

Edukasi Ekonomi Kreatif Berbasis Lokal Budaya untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Inovasi Pada SDN 7 Kesiman Denpasar

I Dewa Ayu Agung Tantri Pramawati^{1*}, Ni Kadek Nita Noviani Pande², Adi Panca Saputra Iskandar³, I Kadek Dwi Gandika Supartha⁴, Ni Putu Ayu Siska Wulantari⁵

^{1*,2,3,4,5}Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Indonesia

^{1*} dwayutantripramawati@gmail.com, ² novy.pande@instiki.ac.id, ³ adipancaiskandar@gmail.com,
⁴ gandika.supartha@instiki.ac.id, ⁵ siskawulantari18@gmail.com

*Penulis Korespondensi

INFO ARTIKEL

Submitted: 2 Januari
2025
Accepted: 28 Januari
2025
Published: 29 Januari
2025

Kata Kunci:
Budaya Lokal;
Edukasi;
Ekonomi Kreatif;
Sekolah Dasar

ABSTRAK

Pada era digital seperti sekarang ini, penggunaan metode pembelajaran eksperimental /pengalaman telah menjadi hal yang umum dalam dunia pendidikan. Ekonomi kreatif juga diakui dan diapresiasi oleh dunia internasional. PBB memandang ekonomi kreatif sebagai bagian penting dari pembangunan berkelanjutan, karena sektor ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi, pembangunan sosial dan budaya, serta keberlanjutan lingkungan. Di Indonesia, pemerintah telah mengakui pentingnya pengembangan ekonomi kreatif sebagai salah satu sektor yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi. dalam Peraturan Presiden Nomor 44 Tahun 2021 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional, yang bertujuan untuk meningkatkan daya saing dan kontribusi ekonomi kreatif dalam perekonomian nasional. SD Negeri 7 Kesiman di Denpasar memiliki kesempatan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa melalui edukasi ekonomi kreatif berbasis lokal budaya. Melalui integrasi praktik ekonomi kreatif dengan warisan budaya Bali, seperti pertanian tradisional yang diperkenalkan oleh Taman Wisata Budaya Kerthalangu, sekolah dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memadukan nilai-nilai lokal dengan konsep-konsep ekonomi kreatif. Tantangan yang dihadapi termasuk keterbatasan sumber daya, kurangnya pengalaman (experience) dan pengetahuan serta tingkat keterlibatan komunitas dan orang tua. Namun, dengan pendekatan yang holistik, kolaborasi dengan komunitas lokal, dan pengembangan kurikulum yang relevan, sekolah dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan kreatif, inovatif, dan praktis yang terkait dengan ekonomi kreatif lokal.

PENDAHULUAN

Pada era digital, metode pembelajaran eksperimen menjadi semakin umum dalam pendidikan, termasuk untuk mendukung pengembangan ekonomi kreatif (Dewa Ayu Agung Tantri Pramawati et al., 2024). Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mengakui ekonomi kreatif



sebagai bagian penting dari pembangunan berkelanjutan karena kontribusinya terhadap pertumbuhan ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan. Di Indonesia, pentingnya sektor ini ditegaskan melalui Peraturan Presiden Nomor 44 Tahun 2021, yang bertujuan meningkatkan daya saing ekonomi kreatif nasional. SD Negeri 7 Kesiman, Denpasar, Bali, memiliki potensi besar untuk memadukan edukasi ekonomi kreatif dengan kekayaan budaya lokal. Lokasinya yang dekat dengan Taman Wisata Budaya Kerthalangu memungkinkan integrasi seni, kerajinan, dan praktik pertanian tradisional Bali ke dalam kurikulum. Pendidikan ekonomi kreatif berbasis budaya lokal tidak hanya mengajarkan konsep ekonomi, tetapi juga mendorong penghargaan terhadap tradisi, kreativitas, dan inovasi. Ini penting untuk menjaga keberlanjutan budaya lokal di tengah tantangan modernisasi dan globalisasi (Laeli & Rusyida, 2021).

