

Pelatihan Penggunaan *Website Wordwall* dalam Menstimulasi Literasi Digital Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA IV Jambi

Selviana^{1✉}, Akhmad Fikri Rosyadi², Elsy Marsela³, Mifta Fadila⁴,
Fitri Aidilia Novianti⁵

1, 2, 3, 4, 5 S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

✉ Corresponding Author : Selviana. (vinaselviana768@gmail.com)



This paper is an open-access paper distributed under the terms and conditions of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (CC-BY)

Informasi artikel

Received : 07-12-2025
Revised : 21-12-2025
Published : 31-12-2025

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman literasi digital dan pemahaman rambu-rambu lalu lintas pada anak usia 5-6 tahun melalui pelatihan *website wordwall* di TK ABA IV Jambi. Pelatihan dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, anak-anak diberi pengenalan tentang rambu lalu lintas, dilanjutkan dengan demonstrasi serta praktik langsung permainan *wordwall* berupa kuis, mencocokkan gambar, dan menyusun kata. Hasil kegiatan menunjukkan sikap antusias, partisipasi, dan semangat serta kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol lalu lintas. Anak mampu menyebutkan dan memahami fungsi rambu dengan benar. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong berkembangnya literasi digital anak melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kata kunci: Literasi Digital; *Wordwall*; Rambu Lalu Lintas.

ABSTRACT

This community service activity aims to provide digital literacy and traffic sign understanding to children aged 5-6 years through wordwall website training at ABA IV Jambi Kindergarten. The training was carried out in three stages: planning, implementation, and evaluation. During the implementation stage, children were given an introduction to traffic signs, followed by demonstrations and direct practice of wordwall games in the form of quizzes, matching pictures, and composing words. The results of the activity showed an attitude of enthusiasm, participation, and enthusiasm as well as the children's ability to recognize traffic symbols. Children were able to name and understand the function of the signs correctly. In addition, this activity also encouraged the development of children's digital literacy through direct interaction with technology-based learning media.

Keywords: Digital Literacy; *Wordwall*; Traffic Signs

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka yang dinamis dan penuh antusias dalam

berinteraksi dan belajar. Dalam konteks ini, media pendidikan melakukan peran penting sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep secara jelas dan ringkas, sekaligus merangsang kemampuan kognitif serta menumbuhkan rasa tanggung jawab (Noviarini et al., 2025). Penggunaan media pendidikan yang efektif, khususnya melalui pemanfaatan teknologi komunikasi seperti komputer, internet, dan aplikasi pembelajaran digital, menjadi strategi yang relevan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif (Surya et al., 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai media pembelajaran terus menerus muncul untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi anak. Pendekatan yang sedang berkembang adalah penggunaan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini. Berbagai *website* edukasi kini tersedia untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu *website* yang populer adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah *website* yang memungkinkan guru dan pendidik membuat permainan edukatif interaktif yang dapat digunakan untuk memperkenalkan, memperdalam, dan mengulang kosakata melalui berbagai jenis game (Sari, 2024). Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* tidak hanya mendukung pemahaman konsep secara interaktif, tetapi juga mendorong perkembangan dan pengetahuan diri anak dalam proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak, penggunaan game edukatif menjadi salah satu usaha untuk meningkatkan partisipasi anak dalam belajar. Game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran, karena permainan yang menyenangkan dapat membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Dengan menggunakan *website* seperti *Wordwall*, anak-anak dapat mengakses permainan yang telah dirancang khusus untuk memperkenalkan dan mengembangkan kosakata mereka. Game edukatif ini bukan hanya memperkenalkan kata-kata baru, tetapi juga dapat menambahkan pengetahuan anak melalui gambar, suara, dan interaksi visual yang memperkuat pemahaman mereka terhadap kata-kata tersebut (Riani, 2024). Pemanfaatan digitalisasi dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam menyediakan pembelajaran yang berkualitas bagi anak usia dini di PAUD. Literasi digital sangat membantu pendidik dan calon pendidik untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. Maka dari itu, kemampuan literasi awal merupakan kemampuan penting yang harus dicapai anak sebelum masuk ke dalam fase sekolah (Hidayatullah et al., 2021).

