JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA
e-ISSN : 2987- 0135
Volume 4, No. 9, Tahun 2026
https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index

Pemberdayaan Literasi Digital dan Akuntansi Pelajar Asrama Kasih Yayasan Basmi Kemiskinan melalui Pelatihan Microsoft Office, AI, dan Desain Digital

Adiwima Zebua[1], Winda Simanjuntak [2], Cristian Marganda Nainggolan[3], Anju Lumbangaol[4], Ardiko Sinuraya[5], Jonathan Rindu Pandapotan Situmeang[6]
[1,2,3,4,5,6] *Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Institut Bisnis dan Komputer Indonesia, Indonesia*

Received : 31 Oktober 2026, Revised : 07 November 2026, Published : 14 November 2026

Corresponding Author
Nama Penulis: Cristian Marganda Nainggolan
E-mail: christianngl512@gmail.com

Abstrak

Pelajar Asrama Kasih Yayasan Basmi Kemiskinan (YBK), Malaysia, berasal dari keluarga yatim dan berpendapatan rendah sehingga memiliki akses terbatas terhadap pelatihan teknologi, padahal keterampilan digital dan literasi keuangan semakin dibutuhkan untuk pendidikan lanjutan dan dunia kerja. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi digital pelajar sekaligus menanamkan dasar literasi akuntansi melalui pelatihan Microsoft Office, kecerdasan buatan (AI), dan desain digital. Kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa D-3 Akuntansi Institut Bisnis dan Komputer Indonesia selama 25 hari (8 September–2 Oktober 2026) dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang meliputi identifikasi kebutuhan, pelatihan, pendampingan proyek, evaluasi berbasis rubrik, dan serah terima keberlanjutan. Peserta kegiatan adalah 93 pelajar asrama yang terbagi ke dalam dua belas subkelompok dan seluruhnya belum pernah menggunakan Microsoft Office. Hasil kegiatan menunjukkan seluruh tahapan program terlaksana sesuai jadwal; pelajar mengerjakan tiga proyek mingguan, Final Office Project berupa surat undangan, anggaran kegiatan berbasis formula Excel, dan proposal presentasi, serta YBK AI & Digital Creative Challenge yang menghasilkan prompt, poster, video, dan presentasi karya. Hampir 80% peserta mencapai nilai tuntas pada evaluasi akhir, sehingga seluruh indikator keberhasilan tercapai. Nilai tambah kegiatan terletak pada integrasi siklus akuntansi, yaitu pencatatan, perhitungan saldo, penyusunan anggaran, dan pengendalian selisih, ke dalam pelatihan Excel sehingga literasi digital dan literasi keuangan dibangun secara bersamaan. Modul, jadwal, dan portofolio karya diserahkan kepada asrama untuk dilanjutkan oleh tim berikutnya.

Kata kunci *– akuntansi dasar, desain digital, kecerdasan buatan, literasi digital, microsoft excel, pembelajaran berbasis proyek*

Abstract

Students of Asrama Kasih Yayasan Basmi Kemiskinan (YBK), Malaysia, come from orphaned and low-income families and have limited access to technology training, although digital skills and financial literacy are increasingly needed for further education and employment. This community service program aimed to improve the students' digital literacy while instilling basic accounting literacy through training in Microsoft Office, artificial intelligence (AI), and digital design. Diploma-3 Accounting students of Institut Bisnis dan Komputer Indonesia ran the program for 25 days (8 September–2 October 2026) using project-based learning: needs identification, training, project mentoring, rubric-based evaluation, and a sustainability handover. Participants were 93 dormitory students in twelve subgroups, none of whom had used Microsoft Office before. All stages were completed on schedule, students worked on three weekly projects, a Final Office Project comprising an invitation

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

letter, an activity budget built with Excel formulas, and a presentation proposal, and the YBK AI & Digital Creative Challenge, producing AI prompts, posters, videos, and presentations. Nearly 80% of participants reached the passing score in the final evaluation, meeting all success indicators. The program's added value lies in embedding the accounting cycle, namely recording, balance calculation, budgeting, and variance control, into Excel training, so that digital and financial literacy develop simultaneously. Modules, schedules, and portfolios were handed over to the dormitory for the next team.

