiswa, produk-produk tersebut diunggah ke Facebook, Instagram, dan WhatsApp Business. Respon awal menunjukkan bahwa pelaku usaha merasa lebih percaya diri mempromosikan produknya secara digital, meskipun belum semua mampu mengelola akun secara mandiri. Dalam evaluasi, salah satu pelaku UMKM menyatakan: "Sekarang saya tahu cara upload foto yang bagus dan bikin tulisan menarik buat jualan saya."

Pada aspek sosial-keagamaan, kegiatan literasi digital diarahkan pada pengelolaan media informasi keagamaan. Salah satu program yang dijalankan adalah pembuatan poster digital untuk promosi kegiatan TPQ dan kajian rutin, serta

pelatihan membuat undangan digital berbasis WhatsApp dan Canva. Warga, khususnya pemuda masjid dan pengurus TPQ, diajarkan cara merancang konten yang menarik dan komunikatif agar informasi kegiatan keagamaan lebih cepat dan luas tersebar di masyarakat. Di samping itu, pelatihan ini juga disisipkan materi etika komunikasi digital agar warga tidak hanya mampu membuat konten, tetapi juga memahami pentingnya menyebarkan informasi yang benar, santun, dan sesuai adab digital.

Dalam bidang kesehatan, tim KKN memadukan penyuluhan dengan media digital. Poster-poster digital tentang PHBS, kesehatan gigi, sanitasi lingkungan, dan pencegahan DBD diproduksi oleh mahasiswa dan disebarluaskan melalui grup WhatsApp warga. Respons warga terhadap pendekatan ini cukup baik, karena pesan-pesan kesehatan bisa diakses kapan saja dan tidak mengganggu waktu kerja mereka. Pendekatan ini juga mendorong kader kesehatan desa untuk mempertimbangkan pemanfaatan platform digital sebagai media penyuluhan yang efektif dan efisien.

Dari keseluruhan pelaksanaan program, ditemukan bahwa keberhasilan pelatihan sangat ditentukan oleh pendekatan praktis, pemilihan platform yang sederhana, serta pendampingan yang sabar dan komunikatif. Penggunaan Canva dan CapCut, misalnya, menjadi favorit karena tampilannya yang mudah dipahami dan banyak pilihan template gratis yang sesuai kebutuhan warga. Selain itu, mahasiswa juga menyesuaikan waktu pelatihan dengan kesibukan warga agar tidak mengganggu aktivitas harian mereka. Pelatihan umumnya dilakukan sore hari setelah aktivitas bekerja di sawah atau rumah selesai, dan ini terbukti efektif dalam menarik kehadiran peserta.

Namun demikian, masih terdapat sejumlah tantangan yang perlu dicatat. Pertama, keterbatasan perangkat dan jaringan internet menjadi kendala utama dalam pelatihan digital di desa. Tidak semua warga memiliki ponsel pintar, dan koneksi internet tidak selalu stabil. Kedua, tingkat pemahaman yang berbeda-beda antarwarga membuat pelatihan harus dilakukan secara personal dan berulang. Ketiga, masih ada warga yang merasa takut atau malu belajar teknologi karena menganggap dirinya “terlambat belajar” atau “sudah tua”. Tantangan ini diatasi dengan pendekatan humanis, memperlakukan warga sebagai mitra belajar, bukan sebagai objek. Dan Upaya-upaya untuk menghadapi tantangan tersebut ialah melibatkan pemuda Desa Sukorejo dengan melakukan kegiatan tersebut secara kolaboratif sehingga mampu mendampingi pelaku usaha serta bisa mengembangkan kegiatan pelatihan secara berkelanjutan.

Dari hasil evaluasi reflektif yang dilakukan oleh tim KKN bersama perangkat desa dan warga, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberi dampak positif dan membuka jalan menuju ekosistem digital desa yang lebih adaptif. Warga mulai menyadari bahwa teknologi bukan hanya milik generasi muda atau kota besar, tetapi juga menjadi kebutuhan desa dalam mengembangkan potensi, memperkuat ekonomi, dan meningkatkan akses terhadap informasi. Selain itu, program ini juga memperlihatkan bahwa pelibatan mahasiswa dalam masyarakat tidak hanya memberikan manfaat sosial, tetapi juga menjadi ajang pembelajaran kontekstual yang memperkuat kapasitas mereka sebagai calon pemimpin dan penggerak perubahan.

