

Manggis Smart Village: Manifestasi Kombinasi Transformatif PPK Ormawa HIMAPTIKA dalam Pemberdayaan Desa Manggis

Diterima:
14 November
2025

Revisi:
29 Juni 2026

Terbit:
30 Juni 2026

*Redista Nazriana, Laylia Putri Ramadhanie, Siti Meira, Hafid
Syahrul Mufaza, Ika Santia

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak— Latar Belakang: Rendahnya literasi, numerasi, kesadaran lingkungan, serta minimnya digitalisasi UMKM merupakan permasalahan utama yang menyebabkan Desa Manggis, Kabupaten Kediri, tertinggal dalam berbagai aspek. **Tujuan:** Untuk menjawab kondisi tersebut melalui inisiasi konsep Lingkar Riang, sebuah model kolaborasi transformatif kampus-desanya yang digagas oleh Tim PPK Ormawa HIMAPTIKA. **Metode:** Menggunakan program pengembangan masyarakat (community development) yang menerapkan pendekatan kualitatif partisipatif berbasis Asset-Based Community Development (ABCD). Implementasi metode ini diwujudkan dengan mendirikan delapan pojok literasi di lima lokasi sebagai pusat pembelajaran, serta menerapkan kurikulum non formal berbasis gamification untuk mendorong pemberdayaan masyarakat. **Hasil:** Ditemukan keberhasilan yang signifikan dalam menumbuhkan rasa memiliki dan memperkuat kapasitas komunikasi warga. Secara kuantitatif, program ini mencatat peningkatan sebesar 72% dalam kesadaran literasi, numerasi, dan lingkungan, serta peningkatan 65% dalam digitalisasi UMKM di kalangan masyarakat sasaran. **Kesimpulan:** Bahwa Lingkar Riang berhasil menjadi eksplorasi awal yang efektif untuk model kolaborasi kampus-desanya. Program ini membuktikan potensinya untuk direplikasi di wilayah lain sebagai kerangka strategis pengembangan masyarakat berbasis aset lokal, guna akselerasi terwujudnya desa maju dan mandiri.

Kata Kunci— PPK Ormawa; Lingkar Riang; Gamification; ABCD

Abstract— Background: Low literacy, numeracy, environmental awareness, and minimal digitalization of MSMEs are the main problems that cause Manggis Village, Kediri Regency, to be left behind in various aspects. **Objective:** To address these conditions through the initiation of the Lingkar Riang concept, a transformative campus-village collaboration model initiated by the HIMAPTIKA PPK Ormawa Team. **Method:** Using a community development program that applies a qualitative participatory approach based on Asset-Based Community Development (ABCD). The implementation of this method is realized by establishing eight literacy corners in five locations as learning centers, as well as implementing a non-formal gamification-based curriculum to encourage community empowerment. **Results:** Significant success was found in fostering a sense of belonging and strengthening the communication capacity of residents. Quantitatively, this program recorded a 72% increase in literacy, numeracy, and environmental awareness, as well as a 65% increase in MSME digitalization among the target community. **Conclusion:** Lingkar Riang has been an effective initial exploration of a campus-village collaboration model. This program has demonstrated its potential for replication in other regions as a strategic framework for community development based on local assets, accelerating the development of advanced and independent villages.

Keywords— PPK Ormawa; Lingkar Riang; Gamification; ABCD

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Redista Nazriana,
Pendidikan Matematika,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: istaazria@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Desa Manggis merupakan salah satu desa yang memiliki potensi sumber daya manusia dan alam cukup besar, namun masih menghadapi berbagai persoalan multidimensi. Dari sisi pendidikan, rendahnya literasi dan numerasi anak-anak usia sekolah menjadi kendala utama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Literasi dan numerasi yang terbatas ini tidak hanya memengaruhi prestasi akademik, tetapi juga menghambat daya saing generasi muda dalam menghadapi tantangan global (Kasdriyanto & Wardana, 2021). Pada aspek sosial dan budaya, semangat gotong royong yang selama ini menjadi ciri khas kehidupan pedesaan mulai mengalami penurunan. Minimnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan kolektif mencerminkan pergeseran nilai sosial yang dapat berdampak pada melemahnya kohesi sosial (Manullang & Krisnadwipayana, 2021). Selain itu, problematika generasi muda juga semakin kompleks, misalnya meningkatnya kecenderungan paparan game online, judi online, dan pola konsumtif berbasis digital (Rahmawaty et al., 2021).