Pihak mitra sekolah mendukung pengembangan metode pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat menanamkan nilai kemandirian dan kreativitas pada siswa sejak dini. Meski demikian, terdapat tantangan seperti abstraknya konsep ekonomi kreatif bagi siswa sekolah dasar, kurangnya pengetahuan budaya lokal, dan keterbatasan sumber daya serta fasilitas. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai, serta penyediaan materi dan proyek praktis yang relevan untuk memperkenalkan ekonomi kreatif kepada siswa. Dengan pendekatan yang tepat, SD Negeri 7 Kesiman dapat menjadi pelopor dalam pendidikan ekonomi kreatif berbasis budaya lokal, membangun generasi muda yang kreatif, mandiri, dan berwawasan global (Fitria, 2021) (Chusniati et al., 2023). Beberapa aspek yang menjadi permasalahan yaitu Pendidikan pada pemenuhan sarana dan prasarana, khususnya Permasalahan Pendidikan yaitu 1) Kekurangan Media Pembelajaran: Belum tersedia video konten kreatif yang memberikan pemahaman tentang ekonomi kreatif berbasis budaya lokal, serta menanamkan nilai kreatif, inovasi, dan kemandirian sebagai bagian dari kewirausahaan sejak dini. 2) Kekurangan Pendekatan Eksperimental: Belum tersedia metode pembelajaran eksperimental yang sesuai dengan usia dan pengalaman siswa untuk memahami konsep budaya lokal dengan lebih baik. 3) Aspek Sosial pada pengetahuan dan skill mitra tentang ekonomi kreatif: Siswa dan guru diberikan pengetahuan tambahan tentang pendidikan ekonomi kreatif.

METODE PELAKSANAAN

Permasalahan yang timbul tentunya menjadi suatu kendala kedepannya apabila tidak terdapat Solusi. Solusi yang ditawarkan yaitu kerjasama antara INSTIKI Bali dengan SD N 7 Kesiman. Dan selanjutnya, solusi yang ditawarkan yaitu :

1. Pengembangan Media Pembelajaran: Pembuatan video konten kreatif untuk memberikan pemahaman tentang ekonomi kreatif berbasis budaya lokal serta menanamkan nilai kreatif, inovasi, dan kemandirian kewirausahaan sejak dini.
2. Metode Pembelajaran Eksperimen: Pendekatan berbasis pengalaman yang disesuaikan dengan usia siswa untuk membantu memahami konsep budaya lokal dengan lebih baik.

Nilai Tambah yang Diharapkan:



1. Penghargaan terhadap Potensi Lokal: Siswa dapat mengenali dan menghargai potensi ekonomi lokal, membantu mereka memahami nilai budaya dan sumber daya sekitar untuk pengembangan ekonomi komunitas.
2. Aktivitas Praktis: Siswa belajar melalui pengalaman nyata, memupuk kreativitas, inovasi, dan keterampilan kewirausahaan untuk menjadi pengusaha masa depan.
3. Peningkatan Identitas Budaya: Melalui pembuatan konten kreatif, siswa dapat memahami dan memelihara identitas budaya lokal, memperkuat kebanggaan terhadap warisan budaya.(Puspadewi et al., 2020)
4. Kontribusi pada Ekonomi Lokal: Siswa didorong untuk berperan aktif dalam pembangunan komunitas mereka, meningkatkan tanggung jawab terhadap kesejahteraan lokal.(Wastiana et al., 2024)

Berikut merupakan langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra dalam hal :

- a. Belum tersedianya media pembelajaran berupa video konten kreatif yang memberikan informasi dan pemahaman tentang ekonomi kreatif berbasis budaya lokal, dan menanamkan kesadaran pentingnya nilai kreatif, inovasi dan kemandirian dalam jiwa kewirausahaan sejak dini untuk kesuksesan siswa menghadapi tantangan masa depan.
- b. Belum tersedianya pembelajaran eksperimental yaitu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan usia dan pengalaman (*experience*) mereka agar mereka dapat memahami konsep-konsep budaya lokal (*local culture*) tersebut dengan lebih baik.(Andi et al., 2023)
- c. Siswa dan guru diberikan pengetahuan tambahan tentang pendidikan ekonomi kreatif.

