
Pelatihan Peningkatan Kompetensi Komputer dan Literasi Digital untuk Siswa SMK***Training on Improving Computer Competency and Digital Literacy for Vocational School Students*****Dita Rahmawati¹, Wahyudi Syaputra², M Bambang Purwanto³**^{1,2,3} Politeknik Prasetiya Mandiri, PSDKU PalembangEmail: Ditarahmawati1994@gmail.com¹, wahyudy@gmail.com², mbambangpurwanto@gmail.com³**Article History:**

Received: Mei 30, 2025;

Revised: Juni 05, 2025;

Accepted: Juni 16, 2025;

Online Available: Juni 18, 2025;

Key Words:Digital Literacy,
Computerization,
Information Technology,
Vocational Education

Abstrack. *This Community Service Activity (Pengmas) is a form of contribution by lecturers and students in supporting the improvement of digital literacy among vocational high school students, especially students of SMK Negeri 2 Palembang. The main objective of this activity is to equip students with basic knowledge and practical skills in computerization and digital, including software introduction, basic coding, software installation, and simple video editing. The implementation method uses a hands-on training in a computer laboratory, involving two lecturers and several students as facilitators. The activity results showed increased students' interest and understanding of the material presented and active interaction during the training. The school welcomes this activity and hopes to establish sustainable cooperation with higher education institutions. This community service is expected to become a model of educational activities relevant to the needs of the world of work in the digital era and positively impact the competence of vocational school students in facing future challenges.*

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Pengmas) ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi dosen dan mahasiswa dalam mendukung peningkatan literasi digital di kalangan pelajar sekolah menengah kejuruan, khususnya siswa SMK Negeri 2 Palembang. Tujuan utama kegiatan ini adalah membekali siswa dengan pengetahuan dasar dan keterampilan praktis di bidang komputerisasi dan digital, yang meliputi pengenalan perangkat lunak, coding dasar, instalasi software, dan editing video sederhana. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan *hands-on training* di laboratorium komputer, dengan melibatkan dua orang dosen dan beberapa mahasiswa sebagai fasilitator. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, serta adanya interaksi aktif selama pelatihan berlangsung. Pihak sekolah menyambut baik kegiatan ini dan berharap dapat menjalin kerja sama berkelanjutan dengan institusi perguruan tinggi. Pengmas ini diharapkan mampu menjadi model kegiatan edukatif yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja di era digital, serta memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi siswa SMK dalam menghadapi tantangan masa depan.

Kata Kunci: Literasi Digital, Komputerisasi, Teknologi Informasi, Pendidikan Vokasi**1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat saat ini telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan dan dunia kerja. Transformasi digital menuntut setiap individu untuk memiliki kompetensi dasar dalam menggunakan perangkat teknologi, terutama komputer dan internet. Sebagai lembaga pendidikan vokasi, SMK memiliki peran penting dalam mencetak lulusan yang siap kerja dan mampu bersaing di era digital (Ardianto et al., 2025; Sinta Bella Agustina & M Bambang Purwanto, 2025). Oleh karena itu, peningkatan kompetensi siswa dalam bidang komputerisasi dan digitalisasi menjadi kebutuhan yang mendesak. Siswa tidak hanya dituntut menguasai

teori, tetapi juga harus terampil dalam menggunakan perangkat lunak dan teknologi digital lainnya.