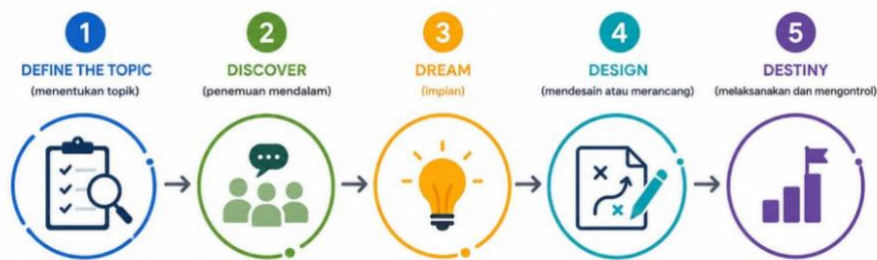
Dari perspektif ekonomi, meskipun Desa Manggis memiliki potensi UMKM dan produk lokal yang cukup beragam, keterbatasan inovasi, pemasaran digital, serta jaringan distribusi menghambat daya saing produk di pasar yang lebih luas (Hidayat et al., 2024). Di bidang pariwisata, pengelolaan potensi wisata desa belum digarap secara maksimal, padahal pengembangan desa wisata dapat menjadi motor penggerak ekonomi sekaligus sarana pelestarian budaya (Amanat, 2019). Sementara itu, pada aspek lingkungan, pemanfaatan lahan pekarangan untuk tanaman obat keluarga (TOGA) masih jarang dilakukan, padahal kegiatan tersebut mampu meningkatkan ketahanan pangan keluarga sekaligus melestarikan kearifan lokal (Fatmawati et al., 2023). Pengelolaan sampah melalui pendekatan 3R (Reuse, Reduce, Recycle) juga belum berjalan optimal, sehingga berpotensi menimbulkan masalah kebersihan dan kesehatan lingkungan.

Idealnya, desa dapat menjadi ruang tumbuh yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan, ekonomi, budaya, dan lingkungan secara terpadu. Masyarakat diharapkan memiliki tingkat literasi yang tinggi, semangat gotong royong yang kuat, serta daya saing ekonomi berbasis UMKM dan pariwisata lokal. Lingkungan pun seharusnya terkelola dengan baik melalui pemanfaatan TOGA dan pengelolaan sampah berbasis 3R. Namun, kenyataan di Desa Manggis menunjukkan adanya ketimpangan antara potensi yang tersedia dengan realisasi pemanfaatannya. Beberapa masalah seperti rendahnya literasi, minimnya inovasi ekonomi, menurunnya kohesi sosial, serta lemahnya pengelolaan lingkungan menjadi tantangan yang harus segera ditangani. Oleh karena itu, PkM ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi desa dalam berbagai aspek, menemukan kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas yang ada,

serta menjadi dasar perumusan solusi dalam bentuk program pengabdian masyarakat yang relevan, terintegratif, dan berkelanjutan melalui konsep Lingkar Riang.

II. METODE

Metode yang digunakan Tim PPK Ormawa HIMAPTIKA yaitu metode *Asset Based Community Development* (ABCD) sebagai strategi utama dalam penerapan *local community development*. Metode ABCD memusatkan proses pemberdayaan pada pengenalan, pengembangan, dan optimalisasi berbagai aset, potensi, serta sumber daya yang telah dimiliki komunitas sebagai landasan dalam mewujudkan perubahan yang berkelanjutan (Winarsih et al., 2024). Tahapan pemberdayaan masyarakat yang diterapkan di Desa Manggis, Kecamatan Puncu dilaksanakan berdasarkan pendekatan ABCD (Anggraini, 2023). Menurut Arif et al., (2025) adapun tahapan siklus 5D yang menjadi dasar pelaksanaan metode ABCD dengan diagram pada Gambar 1 .



