

Pemberdayaan Kelompok Remaja melalui Pelatihan Desain di Kampung Jimpitan Kelurahan Batu Jaya Kota Tangerang

Empowerment of Youth Groups through Design Training in Jimpitan Village Batu Jaya Village Tangerang City

Ilham Aji Pangestu¹, Irvan Arif Kurniawan², Muhammad Amin Nasution³,

Inas Sofia Latif⁴, Sudana Fikri⁵

^{1,3,4,5} Fakultas Hukum, Universitas Islam Syekh-Yusuf, Tangerang, Indonesia

² Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Islam Syekh-Yusuf, Tangerang, Indonesia

* Correspondence e-mail; iapangestu@unis.ac.id

Article history

Submitted: 2023/01/14; Revised: 2023/02/18; Accepted: 2023/03/26

Abstract

Youth activities in Jimpitan Village in RT 03 RW 03, Batu Jaya, Batu Ceper, Tangerang City are gathered in a forum known as PIKKR (Center for Information, Counseling, Youth Communication). Based on the results of the interview, it is known that the problem faced by the PIKKR youth group is the productivity of the adolescent group in developing and optimizing existing resources. The purpose of implementing this PKM is to empower and develop the potential of PIKKR in the development of Jimpitan Village. Empowerment and development are carried out in the form of design training. The method was carried out with Participatory Action Research (PAR) to the PIKKR youth group. Based on the PKM that has been implemented, it can be concluded that, first, participants' interest in exploring design, participants' understanding of adobe illustrator applications, and understanding of the use of pathfinders show a positive trend. However, in terms of interest in studying adobe illustrator applications shows doubts. Second, participants already understand the basics and theories in the design. Third, participants can already practice these design theories by making design samples. As for the advice given, first, a special space was created that can be used as a design practice for PIKKR teenagers. Second, there are continuous follow-up activities, in the form of advanced training and intensive mentoring.

Keywords

adolescent; community empowerment; design training.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

1. PENDAHULUAN

Kampung Jimpitan terletak di RT 03 RW 03, Kelurahan Batu Jaya, Kecamatan Batu Ceper, Kota Tangerang. Kampung Jimpitan meliputi setingkat Rukun Warga (RW), yaitu RW 03 (Pemerintah Kota Tangerang, 2021). Jumlah penduduk Kampung Jimpitan untuk tingkat RT (RT 03) berjumlah ± 197 kepala keluarga dan untuk tingkat RW (RW 03) berjumlah ± 500 kepala keluarga. Adapun kegiatan masyarakat Kampung Jimpitan, secara umum terpusat pada satu lahan yang berada di RT 03 RW 03, yang kemudian digunakan oleh masyarakat untuk kegiatan dan mengembangkan program-program Kampung Jimpitan.

Kegiatan rutin yang dilakukan di Kampung Jimpitan meliputi pengajian RW, yasinan, kelompok wanita tani (KWT), kegiatan memasak (kuliner) dan praktik kerajinan. Masyarakat Kampung Jimpitan sendiri, saat ini sudah menghasilkan berbagai macam produk kerajinan. Selain program tersebut, beberapa program lain yang sudah berjalan di antaranya dengan memanfaatkan lahan di tempat tersebut, seperti menanam berbagai macam sayuran, buah-buahan, dan memanfaatkan sebagian lahan untuk digunakan dalam perikanan. Untuk mendukung kegiatan, di lahan tersebut juga dibangun tempat-tempat yang mendukung aktivitas masyarakat, seperti, panggung, musholla, serambi, perpustakaan, tempat bermain, dan kantor kesekretariatan.

Kegiatan masyarakat di Kampung Jimpitan, saat ini masih eksis berjalan. Berbagai elemen baik orang tua dan remaja turut dilibatkan. Untuk kegiatan remaja, perkumpulan remaja Kampung Jimpitan dihimpun dalam suatu wadah kelompok remaja yang memiliki nama Pusat Informasi, Konseling, Komunikasi Remaja (PIKKR). Adapun secara struktural, jumlah kepengurusan kelompok remaja PIKKR berjumlah 15 (lima belas) orang, yang terdiri dari pengurus inti berjumlah 6 (enam) orang dan anggota berjumlah 9 (sembilan) orang.