Keywords *– artificial intelligence, basic accounting, digital design, digital literacy, microsoft excel, project-based learning*

How To Cite : *Zebua, A., Simanjuntak, W., Nainggolan, C. M., Lumbangaol, A., Sinuraya, A., & Situmeang, J. R. P. (2026). Pemberdayaan Literasi Digital dan Akuntansi Pelajar Asrama Kasih Yayasan Basmi Kemiskinan melalui Pelatihan Microsoft Office, AI, dan Desain Digital. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 4(9), 5617–5632. https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i9.5536*

Copyright *©2026 Adiwima Zebua, Winda Simanjuntak, Cristian Marganda Nainggolan, Anju Lumbangaol, Ardiko Sinuraya, Jonathan Rindu Pandapotan Situmeang6*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia belajar, berkomunikasi, dan bekerja. *Future of Jobs Report 2025* memproyeksikan bahwa kecerdasan buatan (*artificial intelligence*/AI) dan *big data*, jaringan dan keamanan siber, serta literasi teknologi merupakan keterampilan yang kebutuhannya meningkat paling cepat hingga tahun 2030, sementara hampir dua per lima keterampilan pekerja saat ini diperkirakan berubah dalam periode yang sama (World Economic Forum, 2025). Meluasnya AI generatif juga menambahkan kebutuhan literasi AI, yaitu kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan menggunakan AI secara etis (Ng et al., 2021; Miao & Shiohira, 2024), sehingga berbagai negara mulai mengintegrasikan literasi AI ke dalam pendidikan dasar dan menengah (Casal-Otero et al., 2023). Dengan demikian, penguasaan keterampilan digital sejak usia sekolah bukan lagi nilai tambah, melainkan kebutuhan dasar.

Kebutuhan tersebut beririsan erat dengan literasi keuangan dan akuntansi. Hampir seluruh pekerjaan akuntansi, mulai dari pencatatan transaksi, penyusunan anggaran, hingga pelaporan, kini dikerjakan dengan *spreadsheet*. Praktisi akuntansi menilai rumus dasar, *sorting* dan *filtering*, fungsi *lookup*, dan fungsi IF sebagai kemampuan Excel terpenting bagi calon tenaga kerja (Ragland & Ramachandran, 2014), dan penguasaan fungsi seperti SUM, IF, SUMIF, dan VLOOKUP terbukti membantu lulusan akuntansi bekerja lebih efektif (Harmadani et al., 2022). Di sisi lain, literasi keuangan berkaitan dengan perilaku menabung, merencanakan, dan mengelola utang (Lusardi & Mitchell, 2014), dan meta-analisis menunjukkan pendidikan keuangan berdampak positif pada pengetahuan serta perilaku keuangan peserta (Kaiser et al., 2022). Hasil PISA 2022 juga menegaskan bahwa kemampuan keuangan pelajar usia 15 tahun masih bervariasi lebar antarnegara dan antarkelompok sosial ekonomi (OECD, 2024), sedangkan studi pada pelajar SMA di Indonesia menemukan bahwa pendidikan keuangan pribadi memperbaiki perilaku pengelolaan keuangan dan mengurangi miskonsepsi keuangan digital (Senduk et al., 2024).

Mitra kegiatan ini adalah Asrama Kasih Yayasan Basmi Kemiskinan (YBK) Serendah, Hulu Selangor, Malaysia. YBK merupakan organisasi nonpemerintah yang berfokus membantu keluarga fakir, miskin, dan asnaf; Asrama Kasih YBK membiayai pendidikan dan kehidupan pelajar yatim dan berpendapatan rendah (B40) berusia 13–17 tahun dan telah meluluskan 1.814 alumni sejak 1998 (Yayasan Basmi Kemiskinan, 2026). Asrama memiliki ruang komputer, tetapi hasil observasi dan rapat bersama pengetua serta cikgu/pengurus pada awal kegiatan menunjukkan bahwa pelajar belum memperoleh pelatihan aplikasi perkantoran, AI, dan desain digital secara terstruktur, dan kemampuan awal mereka sangat beragam. Kondisi keuangan asrama juga menjadi konteks penting: sejak Bantuan Makanan Asrama dari Kementerian Pendidikan Malaysia dihentikan pada 2022, biaya makan pelajar

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

sepenuhnya ditanggung yayasan dan para donatur (Yayasan Basmi Kemiskinan, 2026), sehingga budaya pencatatan dan pertanggungjawaban dana yang tertib menjadi nilai yang relevan untuk diperkenalkan kepada pelajar. Bagi organisasi nirlaba, lemahnya praktik pencatatan dan pelaporan berdampak langsung pada transparansi dan kepercayaan donatur (Pariag-Maraye et al., 2023).

