



Digital Literacy Accompanied For Santripreneur Development As Creative Economic Activator At Islamic Boarding School

Pendampingan Pengenalan Literasi Digital untuk Pengembangan Santripreneur Sebagai Penggerak Ekonomi Kreatif di Pondok Pesantren

Liza Afriyanti^{1*}, Kholid Junaidi²

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi,
UIN Sultan Syarif Kasim Riau

²Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
UIN Sultan Syarif Kasim Riau

E-Mail: ¹liza.afriyanti@uin-suska.ac.id, ²kholid.junaidi@uin-suska.ac.id

**Corresponding Author: Liza Afriyanti*

Abstract

Since the enactment of the ASEAN Economic Community (AEC), the government must work hard to create new jobs and prepare its people for the face of free trade. Various problems occur due to the existence of an AEC which ends in a large number of unemployed so a system is needed that can overcome these problems. At this time, Indonesia is entering the fourth phase of the economic wave, namely the creative economy. The basis of the creative economy is the result of new thinking created from the creativity of Human Resources (HR) by utilizing science and technology. The main problem that hinders the acceleration of the development of the creative economy is the rapid development of information and communication technology. The introduction of digital literacy to actors or actors driving the creative economy is closely related to the success of creative economy development. With an understanding of digital literacy, creative economy actors or actors can easily obtain information, find references to increase knowledge and experience, and can expand the market. The use of information technology is not only felt in public or private-based formal education, but also experienced by islamic boarding school-based education. Hidayatul Mubtadi'ien Islamic Boarding School is one of the islamic boarding schools with an education system that combines formal education and islamic boarding school education. This Islamic boarding school is oriented towards religious and social education so as to produce students who have charitable character, knowledge, discipline, independence, ability, creative and responsible. This devotion will play an important role as a means for students to know and understand digital literacy. With this dedication, it is hoped that the students will be able to become santripreneurs as drivers of the creative economy who apply information and communication technology.

Keyword: AEC, Creative Economy, Digital Literacy, Islamic Boarding School, Santripreneur.

Abstrak

Sejak berlakunya Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) pemerintah harus bekerja keras untuk menciptakan lapangan kerja baru dan mempersiapkan masyarakatnya dalam menghadapi perdagangan bebas. Berbagai masalah terjadi akibat adanya MEA yang berakhir pada banyaknya jumlah pengangguran sehingga diperlukan adanya sebuah sistem yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Pada saat ini Indonesia memasuki gelombang ekonomi tahap keempat, yaitu ekonomi kreatif. Basis ekonomi kreatif adalah hasil pemikiran baru yang tercipta dari kreatifitas Sumber Daya Manusia (SDM) dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Permasalahan utama yang menjadi hambatan percepatan pengembangan ekonomi kreatif adalah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang kian pesat. Pengenalan literasi digital kepada pelaku atau aktor penggerak ekonomi kreatif sangat erat kaitannya dengan kesuksesan pengembangan ekonomi kreatif. Dengan pemahaman literasi digital, pelaku atau aktor ekonomi kreatif dapat dengan mudah memperoleh informasi, mencari rujukan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman, serta dapat memperluas pasar. Pemanfaatan teknologi informasi tidak hanya dirasakan pada pendidikan formal berbasis negeri ataupun swasta, tetapi juga dialami oleh pendidikan berbasis pesantren. Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadi'ien merupakan salah satu pesantren dengan sistem pendidikan memadukan antara pendidikan formal dan pendidikan pesantren. Pondok pesantren ini berorientasi pada pendidikan keagamaan dan sosial kemasyarakatan sehingga mencetak santri yang berakhlakul karimah, berilmu, disiplin, mandiri, cakap, kreatif dan bertanggung jawab. Pengabdian ini akan berperan penting sebagai sarana bagi para santri dalam mengetahui dan memahami literasi digital. Dengan adanya pengabdian ini diharapkan para santri mampu menjadi santripreneur sebagai penggerak ekonomi kreatif yang menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

Kata Kunci: Ekonomi Kreatif, Literasi Digital, MEA, Pondok Pesantren, Santripreneur.

