



## **Pemberdayaan Anak Panti Asuhan Melalui Pendekatan Tekno Sociopreneur: Studi Implementasi Program Keterampilan dan Literasi Digital di Mizan Amanah**

**<sup>1</sup>Farel Bayone Meijabar, <sup>2</sup>Alifna Zhillan Zhalila, <sup>3</sup>Marshanda Azzahra, <sup>4</sup>Muhamad Annafi Anwar, <sup>1</sup>Alfarezi Khulafa Haq, <sup>4</sup>Giffari Syawal Maulana, <sup>2</sup>Qarin Callysta Zahra Kuswara, <sup>3</sup>Putri Ariandita, <sup>1</sup>Algi Patriansah, <sup>3</sup>Elsa Patricia Bonita**

<sup>1</sup>Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Desain

<sup>2</sup>Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis

<sup>3</sup>Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bismi

<sup>4</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Desain, Institut Teknologi Dan Bisnis Ahmad Dahlan. Ir. H. Juanda No. 77, Cirendeu, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15419. Indonesia

\*Corresponding Author e-mail: [farrellbayvone@gmail.com](mailto:farrellbayvone@gmail.com)

**Diterima: April 2025; Direvisi: April 2025; Diterbitkan: Mei 2025**

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan anak-anak panti asuhan melalui pendekatan *tekno sociopreneur*, dengan menekankan literasi digital dan keterampilan kewirausahaan dasar. Program dilaksanakan di Panti Asuhan Yatim Dhuafa Mizan Amanah dan melibatkan 12 anak perempuan berusia 7–12 tahun. Metode partisipatif diterapkan melalui ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan pembelajaran berbasis permainan menggunakan platform Quizizz. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pemahaman materi (dari 50% menjadi 83%) dan minat belajar (dari 60% menjadi 75%). Program ini tidak hanya memberikan dampak positif dalam peningkatan pengetahuan dan motivasi belajar, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan semangat kolaboratif di antara peserta. Kendala utama yang dihadapi mencakup keterbatasan fasilitas dan variasi tingkat pemahaman anak, yang diatasi dengan strategi pembelajaran diferensiasi. Kegiatan ini juga berkontribusi pada pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya pendidikan berkualitas dan pemberdayaan sosial. Dengan hasil tersebut, pendekatan *tekno sociopreneur* terbukti efektif sebagai model pemberdayaan berkelanjutan yang dapat direplikasi di lingkungan panti asuhan lain untuk mendukung kesiapan generasi muda menghadapi tantangan era digital.

**Kata Kunci:** Kewirausahaan; Menabung; Teknologi; Pendidikan Karakter; Pemberdayaan Sosial

## ***Empowering Orphanage Children Through a Techno-Sociopreneur Approach: A Study on the Implementation of Skills and Digital Literacy Programs at Mizan Amanah***

### **Abstract**

*This community service program aims to empower orphanage children through a techno-sociopreneur approach, focusing on digital literacy and basic entrepreneurial skills. Implemented at Mizan Amanah Orphanage, the program involved 12 female children aged 7–12 years. A participatory method was employed, combining interactive lectures, demonstrations, hands-on practice, and game-based learning via the Quizizz platform. Evaluation results showed significant improvements in both content comprehension (from 50% to 83%) and learning interest (from 60% to 75%). Beyond cognitive gains, the program fostered self-confidence and teamwork among the participants. Major challenges included limited learning facilities and varying levels of student comprehension, which were addressed through differentiated instruction strategies. The initiative also contributes to the achievement of Sustainable Development Goals (SDG 4), particularly in promoting inclusive and quality education. The outcomes demonstrate that a techno-sociopreneur model can serve as an effective and sustainable framework for*

*empowering marginalized children. It offers practical experience, nurtures creativity, and prepares young learners to navigate the digital era with confidence. The success of this program highlights the potential for replication in other orphanages to support youth development through equitable access to digital and entrepreneurial education.*

**Keywords:** *Entrepreneurship; Saving; Technology; Character Education; Social Empowerment*

**How to Cite:** Meijabar, F. B., Zhalila, A. Z., Azzahra, M., Anwar, M. A., Khulafa Haq, A., Maulana, G. S., Bonita, E. P. (2025). Pemberdayaan Anak Panti Asuhan Melalui Pendekatan Tekno Sociopreneur: Studi Implementasi Program Keterampilan dan Literasi Digital di Mizan Amanah. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 7(2), 330-341. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i2.2653>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i2.2653>

Copyright© 2025. Meijabar et al

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) License.