Kenyataannya, tidak semua siswa SMK memiliki akses dan kesempatan yang memadai untuk mendalami bidang komputer dan teknologi digital. Terbatasnya sarana, waktu, maupun pendampingan menjadi hambatan dalam penguasaan keterampilan digital secara optimal. Melihat kondisi tersebut, diperlukan kolaborasi dari berbagai pihak untuk memperkuat pendidikan vokasi di sekolah kejuruan. Sebagai bentuk kontribusi nyata dari institusi pendidikan tinggi terhadap masyarakat, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Pengmas) ini diselenggarakan oleh tim dosen dan mahasiswa dalam rangka mendukung peningkatan kompetensi siswa SMK Negeri 2 Palembang, khususnya dalam bidang komputerisasi dan digitalisasi. Kegiatan ini dirancang sebagai pelatihan berbasis praktik (*hands-on*) yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan langsung kepada siswa. Materi yang diberikan mencakup dasar-dasar komputer, pengenalan coding, instalasi perangkat lunak, serta teknik dasar editing video. Topik-topik ini dipilih berdasarkan kebutuhan dasar yang relevan dengan dunia kerja saat ini.

Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat teknologi serta mampu memanfaatkan aplikasi digital dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka, baik di sekolah maupun di lingkungan kerja nantinya. Kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi siswa untuk melanjutkan studi di bidang teknologi informasi. Selain untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa, kegiatan Pengmas ini juga bertujuan menjembatani hubungan antara perguruan tinggi dan sekolah menengah kejuruan. Dengan adanya sinergi ini, proses transfer ilmu pengetahuan dapat berjalan lebih efektif dan berkelanjutan (Astirini Swarastuti et al., 2024; Purwanto et al., 2025).

Pemilihan SMK Negeri 2 Palembang sebagai mitra kegiatan didasarkan pada pertimbangan kesiapan infrastruktur, semangat kolaborasi pihak sekolah, serta kebutuhan nyata siswa terhadap peningkatan keterampilan digital. Pihak sekolah sangat terbuka terhadap berbagai inisiatif yang dapat mendukung peningkatan mutu pendidikan di lingkungannya (R.A Rodia Fitri Indriani et al., 2024; Zubaidah et al., 2023). Kegiatan Pengmas ini juga menjadi sarana pengembangan bagi mahasiswa yang terlibat langsung dalam kegiatan. Mereka mendapatkan pengalaman baru dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari serta membangun komunikasi aktif dengan siswa sekolah menengah. Ini menjadi proses pembelajaran dua arah yang saling menguntungkan (Indriani et al., 2021; RA Rodia Fitri Indriani et al., 2024). Dengan latar belakang tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bidang komputerisasi dan digital ini disusun secara terencana dan terstruktur agar mampu memberikan dampak positif,

tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi pengembangan komunitas pendidikan secara umum. Kegiatan ini menjadi wujud nyata kontribusi akademik dalam mendorong kemajuan pendidikan digital di tingkat menengah.

2. METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan dengan metode hybrid, menggabungkan workshop offline/luring di sekolah dan pelatihan daring via Zoom/Google Meet untuk memastikan fleksibilitas dan jangkauan yang luas. Kegiatan utama akan berfokus pada praktik langsung di laboratorium komputer SMK Negeri 2 Palembang, di mana peserta dapat mengaplikasikan materi secara nyata. Selain itu, siswa akan terlibat dalam proyek kolaboratif, seperti pembuatan website sekolah atau desain poster, untuk melatih kerja tim dan kreativitas. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya memahami teori tetapi juga menghasilkan produk nyata.

Pelaksanaan akan berlangsung selama 2 hari pada 10-11 Februari 2025, pukul 08.00–14.00 WIB, dengan pembagian waktu 6 jam per hari untuk teori, praktik, dan diskusi. Adapun narasumber yang terlibat terdiri dari tiga ahli di bidang komputer dan pendidikan: Dita Rahmawati, M.Kom (pakar aplikasi perkantoran dan desain grafis), Wahyudi Syaputra, M.Kom (spesialis pemrograman dan keamanan digital), serta M. Bambang Purwanto, M.Pd. (ahli pedagogi dan integrasi teknologi dalam kurikulum SMK). Kolaborasi ini dirancang untuk mencakup aspek teknis dan pedagogis secara seimbang.

