

# Pelatihan Dan Pendampingan Dalam Meningkatkan Keterampilan Komputer Melalui Program Pengembangan Diri Guna Menciptakan Kepercayaan Diri OSIS Di SMK YPUI Parung

Bagas Setiyaki Wicaksono<sup>1\*</sup>, Farida Nurlaila<sup>2</sup>, Budi Apriyanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email : <sup>1\*</sup>[dosen00674@unpam.ac.id](mailto:dosen00674@unpam.ac.id), <sup>2</sup>[dosen00676@unpam.ac.id](mailto:dosen00676@unpam.ac.id), <sup>3</sup>[dosen00628@unpam.ac.id](mailto:dosen00628@unpam.ac.id)

(\* : coresponding author)

**Abstrak** — Perkembangan teknologi menuntut siswa memiliki literasi digital dan keterampilan komputer yang memadai agar mampu menghadapi kebutuhan pembelajaran, organisasi, dan dunia kerja. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman, keterampilan komputer, dan kepercayaan diri pengurus Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) SMK YPUI Parung melalui program pelatihan dan pendampingan pengembangan diri. Kegiatan dilaksanakan melalui penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi pembelajaran dan aplikasi modern, praktik langsung, diskusi, serta pendampingan peserta. Materi difokuskan pada perkembangan teknologi, pemanfaatan komputer secara tepat, dan pentingnya penguasaan teknologi untuk mendukung pelaksanaan tugas organisasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai perkembangan teknologi dan manfaat aplikasi digital. Peserta juga mampu meningkatkan keterampilan dasar dalam menggunakan komputer untuk menunjang pembelajaran dan kegiatan OSIS. Pelatihan dan pendampingan ini turut menumbuhkan kepercayaan diri, motivasi belajar, serta minat peserta untuk terus mengembangkan kompetensi di bidang teknologi informasi. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap kesiapan pengurus OSIS dalam menjalankan tugas secara lebih efektif, cepat, dan tepat serta menghadapi perkembangan teknologi pada masa mendatang.

**Kata Kunci:** Keterampilan Komputer, Pelatihan, OSIS, Pengembangan Diri, Kepercayaan Diri.

**Abstract**— Technological developments require students to possess adequate digital literacy and computer skills to meet the demands of learning, organizational activities, and the workplace. This community service activity aimed to improve the computer skills, technological understanding, and self-confidence of the Student Council (OSIS) members at SMK YPUI Parung through training and self-development assistance. The activity was conducted through material presentations, demonstrations of learning and modern applications, hands-on practice, discussions, and participant mentoring. The materials focused on technological developments, the appropriate use of computers, and the importance of technological competence in supporting organizational duties. The results showed that participants gained a better understanding of technological developments and the benefits of digital applications. They also improved their basic computer skills for learning and Student Council activities. Furthermore, the training and mentoring increased participants' self-confidence, learning motivation, and interest in developing information technology competencies. Therefore, this activity positively contributed to the readiness of Student Council members to perform their duties more effectively, quickly, and accurately and to face future technological developments.

**Keywords:** Computer Skills, Training, Student Council, Self-Development, Self-Confidence.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menuntut tersedianya sumber daya manusia yang kompeten, adaptif, dan mampu memanfaatkan teknologi secara tepat. Peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung pembangunan nasional. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui optimalisasi sektor pendidikan yang dikelola secara profesional sehingga mampu menghasilkan generasi berkualitas, unggul, dan memiliki daya saing dalam menghadapi perkembangan zaman. Literasi digital telah menjadi salah satu kompetensi utama yang diperlukan dalam proses pendidikan karena berhubungan dengan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi melalui teknologi digital (Tinmaz et al., 2022).

Teknologi saat ini tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan media sosial, tetapi juga menjadi bagian penting dalam kegiatan pendidikan, organisasi, dan dunia kerja. Penguasaan komputer memungkinkan seseorang menyelesaikan berbagai pekerjaan secara lebih cepat, efektif, dan akurat. Namun, perkembangan teknologi yang berlangsung secara dinamis juga menuntut penguasaannya untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan. Generasi muda perlu dibekali keterampilan komputer dan literasi digital agar mampu menggunakan teknologi secara produktif, aman, dan bertanggung jawab. Pendidikan teknologi dan literasi digital dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan peserta didik dalam menghadapi perubahan pada era digital (Fadlullah et al., 2024).

