ABDIMAS TERAPAN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Terapan
Volume 4, Nomor 1, Juni 2026
e-ISSN: 2987-8608 p-ISSN: 2987-8616, Hal. 56-66
DOI: https://doi.org/10.59061/abdimasterapan.v4i1.1466
Tersedia: https://e-journal.poltek-kampar.ac.id/index.php/ABDIMASTERAPAN

Pemberdayaan Masyarakat Melalui Edukasi Sosial, Literasi Keuangan, Literasi Digital, dan Digitalisasi UMKM di Desa Tambun

Community Empowerment Through Social Education, Financial Literacy, Digital Literacy, and Msme Digitalization in Tambun Village

Adelia Selsabila Dewi Mungkasi[1*], Arta Uli Pangaribuan[2], Aurel Rizky Hanafi[3], Camelia Diva Kirani[4], Dhea Nabila Azzahra[5], Farhan Nasuha[6], Henry Afif Setiantono[7], Imelda Cantika Rizqina P[8], Matias Daeli[9], Nahdil Khoiru Hakim[10], Naila Shafa Salsabila[11], Nuria Fadilah[12], Raja Akmal Zaidan[13], Rangga Adiputra S[14], Yuza'Alatthur[15]

[1-15]Universitas Bhayangkhara Jakarta Raya, Indonesia

Email: adeliaselsabilla22@gmail.com[1], cameliadiva99@gmail.com[2], dheanabila0611@gmail.com[3], farhannasuha10@gmail.com[4], hanafiaurel75@gmail.com[5], henryafif4@gmail.com[6], imelinacantika311@gmail.com[7], matiass21532@gmail.com[8], nahdilkhoiruhakim@gmail.com[9], nailashf.29@gmial.com[10], nuriafadilah33@gmail.com[11], rajaakmalz456@gmail.com[12], rangga12adi@gmail.com[13], yujaatrr@gmail.com[14], ulipangaribuan16@gmail.com[15]*

[*]Penulis korespondensi: adeliaselsabilla22@gmail.com[1]

Riwayat Artikel:
Naskah Masuk:19 April 2026;
Revisi:01 Mei 2026;
Diterima: 07 Juni 2026;
Terbit: 30 Juni 2026

Keywords: *Community Empowerment; Digital Literacy; Financial Literac; MSMEs; Social Education.*

Abstract. *Community service activities are one of the implementations of the Tri Dharma of Higher Education that aim to improve community welfare through educational and empowerment programs. This community service activity was conducted in Tambun Village, Bekasi Regency, through four main programs: anti-drug and anti-bullying education, financial literacy and saving culture education, healthy gadget usage education, and MSME digitalization assistance. The activity employed a participatory approach involving observation, socialization, mentoring, and evaluation. The target participants included junior high school students, elementary school students, parents, and local MSME actors. The results indicated an increase in participants' understanding of the dangers of drugs and juvenile delinquency, improved awareness of financial management from an early age, increased parental awareness regarding healthy gadget use, and enhanced understanding among MSME actors regarding digital marketing utilization. The implementation of these programs demonstrated that educational and mentoring approaches can contribute positively to community empowerment. In addition, students gained practical experience in communication, leadership, teamwork, and problem-solving within community settings.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui program edukasi dan pemberdayaan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Desa Tambun, Kabupaten Bekasi melalui empat program utama yaitu sosialisasi anti narkoba dan tawuran, edukasi literasi keuangan dan budaya menabung, sosialisasi penggunaan gadget sehat, serta pendampingan digitalisasi UMKM. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui kegiatan observasi, sosialisasi, pendampingan, dan evaluasi. Sasaran kegiatan meliputi siswa SMP, siswa SD, wali murid, serta pelaku UMKM di Desa Tambun. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai bahaya narkoba dan kenakalan remaja, meningkatnya kesadaran pengelolaan keuangan sejak dini, bertambahnya pemahaman orang tua mengenai penggunaan gadget yang sehat bagi anak, serta meningkatnya pengetahuan pelaku UMKM dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pemasaran usaha. Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif dan partisipatif mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas sumber daya masyarakat sekaligus meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam pengabdian kepada masyarakat. Jumlah kata-kata kunci 5 kata. Kata-kata kunci ini diperlukan untuk komputerisasi. Pencarian judul penelitian dan abstraknya dipermudah dengan kata-kata kunci tersebut.