Pemetaan kebutuhan dilakukan melalui observasi lingkungan asrama pada 8 September 2026, rapat bersama pengetua serta cikgu/pengurus pada 9 September 2026, dan observasi kemampuan awal pelajar pada sesi pertama setiap subkelompok. Hasil pemetaan menunjukkan empat kondisi awal mitra. Pertama, asrama telah memiliki ruang komputer, tetapi belum memiliki program pelatihan aplikasi perkantoran, AI, dan desain digital yang terstruktur. Kedua, seluruh pelajar peserta (93 orang atau 100%) belum pernah menggunakan Microsoft Office, baik Word, Excel, maupun PowerPoint, sehingga pelatihan harus dimulai dari pengenalan antarmuka dan fungsi dasar. Ketiga, pelajar belum memperoleh pembekalan pencatatan dan pengolahan data keuangan sederhana menggunakan *spreadsheet*. Keempat, sebagian besar menu dan istilah aplikasi menggunakan bahasa Inggris, sementara terdapat perbedaan istilah antara bahasa Indonesia dan bahasa Melayu, sehingga materi perlu disampaikan secara bertahap dan berbasis praktik.

Sejumlah pengabdian sebelumnya menunjukkan efektivitas pelatihan komputer dan akuntansi sederhana bagi masyarakat. Pelatihan Microsoft Office bagi anak asuh panti asuhan meningkatkan nilai *post-test* sebesar 21,82–30,24% (Sihombing et al., 2023); pelatihan Canva meningkatkan literasi digital siswa dan guru (Fitriani et al., 2024) serta dapat dimanfaatkan sebagai media kampanye sosial (Mulyaningsih et al., 2026); dan pelatihan literasi AI bagi siswa SMA meningkatkan skor literasi AI peserta sebesar 20,12% (Putra et al., 2026). Di bidang akuntansi, pelatihan pembukuan sederhana telah diberikan kepada anak panti asuhan (Amal et al., 2022), pengelola panti asuhan (Handayani & Utomo, 2023), siswa SMA (Wijoyo et al., 2026), serta pengurus masjid dan organisasi siswa melalui Excel (Surya et al., 2024; Amalliyah, 2024). Telaah terhadap kegiatan-kegiatan tersebut menunjukkan tiga kesenjangan. Pertama, pelatihan literasi digital dan pelatihan akuntansi umumnya dilaksanakan secara terpisah, sehingga Excel diajarkan sebagai aplikasi umum, sedangkan akuntansi diajarkan tanpa keterampilan *spreadsheet*. Kedua, pelatihan akuntansi sederhana bagi remaja cenderung dievaluasi melalui tes pengetahuan, dan belum banyak yang menuntut peserta menerapkan pencatatan keuangan dalam proyek nyata yang dikerjakan secara mandiri. Ketiga, literasi AI dan desain digital jarang dipadukan dengan keterampilan perkantoran dalam satu program, padahal keduanya saling melengkapi. Kegiatan ini menjawab kesenjangan tersebut dengan mengintegrasikan ketiganya dalam satu program berbasis proyek selama 25 hari: materi Excel dirancang mengikuti siklus akuntansi (pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan pengendalian), pelatihan AI dan desain digital menekankan verifikasi dan etika, dan capaian peserta dinilai dengan rubrik pada proyek akhir yang memadukan Word, Excel, dan PowerPoint. Seluruh kegiatan dilaksanakan dalam konteks pengabdian internasional di lembaga sosial di Malaysia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan (1) meningkatkan keterampilan pelajar dalam mengoperasikan Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint; (2) menanamkan dasar literasi akuntansi melalui pencatatan kas, perhitungan saldo, serta penyusunan dan pengendalian anggaran di Excel; dan (3) membekali pelajar dengan kemampuan menggunakan AI secara kritis serta membuat konten visual dan video dengan Canva dan CapCut. Luaran yang ditargetkan adalah karya proyek pelajar, modul dan jadwal pelatihan yang dapat digunakan ulang, serta portofolio dan rekap nilai yang diserahkan kepada asrama sebagai dasar keberlanjutan program.