Sekolah memiliki peran strategis dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Sekolah tidak hanya menjadi tempat berlangsungnya proses pembelajaran, tetapi juga menjadi lingkungan sosial untuk membentuk nilai, budaya, kedisiplinan, tanggung jawab, kemampuan berpikir kritis, dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, sekolah perlu mendorong peserta didik agar aktif mengembangkan potensi akademik maupun nonakademik melalui kegiatan pembelajaran, pelatihan, dan organisasi. Pengembangan kompetensi digital di lingkungan sekolah juga perlu didukung dengan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar secara langsung agar siswa tidak hanya memahami teknologi secara teoretis, tetapi juga mampu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari (Yapinus et al., 2022).

Salah satu organisasi yang berperan dalam pengembangan potensi siswa di lingkungan sekolah adalah Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). OSIS dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengembangkan kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, kerja sama, tanggung jawab, dan keterampilan sosial melalui pengalaman berorganisasi. Kegiatan OSIS memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman kepemimpinan secara praktis melalui pelatihan, pendampingan, pelaksanaan program kerja, dan pembagian tanggung jawab dalam organisasi (Fentarani et al., 2025).

Pengurus OSIS dituntut mampu menjalankan tugas administratif dan organisasi secara cepat, tepat, serta bertanggung jawab. Berbagai kegiatan OSIS, seperti penyusunan surat, pembuatan proposal, pengolahan data, penyusunan laporan, pembuatan bahan presentasi, dan publikasi kegiatan, membutuhkan keterampilan dalam mengoperasikan komputer dan aplikasi digital. Keterbatasan dalam menggunakan teknologi dapat menghambat efektivitas pelaksanaan program kerja dan mengurangi kepercayaan diri pengurus dalam melaksanakan tugas organisasi. Oleh sebab itu, pengurus OSIS perlu memperoleh pembinaan yang tidak hanya berfokus pada kemampuan kepemimpinan, tetapi juga pada keterampilan teknis yang sesuai dengan kebutuhan organisasi.

Pembelajaran informatika pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi bagian penting dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan era digital. Informatika tidak hanya mencakup pengetahuan dasar mengenai perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga meliputi pemanfaatan aplikasi, penggunaan internet secara bijak, keamanan digital, pemrograman, dan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan. Literasi digital memiliki cakupan yang luas, termasuk keterampilan teknis, pengelolaan informasi, komunikasi digital, pemecahan masalah, serta penggunaan teknologi secara kritis dan bertanggung jawab (Tinmaz et al., 2022). Penguasaan berbagai kompetensi tersebut dapat membantu siswa memanfaatkan teknologi secara produktif dan meningkatkan kesiapan mereka menghadapi dunia kerja.

Kegiatan edukasi teknologi yang menggabungkan penyampaian teori dan praktik dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan digital peserta didik. Pelaksanaan pelatihan secara langsung juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal perkembangan teknologi, mencoba berbagai aplikasi, dan memahami manfaat teknologi dalam menyelesaikan pekerjaan (Fadlullah et al., 2024). Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran informatika di kelas perlu diperkuat melalui pelatihan praktis yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pelatihan dan pendampingan menjadi pendekatan yang tepat karena peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dapat mempraktikkan penggunaan aplikasi serta mendapatkan arahan ketika mengalami kendala. Pelatihan literasi komputer terbukti dapat memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa dalam menggunakan perangkat dan aplikasi komputer

(Yapinus et al., 2022). Kegiatan tersebut dapat dikembangkan sebagai bagian dari program pengembangan diri untuk meningkatkan keterampilan, kemandirian, kreativitas, motivasi belajar, dan kepercayaan diri siswa.

Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan pengembangan diri juga penting dalam membangun keyakinan siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya. Kepercayaan diri dapat berkembang ketika siswa memperoleh kesempatan untuk mengenali potensi diri, mencoba suatu keterampilan, menyelesaikan tugas, dan menampilkan hasil pekerjaannya. Dalam organisasi sekolah, pengalaman kepemimpinan, pelatihan, pendampingan, pengembangan keterampilan, dan pemberian tanggung jawab dapat mendukung pembentukan karakter serta keberanian siswa dalam menjalankan tugas organisasi (Fentarani et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan keterampilan komputer bagi pengurus OSIS SMK YPUI Parung. Kegiatan ini merupakan bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam meningkatkan literasi digital peserta didik. Materi kegiatan diarahkan pada pengenalan aplikasi pembelajaran dan aplikasi modern serta pemanfaatan komputer untuk mendukung pelaksanaan tugas OSIS. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan memahami bahwa perkembangan teknologi membutuhkan kesungguhan, kedisiplinan, dan keuletan dalam proses pembelajarannya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman pengurus OSIS SMK YPUI Parung mengenai perkembangan teknologi dalam menunjang kebutuhan pembelajaran dan organisasi. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan memperkenalkan manfaat aplikasi pembelajaran dan aplikasi modern, meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan komputer, menumbuhkan kesadaran untuk terus mengikuti perkembangan teknologi, serta membangun kepercayaan diri siswa dalam mengembangkan kompetensi di bidang teknologi informasi. Dengan keterampilan yang diperoleh, pengurus OSIS diharapkan dapat melaksanakan tugas organisasi secara lebih efektif dan memiliki motivasi untuk menjadi sumber daya manusia yang kompeten pada masa mendatang.