Kata Kunci: Digitalisasi UMKM; Edukasi Sosial; Literasi Digital; Literasi Keuangan; Pemberdayaan Masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa melalui keterlibatan langsung dalam kehidupan masyarakat. Kegiatan ini menjadi sarana implementasi ilmu pengetahuan yang diperoleh di perguruan tinggi untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada di masyarakat.

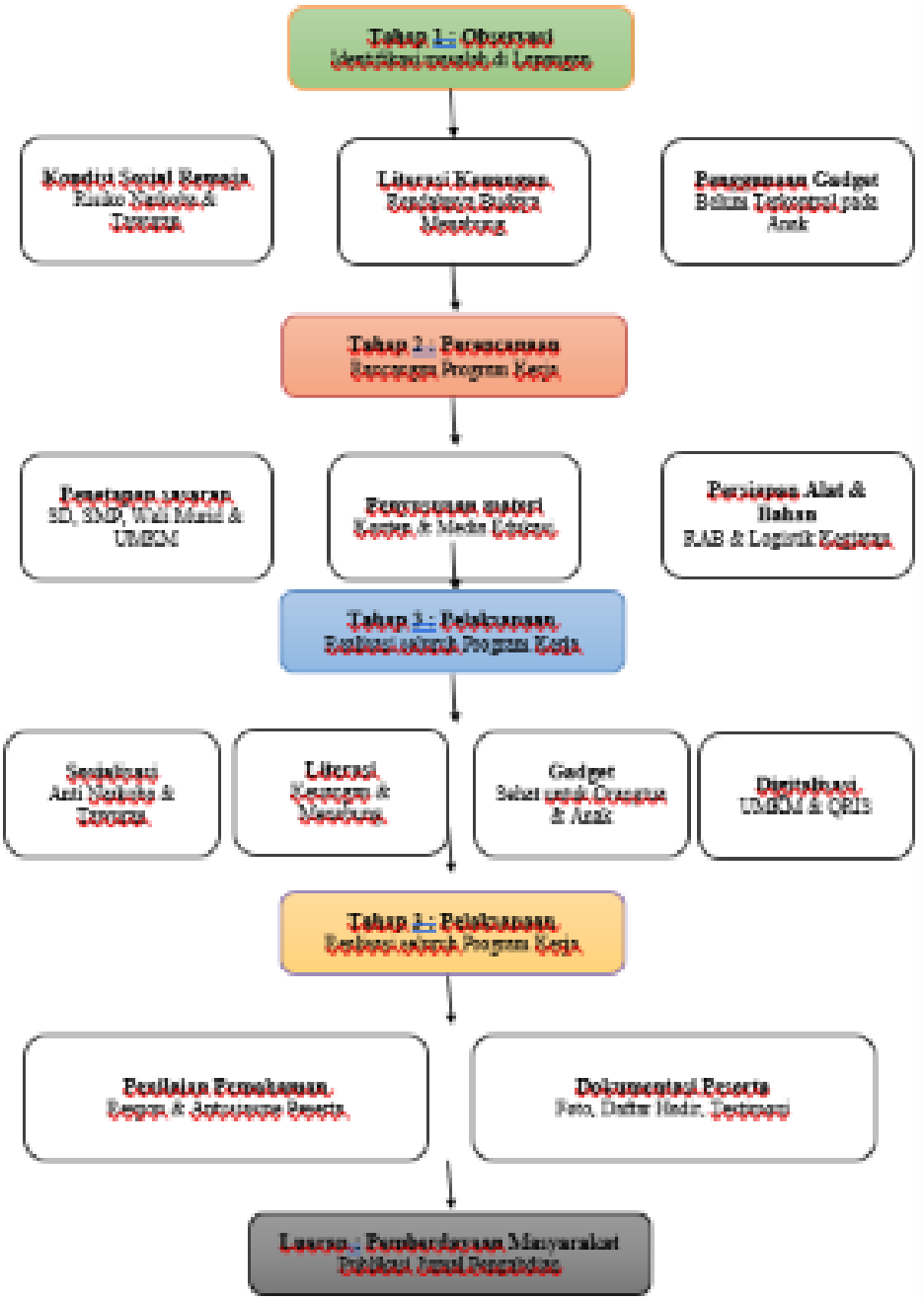
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Desa Tambun, ditemukan beberapa permasalahan sosial yang memerlukan perhatian, antara lain meningkatnya risiko penyalahgunaan narkoba dan tawuran pada kalangan remaja, rendahnya budaya menabung pada anak-anak, penggunaan gadget yang belum terkontrol, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan usaha masyarakat.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi masyarakat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan ekonomi. Namun, perkembangan tersebut juga menimbulkan berbagai tantangan apabila tidak disertai dengan edukasi yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan program pemberdayaan masyarakat yang mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam menghadapi perubahan sosial dan teknologi.