Hari pertama akan dimulai dengan pelatihan literasi digital dan pengenalan tools dasar oleh Dita Rahmawati, termasuk praktik menggunakan Google Workspace dan Canva. Sesi ini bertujuan membekali siswa dengan keterampilan esensial untuk tugas sekolah maupun dunia kerja. Selanjutnya, Wahyudi Syaputra akan mengajarkan dasar-dasar pemrograman HTML/CSS dan keamanan siber, dengan simulasi pencegahan phishing dan peretasan. Materi disampaikan melalui kombinasi ceramah interaktif dan studi kasus.

Pada hari kedua, fokus beralih ke pembuatan proyek kolaboratif berbasis kelompok. Peserta akan dibimbing untuk mengembangkan website sederhana atau desain poster menggunakan tools yang telah dipelajari. M. Bambang Purwanto akan memandu proses ini dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PjBL), sekaligus melatih soft skill seperti presentasi dan manajemen waktu. Proyek ini tidak hanya mengasah keterampilan teknis tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri siswa.

Lokasi pelaksanaan di Lab Komputer SMK Negeri 2 Palembang dipilih untuk memastikan akses terhadap perangkat yang memadai. Ruang lab akan disiapkan dengan

jaringan internet stabil dan software pendukung (e.g., Visual Studio Code, Adobe Photoshop). Untuk peserta yang mengikuti secara daring, tautan Zoom akan disebarluaskan sebelumnya, dan rekaman sesi dibagikan pasca-kegiatan. Sistem pendampingan juga disediakan via grup WhatsApp untuk tanya jawab di luar jam pelatihan.

Output yang diharapkan meliputi tiga hal utama. Pertama, peserta mampu mengoperasikan tools digital dasar seperti spreadsheet, editor grafis, dan editor kode. Kedua, terbentuknya produk nyata seperti prototipe website atau desain poster yang dapat digunakan sekolah. Ketiga, peningkatan kesadaran akan keamanan digital, termasuk cara melindungi data pribadi dan mengenali hoaks. Capaian ini akan diukur melalui evaluasi harian dan presentasi proyek akhir.

Program ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa tetapi juga guru pendamping, yang dapat mengadopsi materi pelatihan ke dalam kurikulum. Dukungan dari sekolah, seperti penyediaan fasilitas dan koordinasi jadwal, menjadi kunci keberhasilan kegiatan. Kolaborasi dengan narasumber dari akademisi dan industri juga menambah nilai praktis pelatihan, memastikan relevansi dengan kebutuhan pasar kerja.

Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian akan memantau perkembangan peserta melalui mentoring online selama 1 bulan pasca-pelatihan. Siswa yang menunjukkan hasil luar biasa akan mendapat rekomendasi untuk magang atau kompetisi digital. Dengan demikian, kegiatan ini tidak berhenti sebagai pelatihan satu kali, tetapi menjadi batu loncatan bagi pengembangan karir peserta di era digital.

3. HASIL PELAKSANAAN

Pelatihan diawali dengan pengenalan literasi digital, mencakup konsep *internet sehat*, keamanan data pribadi, dan etika berkomunikasi di dunia maya. Siswa akan belajar mengenali ancaman seperti *phishing*, *scam*, dan *hoax*, serta cara mencegahnya. Materi ini penting karena banyak siswa SMK yang aktif di media sosial tetapi belum sepenuhnya memahami risiko keamanan siber. Selain itu, dibahas juga tentang *digital footprint* dan dampak positif/negatif dari aktivitas online.