## PENDAHULUAN

Pada era digitalisasi yang berkembang pesat saat ini, penguasaan keterampilan teknologi informasi dan kewirausahaan menjadi aspek penting dalam mempersiapkan generasi muda yang adaptif, kreatif, dan inovatif. Transformasi digital tidak hanya memengaruhi dunia industri dan ekonomi, tetapi juga menciptakan peluang baru dalam pendidikan dan pemberdayaan masyarakat. Literasi digital dan literasi kewirausahaan dipandang sebagai modal utama yang dapat membekali generasi muda untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0, terutama dalam hal kesiapan mereka memasuki dunia kerja atau bahkan menciptakan lapangan kerja melalui wirausaha. Namun demikian, tidak semua kelompok masyarakat memiliki akses yang sama terhadap peluang belajar ini, termasuk anak-anak yang tinggal di panti asuhan.

Anak-anak panti asuhan, seperti yang ada di Panti Asuhan Yatim Dhuafa Mizan Amanah, sering kali menghadapi berbagai keterbatasan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengurus panti, sebagian besar anak-anak berusia 7 hingga 12 tahun di sana belum memiliki akses memadai untuk mempelajari keterampilan dasar komputer, literasi keuangan, maupun literasi kewirausahaan. Keterbatasan jumlah tenaga pengajar yang memiliki kompetensi di bidang teknologi dan kewirausahaan menyebabkan kegiatan pembelajaran nonformal berjalan kurang optimal. Akibatnya, anak-anak cenderung memiliki minat belajar yang rendah, wawasan yang terbatas, dan kurang memahami keterampilan hidup (*life skills*) yang dapat menjadi bekal penting di masa depan.

Permasalahan ini menjadi semakin mendesak untuk segera diatasi mengingat perkembangan teknologi yang begitu pesat menuntut semua lapisan masyarakat untuk mampu beradaptasi. Salah satu pendekatan inovatif yang potensial untuk diterapkan adalah pendekatan tekno sociopreneur, yaitu kombinasi antara pemanfaatan teknologi, inovasi sosial, dan semangat kewirausahaan untuk menghasilkan dampak sosial yang positif. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada aspek komersial, tetapi juga mendorong perubahan sosial melalui pemberdayaan kelompok rentan. Dalam konteks ekonomi digital, teknologi memainkan peran penting dalam memperkuat kewirausahaan sosial dan menciptakan nilai bagi masyarakat, terutama melalui inovasi yang relevan dengan kebutuhan komunitas (Yordanova & José, 2018; Pergelova et al., 2023).

Penelitian menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan memiliki pengaruh signifikan terhadap keinginan untuk berwirausaha, seperti yang terlihat pada mahasiswa STEM di Bulgaria. Hal ini menandakan pentingnya dukungan pendidikan dalam menumbuhkan ketertarikan dan kesiapan terhadap kewirausahaan berbasis teknologi (Yordanova & José, 2018). Selain itu, keterlibatan dalam jaringan sosial dan dukungan dari keluarga juga berkontribusi besar dalam meningkatkan motivasi dan minat untuk berwirausaha. Di Nigeria, misalnya, inovasi teknologi berupa platform pembayaran mobile dan analisis data terbukti dapat meningkatkan efektivitas inisiatif kewirausahaan sosial, memfasilitasi inklusi finansial, dan memperluas akses masyarakat terhadap pendidikan berkualitas (AMADU, 2023).

Lebih jauh lagi, pendekatan tekno sociopreneur telah terbukti membawa perubahan sosial signifikan di tingkat komunitas lokal. Studi di Cintamekar, Jawa Barat, mengenai program pembangkit listrik tenaga mikrohidro (PLTMH) menunjukkan bahwa inovasi teknologi dapat mendorong perilaku kewirausahaan sosial di kalangan masyarakat, mencerminkan prinsip-prinsip tekno sociopreneur (Kuntari & Sarwoprasodjo, 2023). Begitu pula di Nigeria, penelitian menemukan bahwa difusi teknologi yang dikombinasikan dengan kewirausahaan sosial mampu meningkatkan kapasitas kerja masyarakat sekaligus mendukung pertumbuhan ekonomi berkelanjutan (Osabohien et al., 2022). Hal ini memperlihatkan bahwa kesadaran dan adopsi teknologi dalam kewirausahaan sosial dapat menjadi kunci untuk menjawab berbagai tantangan sosial, termasuk di bidang pendidikan, kesehatan, dan pemberdayaan ekonomi (Staicu, 2021).