Program pengabdian ini bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya narkoba dan tawuran, membangun budaya menabung sejak usia dini, meningkatkan pemahaman penggunaan gadget secara sehat, serta membantu pelaku UMKM dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pemasaran usaha.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Desa Tambun, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, pada periode 19 Mei hingga 19 Juni 2026. Program ini melibatkan 15 mahasiswa dari berbagai program studi di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, di bawah bimbingan Dosen Pembimbing Lapangan Bintang Narpati, SE, MM, serta dengan dukungan penuh dari perangkat Desa Tambun yang dipimpin oleh Kepala Desa Sarja Winata.



Gambar 1. Diagram Progress Kegiatan KKN.

Pendekatan yang digunakan dalam seluruh rangkaian kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan masyarakat tidak hanya menjadi objek penerima manfaat, melainkan juga terlibat aktif dalam setiap proses perencanaan dan pelaksanaan kegiatan. Dengan cara ini, program yang dijalankan lebih relevan dengan kondisi dan kebutuhan nyata masyarakat di lapangan.

Secara teknis, pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam empat tahapan utama. Tahap pertama adalah observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap kondisi sosial, pendidikan, dan ekonomi masyarakat Desa Tambun guna mengidentifikasi permasalahan yang paling mendesak untuk ditangani. Tahap kedua adalah perencanaan, di mana tim siswa merancang

program kerja berdasarkan hasil temuan observasi, termasuk menentukan sasaran, metode penyampaian, materi kegiatan, serta kebutuhan alat dan bahan. Tahap ketiga adalah pelaksanaan, yaitu realisasi seluruh program kerja yang telah dirancang melalui kegiatan sosialisasi, pendampingan langsung, dan praktik bersama peserta. Tahap keempat adalah evaluasi, yang dilakukan setelah setiap program selesai dilaksanakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta dan menilai efektivitas metode yang digunakan.

Program kerja yang dilaksanakan terdiri atas empat kegiatan pokok. Kegiatan pertama adalah sosialisasi anti narkoba dan tawuran yang ditujukan kepada siswa SMP. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan mengajak peserta berdiskusi dan menonton video edukasi pendek. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan permainan tradisional dan senam bersama sebagai bentuk aktivitas positif yang dapat menjadi alternatif pengisi waktu luang bagi remaja. Kegiatan kedua adalah edukasi konservasi uang dan tabungan budaya untuk siswa SD. Selain pemaparan materi yang disampaikan dengan bahasa sederhana dan media visual yang menarik, peserta juga diajak untuk membuat celengan dari botol bekas sebagai praktik langsung yang menyenangkan dan bermakna. Kegiatan ketiga adalah sosialisasi penggunaan gadget sehat yang ditujukan kepada anak SD dan wali murid secara bersamaan. Pemaparan dilakukan dengan pendekatan komunikatif agar orang tua dan anak-anak sama-sama memahami pentingnya penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan keempat adalah pendampingan digitalisasi UMKM, di mana pelaku usaha lokal diberikan pelatihan penggunaan media sosial untuk keperluan promosi, cara membuat konten sederhana yang menarik, serta pengenalan dan pendaftaran QRIS sebagai alat pembayaran digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh program kerja KKN Kelompok 52 terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Masing-masing kegiatan memiliki sasaran dan capaian tersendiri yang secara keseluruhan memberikan dampak positif bagi masyarakat Desa Tambun.