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan metode ABCD (diadaptasi dari Arif et al., 2025)

Define the Topic (Menentukan Topik): Tahapan awal untuk menentukan fokus pengabdian berdasarkan kondisi dan kebutuhan masyarakat Desa Manggis. Tahap ini dilakukan melalui koordinasi dengan Pemerintah Desa Manggis, identifikasi permasalahan, observasi lapangan, penentuan sasaran kegiatan, dan ruang lingkup program sehingga diperoleh fokus berupa *Manggis Smart Village*.

Discover (Penemuan Mendalam): Mengidentifikasi aset, potensi, dan sumber daya yang dimiliki masyarakat Desa Manggis. Kegiatan berupa pengumpulan data melalui observasi, wawancara, diskusi bersama pemerintah desa dan masyarakat sebagai bentuk pemetaan aset fisik, sosial, budaya, ekonomi, hingga sumber daya manusia yang dapat dioptimalkan sebagai dasar penyusunan program.

Dream (Impian): Membangun harapan dan visi bersama mengenai kondisi Desa Manggis di masa mendatang. Pada tahap ini dilakukan diskusi bersama masyarakat dan Pemerintah Desa Manggis untuk merumuskan gagasan pengembangan desa berdasarkan potensi yang dimiliki

dengan menghasilkan konsep *Manggis Smart Village* dan delapan program pojok literasi sebagai bentuk pemberdayaan masyarakat.

Design (Merancang): Proses penyusunan strategi berdasarkan hasil identifikasi aset dan visi bersama yang telah dirumuskan. Kegiatan berupa penyusunan program kerja, penentuan lokasi sasaran, pembagian tugas tim, penyusunan jadwal kegiatan, dan perancangan delapan pojok literasi.

Destiny (Melaksanakan dan Mengontrol): Pelaksanaan seluruh program yang telah dirancang melalui implementasi delapan pojok literasi di Desa Manggis. Selain pelaksanaan kegiatan, tahap ini juga mencakup monitoring, evaluasi, pendampingan, dan refleksi bersama masyarakat untuk memastikan keberlanjutan program.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim PPK Ormawa HIMAPTIKA mengimplementasikan konsep “Lingkar Riang” sebagai model kolaboratif transformatif antara mahasiswa dengan masyarakat Desa Manggis untuk mewujudkan desa yang maju, cerdas, dan mandiri. Konsep ini diwujudkan ke dalam delapan sektor (*sphere*) strategis yang saling terhubung membentuk ekosistem pemberdayaan yang holistik.

a. *Literacy Sphere*

Berdasarkan hasil wawancara, angka putus sekolah di Desa Manggis mencapai 14,7%. Fakta ini diperkuat oleh temuan observasi Tim PPK Ormawa HIMAPTIKA terhadap 50 siswa kelas 5 SDN Manggis 1, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih memiliki pemahaman terbatas terhadap literasi dan numerasi (Putra et al., 2025). Sebagai bentuk intervensi, dihadirkan *Literacy Sphere* melalui pembelajaran matematika interaktif menggunakan sempoa, pemanfaatan media berbasis Teknologi Informasi (TI), dan pengaktifan perpustakaan keliling yang terdapat di Desa Manggis, serta pengenalan aplikasi Manggis 360°. Aktivitas interaktif pada pojok pembelajaran ini disajikan pada Gambar 2, di mana pendekatan ini terbukti berhasil menumbuhkan minat literasi-numerasi siswa sebesar 72% serta melatih 86% peserta untuk mengoperasikan perangkat digital secara adaptif dan menunjukkan peningkatan keterampilan berhitung menggunakan sempoa. Antusiasme peserta terhadap *Literacy Sphere* membuktikan bahwa program ini tidak hanya menarik untuk digunakan, tetapi juga layak untuk dikembangkan lebih lanjut.