Sebagai strategi untuk mengarahkan tugas masyarakat yang merupakan subjek dari pembangunan daerah, perlu dilakukan adanya pemberdayaan masyarakat. Kegiatan pemberdayaan ini juga sekaligus sebagai media dalam menggali potensi masyarakat agar lebih mandiri dan berdaya (Endah, 2020). Dengan dilibatkannya remaja pada aktivitas Kampung Jimpitan, diharapkan mampu menumbuhkan rasa memiliki terhadap Kampung Jimpitan, menghindari hal-hal negatif, dan menjadikannya lebih produktif (Nurhayani et al., 2022). Untuk kedepannya, pembiasaan remaja terhadap kegiatan lingkungan akan mempersiapkan mereka dalam menghadapi berbagai macam situasi yang tidak diharapkan (Sukanto, Nurhidayat, & Verawati, 2021).

Pemberdayaan kelompok remaja menjadi salah satu kunci keberhasilan di dalam pengembangan dan eksistensi Kampung Jimpitan. Terutama di tengah derasnya arus globalisasi dan regionalisasi masa kini, pemberian literasi dasar, kompetensi, dan pembentukan karakter yang berkualitas menjadi suatu keharusan (Samsiyah, 2019). Kampung Jimpitan dapat digunakan sebagai wadah kelompok remaja di dalam mengembangkan dan mengimplementasikan minat dan potensi yang dimiliki anggota kelompok remaja (Endang, Pramita, Syahrudin, Syafaat, & Ismaya, 2022).

Permasalahan yang dihadapi oleh kelompok remaja PIKKR adalah terkait dengan kurang optimalnya produktivitas kelompok remaja PIKKR di dalam mengembangkan dan mengoptimalkan sumber daya yang ada. Saat ini kelompok remaja PIKKR akan direncanakan untuk diberdayakan kembali. Remaja harus diarahkan kepada hal-hal yang positif, dalam hal ini khususnya pengembangan Kampung Jimpitan. Apabila remaja tidak diarahkan pada hal yang positif, dikhawatirkan akan terjerumus pada hal-hal yang tidak diinginkan, seperti narkoba, kenakalan remaja, kriminalitas, dan lain-lain. Dengan dilibatkannya remaja pada aktivitas Kampung Jimpitan, diharapkan menumbuhkan rasa memiliki terhadap Kampung Jimpitan, menghindari pada hal-hal negatif, dan menjadikan lebih produktif. Pemberdayaan kelompok remaja menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam pengembangan dan eksistensi Kampung Jimpitan. Kampung Jimpitan dapat digunakan sebagai wadah kelompok remaja untuk mengembangkan dan mengimplementasikan minat dan potensi yang dimiliki anggota kelompok remaja.

Adapun tujuan dilaksanakan PKM ini adalah untuk memberdayakan dan mengembangkan potensi PIKKR di dalam pengembangan Kampung Jimpitan. Pemberdayaan dan pengembangan dilakukan dalam bentuk pelatihan desain. Pemilihan pelatihan desain karena seni dapat digunakan untuk mengembangkan potensi kreatif (Puspitasari et al., 2022). *Output* yang dihasilkan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah kelompok remaja PIKKR memiliki pengetahuan dan keterampilan di dalam bidang desain, serta mengembangkannya.

2. METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode *Participatory Action Research (PAR)*. PAR dimaknai sebagai suatu asumsi baru ilmu pengetahuan yang berbeda dari ilmu pengetahuan konservatif (Andriati et al., 2022). Dalam hal ini, PAR digunakan sebagai pedoman bagi khalayak sasaran untuk dapat memiliki pandangan logis dan pertimbangan mengenai suatu masalah, sehingga mereka bisa lebih terarah, dan dapat menilai serta menentukan pilihan kegiatan yang akan mereka lakukan (Lewaherilla, Ralahallo, & Loppies, 2022; Nita, Andria, & Lukas, 2022).

Metode PAR memerlukan keterlibatan aktif dari pihak terkait agar dapat menganalisis kegiatan yang sedang berlangsung. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perlu atau tidaknya dilakukan perbaikan dan/atau perubahan kedepannya (Syaribanun, 2019). Pelaksanaan di lapangan, dilakukan melalui pelibatan kelompok remaja PIKKR. Kegiatan dibangun atas dasar partisipasi masyarakat dalam segala aspek kegiatan yang diawali dengan perencanaan hingga tahap evaluasi kegiatan pembelajaran dalam pelatihan (Aisyah, 2022; Darmawan, Alamsyah, & Rosmilawati, 2020). Aspek kegiatan yang dilakukan meliputi pengumpulan data, penyuluhan serta pelatihan, dan evaluasi.