Digitalisasi UMKM

Kegiatan pendampingan digitalisasi UMKM dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2026 dengan melibatkan pelaku usaha mikro yang ada di Desa Tambun, salah satunya adalah warung makan Baslok Sult yang berlokasi di sekitar desa. Kegiatan ini diawali dengan sesi diskusi untuk memahami kondisi usaha masing-masing peserta, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi mengenai pentingnya kehadiran usaha di platform digital serta cara membuat akun bisnis di media sosial. Para peserta juga mendapatkan panduan praktis mengenai cara

mengambil foto produk yang menarik menggunakan kamera ponsel, menulis caption promosi yang efektif, serta teknik dasar pengelolaan akun media sosial untuk keperluan usaha.

Selain pelatihan media sosial, kegiatan ini juga mencakup pengenalan dan pendaftaran QRIS sebagai sistem pembayaran digital. Mahasiswa membantu pelaku usaha dalam memahami cara kerja QRIS, proses pendaftaran, serta manfaatnya bagi kemudahan transaksi dengan pelanggan. Bank Indonesia (2023) menjelaskan bahwa QRIS dirancang untuk mempercepat proses transaksi digital sehingga dapat diakses bahkan oleh pelaku usaha berskala kecil sekalipun. Setelah mengikuti sesi ini, beberapa pelaku UMKM menyatakan minat mereka untuk segera menerapkan sistem digital tersebut dalam kegiatan usaha sehari-hari (Priatna & Lestari, 2026).

Sosialisasi Penggunaan Gadget Sehat

Program ini dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2026 dan dihadiri oleh anak-anak SD beserta orang tua atau wali murid mereka. Kegiatan berlangsung di lingkungan desa dengan suasana yang ramah lingkungan dan penuh antusias dari para peserta. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan berbagai jenis gadget yang umum digunakan anak-anak, pemaparan mengenai dampak positif penggunaan gadget seperti akses informasi dan media belajar, serta penjelasan mendalam mengenai risiko negatif yang dapat timbul dari penggunaan yang berlebihan.

Kepada orang tua, materi difokuskan pada strategi pengasuhan digital yang sehat, mulai dari cara menetapkan batasan waktu layar, memilih konten yang sesuai usia, hingga membangun komunikasi terbuka dengan anak mengenai dunia digital. Banyak orang tua yang mengaku baru menyadari pentingnya peran aktif mereka dalam mendampingi anak saat menggunakan gadget. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi semacam ini sangat dibutuhkan di lingkungan masyarakat yang perkembangan teknologinya terjadi lebih cepat dibandingkan peningkatan literasi digital orang tua.

Sosialisasi Anti Narkoba dan Tawuran

Juga dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2026, kegiatan ini menyasar remaja berusia 10 tahun ke atas, khususnya siswa tingkat SMP di sekitar Desa Tambun. Penyampaian materi dilakukan dengan gaya yang santai namun tetap informatif, menggunakan media visual dan video pendek agar lebih mudah dipahami oleh peserta yang rata-rata berusia remaja awal. Materi yang dibahas meliputi pengertian dan jenis-jenis narkoba, dampak fisik dan psikologis terhadap narkoba, serta bahaya tawuran baik dari sisi hukum maupun keselamatan jiwa.

Yang menjadi nilai tambah dalam kegiatan ini adalah sesi permainan tradisional yang diadakan setelah pemaparan materi. Peserta diajak bermain bersama dan berinteraksi dalam

nuansa keceriaan yang mendorong semangat kebersamaan dan sportivitas. Melalui aktivitas ini, siswa ingin menyampaikan pesan bahwa ada banyak kegiatan positif yang bisa dilakukan remaja selain bergaul dalam lingkaran pergaulan negatif.