Gambar 2. Kegiatan Pojok Literacy Sphere

b. *Eco Sphere*

EcoSphere hadir untuk mengoptimalkan pemanfaatan tumbuhan lokal dan pengelolaan sampah terpadu di Desa Manggis. Program ini mengintegrasikan identifikasi, budidaya, pengolahan, hingga pemasaran produk berbasis tumbuhan lokal. Hal ini penting mengingat 72% rumah tangga pedesaan memanfaatkan tanaman obat keluarga untuk pengobatan ringan, namun hanya 23% yang membudidayakan secara konsisten (Elly Kristiani Purwendah & Daniel Joko Wahyono, 2022). Di sisi lain, hanya 1,8% sampah yang didaur ulang, sehingga program mendorong sistem *3R* (*Reuse, Reduce, Recycle*) berbasis ekonomi sirkular (Kirchherr et al., 2017). Sebanyak 32 perwakilan masyarakat terlibat aktif dan berkomitmen melanjutkan program ini. Aktivitas koordinasi warga dalam pengelolaan lingkungan ini disajikan pada Gambar 3, yang berdampak pada pengurangan volume sampah sebesar 15%, membentuk kelompok sadar lingkungan, serta keberhasilan pembangunan taman TOGA percontohan berukuran 5×5 meter.



Gambar 3. Kegiatan Pojok Eco Sphere

c. *Art Sphere*

Kesadaran *generasi* muda terhadap pelestarian budaya lokal di Desa Manggis masih tergolong rendah, padahal desa ini kaya akan seni dan tradisi yang perlu dijaga. Menjawab tantangan

tersebut, Tim PPK Ormawa HIMAPTIKA menghadirkan *ArtSphere* dengan fokus pada penguatan pengetahuan budaya melalui identifikasi kekhasan lokal, analisis manfaat pelestarian, serta penyusunan kerangka *SWOT*; pengembangan pemahaman praktis tentang metodologi pelestarian budaya, peran masyarakat, serta penumbuhan jiwa seni generasi muda (Nahak, 2019). Program ini menasar anak usia 7–18 tahun yang jumlahnya diperkirakan sekitar (20–25% dari total penduduk Desa Manggis). Proses pelatihan kesenian daerah ini disajikan pada Gambar 4, menunjukkan sebanyak 20 anak telah menguasai dasar karawitan dan tari tradisional, merepresentasikan 0,8–1,1% dari total populasi remaja desa. Keberhasilan ini menjadi fondasi awal pembentukan agen muda pelestari budaya,, mendukung transmisi warisan budaya tak benda sebagaimana ditekankan UNESCO (Baiq Larre Ginggit Sekar Wangi et al., 2025).



Gambar 4. Kegiatan Pojok Art Sphere

d. *Hale Sphere*

Menghadapi prevalensi stunting 11,97% dan sanitasi tidak layak 8,4% di Desa Manggis, *Hale Sphere* menekankan pada edukasi GERMAS (Gerakan Masyarakat Hidup Sehat), edukasi tentang stunting, edukasi bahaya pernikahan dini, edukasi bahaya seks bebas, dan pendidikan kesehatan reproduksi remaja. Pelaksanaan sosialisasi intensif bersama warga desa ditunjukkan pada Gambar 5, yang berhasil meningkatkan pemahaman klinis dan higienitas personal bagi 25 dari 30 partisipan (83,3%) mengalami peningkatan pemahaman terkait kesehatan reproduksi, gizi, dan perilaku hidup bersih sehat setelah mengikuti program. Dengan mengintegrasikan pendekatan tersebut, *Hale Sphere* di Desa Manggis diharapkan tidak hanya meningkatkan literasi kesehatan, tetapi juga mendorong transformasi perilaku menuju penurunan angka stunting secara berkelanjutan (Wianti & Anggraeni, 2024), dan tentunya membantu meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat pada masyarakat Desa Manggis (Firmanda et al., 2023).