2.1. Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara dan pengamatan secara langsung. Wawancara dilakukan terhadap ketua RT 03 RW 03, dan kelompok remaja PIKKR. Pengamatan secara langsung dilakukan dengan mengamati gejala dan aktivitas yang berlangsung di Kampung Jimpitan.



Gambar 1. Wawancara Ketua RT 03



Gambar 2. Wawancara Dengan PIKKR



Gambar 3. Pengamatan Secara Langsung



Gambar 4. Produk Kampung Jimpitan

Berdasarkan pengumpulan data wawancara dan pengamatan secara langsung, diketahui bahwa *pertama*, sebagian besar program-program di Kampung Jimpitan dilakukan di satu lahan yang berada di RT 03 RW 03. Di atas lahan tersebut terdapat kesekretariatan, panggung, lahan untuk bercocok tanam, mushola, kolam ikan, area bermain, dan terdapat sebagian lahan kosong yang kedepannya akan digunakan sesuai dengan rencana program Kampung Jimpitan. *Kedua*, secara umum program-program yang dijalankan oleh kelompok orang tua sudah berjalan, seperti yasinan, kelompok wanita tani (KWT), kegiatan memasak (kuliner) dan praktik kerajinan. Sebagaimana diketahui, di Kampung Jimpitan saat ini juga sudah menghasilkan berbagai macam produk kerajinan. *Ketiga*, di Kampung Jimpitan terdapat kelompok remaja yang dihimpun dalam suatu organisasi yang disebut dengan Pusat Informasi, Konseling, Komunikasi Remaja (PIKKR). Secara umum, kegiatan dan program dari kelompok remaja PIKKR belum terlaksana secara optimal. Berdasarkan hal tersebut, setelah dilakukan audiensi, disepakati kegiatan pelatihan desain. Kegiatan tersebut diharapkan dapat membentuk kelompok remaja PIKKR menjadi produktif, kreatif, inovatif, dan membuka peluang berwirausaha.

2.2. Penyuluhan dan Pelatihan

Program penyuluhan difokuskan kepada motivasi, identifikasi minat, dan potensi anggota kelompok remaja. Kegiatan penyuluhan berperan sebagai fasilitator untuk dapat mengomunikasikan manfaat dari kegiatan yang dilaksanakan (Hamid, 2018). Hal ini menjadi penting sebagai sumber informasi bagi masyarakat, sehingga target penyuluhan dan pelatihan untuk mengajak kelompok remaja di Kampung Jimpitan agar dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya (Rida & Retno, 2022).

Mengingat tujuan kegiatan pelatihan adalah membentuk kelompok remaja PIKKR menjadi produktif, kreatif, inovatif, dan membuka peluang berwirausaha, tim PKM berupaya memberikan pelatihan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan dapat bermanfaat bagi kelompok remaja PIKKR (Endang et al., 2022). Oleh karena itu, khalayak sasaran diberikan pelatihan keterampilan dasar di dalam membuat desain. Keterampilan dasar desain tersebut menjadi dasar bagi khalayak sasaran untuk mengembangkan kreativitasnya dalam desain. Melalui program ini, setiap anggota kelompok remaja diharapkan memiliki semangat dan motivasi untuk mengembangkan diri serta memiliki keterampilan di dalam membuat desain dan produk terapannya (Fitriawan, Rohmatulloh, Asfahani, & Ulfa, 2020).



Gambar 5. Penyuluhan dan Pelatihan



Gambar 6. Pelatihan dan Praktik Desain

Kegiatan penyuluhan dan pelatihan dilaksanakan dalam 2 (dua) tahap. Pada tahap 1 (satu), dilaksanakan pada Sabtu, 24 September 2022 dan 2 (dua) yang dilaksanakan pada Rabu, 12 Oktober 2022. Pada tahap 1 (satu), materi yang diberikan berupa penyuluhan dan pelatihan. Materi penyuluhan dalam hal ini ditekankan pada pemberian motivasi untuk mengembangkan diri, dengan pemateri Ilham Aji Pangestu, S.H., M.H dan Irvan Arif Kurniawan, S.Sos., MAP. Selanjutnya, pada materi pelatihan, diberikan dasar-dasar dalam desain dengan pemateri Ari Suseno, S.Ikom., M.Ikom. Pada kegiatan tahap 2 (dua) yang dilaksanakan Rabu, 12 Oktober 2022, dilaksanakan praktik desain. Pada sesi ini, dilaksanakan praktik dasar-dasar dalam desain seperti pengenalan *tools* dalam aplikasi *adobe illustrator*, *pathfinder*, dan lain-lain. Adapun pemateri pada sesi ini adalah Ari Suseno, S.Ikom., M.Ikom.