Perkembangan teknologi digital di era sekarang sangatlah pesat, sehingga kemajuan dalam bidang teknologi tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa saja, tetapi anak usia dini juga sudah bisa menikmati dari hasil perkembangan teknologi saat ini. Teknologi digital telah memberikan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran bagi anak usia dini. Alat permainan edukatif merupakan media berbasis sistem, yang pada dasarnya adalah suatu proses yang teratur dan kolaboratif dalam menggabungkan berbagai komponen seperti materi kegiatan, proses pengajaran, dan pengelompokan anak (Fatimah et al., 2023). Salah satu inovasi yang semakin banyak dimanfaatkan pendidik adalah *website Wordwall*. Pembelajaran dengan media game

interaktif seperti *Wordwall* memberikan pendekatan yang menyenangkan dan menantang bagi anak-anak dalam proses belajarnya. *Wordwall* memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam belajar (Hikma, 2024). *Website Wordwall game* kuis, menyusun kata, mencocokkan gambar, akan membuat keterlibatan aktif seorang anak, hal ini membentuk pemahaman dalam literasi sekaligus membentuk sikap positif terhadap minat belajar anak.

Website Wordwall dengan permainan game kuis, menyusun kata, mencocokkan gambar dapat membantu anak untuk memahami literasi digital, pemahaman terhadap proses ilmiah, penguasaan kosakata, serta pemahaman, berpikir kritis, dan berpikir positif (Arimbawa, 2021). Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini menunjukkan bahwa pemanfaatan *website Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan, mengembangkan keterampilan dan memotivasi anak secara bermakna melalui aktivitas bermain yang terstruktur (Handayani et al., 2022). Dalam kata lain, media permainan edukatif berbasis teknologi mendorong anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan kognitif mereka (Humaida & Suyadi, 2021). Oleh karena itu, penggunaan *website Wordwall* tidak hanya mendukung pemahaman konsep secara interaktif, tetapi juga mendorong perkembangan dan pengetahuan diri anak dalam proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

TK ABA IV Jambi pada kelompok B sudah menerapkan pengembangan literasi anak dengan teknologi yang berkembang pesat saat ini menggunakan berbagai media aplikasi, tetapi *website Wordwall* belum diterapkan di TK tersebut. Tim pelaksana pengabdian memperkenalkan pembelajaran dengan menggunakan *website Wordwall* sebagai salah satu pengabdian masyarakat yang mengangkat tema pengenalan rambu lalu lintas kepada anak. Kegiatan ini diawali dari memperkenalkan pentingnya memahami rambu-rambu sejak usia dini. Anak-anak diajak mengenal berbagai jenis rambu lalu lintas yang ada di jalan raya, setelah itu tahap pelaksanaan kegiatan, di mana anak-anak mengamati dan mengenal melalui proyektor yang telah disiapkan oleh TK ABA IV, dari kegiatan tersebut diperoleh hasil, pada tahap akhir dilakukan refleksi dan rekomendasi yang berisikan evaluasi pelaksanaan kegiatan. Hal ini sesuai dengan prinsip pengabdian yang tidak hanya memberikan manfaat sementara, tetapi juga memberikan manfaat untuk jangka panjang. Kegiatan seperti ini relevan diperkenalkan agar bisa diterapkan di berbagai daerah serta berbagai jenjang pendidikan lainnya.