## **2. METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK YPUI Parung yang beralamat di Jalan H. Nawi Raya, Kampung Waru RT 02/RW 01, Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor. Sasaran kegiatan adalah sekitar 30 siswa yang tergabung dalam kepengurusan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). Kegiatan dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan keterampilan komputer sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri peserta dalam menjalankan tugas organisasi.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode observasi, wawancara, studi pustaka, diskusi, pelatihan, praktik langsung, dan dokumentasi. Pendekatan partisipatif diterapkan dengan melibatkan peserta secara aktif dalam penyampaian materi, praktik penggunaan aplikasi, diskusi, dan penyelesaian tugas. Tahapan kegiatan dijelaskan sebagai berikut.

### **2.1 Tahap Observasi dan Identifikasi Masalah**

Tim pengabdian melakukan observasi lapangan dan wawancara dengan guru serta pengurus OSIS SMK YPUI Parung. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi pengetahuan awal, kebutuhan, dan kendala peserta dalam menggunakan teknologi komputer untuk mendukung kegiatan organisasi. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian peserta masih mengalami kesulitan dalam menyusun proposal, mencari dan mengajukan sponsor, membuat bahan presentasi, serta menyampaikan proposal dengan percaya diri.

### **2.2 Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan, tim melakukan studi pustaka melalui buku, jurnal, dan sumber internet yang relevan dengan keterampilan komputer, pembuatan proposal, penggunaan Canva, penyusunan daftar riwayat hidup atau *curriculum vitae*, serta teknik presentasi. Tim juga berdiskusi untuk

menentukan metode penyampaian materi, membagi tugas, menyiapkan perangkat pelatihan, dan menyusun rangkaian acara. Materi disesuaikan dengan kebutuhan pengurus OSIS agar dapat diterapkan dalam kegiatan organisasi maupun sebagai bekal menghadapi dunia kerja.

### **2.3 Tahap Pelaksanaan Pelatihan**

Pelatihan dilaksanakan melalui penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung. Materi yang diberikan meliputi pengenalan teknologi komputer, pemanfaatan Canva beserta fitur-fiturnya, pembuatan desain dan bahan presentasi, penyusunan *curriculum vitae*, serta pembuatan proposal yang baik dan sistematis. Peserta juga diberikan pemahaman mengenai proses pengajuan proposal kepada calon sponsor dan teknik komunikasi yang tepat ketika mempresentasikan isi proposal.

Dalam sesi praktik, peserta didampingi menggunakan aplikasi untuk membuat desain, menyusun dokumen, dan menyiapkan bahan presentasi. Pendampingan dilakukan secara langsung agar peserta dapat bertanya dan memperoleh bantuan ketika mengalami kesulitan. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan teknis, tetapi juga melatih keberanian berkomunikasi dan menyampaikan gagasan di hadapan orang lain.

### **2.4 Tahap Evaluasi**

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap keaktifan peserta selama kegiatan, kemampuan mengikuti praktik, kualitas tugas yang dihasilkan, serta keberanian peserta dalam mempresentasikan hasil pekerjaannya. Diskusi dan tanya jawab juga digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Keberhasilan kegiatan ditinjau dari meningkatnya kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi komputer, menyusun proposal dan bahan presentasi, serta menyampaikan hasilnya dengan lebih percaya diri.