2.3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada khalayak sasaran. Kuesioner diberikan sebelum pelatihan berjalan (*pretest*) dan setelah pelatihan berlangsung (*post-test*). Hal ini dimaksudkan untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Adapun evaluasi yang diberikan meliputi ketertarikan dalam desain, pemahaman mengenai aplikasi *adobe illustrator*, pemahaman mengenai teknik dasar penggunaan *pathfinder* pada aplikasi *adobe illustrator*, dan ketertarikan dalam mempelajari aplikasi *adobe illustrator*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Lokasi dan Khalayak Sasaran

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Kampung Jimpitan, RT 03 RW 03, Kelurahan Batu Jaya, Kecamatan Batu Ceper, Kota Tangerang. Adapun khalayak sasaran adalah pemuda, yang dihimpun dalam wadah kelompok remaja yang memiliki nama Pusat Informasi, Konseling, Komunikasi Remaja (PIKKR).

3.2. Hasil yang Dicapai

Berdasarkan dari hasil *pretest* dan *post-test* pada pelaksanaan pelatihan desain menunjukkan adanya perbedaan hasil. Pre test dilakukan sebelum pelatihan dan *post-test* dilaksanakan setelah pelatihan selesai. Hasilnya adanya terdapat perbedaan dari setiap indikator yang ditanyakan kepada para peserta pelatihan desain. Berikut hasil evaluasi yang dilakukan melalui *pretest* dan *post-test*.

Tabel 1. Perbandingan *Pretest* dan *Post-test*

Variable	P1	P2	P3	P4	Jumlah
Pre Test	84	60	40	88	272
Post Test	88	72	60	84	304

Dari pertanyaan nomor 1 (satu) peserta diberikan pertanyaan mengenai ketertarikan minat dalam mendalami desain. Hasilnya pada saat dilakukan *pretest* diperoleh hasil 84% dan *post-test* diperoleh 88%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat setelah mengikuti pelatihan desain komunikasi visual, sehingga dapat disimpulkan pelatihan desain yang diberikan memberikan peningkatan minat yang sangat tinggi terhadap pembelajaran desain.

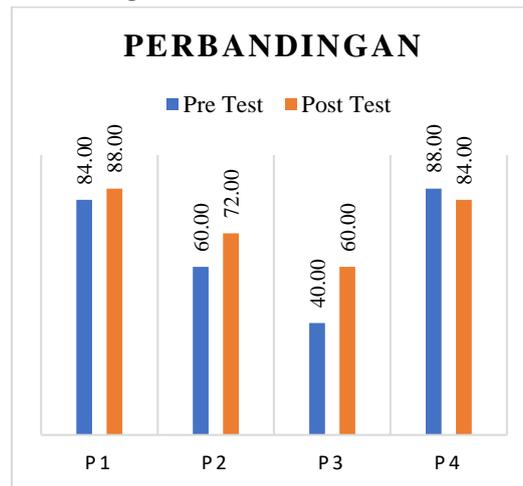
Pada pertanyaan nomor 2 (dua) pengetahuan peserta tentang aplikasi *adobe illustrator* dapat dikatakan masih cukup minim. Nilai hasil *pretest* menunjukkan hanya 60% pengetahuan mereka tentang *adobe illustrator*. Setelah dilakukan pelatihan pengetahuan mereka tentang *adobe illustrator* mengalami peningkatan menjadi 72%. Dapat disimpulkan dampak dari pelatihan desain menunjukkan peningkatan wawasan terkait *adobe illustrator*. *Adobe illustrator* ini merupakan perangkat lunak dalam mengerjakan Desain Komunikasi Visual.