Oleh karena itu, kami mengadakan pelatihan penggunaan *website Wordwall* dalam meningkatkan literasi digital pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA IV. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk memanfaatkan media digital secara optimal, sehingga proses pembelajaran akan terlaksana lebih menarik, interaktif serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Dengan demikian, kegiatan ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap kualitas literasi digital pada anak usia dini.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap utama, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu, proses kegiatan, dan kebutuhan perlengkapan. Seperti proyektor, kabel terminal listrik dan sound sistem disediakan dari oleh pihak sekolah sementara laptop disediakan oleh tim pelaksana. Tim pelaksana memberikan materi singkat kepada anak mengenai pentingnya pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang ada di jalan, serta manfaat mentaati peraturan lalu lintas untuk pengendara agar terhindar dari bahaya ketika di jalan. Selanjutnya, tim pelaksana melakukan demonstrasi tentang *game Wordwall* yang bertema rambu-rambu lalu lintas, diikuti dengan praktik langsung ke anak. Metode Demonstrasi adalah cara pendidik mengajar dalam menunjukkan, suatu proses, sehingga seluruh anak dapat melihat, mengamati, mendengar dan merasakan proses yang dipertunjukkan oleh pendidik tersebut (Hamzah dalam Hidayati, 2021). Dalam kegiatan ini, sasaran utamanya merupakan anak-anak TK yang terlibat aktif melalui permainan edukatif *Wordwall* bertema rambu-rambu lalu lintas berupa kuis, mencocokkan gambar dan menyusun kata dengan didampingi oleh tim pelaksanan.

Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan anak-anak dalam kegiatan, wawancara dengan anak terkait pemahaman dalam kegiatan terhadap pembelajaran, serta dokumentasi hasil karya. Umpan balik dari tim pelaksana yaitu tanya-jawab sederhana kepada anak dan mendapatkan sisi positif setelah menerapkan berbagai game pembelajaran melalui *website Wordwall*. Anak terlihat antusias dan aktif selama kegiatan berlangsung, mereka mampu menyelesaikan permainan dengan baik dan menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi. Tim pelaksana juga dapat melihat bahwa penggunaan *Wordwall* membantu anak dalam proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini efektif dan layak digunakan kembali pada kegiatan selanjutnya dengan penyesuaian kebutuhan anak di masa yang akan datang.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Diagram alir pada Gambar 1. di atas menggambarkan tahapan pelaksanaan kegiatan pengenalan rambu-rambu lalu lintas bagi anak-anak TK. Tahap pertama adalah *Planning*, yang mencakup perumusan tujuan, dan penyusunan rencana kegiatan secara terstruktur dan merancang media *website Wordwall*. Tahap selanjutnya adalah *Implementation*, yaitu pelaksanaan kegiatan melalui demonstrasi, dan praktik langsung bersama anak-anak TK ABA IV Jambi. Setelah kegiatan dilaksanakan, dilanjutkan dengan tahap *Evaluation* untuk menilai efektivitas kegiatan, mencakup observasi terhadap

keterlibatan anak-anak dalam kegiatan, wawancara dengan anak terkait pemahaman dalam kegiatan terhadap pembelajaran, serta dokumentasi hasil karya. Alur ini menunjukkan pendekatan sistematis dalam mendesain kegiatan edukatif yang berdampak langsung bagi anak usia dini. Diagram ini juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif antara tim pelaksana, guru, dan anak dalam setiap tahapan kegiatan.

3. HASIL KEGIATAN

Pada tahap perencanaan, langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan jenis game yang akan digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Setelah melalui beberapa pertimbangan, Tim pelaksana pengabdian menggunakan game interaktif yang tersedia pada *website Wordwall*. Langkah berikutnya adalah menentukan tema yang akan menjadi dasar pengembangan isi game. Pemilihan tema disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik (Rahman et al., 2025). Setelah tema ditentukan selanjutnya adalah proses perancangan yang meliputi penyusunan alur permainan, penentuan materi yang akan digunakan, serta perumusan bentuk aktivitas yang ingin dihadirkan dalam game. Perancangan ini menjadi dasar dalam penyusunan materi yang menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh peserta didik.