Gambar 5. Kegiatan Pojok Hale Sphere

e. *Sport Sphere*

Hasil observasi Tim PPK Ormawa HIMAPTIKA menemukan bahwa hanya 2 dari 30 anak (6,7%) yang masih mampu memainkan egrang, sementara sisanya lebih banyak mengenal permainan modern seperti layangan. Menjawab kondisi tersebut, *Sport Sphere* hadir untuk mengintegrasikan pelestarian budaya dan promosi kesehatan melalui revitalisasi permainan tradisional seperti gobak sodor, engklek, dan egrang. Program ini dilakukan melalui kegiatan dokumentasi, pelestarian, dan edukasi manfaat olahraga tradisional bagi kebugaran fisik, kohesi sosial, dan kesejahteraan psikologis (Lestari et al., 2025). Ruhnya suasana latihan fisik dan pengenalan olahraga tradisional di lapangan desa disajikan pada Gambar 6, di mana 25 dari 30 anak (83,3%) berhasil menguasai kembali permainan tradisional setelah mengikuti pelatihan. Hal ini menunjukkan adanya transformasi perilaku yang tidak hanya meningkatkan partisipasi olahraga, tetapi juga menghidupkan kembali kearifan lokal desa.



Gambar 6. Kegiatan Pojok Sport Sphere

f. *Innov Sphere*

Desa Manggis memiliki sekitar 120 UMKM Sebanyak (37,5%) telah berkembang, (45,8%) bertahan pada tingkat mikro, (16,7%) stagnan, bahkan sebagian di antaranya sempat berhenti

beroperasi. *Innov Sphere* melakukan intervensi melalui kapasitas ekonomi kreatif, peningkatan kemampuan pemasaran digital, serta pengembangan strategi merek dan implementasi branding yang efektif (Dwi Arini Nursansiwi, Endang Kartini, Baiq Desthania Prathama, 2025). Program ini menasar ibu-ibu rumah tangga dengan 30. Rata-rata partisipan mampu memproduksi dua tas anyaman per jam, 10 gelang serut dan gantungan kunci per hari. Gambar 7 menampilkan proses pelatihan pembuatan kerajinan bersama kelompok ibu-ibu, yang mana kegiatan ini sukses mendongkrak produktivitas ekonomi rumah tangga mereka hingga kisaran $\pm 65\%$. Dengan capaian ini, *Innov Sphere* mampu memberikan dampak ekonomi dan sosial secara berkelanjutan melalui penguatan kapasitas produksi, perluasan jejaring usaha, peningkatan literasi kewirausahaan, tumbuhnya semangat gotong royong, dan kolaborasi antarwarga (Nasution & Hakim, 2024).



Gambar 7. Kegiatan Pojok Innov Sphere

g. *Code Sphere*

Menghadapi kesenjangan literasi digital di Desa Manggis *Code Sphere* hadir dengan menasar anak-anak SD yang masih memiliki keterbatasan keterampilan dasar TIK (Trifanya et al., 2023). Dari hasil observasi awal, hanya sekitar 8 dari 40 anak (20%) yang mampu mengoperasikan perangkat digital secara mandiri. Program ini mengusung pemikiran komputasional dan *coding* sederhana. Literasi internet juga diperkuat dengan penekanan pada aspek keamanan digital, etika penggunaan, dan kemampuan mengevaluasi kredibilitas informasi *online* (Fitriani, 2023). Antusiasme peserta dalam pojok *Code Sphere* ditunjukkan pada Gambar 6, hasilnya 30 anak (75%) yang mengikuti program kini mampu membuat proyek digital sederhana berupa game edukatif dasar. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kapabilitas digital anak-anak SD tetapi juga membangun fondasi keterampilan abad 21 untuk mendukung kualitas pendidikan, efisiensi usaha keluarga, dan daya saing desa di era digital.