### **2.5 Dokumentasi dan Pelaporan**

Tahap terakhir meliputi pengumpulan dokumentasi berupa catatan kegiatan, hasil pekerjaan peserta, dan foto pelaksanaan. Seluruh data tersebut selanjutnya disusun menjadi laporan pengabdian kepada masyarakat sebagai bentuk pertanggungjawaban dan bahan evaluasi untuk pelaksanaan kegiatan berikutnya.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1 Hasil Kegiatan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK YPUI Parung dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, mulai dari koordinasi dengan pihak sekolah, persiapan materi, pelaksanaan pelatihan, praktik, hingga pendampingan peserta. Selama proses pelaksanaan tidak ditemukan hambatan yang berarti. Dukungan kepala sekolah, guru, dan pengurus OSIS turut membantu menciptakan suasana kegiatan yang tertib dan kondusif.

Kegiatan diikuti oleh 30 siswa yang tergabung dalam kepengurusan OSIS SMK YPUI Parung. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan perkembangan teknologi, pemanfaatan komputer dalam kegiatan organisasi, penggunaan aplikasi Canva, pembuatan desain dan bahan presentasi, serta penyusunan proposal. Peserta juga memperoleh pendampingan mengenai cara menyampaikan proposal dan berkomunikasi secara baik kepada calon sponsor maupun pihak lain yang berkaitan dengan kegiatan OSIS.

Selama penyampaian materi, peserta menunjukkan perhatian dan antusiasme yang baik. Hal tersebut terlihat dari ketertiban peserta dalam mengikuti kegiatan, keaktifan dalam sesi tanya jawab, serta keterlibatan dalam praktik penggunaan aplikasi. Peserta mengajukan berbagai pertanyaan mengenai pemanfaatan teknologi, fitur-fitur Canva, penyusunan proposal, dan pembuatan bahan presentasi yang menarik.

Melalui praktik langsung, peserta memperoleh pengalaman dalam menggunakan aplikasi digital untuk membuat desain dan mendukung penyelesaian tugas organisasi. Peserta mulai memahami bahwa komputer dan aplikasi digital tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan atau

media sosial, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas kerja, kreativitas, dan kualitas penyajian informasi. Pendampingan yang diberikan membantu peserta mengatasi kesulitan selama praktik dan meningkatkan keberanian mereka dalam mencoba fitur-fitur aplikasi secara mandiri.

Partisipasi pihak SMK YPUI Parung dalam mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Partisipasi Pihak SMK YPUI Parung

| No | Bentuk Partisipasi                                                                                                                            |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Mengoordinasikan siswa untuk mengikuti kegiatan pelatihan.                                                                                    |
| 2  | Memberikan dukungan kepada tim pengabdian dalam pelaksanaan kegiatan dan keberlanjutan kerja sama.                                            |
| 3  | Memantau peserta selama kegiatan pelatihan berlangsung.                                                                                       |
| 4  | Memberikan kesempatan kepada dosen dan mahasiswa Universitas Pamulang untuk melaksanakan kegiatan pengabdian serupa sesuai kebutuhan sekolah. |

Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan adanya perkembangan pemahaman peserta mengenai manfaat teknologi dalam mendukung kegiatan OSIS. Peserta juga menjadi lebih berani dalam berkomunikasi, berdiskusi, dan menampilkan hasil praktik. Meskipun kegiatan ini belum menggunakan pengukuran kuantitatif melalui *pre-test* dan *post-test*, keterlibatan peserta selama pelatihan menunjukkan respons positif terhadap materi dan pendampingan yang diberikan.

### 3.2 Pembahasan

Pelatihan dan pendampingan keterampilan komputer memberikan kesempatan kepada pengurus OSIS untuk mempelajari teknologi melalui pengalaman langsung. Penyampaian materi yang disertai demonstrasi dan praktik memudahkan peserta memahami fungsi aplikasi serta cara menggunakannya untuk mendukung pekerjaan organisasi. Pendekatan ini juga memungkinkan peserta memperoleh bantuan secara langsung ketika menghadapi kesulitan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Penguasaan aplikasi Canva dapat membantu pengurus OSIS dalam membuat poster, undangan, publikasi kegiatan, proposal, dan bahan presentasi secara lebih menarik. Keterampilan tersebut relevan dengan kebutuhan organisasi karena pengurus OSIS sering menjalankan kegiatan yang membutuhkan penyampaian informasi secara visual. Penggunaan aplikasi digital juga dapat mempercepat proses penyusunan dokumen dan meningkatkan kreativitas peserta dalam menyajikan informasi.