Dalam konteks literasi digital, berbagai penelitian juga menunjukkan pentingnya program-program keterampilan digital dalam membekali individu dengan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi secara efektif dan etis. Program literasi digital berfungsi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang media digital, kemampuan mengevaluasi informasi, serta keterampilan menggunakan teknologi untuk tujuan produktif. Salah satu fokus utama program literasi digital di masyarakat adalah upaya mengatasi penyebaran hoaks di media sosial. Program-program yang melibatkan workshop, seminar, dan kompetisi literasi digital terbukti efektif dalam membantu masyarakat mengenali dan menghindari informasi palsu, sehingga memperkuat ketahanan mereka dari pengaruh negatif media sosial (Reza et al., 2024).

Bagi tenaga pendidik seperti guru dan pustakawan, pendidikan literasi digital menjadi sangat vital karena mereka berperan sebagai agen penyalur pengetahuan kepada peserta didik. Penelitian di Jakarta Pusat menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan literasi informasi guru dapat berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengakses dan mengevaluasi informasi digital (Kurnianingsih et al., 2017). Di kalangan mahasiswa, penguatan kompetensi literasi digital juga terus didorong untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era Revolusi Industri 4.0. Contoh program literasi digital komprehensif di Korea Selatan memperlihatkan peningkatan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan perangkat digital yang relevan untuk studi maupun pekerjaan (Syabaruddin & Imamudin, 2022).

Pelatihan literasi digital di tingkat masyarakat, seperti yang dilaksanakan di Dusun Margoayu, Jawa Tengah, juga menunjukkan manfaat signifikan. Program ini bertujuan untuk mengajarkan masyarakat desa cara memanfaatkan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, seperti berkomunikasi melalui aplikasi pesan instan atau mengakses informasi daring (Septantiningtyas et al., 2023). Pada tingkat usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), kajian di Salatiga menemukan bahwa pendampingan literasi digital menjadi faktor penting untuk mendukung pertumbuhan bisnis di era digital, terutama karena banyak pelaku usaha yang masih kesulitan dalam mengadopsi teknologi (Susano, 2024). Selain aspek teknis, literasi digital juga mencakup pemahaman tentang etika penggunaan informasi, seperti cara berinteraksi secara bertanggung jawab di ruang digital, menghindari bullying daring, dan menjaga privasi (Tanjung et al., 2024).

Dalam upaya membangun budaya literasi digital di kalangan generasi muda, program pelatihan tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong mereka menjadi konsumen informasi yang cerdas dan produsen konten yang etis. Pelaksanaan metode-metode seperti presentasi, sesi tanya jawab, dan latihan praktis terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri serta keterampilan peserta (Siahaan et al., 2024; Hozairi et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi literasi digital dengan literasi kewirausahaan berbasis teknologi merupakan langkah strategis untuk menciptakan generasi muda yang mandiri, berdaya, dan siap bersaing di masa depan.

Berdasarkan landasan tersebut, tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan kewirausahaan dasar bagi anak-anak di Panti Asuhan Mizan Amanah melalui pendekatan tekno sociopreneur. Program ini diharapkan mampu memotivasi anak-anak agar lebih semangat dalam belajar, serta memberi mereka pengalaman praktis yang dapat memperluas wawasan dan membangun kepercayaan diri. Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) melalui platform Quizizz, yang dipadukan dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung, dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya memahami konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kontribusi kegiatan ini mencakup beberapa aspek penting. Pertama, kontribusi praktis, yaitu memberikan akses langsung kepada anak-anak panti untuk memperoleh keterampilan digital dan kewirausahaan dasar yang selama ini sulit mereka akses karena keterbatasan sumber daya. Kedua, kontribusi kelembagaan, di mana kegiatan ini memperkuat kapasitas Panti Asuhan Mizan Amanah dalam menyediakan program pendidikan nonformal yang inovatif dan berkualitas. Pengurus panti memperoleh wawasan baru tentang metode pembelajaran yang efektif, yang dapat diterapkan secara berkelanjutan bahkan setelah program selesai. Ketiga, kontribusi akademis, yakni menambah khazanah pengetahuan tentang implementasi pendekatan tekno sociopreneur di ranah pemberdayaan sosial, khususnya pada kelompok anak-anak marginal. Hasil dari program ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian lebih lanjut dalam pengembangan model

pemberdayaan yang efektif dan aplikatif, sekaligus memberi masukan bagi akademisi, praktisi, dan pembuat kebijakan di bidang pendidikan sosial.

Indikator keberhasilan program ini akan diukur melalui peningkatan pemahaman anak-anak terhadap materi yang diberikan (dinilai melalui pre-test dan post-test), peningkatan keterampilan praktis mereka, serta peningkatan motivasi dan minat belajar yang diamati secara langsung oleh tim pelaksana. Selain itu, umpan balik dari anak-anak dan pengurus panti akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk menilai sejauh mana program ini berhasil mencapai tujuannya. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya bersifat sementara, tetapi juga diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan yang berkelanjutan, yang dapat direplikasi di panti-panti asuhan lainnya.