Tim Pelaksana dalam rangka memberikan solusi atas permasalahan pembelajaran ekonomi kreatif berbasis budaya lokal dihadapi kelompok mitra dalam upaya meningkatkan edukasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menyediakan metode atau alat pembelajaran yang inovatif, efektif, dalam pendidikan, untuk materi pengajaran ekonomi kreatif berbasis budaya lokal yang populer saat ini yaitu mengintegrasikan pendidikan (*education*), pengalaman (*experience*), budaya (*culture*) dan teknologi.(Lawe et al., 2021) Melalui video konten kreatif dengan mengusahakan materi ajar dapat tersampaikan dengan lebih baik.(Olcott et al., 2015)

1. Pihak yang Terlibat:
 - a. Tim pelaksana, satu mahasiswa, siswa, guru perwakilan, dan Kepala Sekolah SD N 7 Kesiman.
 - b. Sosialisasi dilakukan untuk menjelaskan ruang lingkup kegiatan, hak dan kewajiban, serta tata kelola pasca program.
2. Tahap Pelaksanaan:



Gambar 1. Langkah-langkah pelaksanaan pengabdian

3. Partisipasi Mitra: Guru dan siswa berperan penting dalam mendukung pencapaian tujuan program serta memperkuat pelaksanaannya.
4. Tahap Monitoring dan Evaluasi: Evaluasi dilakukan di setiap tahap untuk menilai keberhasilan target luaran dan output yang dicapai oleh masyarakat peserta program.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua hari, dengan jadwal kegiatan seperti ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Jadwal Kegiatan Hari Pertama dan Hari Kedua

Waktu	Tanggal kegiatan	Kegiatan	Pemateri
09.00 – 12.00	4 Juli 2024	Pembukaan, Pelatihan menggunakan aplikasi CapCut	Tim Dosen
07:30-08:00	5 Juli 2024	Menjelaskan sedikit tentang kegiatan PKM Ekonomi Kreatif siswa berkumpul di sekolah, membentuk kelompok menuju ke taman budaya kerthalangu	Tim Dosen
08.00-08:30		siswa di berikan daftar pertanyaan terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengenal kondisi lingkungan, potensi lingkungan, menemukan beberapa hasil pertanian atau tanaman yang berpotensi bernilai ekonomi tinggi, peran masyarakat sekitar dalam perekonomian kreatif	Tim Dosen
08:30-09:15		Berkumpul kembali duduk melingkar dan pembahas tentang: memberikan pertanyaan dan penjelasan kegiatan ekonomi dan kegiatan ekonomi kreatif dilanjutkan dengan istirahat 15 menit	Tim Dosen

09.30-10.00	Menjelaskan potensi produk mempunyai nilai ekonomi tinggi dan pengolahan kembali menjadi barang bernilai ekonomi tinggi	Tim Dosen
10.00-12.30	Siswa dan guru menyiapkan vlog konten kreatif bertema ""Edukasi ekonomi kreatif di bidang pertanian untuk Anak:Belajar Sambil Bermain" ,vlog dikumpulkan di SD 7 KESIMAN max durasi 7 menit dilanjutkan dengan istirahat 15 menit Melihat hasil video dari kelompok, Pengumuman 3 Vlog terbaik	Tim Dosen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian masyarakat ini berhasil dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa Sekolah Dasar Negeri 7 Kesiman tentang ekonomi kreatif berbasis budaya lokal. Kegiatan diawali dengan wawancara bersama Kepala Sekolah, Ibu Ni Wayan Landri, yang menekankan pentingnya metode pembelajaran kreatif dan inovatif untuk mendorong kemandirian siswa. Tahap sosialisasi dilakukan pada tanggal 1 april 2024 serta tahap peltihan peningkatan kemampuan guru pada tanggal 5 juli 2024. Program ini kemudian dilanjutkan dengan serangkaian kegiatan interaktif di Taman Budaya Kerthalangu.