Pada sesi ini, peserta akan diajarkan penggunaan Excel atau Google Sheets untuk pengolahan data sederhana, seperti membuat tabel, grafik, dan rumus-rumus dasar (*SUM*, *AVERAGE*, *VLOOKUP*). Pelatihan ini dirancang agar siswa mampu menyusun laporan keuangan, menganalisis data penjualan, atau mengelola daftar inventaris—keterampilan yang sangat dibutuhkan di dunia kerja, baik di bidang administrasi maupun bisnis. Siswa akan mempelajari teknik mendesain slide presentasi yang menarik dan efektif

menggunakan PowerPoint atau Google Slides. Materi mencakup pemilihan template, penyusunan konten visual, animasi sederhana, serta tips presentasi yang persuasif. Keterampilan ini berguna tidak hanya untuk tugas sekolah tetapi juga untuk presentasi produk atau laporan di lingkungan profesional. Modul pemrograman diperkenalkan secara bertahap, dimulai dari logika dasar, variabel, percabangan (if-else), hingga perulangan (loop). Bahasa Python atau JavaScript dipilih karena mudah dipelajari dan banyak digunakan di industri. Siswa akan mencoba membuat program sederhana, seperti kalkulator atau tebak angka, untuk melatih pemikiran komputasional (computational thinking). Peserta akan belajar struktur dasar HTML untuk membangun kerangka website dan CSS untuk memperindah tampilan. Mereka akan praktik langsung membuat halaman web statis, seperti portofolio pribadi atau landing page bisnis. Materi ini sangat relevan bagi siswa jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) atau Multimedia yang ingin mengembangkan keterampilan web development.

Pelatihan desain grafis meliputi pembuatan poster, brosur, atau konten media sosial menggunakan Canva (untuk pemula) atau Adobe Photoshop (untuk tingkat lanjut). Siswa akan diajarkan prinsip *layout*, kombinasi warna, dan tipografi agar karya mereka terlihat profesional. Keterampilan ini berguna untuk pemasaran digital maupun tugas sekolah yang membutuhkan elemen visual. Pada sesi multimedia, siswa akan mempelajari teknik dasar pengeditan video, seperti *cutting*, *transition*, penambahan teks, dan audio menggunakan CapCut (aplikasi mobile) atau Adobe Premiere (software profesional). Mereka akan mencoba membuat video pendek, seperti konten promosi atau tutorial, yang dapat digunakan untuk mengasah kreativitas maupun kebutuhan proyek sekolah.

Siswa akan dibimbing cara membuat profil LinkedIn yang profesional, termasuk penulisan *bio*, pencantuman keahlian, dan jaringan dengan industri. Selain itu, mereka akan diperkenalkan dengan GitHub sebagai platform untuk menyimpan proyek pemrograman. Portofolio digital ini sangat penting untuk meningkatkan peluang magang, kerja, atau melanjutkan pendidikan di bidang IT. Materi terakhir berfokus pada pengembangan akademik, di mana siswa akan mendapatkan informasi tentang jalur beasiswa dalam dan luar negeri, persiapan kuliah di bidang komputer, serta sertifikasi yang dapat meningkatkan nilai tambah mereka. Narasumber akan membagikan pengalaman nyata dan strategi untuk lolos seleksi beasiswa ternama seperti LPDP atau KIP-Kuliah.

Di akhir pelatihan, siswa akan bekerja dalam kelompok untuk membuat proyek seperti website sekolah, desain poster kampanye, atau video profil. Proyek ini bertujuan mengintegrasikan semua materi yang telah dipelajari. Setelah presentasi, dilakukan evaluasi

melalui *feedback* peserta dan penilaian oleh mentor untuk mengukur peningkatan kompetensi. Program pelatihan ini dirancang untuk memberikan keterampilan komprehensif di bidang komputerisasi dan digital kepada siswa SMK, mencakup aspek teknis (*programming, desain, editing video*) maupun non-teknis (*soft skill, keamanan digital*). Dengan pendekatan praktik langsung dan proyek kolaboratif, peserta tidak hanya memahami teori tetapi juga menghasilkan karya nyata yang dapat menjadi bekal untuk karir atau pendidikan lanjutan. Dukungan dari sekolah, guru, dan industri sangat penting agar program semacam ini dapat berkelanjutan dan berdampak jangka panjang bagi kemajuan pendidikan vokasi di era digital.