Sosialisasi Pengelolaan Uang dan Budaya Menabung

Program terakhir dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2026 dan diperuntukkan bagi anak-anak SD di Desa Tambun. Kegiatan ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta yang masih berusia anak-anak, sehingga metode yang digunakan harus menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Materi disampaikan menggunakan alat peraga visual dan permainan ringan sebelum masuk ke sesi inti.

Inti dari program ini adalah praktik membuat celengan dari botol bekas yang sudah disiapkan sebelumnya. Setiap anak mendapatkan bahan dan perlengkapan seperti kucing, kuas, gunting, dan kertas kado untuk menghias celengan mereka sendiri. Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan konsep menabung secara teori, tetapi juga memberikan pengalaman langsung yang membuat anak-anak antusias dan ingin segera menanamkan kebiasaan menabung di rumah. Banyak anak yang pulang sambil membawa celengan hasil karya mereka sendiri dengan wajah penuh kebanggaan, yang menjadi indikator keberhasilan pendekatan pembelajaran berbasis praktik dalam program ini (Yudowati & Mardhyya, 2026)

Tabel 1. Rangkuman Pelaksanaan Kegiatan KKN Kelompok 52.

No	Tanggal	Kegiatan	Sasaran Peserta	Uraian Kegiatan	Capaian Kegiatan
1	30 Mei 2026	Digitalisasi UMKM	Pelaku UMKM Desa Tambun	Pelatihan media sosial, pembuatan konten, dan pendaftaran QRIS	Pelaku UMKM memahami cara promosi digital dan transaksi non-tunai
2	5 Juni 2026	Sosialisasi Penggunaan Gadget Sehat	Anak SD dan wali murid	Pemaparan materi dampak gadget dan strategi pengasuhan digital	Peserta memahami penggunaan gadget secara sehat dan bijak
3	6 Juni 2026	Sosialisasi Anti Narkoba dan Tawuran	Remaja usia 10 tahun ke atas	Penyampaian materi bahaya narkoba, tawuran, dan permainan tradisional	Meningkatnya kesadaran remaja terhadap bahaya narkoba dan tawuran
4	7 Juni 2026	Sosialisasi Pengelolaan Uang dan Budaya Menabung	Anak-anak SD	Edukasi literasi keuangan dan praktik membuat celengan dari botol bekas	Anak-anak memahami pentingnya menabung dan mampu membuat celengan sendiri

4. DISKUSI

Pelaksanaan empat program utama dalam kegiatan KKN ini secara keseluruhan berjalan dengan baik dan menunjukkan respon positif dari berbagai kalangan masyarakat Desa Tambun. Namun demikian, setiap program memiliki dinamika tersendiri yang perlu dikaji lebih mendalam untuk memahami relevansi dan dampaknya terhadap perubahan sosial yang diharapkan.

Dalam konteks program sosialisasi anti narkoba dan tawuran, pendekatan yang digunakan tidak hanya bersifat ceramah satu arah, tetapi juga melibatkan diskusi terbuka yang memberikan ruang bagi peserta untuk menyampaikan pendapat dan pengalaman mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan Kartono (2017) yang menyebutkan bahwa kenakalan remaja bukan semata-mata mata produk dari karakter buruk individu, melainkan juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan minimalnya saluran komunikasi antara remaja dengan orang dewasa di sekitar mereka. Dengan membuka ruang dialog yang setara, siswa berhasil membangun kepercayaan peserta sehingga sinkronisasi pesan pencegahan menjadi lebih efektif.

Penambahan sesi permainan tradisional setelah pemaparan materi juga memberikan dimensi berbeda dalam program ini. Permainan tradisional seperti yang dimainkan bersama peserta tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menjadi media untuk membangun nilai-nilai positif seperti kerja sama, sportivitas, dan kemampuan berkomunikasi secara sehat. Remaja yang sebelumnya terlihat kurang antusias pada sesi materi ternyata menjadi sangat aktif saat sesi permainan berlangsung, yang membuktikan bahwa pendekatan experiential learning sangat efektif untuk kelompok usia remaja.