1. PENDAHULUAN

Sejak berlakunya Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) pemerintah harus bekerja keras untuk menciptakan lapangan kerja baru dan mempersiapkan masyarakatnya dalam menghadapi perdagangan bebas. Berbagai masalah terjadi akibat adanya MEA, yaitu tidak stabilnya kondisi perekonomian, kesejahteraan masyarakat, dan banyaknya jumlah pengangguran sehingga diperlukan adanya sebuah sistem yang dapat mengatasi permasalahan tersebut [1]. Pada saat ini Indonesia memasuki gelombang ekonomi tahap keempat, yaitu ekonomi kreatif. Tahapan ekonomi sebelumnya yaitu ekonomi pertanian, ekonomi industri, dan ekonomi informasi. Basis ekonomi kreatif adalah hasil pemikiran baru yang tercipta dari kreatifitas Sumber Daya Manusia (SDM) dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi [2]. Ekonomi kreatif merupakan kegiatan ekonomi yang lebih mengedepankan kreatifitas dalam menemukan hal-hal yang baru, unik, dan memiliki nilai jual, serta layak untuk dikomersilkan [3]. Dengan adanya sistem ekonomi kreatif diharapkan mampu mengatasi permasalahan perekonomian di Indonesia. Indonesia merupakan negara kepulauan dengan jumlah penduduk terbesar keempat di dunia yang memiliki penduduk usia produktif sebesar 70% dari total penduduk sehingga sistem ekonomi kreatif sangat mungkin untuk dikembangkan [4].

Permasalahan utama yang menjadi hambatan percepatan pengembangan ekonomi kreatif adalah peningkatan kuantitas dan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan aktor penggerak dalam pengembangan ekonomi kreatif. Peningkatan kuantitas dan kualitas SDM bisa diperoleh dari lembaga pendidikan dan pelatihan baik secara formal maupun non-formal. Selain itu, permasalahan lainnya yang menjadi hambatan percepatan pengembangan ekonomi kreatif adalah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Pengenalan literasi digital kepada pelaku atau aktor penggerak ekonomi kreatif sangat berkaitan erat dengan keberhasilan percepatan pengembangan ekonomi kreatif. Dengan pemahaman literasi digital, pelaku atau aktor ekonomi kreatif dapat dengan mudah mendapatkan informasi, mencari referensi sebagai penambah pengetahuan dan pengalaman, serta dapat memperluas pasar.

Literasi digital menurut UNESCO adalah “kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan mengkomunikasikan konten atau informasi, dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknis atau teknologi” [5]. Perkembangan teknologi pada era revolusi digital 4.0 saat ini terjadi begitu cepat. Hal ini menjadikan informasi dapat dengan mudah diakses oleh siapa saja termasuk pelaku atau aktor penggerak ekonomi kreatif. Seiring dengan hal tersebut membuat pengguna internet di dunia mengalami kenaikan secara signifikan. Kenaikan pengguna internet juga dialami oleh Indonesia. Menurut hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2021-2022 (Q1) jumlah pengguna internet sebesar 210.026.769 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia tahun 2021 dengan penetrasi internet sebesar 77,02%, naik sebesar 3,32% dari tahun lalu yang berjumlah 73,70%. Lebih lanjut, berdasarkan hasil survey dari APJII pengguna internet terbanyak di Indonesia berdasarkan pekerjaan adalah pelajar dan mahasiswa yaitu sebesar 99,26% dari jumlah pengguna internet [6]. Hal ini menjadi kekhawatiran tersendiri dimana pelajar merupakan generasi muda yang termasuk ke dalam Sumber Daya Manusia (SDM) kreatif yang ikut serta berperan dalam pengembangan ekonomi kreatif. Kekhawatiran ini muncul karena kurangnya pemahaman dan penguasaan pelajar terhadap literasi digital. Oleh karena itu, pemahaman literasi digital di kalangan generasi muda sebagai salah satu pelaku atau aktor penggerak ekonomi kreatif sangat diperlukan guna mendukung proses percepatan pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia.