Gambar 8. Kegiatan Pojok Code Sphere

h. *LitTrip Sphere*

LitTrip Sphere hadir sebagai jawaban atas belum optimalnya pemanfaatan potensi wisata Desa Manggis melalui integrasi teknologi *Virtual Reality (VR)* untuk memahami konsep, mengeksplorasi manfaat, serta menerapkan *immersive experience* dalam promosi destinasi (Yafie et al., 2023). Selain itu, dikembangkan pula peta interaktif wisata berbasis data geospasial, dan sarana promosi yang inovatif. Implementasi program menyasar 20 anak muda yang tergabung dalam komunitas sadar wisata (Isna Salsabila & Yuli, 2023), proses pendampingan kelompok sadar wisata diperlihatkan pada Gambar 9. Hasil dari pelatihan intensif ini 75% peserta (15 orang) mampu menggunakan aplikasi VR untuk promosi wisata dan 80% (16 orang) memahami pemanfaatan peta digital untuk navigasi dan promosi destinasi lokal.



Gambar 9. Kegiatan pojok Lit-Trip Sphere

Program Lingkar Riang menunjukkan capaian komprehensif melalui integrasi delapan pojok literasi. Program berhasil menjangkau 250 peserta (80% rumah tangga) di lima dusun dengan tingkat keberhasilan rata-rata 75% *across all spheres*. Sinergi antarpojok literasi ditunjukkan melalui 30% peserta yang berpartisipasi dalam minimal tiga program, menciptakan dampak *multiplier effect* seperti peningkatan produktivitas UMKM sebesar 15% melalui adopsi literasi

digital. Kedelapan pojok literasi tersebut tidak berjalan secara terpisah, melainkan saling melengkapi dan membangun ekosistem *Manggis Smart Village* yang mengintegrasikan penguatan literasi, kesehatan, pelestarian budaya, pengelolaan lingkungan, ekonomi kreatif, dan transformasi digital. Hasil evaluasi program yang dilakukan melalui observasi lapangan, *post-test*, wawancara dengan pemerintah desa, dan forum refleksi bersama telah menunjukkan bahwa mayoritas indikator keberhasilan telah tercapai. Lebih dari 85% peserta menyatakan program memberikan manfaat nyata terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan, Pemerintah Desa Manggis menilai delapan pojok literasi relevan dengan kebutuhan desa dan layak sebagai program keberlanjutan. Evaluasi mengidentifikasi pendampingan pascaprogram, perluasan jangkauan peserta, dan penguatan kelembagaan masyarakat perlu diperkuat agar keberlanjutan setiap pojok literasi dapat terjaga secara mandiri. Dengan demikian, Lingkar Riang tidak hanya menjadi model inovasi kampus dengan desa yang efektif, tetapi juga menunjukkan efektivitas program berdasarkan evaluasi partisipatif dan memiliki potensi tinggi untuk direplikasi sebagai kerangka strategis pengembangan masyarakat berbasis aset lokal secara berkelanjutan