Pada program edukasi literasi keuangan, pemilihan metode yang dilakukan membuat celengan terbukti menjadi strategi yang tepat. Anak-anak pada usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak seperti "menabung" jika dikaitkan dengan aktivitas fisik yang konkret dan menyenangkan. Yudowati dan Mardhyya (2026) dalam kajiannya mengenai literasi keuangan komunitas juga menegaskan bahwa penyampaian edukasi keuangan kepada masyarakat akan jauh lebih efektif bila menggunakan pendekatan berbasis aktivitas daripada sekadar ceramah. Anak-anak yang pulang membawa celengan hasil karya tangan mereka sendiri secara tidak langsung telah menerima pesan bahwa menabung adalah sesuatu yang menyenangkan dan bisa dilakukan kapan saja.

Sementara itu, program sosialisasi gadget sehat mengungkapkan tantangan tersendiri di lapangan, yaitu adanya pemahaman antara generasi orang tua dan anak mengenai teknologi digital. Banyak orang tua yang sebenarnya juga masih awam dengan fitur-fitur di dalam perangkat yang digunakan anak-anak mereka setiap hari. Kondisi ini mempertegas pentingnya

sosialisasi pengasuhan digital yang tidak hanya menyasar anak-anak, tetapi juga orang tua sebagai pihak yang bertanggung jawab atas pengawasan penggunaan teknologi di rumah. American Academy of Pediatrics (2020) secara eksplisit menempatkan orang tua sebagai "gatekeeper" yang menentukan sejauh mana teknologi memberikan manfaat atau justru merugikan perkembangan anak. Oleh karena itu, sesi untuk wali murid dalam program ini dirancang lebih interaktif dengan memberikan tips praktis yang langsung bisa diterapkan di rumah.

Program digitalisasi UMKM menjadi program yang paling banyak mendapat atensi dari peserta, mengingat isu pemasaran usaha merupakan persoalan nyata yang langsung bersinggungan dengan berkelanjutannya kehidupan ekonomi mereka sehari-hari. Banyak pelaku UMKM yang belum menyadari bahwa media sosial yang mereka gunakan untuk keperluan pribadi sebenarnya bisa dioptimalkan untuk kepentingan promosi usaha tanpa memerlukan biaya tambahan yang besar. Kementerian Koperasi dan UKM (2023) mencatat bahwa sebagian besar hambatan digitalisasi UMKM bukan terletak pada keterbatasan teknologi, melainkan pada minimnya pengetahuan dan kepercayaan diri pelaku usaha untuk mencoba hal baru.

Pengenalan QRIS sebagai sistem pembayaran digital juga mendapat respon yang antusias. Beberapa usaha pelaku yang sebelumnya ragu karena mengira proses pendaftaran QRIS rumit dan membutuhkan perangkat khusus, akhirnya memahami bahwa sistem ini justru sangat mudah dan terjangkau. Bank Indonesia (2023) dalam berbagai publikasinya menyebutkan bahwa QRIS dirancang untuk inklusif, artinya bisa digunakan oleh usaha sekecil apapun dan daerah manapun selama tersedia jaringan internet. Pemahaman ini menjadi titik balik bagi beberapa peserta yang kemudian menyatakan kesiapan mereka untuk mulai bertransisi ke sistem transaksi digital.

Secara umum, program keempat yang dijalankan saling melengkapi dan mencerminkan pendekatan holistik dalam pemberdayaan masyarakat. Permasalahan sosial, ekonomi, dan digital tidak dapat diselesaikan secara terpisah-pisah, melainkan harus diselesaikan secara bersamaan dengan mempertimbangkan keterkaitan antar aspek kehidupan masyarakat.



Gambar 2. Digitalisasi UMKM.



Gambar 2. Sosialisasi Penggunaan Gadget Sehat.



Gambar 3. Sosialisai Bahaya Narkoba dan Tawuran.