METODE

Kegiatan dilaksanakan di Asrama Kasih YBK Serendah, Hulu Selangor, Malaysia, selama 25 hari, yaitu 8 September–2 Oktober 2026, oleh empat mahasiswa Program Studi D-3 Akuntansi Institut Bisnis dan Komputer Indonesia dengan pendampingan dua dosen pembimbing, bekerja sama dengan tim intern lain yang bertugas di asrama. Peserta kegiatan adalah 93 pelajar Asrama Kasih YBK

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Tingkatan 1–4 (usia 13–16 tahun) yang dibagi ke dalam tiga kelompok sesuai kategori asrama, yaitu Kelompok A atau Berani (27 pelajar), Kelompok B atau Yakin (32 pelajar), dan Kelompok C atau Usaha (34 pelajar). Untuk pelatihan Microsoft Office, setiap kelompok dibagi lagi menjadi empat subkelompok berdasarkan tingkatan, yaitu x.1 untuk Tingkatan 1 hingga x.4 untuk Tingkatan 4, sehingga terbentuk dua belas subkelompok berukuran 2–11 pelajar. Pelatihan Microsoft Office dilaksanakan Senin–Sabtu secara bergilir per kelompok dalam dua sesi, yaitu sesi pagi untuk subkelompok x.1 dan x.2 serta sesi siang untuk subkelompok x.3 dan x.4, masing-masing berdurasi 2 jam, sehingga setiap subkelompok memperoleh dua sesi per minggu. Pelatihan AI dan desain digital diikuti secara gabungan oleh Kelompok A, B, dan C setiap Jumat malam serta Sabtu dan Minggu siang dengan durasi 2 jam per sesi.

Pembagian tugas tim pelaksana mengikuti Jadual Kemahiran Pelajar Asrama. Cristian Marganda Nainggolan bertindak sebagai penanggung jawab dan pengajar pelatihan Microsoft Office bersama dua anggota tim intern lain, sekaligus pengajar pelatihan AI dan desain digital, serta menyusun materi, proyek, dan instrumen penilaian. Anju Lumbangaol dan Jonathan Rindu Pandapotan Situmeang bertanggung jawab atas kegiatan olahraga, sedangkan Ardiko Sinuraya bertanggung jawab atas latihan musik gitar; ketiganya juga terlibat dalam rapat koordinasi, gotong royong, pelaksanaan ujian akhir, dan penyusunan laporan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan supervisi terhadap rancangan program, pelaksanaan, dan penilaian. Pengetua dan cikgu/pengurus berperan menetapkan kebutuhan dan jadwal, sedangkan tim KKN berperan sebagai perancang materi, pengajar, dan penilai.

Pendekatan yang digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), yang mendorong peserta belajar melalui pengerjaan tugas nyata dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Zhang & Ma, 2023), serta terbukti efektif untuk membangun literasi AI pada pelajar sekolah menengah (Kong et al., 2024). Kegiatan disusun dalam lima tahap sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Pada tahap identifikasi dan perencanaan, tim melakukan observasi serta rapat dengan pengetua dan cikgu/pengurus untuk memetakan kebutuhan pelajar, kemudian menyusun Jadual Kemahiran Pelajar Asrama dan buku pegangan pengajar yang memuat arah program, rencana materi, proyek, dan rubrik penilaian (Gambar 2).



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Gambar 2. Rapat perencanaan bersama pengetua serta cikgu/pengurus Asrama Kasih YBK

Pada tahap pelaksanaan, setiap sesi Microsoft Office mengikuti alur demonstrasi singkat, praktik langsung pada perangkat masing-masing, dan tugas harian. Materi Excel dirancang dengan pendekatan akuntansi terintegrasi, yaitu setiap fitur dipetakan ke tahap siklus akuntansi (Weygandt et al., 2019) dan latihan menggunakan kasus keuangan sederhana seperti buku kas dan anggaran kegiatan. Pelatihan AI dan desain digital mengikuti alur belajar, praktik, simulasi, perlombaan, presentasi, dan evaluasi, dengan formula *prompt* Tujuan + Konteks + Instruksi + Format Output serta kewajiban menjelaskan bagian hasil AI yang dipakai atau diubah. Rancangan materi dan proyek setiap tahap disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan materi pelatihan dan proyek