Dalam kegiatan ini, siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari lima siswa dan satu guru pendamping untuk melakukan observasi terhadap potensi lingkungan sekitar. Observasi ini diikuti dengan diskusi kelompok yang melibatkan sesi *ice breaking* dan menjawab 10 pertanyaan terkait potensi ekonomi lingkungan, hasil pertanian bernilai ekonomi, serta peran masyarakat lokal dalam ekonomi kreatif. Pembahasan produk bernilai ekonomi tinggi, seperti barang mentah, setengah jadi, dan jadi, dilakukan untuk memberikan wawasan kepada siswa tentang kontribusi ekonomi kreatif terhadap masyarakat.



Gambar 2. Tahap Sosialisasi Bersama Mitra PKM



Gambar 3. Pelatihan Peningkatan Kemampuan Guru, Siswa membuat konten dengan aplikasi CapCut



Gambar 4. Kegiatan Pembagian Kelompok Sesuai Kegiatan



Gambar 4. Materi Penjelasan Ekonomi kreatif Hasil Karya dan Vlog Ekonomi kreatif menggunakan Aplikasi CAP CUT Memadukan elemen budaya dengan inovasi modern tidak hanya membantu melestarikan warisan budaya.



Gambar 5. Foto dengan pemenang Vlog Terbaik dan Foto bersama dengan mitra diakhir kegiatan

Penjelasan Kegiatan PKM berdasarkan dokumentasi kegiatan, dapat dijelaskan dalam beberapa tahapan kegiatan yaitu sebagai berikut.

1. Wawancara Awal:

Kepala Sekolah SD N 7 Kesiman, Ibu Ni Wayan Landri, menginginkan metode pembelajaran kreatif, inovatif, dan efektif untuk menanamkan kemandirian dan kreativitas siswa melalui materi ekonomi kreatif berbasis budaya lokal.

2. Kegiatan di Taman Budaya Kerthalangu:

- a. Kelompok Belajar: Siswa dibagi menjadi kelompok (5 siswa + 1 guru) untuk observasi lingkungan.
- b. Diskusi dan Ice Breaking: Siswa menjawab 10 pertanyaan terkait potensi lingkungan, hasil pertanian bernilai ekonomi, dan peran masyarakat lokal dalam ekonomi kreatif.
- c. Edukasi Produk Ekonomi: Pembahasan tentang produk bernilai ekonomi tinggi (barang mentah, setengah jadi, jadi) beserta contoh dan sesi tanya jawab.

3. Pembuatan Vlog Konten Kreatif: Siswa dan guru membuat vlog bertema "Edukasi Ekonomi Kreatif di Bidang Pertanian untuk Anak: Belajar Sambil Bermain" (durasi maksimal 7 menit). Vlog dikumpulkan di sekolah, dan 3 karya terbaik diumumkan sebagai pemenang. Kegiatan ini menggabungkan pembelajaran aktif, kreativitas digital, dan apresiasi terhadap budaya lokal untuk mendukung ekonomi kreatif. (Kearifan et al., 2021)

Instrumen Pertanyaan untuk Kelompok Peserta Kegiatan PKM

Dari form pertanyaan yang di sebar di setiap kelompok menyatakan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Form Ekonomi Kreatif

Bagian	Pertanyaan	Hasil Rangkuman Jawaban Siswa
--------	------------	-------------------------------