Gambar 2. Game Kuis



Gambar 3. Game Mencocokkan Gambar



Gambar 4. Game Menyusun Kata

Kegiatan pelaksanaan dalam menggunakan *website Wordwall* sebagai media pembelajaran mendapatkan respon positif dari pihak TK ABA IV Jambi. Antusias anak-anak terlihat jelas selama pelaksanaan kegiatan. sebanyak 15 anak TK (kelompok B) mengikuti seluruh tahapan dengan bersemangat dan penuh rasa ingin tahu. Mereka terlihat aktif mendengarkan penjelasan, duduk yang rapi di dalam ruangan. Tetapi, dari 15 anak tersebut ada 2 anak yang kurang bisa membedakan simbol rambu yaitu, belok kiri dan kanan, lampu merah (berhenti), tanda stop (berhenti), lalu tim pelaksana memberikan penjelasan kembali mengenai apa itu rambu-rambu lalu lintas serta bimbingan kepada anak agar kegiatan berjalan sesuai apa yang diharapkan. Selain pemahaman literasi visual yang ditampilkan di layar, anak juga menunjukkan pemahaman literasi bahasa. Mereka dapat menjelaskan secara sederhana maksud dari rambu tertentu menggunakan kalimatnya sendiri, misalnya "kalau lampu merah harus

berhenti” atau “Rambu silang itu hati-hati karena ada orang lewat”. Anak-anak mulai mampu menggunakan kosa kata baru terkait rambu lalu lintas dalam percakapan sederhana (Sriwijaya et al., 2024).

Dalam pelaksanaan ini terdapat tiga kegiatan permainan yang terdiri dari kuis, mencocokkan gambar dan menyusun kata. Setiap permainan tersebut dipilih karena mudah dan sesuai dengan usia anak yaitu 5-6 tahun, serta kegiatan ini tidak mengharuskan anak untuk melihat langsung ke jalan raya, sehingga memudahkan anak-anak untuk mengikuti permainan secara mandiri, setiap anak di beri kesempatan untuk mengikuti salah satu permainan sesuai kemauan dan minat anak dalam memilih permainan. Setelah permainan selesai, tim pelaksana melakukan tanya-jawab kepada anak terkait apa yang telah dibahas, agar membentuk permainan yang menyenangkan. Kemudian, tim pelaksana memberikan apresiasi kepada anak.



Gambar 4: Pelaksanaan kuis



Gambar 5: Pelaksanaan mencocokkan gambar



Gambar 6: Pelaksanaan menyusun kata

Kegiatan pelaksanaan penggunaan *website Wordwall* dengan tema pengenalan rambu-rambu lalu lintas menunjukkan perubahan perilaku positif pada anak setelah diterapkan. Anak mulai menunjukkan pemahaman dasar mengenai simbol-simbol lalu lintas, seperti berhenti, hati-hati, dilarang masuk, dan penyebrangan bagi pejalan kaki yang aman. Anak-anak juga mampu menyebutkan dan menghubungkan simbol rambu dengan fungsi atau tindakan yang harus dilakukan. Dalam beberapa kegiatan bermain *Wordwall*, anak terlihat antusias menjawab kuis, mencocokkan gambar, serta menyelesaikan permainan secara bergantian dan mandiri. Perubahan ini diamati oleh tim pelaksana melalui respon verbal anak-anak selama diskusi di kelas. Kegiatan ini menjadi bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi mereka. Selain manfaat edukatif, kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman literasi digital pada anak.



Gambar 7: Dokumentasi tim pelaksana



Gambar 8: Dokumentasi tim pelaksana

Seluruh rangkaian kegiatan terdokumentasi secara sistematis dalam bentuk foto dan laporan tertulis (Tjiptady et al., 2021). Dokumentasi ini tidak hanya menjadi bukti pelaksanaan kegiatan, tetapi juga menjadi bahan refleksi bagi pendidik dan tim pelaksana untuk melakukan evaluasi dan pengembangan kegiatan di masa depan. Selain itu, dokumentasi ini juga menjadi bentuk apresiasi dan motivasi bagi calon pendidik. Dengan adanya dokumentasi yang baik. Hal ini memperkuat nilai literasi dari program pengabdian masyarakat yang telah dilakukan.