IV. KESIMPULAN

PPK Ormawa HIMAPTIKA berhasil mewujudkan tujuan untuk memberdayakan masyarakat Desa Manggis secara berkelanjutan. Melalui pendekatan Asset Based Community Development (ABCD), program ini tidak hanya berfokus pada kekurangan, melainkan mengoptimalkan aset, potensi, serta kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat. Keberhasilan program ini, diimplementasikan dengan mendirikan delapan pojok literasi di lima lokasi yang berbeda, menunjukkan bahwa pengembangan masyarakat dapat dicapai melalui kerja sama partisipatif antara mahasiswa dan masyarakat sehingga secara efektif mampu meningkatkan literasi, kesehatan, pengelolaan lingkungan, ekonomi kreatif, dan pemanfaatan teknologi. Keberhasilan program ini menjadi dasar untuk melanjutkan pengabdian kepada masyarakat di Desa Manggis melalui program pengabdian yang dilaksanakan oleh dosen pendamping sebagai bentuk pendampingan dan penguatan keberlanjutan program. Desa Manggis juga direncanakan menjadi lokasi pelaksanaan PPK Ormawa HIMAPTIKA tahun kedua pada tahun 2026 dengan fokus pengembangan Desa Wisata sehingga program yang telah dibangun dapat dikembangkan secara lebih komprehensif dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam melaksanakan kegiatan PPK Ormawa HIMAPTIKA di Desa Manggis Kecamatan Puncu kami seluruh tim PPK Ormawa HIMAPTIKA 2025 menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Pemerintah Kabupaten Kediri, Universitas Nusantara PGRI Kediri beserta dosen pendamping dan seluruh *civitas akademika*, Pemerintah Desa Manggis, seluruh

mitra, organisasi, komunitas, masyarakat, keluarga mbah ji yang telah memberikan dukungan, pendampingan, bantuan, fasilitas dan pasrtisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan PPK Ormawa HIMAPTIKA. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada Dewan Pengurus Inti HIMAPTIKA sebagai organisasi yang menjadi wadah perkembangan kami dan kepada seluruh anggota tim PPK Ormawa HIMAPTIKA atas kebersamaan, kerja sama, kekeluargaan, hingga ketulusan selama lima bulan mengabdikan di Desa Manggis.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanat, T. (2019). Strategi Pengembangan Destinasi Wisata Berbasis Folklor (Ziarah Mitos: Lahan Baru Pariwisata Indonesia). *Jurnal Pariwisata Terapan*, 3(1), 65. <https://doi.org/10.22146/jpt.49277>
- Anggraini, R. M. (2023). THE LEGAL PROTECTION OF THE SPIRITUAL RIGHTS OF MUSLIM CONSUMERS IN THE HALAL INDUSTRY DEVELOPMENT THROUGH SELF-DECLARE. 20(2), 301–320. <https://doi.org/10.21154/justicia.v20i2.5003>
- Arif, M., Furiandini, F., Nur, S., Istiqomah, L., Yanti, E. R., & Maulidiyah, I. (2025). Optimalisasi Perpustakaan Desa Berbasis Asset-Based Community Development : Strategi Pemberdayaan Literasi Di. 3(1), 85–98.
- Baiq Larre Ginggit Sekar Wangi, Nurtikawati, N., Rindu Puspita Lokanantasari, Kurnia, W., Medita, H., & Utari, R. (2025). Pelatihan Tari Mendaiq Bagi Remaja di Desa Perampuan Kabupaten Lombok Barat. *TERAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Sosial Budaya*, 1(2), 59–70. <https://doi.org/10.71094/teras.v1i2.104>
- Dwi Arini Nursansiw, Endang Kartini, Baiq Desthania Prathama, A. (2025). Jurnal Pengabdian Masyarakat (PENGAMAS) BRANDING OF MSME PRODUCTS BASED ON LOCAL WISDOM : DIGITAL STRATEGY TO HIGHLIGHT THE CULTURAL STORIES OF WEST LOMBOK BRANDING PRODUK UMKM BERBASIS KEARIFAN LOKAL : STRATEGI DIGITAL. 2(1), 550–559.
- Elly Kristiani Purwendah, & Daniel Joko Wahyono. (2022). Waste Bank As an Alternative To Community-Based Waste Management. *Jurnal Komunikasi Hukum (JKH)*, 8(2), 10–17. <https://doi.org/10.23887/jkh.v8i2.47084>
- Fatmawati, A., Arisanti, D., Amin, I., Rahmawati, R., Widyanti, T., Anita, A., Rustiah, W., Rakhmansyah, A., Padad, T., & Apriyani, A. N. (2023). Pemanfaatan Tanaman Obat Keluarga (Toga) Sebagai Bahan Herbal Dalam Menanggulangi Infeksi Jamur. *Lontara Abdimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 102–106. <https://doi.org/10.53861/lomas.v4i2.407>
- Firmanda, H., Asmarita, Sa'adah, S., Dewi, K. S. K., Delvi, A. S., Mahendra, D., Khairiah, Dentayano, S., Tarigan, M. K. B., & Panjaitan, W. A. (2023). Upaya Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Desa Kualu Nenas terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 218–224. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9753>
- Fitriani, R. (2023). Implementasi Literasi Digital Di Sekolah : Tinjauan Pustaka Sistematis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 17–23. <https://doi.org/10.15408/elementar.v5i1.46931>
- Hidayat, I., Qurotulaini, D. L., Safitri, N. A., & Novitasari, R. (2024). Transformasi Digital Pada UMKM di Indonesia Dalam Menghadapi Tantangan dan Peluang Pada Akses Pembiayaan. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(10), 7414–7423. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>