Tahap	Materi Utama	Proyek/Evaluasi
Microsoft Word (10–14 Sep)	Formatting teks dan paragraf; *page layout*; *header/footer*; tabel dan objek	Weekly Project 1: surat undangan resmi Program Gotong-Royong
Microsoft Excel (15–18 Sep)	Struktur data, format angka/mata uang; SUM, AVERAGE, MIN, MAX, COUNT; IF, *sort*, *filter*, *conditional formatting*, grafik; latihan buku kas dan anggaran	Weekly Project 2: rekap nilai kelas dengan status LULUS/TIDAK LULUS (batas 75) dan grafik
Microsoft PowerPoint (21–24 Sep)	Prinsip desain slide; *shapes*, SmartArt, *chart*; animasi dan transisi	Weekly Project 3: presentasi 5–7 slide "Sekolah Ideal di Masa Depan"
Integrasi Office (25–28 Sep)	Review Word–Excel; memindahkan tabel/grafik Excel ke PowerPoint	Final Office Project: surat, anggaran kegiatan (Excel), dan proposal "Hari Keusahawanan Pelajar 2026"
AI & *prompting* (11–12 Sep)	Pengenalan, etika, dan verifikasi AI; struktur *prompt*	Mini task: tiga *prompt* bertema "Kebersihan Asrama"
Canva (13–19 Sep)	Layout, hierarki, *alignment*, warna, font; ekspor	Mini project: poster "Jaga Kebersihan Asrama Kita"
CapCut dan integrasi (20–27 Sep)	*Timeline*, *trim*, audio, *keyframe*; *storytelling* Hook–Content–CTA; alur Ide–AI–Canva–CapCut	Mini project video 20–30 detik; simulasi tema "Stop Bullying"

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pada tahap pendampingan, pelajar mengerjakan proyek mingguan tanpa tutorial langkah demi langkah; pengajar hanya menjelaskan soal dan kriteria hasil, dan umpan balik diberikan setelah proyek dikumpulkan agar kemandirian peserta tetap terjaga. Tahap evaluasi terdiri atas dua kegiatan. Pada 29 September 2026, pelajar mengikuti ujian akhir secara individual di ruang komputer, yaitu ujian komputer (Microsoft Office) serta ujian AI dan desain digital. Setiap ujian terdiri atas ujian tertulis selama 1 jam untuk mengukur pemahaman konsep dan ujian praktik selama 1 jam 30 menit. Ujian praktik komputer berupa *Final Office Project*, sedangkan ujian praktik AI dan desain digital berupa YBK AI & Digital Creative Challenge bertema "*Youth for a Better Future*". Seluruh ujian diawasi oleh anggota tim, dan hasil ujian praktik dikumpulkan dalam format asli dan PDF. Pada 30 September 2026, tim menilai seluruh hasil ujian, memberikan umpan balik kepada peserta, dan menyusun rekap nilai sebagai portofolio asrama.

Instrumen evaluasi berupa soal ujian tertulis, rubrik analitik untuk ujian praktik (Tabel 2), lembar observasi, dan dokumentasi karya. Rubrik analitik dipilih karena menilai setiap kriteria secara terpisah dengan deskripsi tingkat capaian yang jelas, sehingga penilaian lebih konsisten dan umpan balik lebih spesifik (Panadero et al., 2023). Setiap aspek dinilai dengan skala 1–4, yaitu 4 (sangat baik: seluruh kriteria terpenuhi tanpa kesalahan), 3 (baik: sebagian besar kriteria terpenuhi dengan kesalahan kecil), 2 (cukup: sebagian kriteria terpenuhi dan memerlukan perbaikan), dan 1 (kurang: kriteria belum terpenuhi). Pada *Final Office Project*, aspek ketepatan dan kelengkapan menilai apakah surat, anggaran, dan proposal lengkap serta isinya benar; aspek kerapian menilai konsistensi format huruf, paragraf, dan tata letak; aspek penggunaan fitur/rumus menilai penggunaan *header/footer* dan tabel di Word, rumus volume × harga satuan, SUM, dan format mata uang di Excel, serta tabel atau grafik anggaran di PowerPoint; aspek kreativitas menilai daya tarik penyajian; dan aspek ketepatan waktu menilai pengumpulan sesuai batas waktu. Pada Creative Challenge, aspek pemahaman AI dan kualitas *prompt* menilai kelengkapan unsur tujuan, konteks, instruksi, dan format output serta kemampuan menjelaskan bagian hasil AI yang digunakan atau diubah; aspek desain menilai *layout*, hierarki, keselarasan, warna, dan tipografi poster; aspek *editing* menilai pemotongan klip, audio, transisi, dan alur Hook–Content–CTA video; sedangkan aspek konsep, pesan, dan presentasi menilai orisinalitas ide, kesesuaian karya dengan tema, serta kejelasan penyampaian. Nilai akhir dihitung dengan rumus Nilai = Σ(skor aspek ÷ 4 × bobot aspek) × 100, sehingga berada pada rentang 25–100. Nilai dikategorikan sangat baik (≥ 85), baik (75–84), cukup (60–74), dan kurang (< 60); peserta dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75, sama dengan batas kelulusan yang digunakan pada Weekly Project 2.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif berupa jumlah dan persentase peserta yang mencapai nilai tuntas, kemudian dilengkapi analisis kualitatif terhadap hasil observasi dan karya peserta. Keberhasilan kegiatan diukur melalui indikator proses dan indikator keterampilan. Indikator proses adalah terlaksananya seluruh tahapan sesuai jadwal. Indikator keterampilan meliputi: (1) minimal 75% peserta menyelesaikan ketiga *weekly project* secara mandiri; (2) minimal 75% peserta memperoleh nilai ≥ 75 pada ujian komputer; (3) minimal 75% peserta menyusun anggaran kegiatan menggunakan rumus perkalian dan SUM dengan hasil perhitungan yang benar; dan (4) minimal 75% peserta memperoleh nilai ≥ 75 pada ujian AI dan desain digital. Tahap keberlanjutan berupa penyerahan laporan, modul, jadwal, dan portofolio kepada pengetua pada 1 Oktober 2026 untuk dilanjutkan oleh tim KKN kloter kedua.