Bagian 1: Lingkungan Desa Wisata Teba Majelangu	1) Apakah kamu tahu apa itu pertanian tradisional?	30 peserta menyatakan mengetahui pertanian tradisional.
	2) Berapa petani yang kalian lihat sedang berada di Teba Majelangu?	30 peserta dapat menyebutkan jumlah petani yang mereka lihat di kawasan tersebut.
	3) Sebutkan 5 tanaman pertanian di Teba Majelangu?	30 peserta dapat menyebutkan 5 jenis tanaman yang ada di Desa Wisata Teba Majelangu.
Bagian 2: Budaya dan Tradisi	4) Apakah kalian tahu yang dimaksud dengan Subak?	30 peserta menyatakan mengetahui bahwa Subak adalah sistem pengairan tradisional di Bali.
Bagian 3: Ekonomi Kreatif	5) Apakah kamu tahu apa itu ekonomi kreatif?	30 peserta dapat menjelaskan ekonomi kreatif secara sederhana sesuai tingkat pemahaman mereka.
	6) Dalam kegiatan ekonomi, siapa produsen, konsumen, dan distributor di Teba Majelangu?	Siswa dapat mengenali peran produsen, konsumen, dan distributor serta memberikan contoh dari kegiatan ekonomi pertanian.
	7) Sebutkan 5 produk yang dihasilkan dari pertanian Teba Majelangu.	Siswa dapat menyebutkan produk hasil pertanian di Teba Majelangu.
	8) Pilih 1 produk hasil pertanian Teba Majelangu untuk diinovasikan menjadi produk bernilai tambah.	Siswa memberikan ide inovasi produk, misalnya membuat produk olahan bernilai tambah.
	9) Apakah Teba Majelangu termasuk Agrowisata?	Siswa mengetahui bahwa Teba Majelangu termasuk agrowisata yang memanfaatkan pertanian sebagai objek wisata.

	10) Ide kreatif apa yang dapat dilakukan untuk memajukan Teba Majelangu?	Siswa memberikan ide, seperti membuat restoran sederhana dengan pemandangan pertanian sebagai daya tarik utama.
	11) Apakah membuat konten vlog dapat mempromosikan Teba Majelangu secara digital?	Siswa menyatakan bahwa membuat konten vlog dapat membantu promosi digital Teba Majelangu.
Bagian 4: Pendapat dan Saran	12) Apakah kamu senang mengunjungi Teba Majelangu?	Siswa menyatakan senang karena keindahan alam, sawah, tempat rekreasi berenang, dan memancing.
	13) Apa yang paling kamu sukai dari Teba Majelangu?	Siswa menyukai keindahan alam dan suasana yang menyenangkan.
	14) Apa kegiatan lain yang ingin kamu pelajari di Teba Majelangu?	Siswa ingin mempelajari lebih dalam tentang bercocok tanam dan tahapan proses yang dilakukan oleh petani.
	15) Saran untuk meningkatkan minat terhadap pertanian tradisional dan budaya lokal?	Siswa menyarankan agar lebih banyak pengenalan mendalam tentang proses bertani dan tradisi lokal.
	16) Pesan dan kesan terkait kegiatan?	Siswa menyatakan kegiatan ini memberikan gambaran nyata tentang ekonomi kreatif, menyenangkan, dan memberikan ilmu baru sambil bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan di Desa Wisata Teba Majelangu, 30 siswa yang terbagi dalam 6 kelompok menunjukkan pemahaman yang baik mengenai berbagai aspek pertanian dan ekonomi kreatif. Mereka mengakui pemahaman tentang pertanian tradisional, mengenal sistem subak sebagai pengairan khas Bali, serta dapat menjelaskan konsep ekonomi kreatif sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Siswa berhasil mengenali peran produsen, konsumen, dan distributor dalam kegiatan ekonomi di desa tersebut, serta memberikan contoh nyata dari kegiatan ekonomi pertanian. Mereka juga mampu mengidentifikasi hasil-hasil pertanian yang ada dan memberikan ide untuk meningkatkan nilai tambah produk