- Isna Salsabila, & Yuli, P. A. (2023). Peran Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) dalam Pengembangan Desa Wisata. *Jurnal Kajian Ruang*, 3(2), 241–264.
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271–278. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1255>
- Kirchherr, J., Reike, D., & Hekkert, M. (2017). Conceptualizing the circular economy: An analysis of 114 definitions. *Resources, Conservation and Recycling*, 127(April), 221–232. <https://doi.org/10.1016/j.resconrec.2017.09.005>
- Lestari, I., Hidayat, R., Syatiri, M., Penjaskesrek, P., Ghafrur, U. J., Sejarah, P. P., Ghafur, U. J., Penjaskesrek, P., Ghafrur, U. J., Jasmani, P. P., Islam, U., Indonesia, K., Jasmani, P. P., Sains, U., & Nyak, C. (2025). *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat) Volume 3 , Nomor 3 , Mei 2025 ISSN : 2986-7819 REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI WARISAN*. 3, 954–965.
- Manullang, S. O., & Krisnadwipayana, U. (2021). Perubahan Sosial Masyarakat Pedesaan Di Era Digitalisasi. *Cross-Border*, 4(1), 83–88. <http://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/519>
- Nahak, H. M. . (2019). UpNahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>aya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76.
- Nasution, H., & Hakim, A. (2024). Pemberdayaan Ekonomi Lokal Melalui Pelatihan dan Kolaborasi di Kampoeng Herbal Soerabaja. 5(1), 95–105.
- Putra, Y. Y., Hendrik, M., & Rahmadi, I. F. (2025). Introduction of an educational robotics-based numeracy literacy corner. *Community Empowerment*, 10(5), 1135–1142. <https://doi.org/10.31603/ce.12403>
- Rahmawaty, Bachri Thalib, S., & Aryani, F. (2021). Perilaku Game Online, Dampak Dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa Di SMP NEGERI 2 RANTEPAO). *Pinisi Journal of Education*, 1, 1–14.
- Trifanya, R., Nirwana, Angkotasana, R. R. N., Haslindah, Handayani, F., Utami, W. N., & Bastiana. (2023). Seminar Peningkatan Kualitas Guru Digital Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 41–49. <https://doi.org/10.57094/haga.v2i1.905>
- Wianti, A., & Anggraeni, P. (2024). Peningkatan Pengetahuan Remaja Mengenai Kesehatan Reproduksi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(6), 1930–1934. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v2i6.1148>
- Winarsih, N., Ismail, A., Islam, U., Hasan, Z., Probolinggo, G., & Region, C. (2024). DEDIKASI : *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 6(2).
- Yafie, A. A., Ihsan, M., & Rahman, A. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Digital untuk Desa Wisata. *Temali: Jurnal Pembangunan Sosial*, 6(2), 153–160. <http://dx.doi.org/10.15575/jt.v6i2.26890><http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/temali/index><http://dx.doi.org/10.15575/jt.v6i2.26890>