Secara umum kegiatan ini telah menumbuhkan kesadaran dan kepedulian terhadap keselamatan saat berkendara, sekaligus mengelola kegiatan edukatif berbasis game menggunakan *website Wordwall*. Capaian tersebut dapat dilihat dari indikator keberhasilan seperti beberapa anak berhasil menjawab pertanyaan yang ada di game, serta perubahan literasi yang diamati oleh tim pelaksana. Kegiatan pelaksanaan ini memberikan contoh nyata bahwa pemanfaatan media digital dapat memberikan dampak yang luas bagi peserta didik, pendidik, dan lingkungan sekolah. Pelaksanaan ini juga diharapkan bisa menjadi pondasi awal sebagai lahirnya inovasi pembelajaran yang berbasis media digital di tingkat pendidikan anak usia dini. *Website Wordwall* ini layak untuk dikembangkan lebih lanjut, agar dapat memberi manfaat yang lebih luas dimasa depan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelaksanaan menggunakan *website Wordwall* di TK ABA IV Jambi membantu pemahaman dalam literasi digital serta pemahaman rambu-rambu lalu lintas pada anak usia 5-6 tahun. Anak-anak menunjukkan antusias tinggi, partisipasi aktif, serta kemampuan yang semakin baik dalam mengenali dan menjelaskan makna rambu lalu lintas melalui permainan interaktif. *Website Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mudah dipahami, dan sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif bagi pendidik dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada sekolah, para pendidik, serta murid TK yang terlibat aktif dalam kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak kampus dan tim pelaksana yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan.

REFERENSI

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Fatimah, F. N., Ulya, H., Afifah, N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Handayani, P., Sujarwo, S., & Khoiriyah, M. A. (2022). Media Video Games Wordwall dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6523–6536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3152>
- Hidayati, N. A. (2021). Peningkatan Keterampilan Pidato Melalui Metode Demonstrasi Berbantuan Unggah Tugas Video di Youtube. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(4), 1738–1744.
- Hidayatullah, S., Syihabuddin, S., & Damayanti, V. (2021). Analisis Kebutuhan Media Literasi Berbasis Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1190–1196.
- Hikma, N. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall Berbantuan Anagram dalam Meningkatkan Imajinasi Keterampilan Menulis Teks Fantasi. 10(4), 4060–4069.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Noviarini, B., Pattipeiluhu, K., & Tasijawa, R. (2025). Peran Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Numerasi Anak Usia Dini: Studi Kasus di PAUD Bunda Yosepina Suwae. *KHOMBO IME: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 37–49. <https://doi.org/10.69748/ki.v1i1.336>
- Rahman, R. Z., Tjiptady, B. C., Putra, A. D., Permadi, L. C., & Zamzami, M. A. (2025). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Edukasi dan Aksi Bersih Pantai untuk Menjaga Kelestarian Lingkungan Pesisir Pantai Hening Kertosari, Banyuwangi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JANUR)*, 1(1), 26–32.
- Riani, M. (2024). Game Edukatif untuk Anak Usia Dini: Meningkatkan Kosakata dengan Aplikasi Digital. *Jurnal Literasi Anak*, 18(3), 122–134.
- Sari, P. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Kosakata Anak Usia Dini melalui Aplikasi Wordwall. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 15(4), 78–89.

- Sriwijaya, B., Permadi, L. C., Meditama, R., Tjiptady, B. C., Rohman, M., & Darmawan, K. (2024). Perencanaan Panel Surya Sebagai Pengganti Listrik Alternatif Daerah Pesisir Lintas Selatan Desa Tumpak Pucung. *at-tamkin: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(2), 52-62.
- Surya, S., Usman, U., Nurhidayah Ilyas, S., Rahayu, R., & Safitri, N. (2024). "Wordwall Open the Box" : Cara Inovatif Mengajar Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 114–125. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1876>
- Tjiptady, B. C., Rahman, R. Z., Pradani, Y. F., Sulaiman, M. S., Machfuroh, T., & Saepuddin, A. (2021). Sosialisasi peningkatan perekonomian masyarakat melalui badan usaha milik desa di Kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 1(1), 35-40.