Gambar 1. Foto Kegiatan Pelaksanaan PKM



Gambar 2. Foto Kegiatan Pelaksanaan PKM

4. PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan komputer dasar bagi siswa SMK Negeri 2 Palembang. Dalam era industri 4.0, kemampuan mengoperasikan perangkat lunak komputer dan memahami teknologi digital menjadi keahlian penting yang harus dimiliki siswa, khususnya di sekolah kejuruan. Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa dari program studi terkait teknologi informasi. Program ini dirancang dalam bentuk pelatihan intensif selama beberapa hari yang mencakup materi dasar-dasar komputer, pengenalan coding, instalasi software, serta praktik editing video sederhana. Semua kegiatan dilakukan secara langsung di laboratorium komputer sekolah. Pelatihan dimulai dengan sesi pembukaan dan pengenalan teknologi informasi serta pentingnya pemanfaatan digitalisasi dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. (Komerendo et al., 2025; Marisya et al., 2023) Siswa terlihat sangat antusias saat menerima materi pembuka, apalagi banyak di antara mereka yang belum familiar dengan beberapa aplikasi pengolahan data digital.

Salah satu sesi utama adalah pengenalan coding dasar menggunakan HTML dan CSS. Siswa dibimbing untuk membuat tampilan web sederhana dengan arahan langsung dari pemateri. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa terhadap dunia pemrograman dan membuka wawasan mereka tentang peluang karier di bidang IT. Selanjutnya, siswa juga diberi pelatihan instalasi software secara mandiri. Mereka belajar memahami langkah-langkah pemasangan perangkat lunak secara legal dan aman. Materi ini penting karena banyak siswa yang sebelumnya hanya mengandalkan bantuan teknisi atau orang lain dalam instalasi program. Sesi editing video menggunakan software gratis juga menjadi bagian menarik dari kegiatan ini. Siswa diajarkan dasar-dasar menggabungkan video, menambahkan teks, dan memasukkan musik latar (Netti Herawati et al., 2025; Taufiqi & Purwanto, 2024). Kegiatan ini dirancang untuk membekali siswa dalam membuat konten digital, yang saat ini sangat dibutuhkan baik dalam dunia bisnis maupun pendidikan.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini menerapkan metode praktik langsung (*hands-on learning*). Peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan teoritis, tetapi juga langsung mempraktikkan materi yang diajarkan. Metode ini terbukti meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pelatihan. Para siswa memberikan umpan balik positif terhadap kegiatan ini (Fitria Marisya et al., 2024; Hatidah et al., 2025; Novia et al., 2024). Mereka merasa mendapatkan pengalaman baru dan keterampilan yang tidak mereka peroleh secara mendalam di kelas reguler. Beberapa siswa bahkan menyatakan minat untuk mendalami bidang teknologi informasi lebih lanjut. Pihak sekolah, melalui kepala program keahlian,

menyampaikan apresiasi atas pelaksanaan kegiatan ini (Purwanto, 2022; Purwanto et al., 2024). Menurut pihak sekolah, kolaborasi seperti ini sangat bermanfaat dalam memperkaya kompetensi siswa dan membangun koneksi antara dunia pendidikan menengah dan perguruan tinggi. Kegiatan ini diharapkan menjadi model kegiatan Pengmas yang berkelanjutan (Irawan et al., 2024; M Bambang Purwanto, 2025). Tim pelaksana merencanakan untuk mengembangkan modul pelatihan lebih lanjut serta menjalin kerja sama berkelanjutan dengan SMK lainnya. Dengan demikian, program ini dapat memberikan dampak luas dalam peningkatan kompetensi digital generasi muda di Palembang.