Melalui kolaborasi antara akademisi, praktisi, dan lembaga sosial, program ini berupaya untuk menciptakan ruang belajar yang ramah, memberdayakan, dan penuh makna bagi anak-anak panti. Dengan bekal literasi digital dan keterampilan kewirausahaan dasar, mereka diharapkan mampu mempersiapkan diri menjadi generasi muda yang tidak hanya mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, tetapi juga memiliki semangat untuk menciptakan perubahan positif di lingkungan sekitarnya.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pengabdian yang diterapkan dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif, di mana anak-anak di Panti Asuhan Yatim Dhuafa Mizan Amanah secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Desain pengabdian yang digunakan mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Pada tahap persiapan, dilakukan analisis kebutuhan untuk memahami kondisi mitra dan merancang materi pembelajaran yang sesuai. Tahap pelaksanaan meliputi penyampaian materi melalui ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) menggunakan platform Quizizz. Evaluasi dilakukan secara objektif melalui observasi, kuis, dan tanya jawab, sedangkan refleksi dilaksanakan untuk mengukur dampak kegiatan.

Komunitas sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah anak-anak perempuan berusia 7 hingga 12 tahun yang tinggal di Panti Asuhan Yatim Dhuafa Mizan Amanah. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 12 anak, yang seluruhnya adalah anak perempuan. Selain itu, pengurus panti berperan sebagai fasilitator dalam membantu komunikasi dan koordinasi selama kegiatan berlangsung. Tim pengabdian terdiri dari mahasiswa dan dosen pembimbing yang memiliki latar belakang pendidikan di bidang teknologi informasi dan kewirausahaan. Keterlibatan mitra dan pihak terkait sangat penting dalam memastikan kelancaran kegiatan serta mencapai tujuan pengabdian.

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang ditransfer dalam kegiatan ini mencakup literasi komputer dasar, literasi keuangan dasar, dan literasi kewirausahaan dasar. Pendekatan game-based learning menggunakan platform Quizizz dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak-anak. Materi pembelajaran disusun secara sederhana dan aplikatif agar sesuai dengan tingkat pemahaman peserta. Selain itu, metode ceramah



interaktif dan demonstrasi praktik digunakan untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan anak-anak.

Instrumen pengumpulan data dalam kegiatan ini meliputi observasi langsung, kuis, dan wawancara singkat dengan peserta dan pengurus panti. Indikator keberhasilan program meliputi peningkatan pemahaman materi, keterampilan praktis, serta minat belajar peserta. Data hasil pengukuran dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan capaian awal dan capaian akhir peserta. Analisis data dilakukan untuk memaknai hasil kegiatan pengabdian dengan mengaitkan kondisi awal anak-anak dengan hasil pembelajaran setelah mengikuti program. Dengan demikian, efektivitas program dapat dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana kontribusi kegiatan pengabdian ini terhadap pengembangan keterampilan dan minat belajar anak-anak di Panti Asuhan Mizan Amanah.

## HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Panti Asuhan Yatim Dhuafa Mizan Amanah berhasil memberikan dampak positif yang signifikan, khususnya dalam peningkatan pemahaman dan minat belajar anak-anak terkait literasi komputer dasar, literasi keuangan dasar, dan literasi kewirausahaan dasar. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui kuis dan wawancara singkat, tercatat bahwa sekitar 83% peserta mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi yang diberikan, sementara 75% peserta menunjukkan peningkatan ketertarikan dalam mempelajari keterampilan baru. Data ini memberikan gambaran bahwa pendekatan pengabdian yang digunakan telah berhasil memenuhi tujuan utama kegiatan, yaitu meningkatkan kapasitas anak-anak panti asuhan dalam menghadapi tantangan abad ke-21, terutama dalam bidang literasi digital dan kewirausahaan.

Hasil ini diperkuat oleh observasi langsung selama kegiatan berlangsung, di mana terlihat partisipasi aktif anak-anak ketika mengikuti sesi pembelajaran literasi keuangan dasar. Anak-anak tidak hanya mendengarkan penjelasan dari fasilitator, tetapi juga terlibat aktif dalam sesi kuis yang disiapkan untuk menguji pemahaman mereka. Antusiasme peserta tergambar dari cara mereka berkompetisi menjawab soal, bertanya saat ada materi yang belum mereka pahami, dan berdiskusi dengan teman sebayanya untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan.