Pada pertanyaan nomor 3 (tiga) tentang teknik dasar penggunaan *pathfinder* pada aplikasi *adobe illustrator*. Hasilnya menunjukkan hanya memperoleh nilai 40%. Ini menunjukkan pengetahuan tentang teknik dasar penggunaan *pathfinder* yang rendah. Setelah dilakukan pelatihan, adanya peningkatan tentang pengetahuan teknik penggunaan *pathfinder*. Hal ini diketahui dengan adanya peningkatan nilai yang diperoleh mencapai 60%, sehingga dapat disimpulkan pelatihan desain ini mampu memberikan keterampilan kepada peserta tentang teknik dasar penggunaan *pathfinder* pada *adobe illustrator*.

Pada pertanyaan nomor 4 (empat) pada saat *pretest* peserta diberikan pertanyaan tentang minat dalam mempelajari aplikasi *adobe illustrator*. Pada saat *pretest* menunjukkan hasil yang sangat tinggi yakni 88%. Artinya, ketertarikan peserta dalam mempelajari aplikasi *adobe illustrator* sangat tinggi. Namun, setelah dilakukan pelatihan menunjukkan sedikit penurunan minat terhadap aplikasi *adobe illustrator*. Hal ini

diketahui dengan adanya penurunan nilai yang diperoleh yakni 84%, sehingga dapat disimpulkan adanya sedikit keraguan peserta dalam mempelajari *adobe illustrator*.

Jika dilihat dari perbandingan di bawah ini *post-test* yang dilakukan setelah dilakukan pelatihan Desain Komunikasi Visual melalui teknik aplikasi adobe illustrator menunjukkan tren yang cukup positif. Di mana terdapat peningkatan minat dan pengetahuan tentang *adobe illustrator*. Namun, kemampuan dalam mempelajari teknik *adobe illustrator* masih perlu ditingkatkan.



Gambar 7. Grafik Perbandingan *Pretest* dan *Post-test* Pada Pelatihan Teknik Penggunaan *Adobe Illustrator*

Dengan demikian dapat disimpulkan pelatihan desain dengan menggunakan *adobe illustrator* perlu dilakukan pelatihan lanjutan dalam meningkatkan minat pembelajaran *adobe illustrator*. Hal ini dikarenakan penggunaan aplikasi *adobe illustrator* perlu dilakukan secara bertahap. Untuk kedepannya perlu dilakukan pendampingan secara intensif dalam membantu peserta mempelajari teknik penggunaan *adobe illustrator*.

3.2.1. Faktor Pendukung dan Kendala

Berdasarkan program pengabdian kepada masyarakat yang sudah dijalankan, dapat diidentifikasi faktor pendukung dan kendala dari kegiatan ini. Faktor pendukung diantaranya antusiasme masyarakat yang sangat tinggi. Program ini semula ditujukan bagi kelompok remaja PIKKR. Pada saat pelaksanaan, peserta yang hadir dan berpartisipasi tidak hanya dari kelompok remaja PIKKR, melainkan juga dari masyarakat Kampung Jimpitan pada umumnya.

Adapun kendala dari kegiatan ini adalah tidak adanya tempat yang mendukung untuk melaksanakan praktik desain. Pada saat pelaksanaan, baik penyampaian materi dan praktik desain dilaksanakan di panggung yang merupakan area semi *outdoor*. Hal

ini kurang efektif, seharusnya kegiatan ini akan lebih optimal apabila dilaksanakan di ruangan khusus yang didukung sarana dan prasarana yang memadai.

3.2.2. Program Tindak Lanjut

Program Pengabdian Kepada Masyarakat pada tahap penyuluhan dan pelatihan ini akan ditindaklanjuti dengan praktik desain lanjutan. Pada praktik desain lanjutan ini, kelompok remaja PIKKR diberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan desain yang diperoleh, selain itu kami juga melakukan pendampingan secara intensif. Hasil dari praktik desain ini, kelompok remaja PIKKR memiliki hasil berupa produk. Hasil berupa produk tersebut kemudian akan dikembangkan, sehingga memiliki nilai jual tinggi dan dapat dipasarkan secara luas. Dengan demikian, hal ini diharapkan dapat membuka peluang wirausaha khususnya bagi kelompok remaja PIKKR.

4. SIMPULAN

Berdasarkan program Pengabdian Kepada Masyarakat yang sudah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa ketertarikan peserta untuk mendalami desain, pemahaman peserta pada aplikasi *adobe illustrator*, dan pemahaman penggunaan *pathfinder* menunjukkan tren yang positif. Namun, dalam hal minat dalam mempelajari aplikasi *adobe illustrator* menunjukkan adanya keraguan sehingga perlu diberikan dorongan dan semangat agar sungguh-sungguh mempelajarinya.