Secara konseptual, kegiatan ini mendukung pandangan Hobbs (2010) bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pesan dalam berbagai bentuk digital. Pendekatan yang dilakukan oleh tim KKN telah memadukan keterampilan teknis dengan refleksi nilai, etika, dan kearifan lokal. Program ini juga sejalan dengan tujuan Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) dan strategi pembangunan desa berbasis teknologi yang inklusif. Dengan membangun literasi digital dari tingkat desa, maka kesenjangan informasi dan ekonomi yang terjadi antarwilayah dapat secara perlahan diatasi melalui proses edukasi, pendampingan, dan kolaborasi yang berkelanjutan.

### **Kesimpulan**

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung di Desa Sukorejo telah berhasil memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan literasi digital masyarakat. Melalui berbagai kegiatan edukatif seperti pelatihan UMKM digital, pemanfaatan aplikasi pembelajaran interaktif, promosi produk lokal berbasis media sosial, hingga penyuluhan kesehatan berbasis poster digital, warga Desa Sukorejo mulai menunjukkan perubahan positif dalam sikap, keterampilan, dan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan program ini ditandai oleh meningkatnya partisipasi aktif masyarakat, munculnya inisiatif promosi usaha lokal secara digital, serta meningkatnya pemahaman warga terhadap pentingnya etika bermedia, keamanan informasi, dan peluang ekonomi digital. Program ini juga menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif yang kontekstual, didukung oleh metode praktik langsung dan komunikasi yang setara antara mahasiswa dan warga, menjadi kunci utama dalam membangun kepercayaan dan kesuksesan kegiatan.

Meskipun masih terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan perbedaan latar belakang digital warga, kegiatan ini menjadi fondasi awal yang kuat bagi terciptanya ekosistem digital desa yang adaptif dan berdaya saing. Literasi digital tidak hanya meningkatkan kapasitas individu, tetapi juga menjadi pintu masuk bagi transformasi sosial dan ekonomi berbasis teknologi di tingkat desa.

Dengan demikian, program ini dapat dijadikan sebagai model pengembangan literasi digital yang sederhana, murah, dan aplikatif, namun berdampak signifikan. Untuk keberlanjutan program, kolaborasi antara pemerintah desa, lembaga pendidikan, dan mitra teknologi sangat dibutuhkan agar transformasi digital di desa tidak hanya menjadi slogan, tetapi menjadi praktik nyata yang mengakar dan berkembang.

## Referensi

- Abbas, J., Aman, J., Nurunnabi, M., & Bano, S. (2019). The Impact of Social Media on Learning Behavior for Sustainable Education: Evidence of Students from Selected Universities in Pakistan. *Sustainability*, 11(6), 1683. <https://doi.org/10.3390/su11061683>
- Aditya, R., & Rusdianto, R. Y. (2023). Penerapan Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran UMKM. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 96–102. <https://doi.org/10.55606/jppmi.v2i2.386>
- Ahmed, A., Naji, A., & Tseng, M.-L. (2020). A decision model for selecting a safety data sheet management system using fuzzy TOPSIS. *Journal of Modelling in Management*, 15(4), 1515–1541. <https://doi.org/10.1108/JM2-05-2019-0109>
- Malik, H. (2021). Cyber Religion Dan Real Religion Di Tengah Masyarakat Digital. *KOMUNIKA*, 4(1), 63–78. <https://doi.org/10.24042/komunika.v4i1.8615>
- Ni Putu Gatriyani. (2024). Meningkatkan Profesionalisme Berbasis Teknologi dan Empati untuk Mendukung Pengabdian Masyarakat di Era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 73–85. <https://doi.org/10.65055/bhaktijivana.v1i2.9>
- Suryawandari, D., Wicaksono, A. S., Febryani, M. W., Agustin, R. D., Pamungkas, W. R., Komariyah, E. F., & Afnan. (2025). Digitalisasi UMKM Berbasis E-Commerce: Pelatihan, Pendampingan, dan Implementasi UMKM Go Digital: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4409–4417. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2067>
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Implikasi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) Bagi Pemberdayaan Bimbingan dan Konseling dalam Mengembangkan

Kompetensi Konselor. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 67–77.  
<https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.293>

Zahroh, F., & Afrianingsih, A. (2024). Strategi Penanaman Moral Agama Melalui Lingkungan Hidup. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3).  
<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2158>