**Gambar 1.** Kegiatan pembelajaran literasi

Menurut Prasetyo (2021), metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus mempermudah proses internalisasi materi. Dengan menggunakan pendekatan ini, peserta merasa lebih nyaman untuk belajar tanpa tekanan sehingga mereka lebih mudah menangkap esensi materi yang disampaikan. Pendekatan lain yang digunakan, seperti ceramah interaktif dan demonstrasi praktik secara langsung, juga berperan penting dalam mengoptimalkan pemahaman anak-anak terhadap materi yang diajarkan. Hal ini senada dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu mereka dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

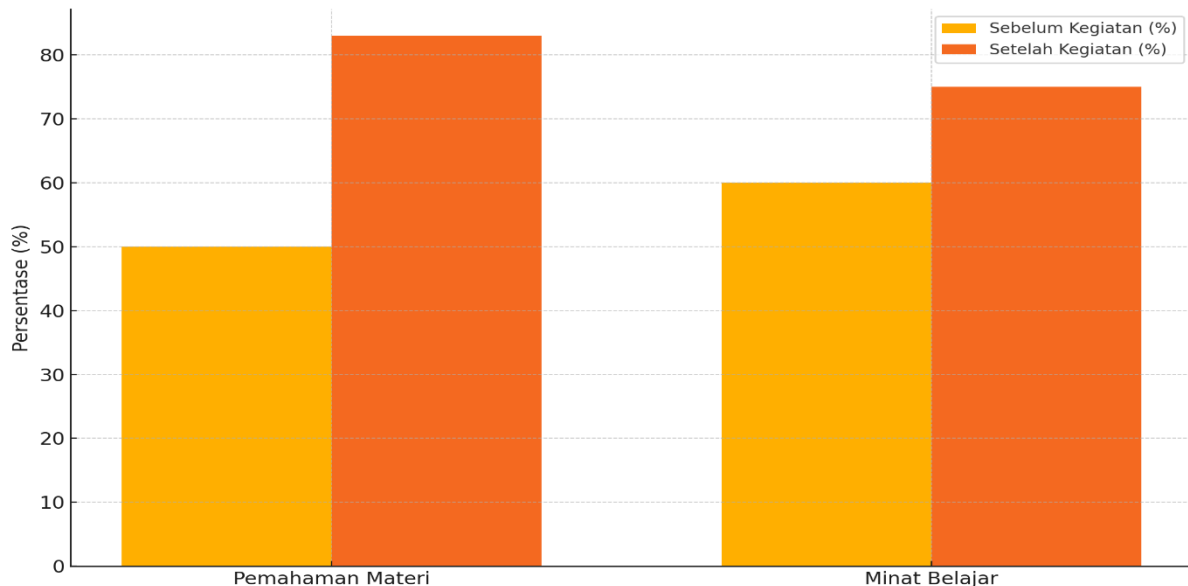
Selain aspek peningkatan pemahaman dan minat belajar, kegiatan pengabdian ini juga memberikan kontribusi strategis dalam mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya poin 4 tentang *Quality Education* (Pendidikan Berkualitas). Program literasi komputer, literasi keuangan, dan literasi kewirausahaan bagi anak-anak panti asuhan menjadi bentuk nyata upaya menciptakan kesempatan belajar yang setara dan inklusif bagi kelompok masyarakat yang selama ini kurang mendapatkan akses pendidikan nonformal. Dengan membekali anak-anak dengan keterampilan dasar yang relevan di era digital, kegiatan ini membantu mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan, baik dari sisi pendidikan maupun kemandirian ekonomi. Di tengah transformasi digital yang terjadi secara masif, kemampuan literasi digital dan kewirausahaan menjadi salah satu *survival skills* penting yang perlu dimiliki generasi muda, termasuk mereka yang berada di lingkungan panti asuhan.

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa selama pelaksanaan kegiatan terdapat beberapa kendala yang perlu dicatat sebagai bahan refleksi dan perbaikan di masa depan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan sarana pembelajaran, terutama terkait ketersediaan perangkat komputer yang jumlahnya terbatas. Kondisi ini mengharuskan fasilitator melakukan pengaturan ulang skenario pembelajaran agar semua peserta tetap mendapatkan kesempatan praktik yang memadai. Selain itu, kondisi jaringan internet yang tidak selalu stabil juga sempat menghambat kelancaran kegiatan, terutama pada sesi yang membutuhkan koneksi daring. Kendala teknis seperti ini umum terjadi pada kegiatan pengabdian yang dilakukan di lingkungan dengan keterbatasan infrastruktur, sebagaimana dijelaskan oleh Suhartini (2020), yang menyebutkan bahwa keterbatasan fasilitas belajar sering kali menjadi tantangan utama dalam upaya pemberdayaan anak-anak di panti asuhan.