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan harus dibuatkan ruang khusus yang dapat digunakan untuk pelatihan ataupun praktik desain bagi remaja PIKKR. Harus ada kegiatan lanjutan yang berkesinambungan. Kegiatan tersebut dapat berupa pelatihan tingkat lanjut dan pendampingan yang intensif.

REFERENSI

- Aisyah, E. N. (2022). Pemberdayaan Ekonomi Perempuan Melalui Pengolahan Tanaman Obat Keluarga (TOGA) Menjadi Produk Minuman. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i1.4924>
- Andriati, N., Martin, M., Atika, A., Hidayati, N. W., Hendrik, H., & Hastiani, H. (2022). Pelatihan Parenting bagi Masyarakat dalam Mengembangkan Karakter Anak di Kabupaten Mempawah. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 3(2), 415–424.
- Darmawan, D., Alamsyah, T. ., & Rosmilawati, I. (2020). Participatory Learning and Action untuk Menumbuhkan Quality of Life pada Kelompok Keluarga Harapan

- di Kota Serang. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 160–169. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.41400>
- Endah, K. (2020). Pemberdayaan Masyarakat: Menggali Potensi Lokal Desa. *Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 6(1), 135–143. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/moderat.v6i1.3319>
- Endang, A. H., Pramita, A. J., Syahrudin, A. D., Syafaat, M., & Ismaya, I. (2022). Pengenalan Digital Dalam Membentuk Milenial Kreatif Untuk Menghadapi Era Society 5.0 Di Kabupaten Enrekang. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 3(2), 369–376. <https://doi.org/10.37680/amalee.v3i2.1321>
- Fitriawan, F., Rohmatulloh, D. M., Asfahani, A., & Ulfa, R. A. (2020). Pemberdayaan Ekonomi Pemuda Melalui Budidaya Jamur Tiram di Dusun Sidowayah, Kecamatan Jambon, Kabupaten Ponorogo. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 1(1), 47–58.
- Hamid, H. (2018). *Manajemen Pemberdayaan Masyarakat*. Makassar: De La Macca.
- Lewaherilla, N. C., Ralahallo, F. N., & Loppies, L. S. (2022). Revitalisasi Tata Kelola menuju Bumdes Produktif pada Bumdes Tanjung Siput Ohoi Lairngangas di Kabupaten Maluku Tenggara. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 3(2), 331–341.
- Nita, S., Andria, A., & Lukas, F. M. (2022). Pelatihan e-Learning Berbasis Multiplatform sebagai Wujud Digitalisasi Program MBKM di SMKN 2 Madiun. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 3(2), 491–500. <https://doi.org/10.37680/amalee.v3i2.1725>
- Nurhayani, Sahidin, Hidayati, N., Hady, S. A. N., Salnia, A., Safiana, & Balula, W. O. E. (2022). Smart Parenting Pada Era Digital. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(06), 685–688.
- Pemerintah Kota Tangerang. (2021). *Intip Kampung Jimpitan KB2 Kelurahan Batujaya, Kota Tangerang*.
- Puspitasari, M., Rahmat, F. N., Pramesti, E., Nurfiani, A., Tirtanawati, M. R., & Prastiwi, C. H. W. (2022). Program “Omah Seni” untuk Optimalisasi Kreativitas pada Generasi Alfa dan Z di Era Digital. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 3(2), 317–329. <https://doi.org/10.37680/amalee.v3i2.1914>
- Rida, A., & Retno, K. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Bidang Pendidikan, Kewirausahaan, dan Lingkungan di Kampung Parumasan Kota Serang. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 3(1), 71–84.
- Samsiyah, N. (2019). Pengembangan Literasi Baca Audio Visual Berbasis. *Prosiding Seminar Nasional “Penguatan Muatan Lokal Bahasa Dan Sastra Daerah Sebagai Fondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial.”*

- Sukamto, F. I., Nurhidayat, S., & Verawati, M. (2021). Pelatihan Siswa Tanggap Bencana sebagai Upaya Mitigasi Bencana di Ponorogo. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 2(1), 15–22. <https://doi.org/10.37680/amalee.v2i1.178>
- Syaribanun, C. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode PAR (Participatory Action Research) di RA Qurratun A'Yun Durung Kecamatan Mesjid Raya Aceh Besar. *Tarbiyatul - Aulad Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 5(1).