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengmas ini berhasil memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan literasi digital dan keterampilan teknologi informasi dasar bagi siswa SMK Negeri 2 Palembang. Melalui pelatihan yang terstruktur, siswa diperkenalkan pada berbagai aspek penting dalam dunia digital, seperti pemrograman dasar, instalasi software, serta pengolahan konten multimedia. Metode pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan ini menitikberatkan pada praktik langsung (hands-on) yang terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Pendekatan ini membuat siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran, sehingga hasilnya lebih optimal. Antusiasme siswa dalam mengikuti pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat relevan dan dibutuhkan. Respon positif dari peserta dan pihak sekolah menjadi indikator keberhasilan program serta pentingnya pengembangan kegiatan serupa secara berkala sebagai bagian dari penguatan sinergi antara pendidikan tinggi dan pendidikan kejuruan. Dukungan dari dosen dan mahasiswa yang terlibat dalam pelatihan turut memperkaya dinamika kegiatan. Transfer ilmu dan pengalaman dari pihak perguruan tinggi kepada siswa sekolah menengah memberikan inspirasi dan motivasi bagi mereka untuk mengeksplorasi lebih jauh dunia teknologi digital. Secara keseluruhan, kegiatan Pengmas ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga memperkuat nilai kolaboratif antar-lembaga pendidikan. Diharapkan ke depan program semacam ini dapat dikembangkan lebih luas dengan cakupan materi yang lebih mendalam dan jumlah peserta yang lebih besar, agar semakin banyak siswa yang memperoleh manfaatnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, para guru, dan seluruh staf SMK Negeri 2 Palembang atas dukungan dan kerja samanya dalam menyukseskan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Kehangatan sambutan dan

fasilitasi yang diberikan selama kegiatan berlangsung menjadi faktor penting yang mendukung kelancaran dan keberhasilan program ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh siswa peserta pelatihan atas partisipasi aktif, semangat belajar yang tinggi, serta antusiasme dalam mengikuti setiap sesi. Semoga ilmu dan keterampilan yang telah diperoleh dapat memberikan manfaat dan menjadi bekal berharga dalam menghadapi tantangan dunia kerja dan teknologi di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, P., Erdita Dwi Pramesti, Lanoke Intan Paradita, & Purwanto, M. B. (2025). "I Played Video Games and I Picked Up the Language": Exploring L2 Acquisition Through Extensive Listening/Viewing. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1 SE-Articles), 86–100. <https://doi.org/10.36232/interactionjournal.v12i1.1184>
- Astirini Swarastuti, Budiyo, B., & M Bambang Purwanto. (2024). Management of English Learning to Improve Digital-Based Language Literacy Skills. *International Journal of Education, Vocational and Social Science*, 3(01 SE-Articles), 202–215. <https://doi.org/10.99075/ijevss.v3i01.672>
- Fitria Marisya, Dwi Hanadya, Nyayu Uly Auliana, Sherly Malini, & M. Bambang Purwanto. (2024). Pulau Kemaro : Simbol Toleransi Antaragama di Sumatera Selatan. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 3(3 SE-Articles), 64–74. <https://doi.org/10.30640/cakrawala.v3i3.3058>
- Hatidah, H., Indriani, R. A. F., Marsinah, M., & Purwanto, M. B. (2025). Etnografi Festival Kuliner Lokal. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbankan Syariah (JIMPA)*, 5(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.36908/jimpa.v5i1.503>
- Indriani, R. A. R. F., Hanadya, D., & Purwanto, M. B. (2021). Pelatihan Kewirausahaan Pembuatan Roll Cake di Komplek Nuansa Dago Blok. A9 Sukabangun, Kota Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 31–40. <https://ojs.politeknikdarussalam.ac.id/index.php/jpkm/article/view/jpkm5>
- Irawan, D., Marisya, F., Hatidah, H., & Purwanto, M. (2024). Changing principal leadership in the age of digitalization. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikanbahasa.v11i1.6033>
- Komerendo, A. L. K., Ridayani, R., Fadilaturrahmah, F., Marsinah, M., & Purwanto, M. B. (2025). Indonesian to English Usage in Hospitality Staff Communication: A Linguistic Interference Analysis. *Wiralodra English Journal (WEJ)*, 9(1 SE-Articles), 63–76. <https://doi.org/10.31943/wej.v9i1.359>
- M Bambang Purwanto. (2025). Metacognitive Awareness: Shaping Students' Speaking Performance in the Hospitality Setting. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(3 SE-Articles), 1–14. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v3i3.1610>
- Marisya, F., Mayasari, V., Astuti, S. D., & Purwanto, M. B. (2023). Implementation of Leadership Ethics and Transformational Leadership in Employee Performance. *Asian*