tersebut. Salah satu ide menarik yang diajukan adalah pembuatan restoran sederhana yang menonjolkan pemandangan pertanian sebagai daya tarik utama. Selain itu, siswa memahami pentingnya promosi digital melalui konten vlog untuk memajukan Desa Wisata Teba Majelangu sebagai agrowisata. Mereka memberikan saran agar ada pengenalan lebih mendalam tentang proses bercocok tanam dan tahap-tahap yang dilakukan oleh petani. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan gambaran nyata tentang ekonomi kreatif dan mendapat respons positif dari siswa, yang merasa kegiatan ini edukatif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, A., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2023). Penguatan Kesadaran Budaya Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran Sejarah. *Chronologia*, 5(1), 16–27. <https://doi.org/10.22236/jhe.v5i1.11874>
- Chusniati, A., Faiz Zuhry, M., Silvia, K., Mangisyatul Azqiya, D., Hairani Ahmad, R., Rindha Widyarningsih UIN Saifuddin Zuhri Purwokerto, dan K., Ahmad Yani No, J., Purwokerto Utara, K., & Banyumas, K. (2023). *PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DAN KETRAMPILAN SENI MELALUI PELATIHAN ECOPRINT KEPADA MASYARAKAT DI DESA KARANGDADAP*. 2(2).
- Dewa Ayu Agung Tantri Pramawati, I., Putu Arya Mulyawan, I., Martina Dinata Putri, K., & Putu Ayu Siska Wulantari, N. (2024). Creative economy education at INSTIKI with business model canvas approach-I Dewa Ayu Agung Tantri Pramawati et.al Creative economy education at INSTIKI with business model canvas approach. *Jurnal Scientia*, 13. <https://doi.org/10.58471/scientia.v13i01>
- Fitria, F. (2021). Ekonomi kreatif berbasis budaya lokal. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 2(1), 27–34. <https://doi.org/10.36908/akm.v2i1.300>
- Kearifan, P., Berbasis, L., Melalui, B., Karakter, P., Sekolah, P. A., Desa, D., Pagringsingan, T., Karangasem, K., Bagus, G., Denpasar, S., Ni, O., Metri, N., & Sueca, N. (2021). *PENGUATAN KEARIFAN LOKAL BERBASIS BUDAYA MELALUI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK SEKOLAH DI DESA TENGANAN PAGRINGSINGAN KABUPATEN KARANGASEM*. 8. <https://doi.org/10.54714/widyaaksara.v26i2.161>.
- Laeli, M. N., & Rusyida, W. Y. (2021). Optimalisasi Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Ekonomi Kreatif Sebagai Upaya Realisasi Desa Wisata Berkearifan Lokal (Studi Kasus: Sentra Industri Sarung Goyor Desa Wanarejan Utara Kabupaten Pematang). *JIEF Journal of Islamic Economics and Finance*, 1(1), 25–34. <https://doi.org/10.28918/jief.v1i1.3593>
- Lawe, Y. U., Noge, M. D., Wede, E., & Itu, I. M. (2021). PENGGUNAAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK MULTIMEDIA BERBASIS BUDAYA LOKAL PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 92–102. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.104>
- Olcott, D., Carrera Farran, X., Gallardo Echenique, E. E., & González Martínez, J. (2015). Ethics and education in the digital age: Global perspectives and strategies for local transformation in Catalonia. *RUSC Universities and Knowledge Society Journal*, 12(2), 59–72. <https://doi.org/10.7238/rusc.v12i2.2455>

-
- Puspadewi, K. R., Kumara, D. G. A. G. K., & Dewi, N. P. D. C. (2020). OPTIMALISASI PROSES PEMBELAJARAN SECARA DARING PADA SISWA SMP KELAS 8 DI DESA KESIMAN KERTALANGU PADA MASA PANDEMI COVID 19. *Prosiding Seminar Regional Pengabdian Kepada Masyarakat Unmas Denpasar di Masa Pandemi Covid-19*, 350–355.
- Wastiana, Imronah, S., & Diani, W. R. (2024). Resolusi Degradasi Pendidikan Desa Banyusidi melalui Program “Bhumi Literasi” Berbasis Digital. *Jurnal Pengabdian dan Peningkatan Mutu Masyarakat*, 5(1), 80–94. <https://doi.org/10.22219/janayu.v5i1.29760>