Pendidikan merupakan sarana yang tepat untuk mengenalkan literasi digital pada generasi muda. Melalui pendidikan, generasi muda dapat dipersiapkan dengan memberikan panduan, pengetahuan, dan sosialisasi mengenai pemahaman literasi digital yang dapat bermanfaat bagi pengembangan ekonomi kreatif. Pemanfaatan teknologi informasi tidak hanya dirasakan pada pendidikan formal berbasis negeri ataupun swasta, tetapi juga dialami oleh pendidikan berbasis pesantren [7]. Hal ini sejalan dengan UU No. 18 Tahun 2019 Pasal 16 yang menjelaskan bahwa fungsi pendidikan pesantren yaitu untuk membentuk santri yang unggul dalam mengisi kemerdekaan Indonesia dan mampu menghadapi perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi informasi dan pemahaman literasi digital akan memudahkan santri dalam memberikan kontribusi tentang ilmu keagamaan yang dimilikinya [8].

Selain mengajarkan dan mengembangkan ilmu agama, pondok pesantren juga harus mengajarkan keterampilan hidup kepada santri. Tujuannya adalah mencetak santri enterpreneur yang akan berkontribusi dalam pengembangan ekonomi kreatif dengan memanfaatkan teknologi informasi. Pondok Pesantren Hidayatul Muhtadi'ien merupakan salah satu pesantren dengan sistem pendidikan yang memadukan antara pendidikan formal dan pendidikan pesantren. Pondok pesantren ini berorientasi pada pendidikan keagamaan dan sosial kemasyarakatan sehingga mencetak santri yang berakhlakul karimah, berilmu, disiplin, mandiri, cakap, kreatif dan bertanggung jawab. Disamping itu, pondok pesantren ini juga mendukung pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran, hal ini terlihat dengan adanya laboratorium komputer dan jaringan internet yang memadai. Seperti yang diketahui secara umum bahwa pada pendidikan formal tidak ada pembatasan penggunaan internet, siswa pada sekolah negeri dan swasta dapat mengakses internet melalui komputer atau *smartphone* selama tidak pada jam belajar di sekolah. Berbeda dengan sekolah berbasis

pesantren, penggunaan internet sangat terbatas. Hal ini dikarenakan para santri tidak diperbolehkan membawa perangkat elektronik seperti *smartphone* ke dalam lingkungan pondok. Selain itu, adanya *mindset* pengasuh dan pengurus pondok bahwa internet membawa efek negatif pada proses belajar santri di pondok [9].

Pengabdian ini akan berperan penting sebagai sarana bagi para santri dalam mengetahui dan memahami literasi digital. Dengan adanya pengabdian ini diharapkan para santri mampu menjadi santripreneur sebagai penggerak ekonomi kreatif yang menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

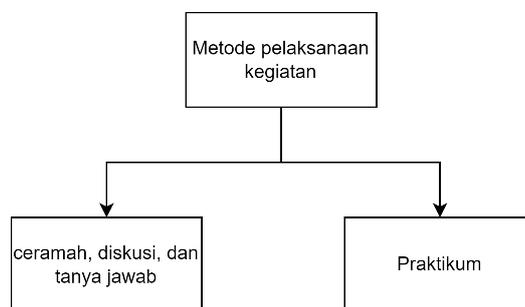
2. BAHAN DAN METODE

Pada buku rencana induk pengembangan ekonomi kreatif jangka panjang yang berjudul *Ekonomi Kreatif : Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025* memuat pengertian ekonomi kreatif, yaitu “*penciptaan nilai tambah berbasis ide yang lahir dari kreatifitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi*”. Kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal yang baru dan unik, ataupun menciptakan ide baru dari penyelesaian suatu masalah dari beberapa hal yang sudah ada sebelumnya dan menjadikannya sebagai solusi yang baru merupakan pengertian dari kreatifitas yang menjadi dasar utama dalam pengembangan ekonomi kreatif. Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan aktor utama penggerak ekonomi kreatif. Dengan adanya ekonomi kreatif akan mampu menghasilkan pelaku usaha yang bisa menghasilkan gagasan, ide, dan pemikiran yang terbaru atau menciptakan solusi dari permasalahan yang sudah ada sebelumnya [10].