Gambar 4. Sosialisasi Pengelolaan Uang dan Bahaya Menabung.

5. KESIMPULAN

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Kelompok 52 Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang dilaksanakan di Desa Tambun selama satu bulan penuh, mulai 19 Mei hingga 19 Juni 2026, telah memberikan kontribusi yang nyata dan terukur bagi masyarakat setempat. Keempat program yang dijalankan masing-masing berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Program sosialisasi anti narkoba dan tawuran berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran remaja mengenai bahaya perilaku menyimpang serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan yang bermanfaat. Program edukasi literasi keuangan dan budaya menabung berhasil menanamkan kebiasaan positif pada anak-anak sejak dini melalui pendekatan kreatif yang mudah diterima. Program sosialisasi penggunaan gadget sehat memberikan pemahaman bersama kepada anak dan orang tua mengenai pentingnya penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab di lingkungan keluarga. Sementara program digitalisasi UMKM membuka wawasan baru bagi pelaku usaha lokal tentang potensi besar yang dapat diperoleh melalui pemanfaatan teknologi digital, baik untuk pemasaran maupun sistem transaksi.

Di luar dampak terhadap masyarakat, kegiatan KKN ini juga menjadi pengalaman yang sangat berharga bagi mahasiswa yang terlibat. Kemampuan berkomunikasi di hadapan berbagai kalangan usia, kemampuan memimpin kelompok, bekerja sama dalam tekanan, serta merespons situasi yang tidak terduga di lapangan merupakan keterampilan yang terasah secara organik melalui program ini.

Sebagai rekomendasi ke depan, diharapkan adanya program lanjutan yang bersifat berkelanjutan sehingga dampak yang sudah mulai terbangun tidak berhenti begitu siswa meninggalkan desa. Selain itu, keterlibatan pemerintah desa dan lembaga-lembaga lokal dalam meneruskan program serupa sangat diharapkan agar pemberdayaan masyarakat Desa Tambun dapat terus berkembang secara mandiri dan konsisten.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Seluruh tim pelaksana mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Bintang Narpati, SE, MM selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan Arah, bimbingan, dan dukungan penuh selama pelaksanaan KKN. Penghargaan setinggi-tingginya juga disampaikan kepada Bapak Sarja Winata selaku Kepala Desa Tambun beserta seluruh perangkat desa yang telah membuka pintu selebar-lebarnya bagi mahasiswa untuk berkegiatan di wilayah mereka. Kegiatan ini juga tidak akan berjalan lancar tanpa partisipasi

aktif dari pihak sekolah, pelaku UMKM, wali murid, dan seluruh warga Desa Tambun yang dengan tangan terbuka menerima dan mendukung setiap program yang dilaksanakan. Terakhir, kami sampaikan penghargaan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Bhayangkara Jakarta Raya atas dukungan institusional yang menjadi landasan terselenggaranya program KKN ini.

DAFTAR REFERENSI

Akademi Pediatri Amerika. (2020). *Media dan pikiran anak muda*. *Jurnal Pediatri*.

Bank Indonesia. (2023). *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) sebagai sistem pembayaran digital nasional*. Bank Indonesia.

Juwanda, R., & Faradila, A. (2026). Pemberdayaan kreativitas anak melalui kegiatan pendidikan agama dan permainan pendidikan jasmani.

Kartono, K. (2017). *Patologi sosial 2: Kenakalan remaja*. Rajawali Pers.

Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia. (2023). *Transformasi digital UMKM untuk penguatan ekonomi masyarakat*. Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia.

Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Strategi nasional literasi keuangan Indonesia 2021–2025*. Otoritas Jasa Keuangan.

Priatna, W., & Lestari, T. S. (2026). Penguatan infrastruktur desa digital melalui penerapan jaringan RT/RW-Net dan pelatihan pemanfaatan.

Republik Indonesia. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika*.

Yudowati, R., & Mardhyya, A. (2026). Peningkatan literasi keuangan digital dan keterampilan daur ulang plastik bagi pengurus Bank Sampah Sumber Jaya Kranggan Bekasi.