Tantangan lain yang dihadapi adalah variasi tingkat pemahaman peserta, yang cukup beragam. Beberapa anak menunjukkan kemampuan yang cepat dalam memahami materi, sementara sebagian lainnya membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih sederhana dan personal. Hal ini menuntut fasilitator untuk menerapkan prinsip pembelajaran diferensiasi (*differentiated instruction*) agar semua peserta dapat mengikuti kegiatan dengan optimal. Dalam praktiknya, fasilitator perlu membagi peserta ke dalam kelompok kecil dan menyesuaikan pendekatan berdasarkan

tingkat kemampuan masing-masing kelompok, sehingga tidak ada peserta yang tertinggal dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah ringkasan hasil evaluasi pemahaman dan minat belajar peserta:



**Gambar 2.** Digram ringkasan hasil evaluasi pemahaman dan minat belajar

Jika dilihat dari tabel di atas, terjadi peningkatan pemahaman materi sebesar 33% (dari 50% menjadi 83%) dan peningkatan minat belajar sebesar 15% (dari 60% menjadi 75%). Analisis ini menunjukkan adanya perubahan yang positif secara signifikan, di mana peserta yang sebelumnya memiliki tingkat pemahaman setengah atau kurang kini mencapai tingkat pemahaman yang jauh lebih baik. Peningkatan minat belajar sebesar 15% juga menunjukkan bahwa metode dan pendekatan kegiatan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi bagi anak-anak. Faktor utama yang mendorong peningkatan ini adalah penggunaan metode berbasis permainan yang interaktif, suasana pembelajaran yang ramah, serta dukungan langsung dari fasilitator.

Secara kuantitatif, kenaikan ini mengindikasikan efektivitas metode yang digunakan dan menjadi dasar bagi pengembangan kegiatan serupa di masa depan. Jika kegiatan pengabdian ini dilanjutkan dengan pola pendampingan yang berkelanjutan, bukan tidak mungkin capaian pemahaman dan minat belajar peserta dapat terus meningkat, bahkan melebihi target awal.

Selain dari hasil evaluasi, dampak lain yang dapat dicatat adalah terbangunnya rasa percaya diri dan kemampuan kerja sama di antara anak-anak. Selama sesi pembelajaran, anak-anak didorong untuk bekerja dalam tim, berdiskusi, dan saling membantu. Proses ini tidak hanya mengasah kemampuan sosial mereka, tetapi juga memperkuat nilai-nilai kebersamaan yang penting untuk perkembangan psikososial mereka. Literasi kewirausahaan yang dikenalkan, meskipun masih pada tingkat dasar, telah berhasil memicu rasa ingin tahu mereka tentang bagaimana cara



menciptakan peluang usaha kecil-kecilan, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan jiwa wirausaha sejak dini.

Sebagai catatan penting, kegiatan pengabdian seperti ini sebaiknya tidak berhenti pada satu kali pelaksanaan saja. Diperlukan keberlanjutan program agar dampak yang dihasilkan dapat lebih optimal dan berkelanjutan. Salah satu strategi yang dapat dipertimbangkan adalah menjalin kerja sama jangka panjang dengan pihak panti asuhan untuk menyusun kurikulum pelatihan yang lebih terstruktur, termasuk menyediakan pendampingan lanjutan dan akses ke fasilitas belajar yang memadai. Selain itu, melibatkan pihak-pihak eksternal seperti relawan IT, praktisi kewirausahaan, atau lembaga mitra dapat memperkaya konten dan memperluas cakupan manfaat program.

Dengan melihat potensi dan tantangan yang ada, kegiatan pengabdian ini menjadi contoh konkret bagaimana pendekatan yang tepat dapat memberikan manfaat signifikan bagi kelompok rentan seperti anak-anak panti asuhan. Tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan, kegiatan ini juga membuka jalan bagi mereka untuk bermimpi lebih besar, bercita-cita lebih tinggi, dan mempersiapkan diri untuk masa depan yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi perguruan tinggi, lembaga pendidikan, dan masyarakat luas untuk terus mendorong lahirnya program-program pemberdayaan yang inklusif, berkelanjutan, dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian di Panti Asuhan Yatim Dhuafa Mizan Amanah melalui pendekatan socio-technopreneurship berhasil mencapai tujuan utama dalam meningkatkan literasi komputer dasar, literasi keuangan dasar, dan literasi kewirausahaan dasar anak-anak panti asuhan. Program ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta, terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan signifikan. Meskipun terdapat kendala keterbatasan sarana pembelajaran dan variasi tingkat pemahaman peserta, kegiatan ini tetap memberikan kontribusi nyata terhadap pemberdayaan anak-anak panti asuhan, membantu mereka lebih siap menghadapi tantangan masa depan. Pendekatan yang digunakan terbukti efektif dan dapat dijadikan model pemberdayaan masyarakat yang berkelanjutan.