Saat ini Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia atau Kemenparekraf memiliki Program Santri Digitalpreneur Indonesia dengan tujuan untuk mencetak santripreneurship yang dapat menghasilkan konten-konten kreatif dan inovatif juga berakhlakul karimah. Melihat perkembangan teknologi yang semakin pesat, pondok pesantren perlu membekali para santri dengan kemampuan *softskill* agar dapat mengembangkan minat dan kemampuannya dalam menghasilkan konten kreatif yang islami dan sekaligus bisa menjadikan teknologi sebagai sarana dakwah [11]. Dalam mendukung program tersebut maka pengabdian ini akan melakukan pendampingan pengenalan literasi digital terhadap santri di Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadi'ien sebagai bekal dasar sebelum menjadi pelaku atau aktor penggerak ekonomi kreatif.

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini yaitu dengan melakukan kegiatan pelatihan pengenalan dan sejarah perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia pada santri Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadi'ien. Selanjutnya pemberian materi tentang pemahaman akan pentingnya menguasai literasi digital pada era revolusi digital 4.0 kepada santri. Sebagai tambahan materi, santri juga akan diberikan pengetahuan dasar tentang desain dan digital marketing. Desain merupakan salah satu yang termasuk kedalam 14 subsektor industri berbasis kreatif. Dengan menguasai teknik dan tools desain, santri dapat dengan mudah membuat konten-konten kreatif islami. Selain menjadi sarana dakwah, dengan menguasai digital marketing konten-konten islami juga dapat dikomersilkan sehingga menjadikan santri sebagai seorang santripreneurship. Adapun perangkat lunak yang akan digunakan pada materi desain yaitu menggunakan aplikasi Microsoft Power Point dan Canva.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim Abdimas melakukan diskusi dengan mitra yaitu pengurus Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadi'ien. Tujuannya adalah untuk melakukan pendekatan dan penyampaian teknis pelaksanaan kegiatan pelatihan sehingga diharapkan kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Dari hasil diskusi tersebut didapat kesepakatan bahwa mitra, yaitu Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadi'ien akan menyediakan fasilitas berupa laboratorium komputer yang sudah terkoneksi dengan internet. Metode pemberian materi yaitu dengan ceramah, diskusi, dan tanya jawab serta praktik seperti yang terlihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan gambar 1 di atas, materi tentang pengenalan dan sejarah perkembangan ekonomi kreatif serta pemahaman literasi digital akan dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Sedangkan untuk materi tentang desain, dilaksanakan dengan praktikum menggunakan aplikasi komputer, yaitu Ms. Power Point dan Canva. Tujuan pelaksanaan metode praktikum yaitu agar dapat mempraktikkan materi yang sudah

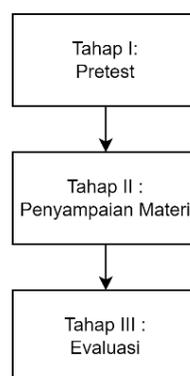
didapat dari metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab sehingga menghasilkan desain yang bagus dan bernilai komersil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan yaitu pendampingan pengenalan literasi digital untuk pengembangan santripreneur sebagai penggerak ekonomi kreatif di pondok pesantren. Pondok pesantren yang menjadi mitra dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yaitu pondok pesantren Hidayatul Mubtadi'ien yang terletak di Desa Sumber Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu hari dengan jumlah sesi yaitu tiga sesi.

3.1 Penyampaian Materi Pelatihan

Penyampaian materi pelatihan terdiri dari dua sesi. Pada sesi pertama dilaksanakan pada pukul 08.00 – 09.30 WIB dengan materi pelatihan yang akan disampaikan adalah pengenalan dan sejarah ekonomi kreatif yang ada di Indonesia. Kemudian sesi kedua dilaksanakan pada pukul 10.00 – 12.00 WIB dan materi yang akan disampaikan adalah tentang pengenalan literasi digital pada santri. Metode yang digunakan pada sesi satu dan dua yaitu ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan terlihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pretest pada sesi satu merupakan prakegiatan dengan tujuan yaitu untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman santri terhadap ekonomi kreatif. Tahap kedua yaitu penyampaian materi tentang ekonomi kreatif, mulai dari sejarah, perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia, hingga bagaimana menghasilkan sesuatu berbasis kreativitas yang dapat dikomersilkan. Pada tahap akhir akan dilakukan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan dari kegiatan di sesi satu. Diharapkan pada tahap ini santri dapat memahami materi yang diberikan, kemudian melakukan diskusi, dan memberikan pertanyaan terhadap materi terkait.