- Journal of Applied Business and Management*, 2(4 SE-Articles), 545–556.
<https://doi.org/10.55927/ajabm.v2i4.6714>
- Netti Herawati, K Ghazali, Uci Suryani, & M Bambang Purwanto. (2025). Deep Learning untuk Solusi Cerdas: Workshop Penggunaan Aplikasi AI untuk Kehidupan Sehari-Hari. *Karya Nyata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2 SE-Articles), 1–14.
<https://doi.org/10.62951/karyanyata.v2i2.1329>
- Novia, F., Desti Nurdianti, & M Bambang Purwanto. (2024). English Learning and Innovation Skills in the 21st Century: Implementation of Critical Thinking, Creativity, Communication, and Collaboration. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 3(2 SE-Articles), 113–124. <https://doi.org/10.55927/ajae.v3i2.8318>
- Purwanto, M. B. (2022). Learning Community in Learning English Speaking Skills. *Language and Education Journal*, 7(2), 87–99. <https://doi.org/10.52237/lej.v7i2.383>
- Purwanto, M. B., Firdaus, M. M., & Sutarno, S. (2024). Elevating Service Quality through English Training: A Case Study of Pagaralam's Hotel and Resort Staff. *Foreign Language Instruction Probe*, 3(2), 77–82.
- Purwanto, M. B., Yuliana, Y., Agustin, A., & Despita, D. (2025). Utilization of Information and Communication Technologies (ICT) in English Learning to Improve Language Literacy. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1 SE-Articles), 72–85.
<https://doi.org/10.36232/interactionjournal.v12i1.1182>
- R.A Rodia Fitri Indriani, Marsinah Marsinah, Dwi Hanadya, Nyayu Uly Auliana, & M. Bambang Purwanto. (2024). Perjalanan Songket: Transformasi Menghidupkan UMKM di Kota Palembang. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 3(2 SE-Articles), 209–216. <https://doi.org/10.30640/cakrawala.v3i2.2643>
- RA Rodia Fitri Indriani, Fitria Marisya, Hatidah, Marsinah, & M Bambang Purwanto. (2024). Pelestarian Tradisi Perayaan Cap Gomeh Di Pulau Kemaro: Revitalisasi Budaya Dan Penguatan Identitas Komunitas Tionghoa Palembang. *Melayani: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4 SE-Articles), 151–160.
<https://doi.org/10.61930/melayani.v1i3.151>
- Sinta Bella Agustina, & M Bambang Purwanto. (2025). Taman Kota Pundi Kayu sebagai Ruang Hijau Kota: Edukasi Manfaat bagi Kesehatan Fisik dan Mental Bagi Masyarakat Kota Palembang. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 4(1 SE-Articles), 243–259. <https://doi.org/10.58192/sejahtera.v4i1.3090>
- Taufiqi, M. A., & Purwanto, M. B. (2024). Promoting Religious Moderation through English Language Teaching: Strategies and Challenges in Islamic Educational Settings. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 15(2), 192–202.
<https://doi.org/10.26877/eternal.v15i2.443>
- Zubaidah, R. A., Susanto, Y., Ujang, U., & Purwanto, M. B. (2023). Implementasi Program Merdeka Belajar bagi Kepala Sekolah SD, SMP Dan Pengawas. *MESTAKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 189–193.
<https://doi.org/10.58184/mestaka.v2i4.112>