## **REKOMENDASI**

Untuk pengabdian selanjutnya, disarankan untuk memperluas materi pembelajaran dengan memasukkan keterampilan digital tambahan yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini, seperti literasi media sosial yang positif dan pengelolaan konten digital. Mengingat kendala keterbatasan sarana pembelajaran dan akses internet yang tidak selalu stabil, penting untuk menjalin kemitraan dengan lembaga atau pihak eksternal guna mendukung penyediaan fasilitas komputer dan akses internet yang lebih memadai. Selain itu, variasi tingkat pemahaman peserta dapat diatasi dengan pembelajaran tambahan secara personal atau dalam kelompok kecil, serta pelatihan pedagogi bagi fasilitator untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Monitoring dan evaluasi berkala juga diperlukan untuk

memastikan dampak pengabdian tetap berkelanjutan dan dapat dioptimalkan. Penerapan model mentoring atau pendampingan berkelanjutan dapat membantu memastikan keterampilan yang diperoleh tetap relevan dan aplikatif. Dengan pengembangan lebih lanjut, program ini diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan masyarakat yang komprehensif dan berdampak jangka panjang bagi anak-anak panti asuhan.

## **ACKNOWLEDGMENT**

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Panti Asuhan Yatim Dhuafa Mizan Amanah atas kesediaan dan partisipasi aktif dalam pelaksanaan program pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan seluruh tim pelaksana yang telah memberikan bimbingan, dukungan, serta kontribusi nyata dalam setiap tahapan kegiatan. Penghargaan khusus diberikan kepada institusi ITBAD Jakarta yang telah memfasilitasi kegiatan ini sebagai bagian dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi masyarakat sasaran dan menjadi inspirasi bagi pengembangan program pemberdayaan serupa di masa depan.

## **KONTRIBUSI PENULIS**

Seluruh penulis terlibat aktif dalam setiap tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dan penyusunan artikel ini. Farel Bayone Meijabar berperan dalam merancang konsep kegiatan, mengoordinasikan tim pelaksana, serta menyusun draf awal naskah. Alifna Zhillan Zhalila bertanggung jawab atas pengembangan materi literasi keuangan dan pengumpulan data lapangan. Marshanda Azzahra memfokuskan diri pada analisis data hasil kegiatan serta penyusunan bagian hasil dan diskusi. Muhamad Annafi Anwar mendesain aspek teknis pelatihan berbasis digital dan menangani dokumentasi visual kegiatan. Alfarezi Khulafa Haq membantu dalam pelaksanaan sesi pembelajaran serta menjembatani komunikasi antara tim dengan pihak mitra. Giffari Syawal Maulana bertugas mengolah data observasi serta memvisualisasikan hasil pre-test dan post-test. Qarin Callysta Zahra Kuswara menyusun instrumen evaluasi dan menulis bagian metodologi. Putri Ariandita berkontribusi dalam penulisan tinjauan pustaka dan pengelolaan referensi. Algi Patriansah melakukan pendampingan intensif terhadap peserta selama pelatihan dan mencatat dinamika harian kegiatan. Sementara itu, Elsa Patricia Bonita mengintegrasikan kerangka teori ke dalam naskah dan melakukan penyuntingan akhir untuk memastikan kohesivitas tulisan. Semua penulis berkontribusi secara kolektif dalam validasi isi dan telah menyetujui naskah akhir untuk diajukan dalam publikasi.

## **REFERENCES**

- Afrila, D., Kewirausahaan, L., & Berwirausaha, M. (2025). Literasi ekonomi dan literasi kewirausahaan sebagai faktor pendorong minat berwirausaha. *Jurnal*, 8, 1041–1044.
- Amadu, T. (2023). The effect of innovation and technology in social entrepreneurship: A study of selected social ventures in Nigeria.