Pada sesi kedua, materi yang disampaikan yaitu mengenai pengenalan literasi digital secara umum kepada santri. Materi terdiri dari pengenalan dan pemanfaatan teknologi informasi seperti digital marketing, social media, dan marketplace. Tahap pertama yaitu mengadakan pretest sebagai prakegiatan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman santri terhadap internet, digital marketing, social media, dan marketplace. Tahap kedua yaitu melaksanakan penyampaian materi pelatihan tentang pentingnya pengenalan literasi digital sebagai modal awal dalam pengembangan ekonomi kreatif. Tahap ketiga yaitu mengukur keberhasilan dari kegiatan pelatihan dengan melaksanakan evaluasi.

Pada pretest sesi satu, diketahui bahwa santri belum mengetahui apa yang disebut dengan ekonomi kreatif, bagaimana kreativitas dapat dijual sehingga menghasilkan sesuatu yang bernilai komersil. Hal ini terjadi karena belum adanya mata pelajaran tentang ekonomi kreatif. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan santri dapat mengenal dan mengetahui apa yang dimaksud dengan ekonomi kreatif dan dapat menerapkannya sehingga meningkatkan kuantitas dan kualitas santri sebagai aktor penggerak ekonomi kreatif.

Pada pretest sesi kedua, setelah pretest dilaksanakan terlihat bahwa santri tidak mengetahui tentang internet, digital marketing, social media, dan marketplace. Hal ini terjadi karena selama santri berada di dalam lingkungan pondok pesantren, santri tidak diperbolehkan membawa *smartphone*. Hal ini menyebabkan santri tidak dapat bebas mengakses internet, tidak memiliki akun social media, tidak mengetahui adanya marketplace, dan tidak mengetahui tentang digital marketing. Oleh karena itu sesi kedua dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman santri terhadap pentingnya literasi digital, terutama dalam mendukung perkembangan ekonomi kreatif.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini focus kepada pengenalan literasi digital, oleh karena itu lebih banyak membicarakan tentang pemanfaatan teknologi informasi, sehingga santri sebagai calon pelaku atau

aktor penggerak ekonomi kreatif bisa memahami pentingnya teknologi sebagai pendukung dalam memasarkan dan meningkatkan perekonomian di era ekonomi kreatif.



Gambar 3. Penyampaian Materi Pelatihan

3.2 Pelatihan Desain Menggunakan Ms. PowerPoint dan Canva

Pada sesi ketiga dilaksanakan pada pukul 13.30 – 15.00 WIB. Pada sesi ini bermaksud untuk mempraktekkan bagaimana membuat desain yang menarik, seperti desain poster, sertifikat, dan info grafis. Perangkat lunak yang akan digunakan yaitu menggunakan aplikasi komputer, yaitu Ms. Power Point dan Canva. Hasil dari desain diharapkan dapat menjadi sarana dakwah bagi santri dalam menyampaikan ilmu agama yang dimilikinya. Kegiatan pelatihan desain pada santri dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu (1) melakukan pretest yang berguna untuk mengetahui sejauh mana pemahaman santri tentang desain. (2) Kedua adalah tahap pelaksanaan, yaitu mempraktekkan membuat sebuah poster, sertifikat, dan info grafis yang menarik perhatian pembaca. (3) Tahap terakhir adalah evaluasi, bertujuan untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan pelatihan tersebut.

Pada saat selesai pretest diketahui bahwa para santri tidak mengetahui tentang desain, bagaimana cara membuat desain yang menarik, dan perangkat lunak apa saja yang bisa digunakan dalam membuat desain. Hal ini bisa dipahami bahwa santri sangat terbatas dalam mengakses komputer sehingga tidak mengetahui bahwa ada aplikasi yang dapat memudahkan mereka dalam membuat desain sebagai wadah dalam menyampaikan ilmu agama yang mereka miliki dan bahkan hasil desain dapat menjadi sesuatu yang bersifat komersil. Evaluasi keberhasilan dari kegiatan ini dilakukan dengan diskusi mengenai kelemahan dan hambatan santri dalam menghasilkan karya desain. Selain itu juga menguji bagaimana santri mampu menggunakan aplikasi komputer dalam menghasilkan sebuah karya desain.