Pelatihan penyusunan proposal memberikan pemahaman kepada peserta mengenai struktur dan isi proposal yang baik. Kemampuan tersebut penting karena proposal digunakan sebagai dokumen perencanaan kegiatan maupun sarana pengajuan kerja sama dan pencarian sponsor. Selain kemampuan teknis dalam menyusun dokumen, peserta juga perlu memiliki keterampilan komunikasi agar mampu menjelaskan tujuan, manfaat, dan kebutuhan kegiatan kepada calon mitra. Oleh karena itu, materi presentasi dan komunikasi menjadi bagian yang saling melengkapi dalam pelatihan ini.

Pendampingan yang dilakukan selama praktik turut mendukung terbentuknya kepercayaan diri peserta. Kepercayaan diri tidak hanya tumbuh melalui penjelasan, tetapi juga melalui pengalaman menyelesaikan tugas, mencoba aplikasi, bertanya, dan mempresentasikan hasil pekerjaan. Ketika peserta mampu menghasilkan desain atau dokumen secara mandiri, mereka memperoleh keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki. Kondisi tersebut dapat meningkatkan keberanian peserta dalam menjalankan tanggung jawab sebagai pengurus OSIS.

Dukungan sekolah menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan. Koordinasi peserta, pemantauan selama pelatihan, dan keterbukaan terhadap kerja sama membantu kegiatan berjalan secara tertib. Sinergi antara sekolah dan perguruan tinggi juga membuka peluang pelaksanaan program lanjutan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta, khususnya dalam pengembangan literasi digital dan keterampilan teknologi informasi.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan dan pendampingan memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar komputer pengurus OSIS SMK YPUI Parung. Kegiatan ini juga mendorong kreativitas, kemampuan komunikasi, dan kepercayaan diri peserta dalam menjalankan tugas organisasi. Agar manfaatnya berkelanjutan, peserta perlu terus berlatih dan menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam kegiatan OSIS, sedangkan pihak sekolah dapat memberikan ruang pengembangan melalui pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih beragam.



**Gambar 1.** Pembukaan Kegiatan Pengabdian kepada Peserta



**Gambar 2.** Kegiatan Pemaparan Materi oleh Tim Pengabdian kepada Peserta

#### **4. KESIMPULAN**

Kegiatan pelatihan dan pendampingan keterampilan komputer memberikan manfaat positif bagi pengurus OSIS SMK YPUI Parung. Penyampaian materi mengenai perkembangan teknologi dan praktik penggunaan aplikasi digital membantu peserta meningkatkan pemahaman serta keterampilan dalam memanfaatkan komputer untuk mendukung kegiatan organisasi. Selain meningkatkan kompetensi teknologi, kegiatan ini turut menumbuhkan kreativitas, motivasi belajar, dan kepercayaan diri peserta. Dengan keterampilan yang diperoleh, pengurus OSIS diharapkan mampu menjalankan tugas organisasi secara lebih efektif, cepat, tepat, dan mandiri. Untuk menjaga

keberlanjutan manfaat kegiatan, diperlukan latihan secara berkala dan pendampingan lanjutan agar kemampuan teknologi peserta terus berkembang sesuai dengan kebutuhan organisasi dan perkembangan era digital.

## REFERENCES

- Fadllullah, A., Sari, A. M., Wahdana, Nabil, F. M., Chomariah, D. S., Ambarwati, W., & Irfan, M. (2024). Edukasi teknologi dan literasi digital kepada siswa SMP Negeri 12 Tarakan. *JURPIKAT: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 509–523. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i2.1574>
- Fentarani, P. D. P., Kertih, I. W., & Sidaryanti, N. N. A. (2025). Peranan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) dalam membentuk karakter kepemimpinan. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2243–2248. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7241>
- Kapoh, V. (2016). *Pengertian dan Klasifikasi Keterampilan Dasar*. (Sumber merujuk pada tinjauan pustaka mengenai kreativitas)
- Simamora, Henry. 2014. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Flippo, Edwin B. 1995. *Manajemen Personalia*, Edisi Keenam, Jilid 2. Terjemahan Moh. Masud. Jakarta: Erlangga.
- Thamrin, Juni. (1996). *Menggali Potensi Komunitas: Dasar-dasar Pendampingan Sosial*.
- Tinmaz, H., Lee, Y. T., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*, 9, 21. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00204-y>
- Wiryasaputra, S. (2017). *Pengantar Pendampingan Pastoral*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Yapinus, P. P., Wijaya, M. C., Wong, H., Loekito, J. A., & Chandra, J. (2022). Pelatihan peningkatan literasi komputer bagi siswa. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 238–245. <https://doi.org/10.31100/matappa.v5i2.1946>