- American Journal of Research in Business and Social Sciences*, 3(3).  
<https://doi.org/10.58314/35ght6>
- Dasra Viana, E., Febrianti, F., & Ratna Dewi, F. (2021). Literasi keuangan, inklusi keuangan dan minat investasi Generasi Z di Jabodetabek. *Jurnal Manajemen Dan Organisasi (JMO)*, 12(3), 252–264.
- Dini Syaputri, M., & Michael, I. (2019). Membangun percaya diri anak panti asuhan melalui kreativitas majalah dinding sekolah. *Jurnal*, 1(2).
- Ferdian, P. N., Ellyawati, N., & Riyadi, R. (2022). Literasi ekonomi mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Mulawarman. *Educational Studies: Conference Series*, 2(1), 40–45.  
<https://doi.org/10.30872/escs.v2i1.1188>
- Gómez, R., Cedillo, J., Castellanos-Sanchez, E., Sánchez, T., & Perez-Garcia, R. (2023). Development of a technological innovation and social entrepreneurship training program to generate services in a Mexican public entity. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*, 6(13), 74–87. <https://doi.org/10.15587/1729-4061.2023.289753>
- Herutomo, A., Dhewanto, W., & Prasetyo, E. (2022). Social entrepreneurship and sustainable development goals: A conceptual framework. *European Conference on Innovation and Entrepreneurship*, 17(1), 275–283.  
<https://doi.org/10.34190/ecie.17.1.505>
- Hozairi, H. (2024). Pemberdayaan relawan penjaga pantai dan laut Madura melalui program digital skills. *NJCEE*, 1(2), 65–73.  
<https://doi.org/10.36564/njcee.v1i2.15>
- Kuntari, W., & Sarwoprasodjo, S. (2023). Micro-hydro power plant-based social entrepreneurship practices in rural West Java: A case study of Cintamekar Village, Subang Regency. *Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 11(2), 181–191. <https://doi.org/10.22500/11202345076>
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi tenaga perpustakaan sekolah dan guru di wilayah Jakarta Pusat melalui pelatihan literasi informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61.  
<https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Osabohien, R., Worgwu, H., & Al-Faryan, M. (2022). Social entrepreneurship, technology diffusion and future employment in Nigeria. *Social Enterprise Journal*, 19(1), 40–50. <https://doi.org/10.1108/sej-03-2022-0032>
- Pergelova, A., Angulo-Ruiz, F., Manolova, T., & Yordanova, D. (2023). Entrepreneurship education and its gendered effects on feasibility, desirability and intentions for technology entrepreneurship among STEM students. *International Journal of Gender and Entrepreneurship*, 15(2), 191–228. <https://doi.org/10.1108/ijge-08-2022-0139>
- Prasetyo, A. (2021). *Efektivitas game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Penerbit Pendidikan Digital.
- Rahmawati, I., Leksono, I. P., & Buana, A. (n.d.). Pengembangan game petualang untuk pembelajaran berhitung. *Edcomtech*.
- Reza, F., Sugiarta, N., Ilham, Y., & Lestari, A. (2024). Sosialisasi waspada penyebaran hoaks di media sosial. *Bhakti Karya dan Inovatif*, 4(1), 1–6.  
<https://doi.org/10.37278/bhaktikaryadaninovatif.v4i1.692>
- Satrianny, I. P., Djohan, D., & Supatminingsih, T. (2024). Peran teknologi dalam pendidikan kewirausahaan: Analisis penggunaan platform digital

- untuk pembelajaran kewirausahaan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 10157–10162.
- Septantiningtyas, N., Laili, N., Nuraini, Y., Aini, Z., & Jannah, Z. (2023). PKM pelatihan teknologi informasi untuk meningkatkan keterampilan dan kesadaran digital masyarakat pedesaan Dusun Margoayu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10), 2586–2591. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v1i10.556>
- Siahaan, F., Rasyiddin, A., & Nugroho, I. (2024). Sosialisasi media sosial dengan memanfaatkan media sosial sebagai personal branding pada SMA Negeri 6 Tigaraksa. *JPMEBD*, 1(2), 107–113. <https://doi.org/10.59407/jpmebd.v1i2.1110>
- Staicu, D. (2021). A qualitative study on social entrepreneurship: Technology-based social ventures and humanitarian entrepreneurial mindset. *Proceedings of the International Conference on Business Excellence*, 15(1), 1096–1112. <https://doi.org/10.2478/picbe-2021-0103>
- Suhartini, T. (2020). Tantangan infrastruktur dalam pendidikan nonformal di panti asuhan. *Jurnal Pendidikan Masyarakat*, 5(2), 88–96.
- Susano, A. (2024). Literasi digital pendampingan digitalisasi pada pelaku UMKM di Kecamatan Tingkir Kota Salatiga. *EduJPM*, 1(1). <https://doi.org/10.69726/edujpm.v1i1.2>
- Syabaruddin, A., & Imamudin, I. (2022). Implementasi literasi digital di kalangan mahasiswa. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 942–950. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i3.3447>
- Tanjung, A., Suciptaningsih, O., & Asikin, N. (2024). Urgensi etika dalam literasi digital di era globalisasi. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 32–41. <https://doi.org/10.24176/wasis.v5i1.11566>
- Yordanova, D. (2018). Desirability of technology entrepreneurship among Bulgarian STEM students: The role of entrepreneurship education. *European Research Studies Journal*, 21(3), 446–462. <https://doi.org/10.35808/ersj/1667>