Gambar 4 Hasil Praktik Desain Santri

Pada gambar 4 di atas merupakan hasil praktik desain yang sudah dilakukan santri. Pada gambar tersebut terlihat bahwa meningkatnya pengetahuan para santri tentang bagaimana menghasilkan karya desain untuk sarana dakwah dan menjadikan karya tersebut menjadi sesuatu yang bersifat komersil.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadi'ien yang terletak di Desa Sumber Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar telah dilaksanakan. Hasil pengabdian pada masyarakat ini telah memberikan dampak yang cukup baik terhadap para santri di pondok pesantren tersebut. Mereka sudah memahami dan mengetahui pentingnya penguasaan literasi digital sebagai bekal dalam mempersiapkan diri menjadi pelaku atau aktor penggerak ekonomi kreatif. Mereka juga telah mengetahui bagaimana teknik membuat desain yang baik dan dapat digunakan sebagai sebuah karya yang bernilai komersil.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terima kasih kepada pengurus Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadi'ien Kampar yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada Tim dalam melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat tentang pendampingan pengenalan literasi digital untuk pengembangan santripreneur sebagai penggerak ekonomi kreatif di pondok pesantren.

REFERENSI

- [1] A. M. Syarofi, "Pengembangan Jiwa Kewirausahaan Santri Melalui Ekonomi Kreatif dalam Menghadapi Tantangan Ekonomi Global (Studi di Pondok Pesantren Bahrul Maghfiroh Kota Malang) The Development of Sistrative Entrepreneurs Through Creative Economy in Dealing With The GI," vol. 17, no. 2, pp. 95–104, 2017.
- [2] D. P. RI, "Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025," 2008.
- [3] R. Noviyanti, "Peran Ekonomi Kreatif Terhadap Pengembangan Jiwa Enterpreneurship di Lingkungan Pesantren : Studi Kasus di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1," *Jurnal Penelitian Ilmiah Intaj*, vol. 1, pp. 77–99, 2017.
- [4] Elka Pangestu M, "EKONOMI KREATIF : KEKUATAN BARU INDONESIA MENUJU 2025."
- [5] D. Rullie Nasrullah, "Materi Pendukung Literasi Digital (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)."
- [6] www.apjii.or.id, "Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020," *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, vol. 2020, pp. 1–146, 2020, [Online]. Available: <https://apjii.or.id/survei>
- [7] M. Mukhlisin, F. Isnaeni, N. Nurjaya, M. Mukhoyyaroh, and A. A. Masyhuri, "Urgensi Literasi Digital Bagi Santri Milenial Di Pondok Pesantren Rahmatutthoyibah Al Iflahah Gunung Kaler Tangerang," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) - Aphelion*, vol. 1, no. 2, p. 208, 2021, doi: 10.32493/jpka.v1i2.9672.
- [8] P. Rakyat, D. I. Al, A. Sumber, and P. Malang, "Keefektifan Upaya Meningkatkan Literasi Digital Pada Pesantren Rakyat di Al-Amin Sumber Pucung Malang," vol. 2, no. 1, pp. 48–58, 2021.
- [9] M. Mauludin and T. W. Natalia, "Penerapan Pendidikan Ekonomi Kreatif di Pesantren sebagai sarana untuk Menghasilkan Pribadi Wirausaha yang dilandasi nilai-nilai Keagamaan," pp. C046–C051, 2018, doi: 10.32315/ti.7.c046.
- [10] M. Elka Pangestu, M. R. Perdagangan Pengarah Ardiansyah Parman, S. Bachrul Chairi Erwidodo Hesti Indah Kresnarini Eddy Suseno, and G. Ernawati Dea Sudarman Hastjarjo Boedi Wibowo Poltak Ambarita Tim Studi, "STUDI INDUSTRI KREATIF INDONESIA 2008 © Departemen Perdagangan RI Kelompok Kerja Indonesia Design Power-Departemen Perdagangan Penasehat."
- [11] N. K. Wijaya and S. Aini, "Pemberdayaan Santri Dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif 'Kimi Bag' Di Pondok Pesantren Al Qohar Klaten," *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, vol. 20, no. 1, p. 23, 2020, doi: 10.21580/dms.2020.201.5124.