Tabel 2. Rubrik penilaian evaluasi akhir

Final Office Project	Bobot	AI & Digital Creative Challenge	Bobot
Ketepatan dan kelengkapan tugas	30%	Pemahaman dan penggunaan AI	15%
Kerapian dan konsistensi format	25%	Kualitas *prompt*	10%
Penggunaan fitur/rumus yang tepat	25%	Konsep dan kreativitas ide	15%
Kreativitas penyajian	10%	Prinsip desain Canva	20%

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Ketepatan waktu	10%	Kemampuan *editing* CapCut	20%
		Kesesuaian pesan dengan tema	10%
		Presentasi karya	10%
Total	**100%**	**Total**	**100%**

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pelatihan Microsoft Office

Pelatihan Microsoft Office dilaksanakan sesuai Jadual Kemahiran mulai 10 September 2026 secara bergilir per subkelompok. Pada tahap Word, pelajar mempelajari *formatting*, *page layout*, *header/footer*, dan tabel, lalu menerapkannya dalam Weekly Project 1 berupa surat undangan resmi Program Gotong-Royong Perdana. Pada tahap PowerPoint, pelajar mempelajari prinsip desain slide, SmartArt, grafik, serta animasi, kemudian menyusun presentasi bertema "Sekolah Ideal di Masa Depan" (Gambar 3). Pola demonstrasi singkat yang langsung diikuti praktik membuat pelajar dengan kemampuan awal rendah tetap dapat mengikuti, sementara pelajar yang lebih cepat diminta memeriksa ulang pekerjaannya atau membantu temannya sebagai tutor sebaya.



Gambar 3. Pelaksanaan pelatihan Microsoft Word (atas) dan Microsoft PowerPoint (bawah)

Tahap Excel mendapat porsi penekanan karena berkaitan langsung dengan bidang keilmuan tim pelaksana. Pelajar dilatih menyusun data secara terstruktur, menggunakan format angka dan mata uang, menghitung dengan SUM, AVERAGE, MIN, MAX, dan COUNT, serta menggunakan fungsi IF, *sort*, *filter*, *conditional formatting*, dan grafik (Gambar 4). Weekly Project 2 meminta pelajar mengolah data nilai mentah menjadi rekap kelas lengkap dengan rata-rata, nilai tertinggi dan terendah, status LULUS/TIDAK LULUS berbasis fungsi IF dengan batas 75, serta grafik. Proyek-proyek mingguan dikerjakan secara mandiri tanpa tutorial langkah demi langkah (Gambar 5), sehingga hasilnya mencerminkan penguasaan pelajar yang sesungguhnya.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Gambar 4. Pelaksanaan pelatihan Microsoft Excel



Gambar 5. Pelajar mengerjakan *weekly project* secara mandiri

Integrasi Literasi Akuntansi melalui Microsoft Excel

Akuntansi pada dasarnya adalah proses mengidentifikasi, mencatat, menggolongkan, meringkas, dan melaporkan transaksi keuangan agar menghasilkan informasi yang berguna bagi pengambilan keputusan (Weygandt et al., 2019). Setiap tahap proses tersebut dapat dikerjakan dengan Excel, sehingga pelatihan Excel tidak berhenti pada pengenalan fitur, tetapi diarahkan untuk membangun cara berpikir akuntansi: transaksi dicatat rapi dan konsisten, dihitung dengan rumus, diperiksa kebenarannya, lalu disajikan sebagai informasi. Pemetaan antara materi Excel, tahap siklus akuntansi, dan latihan yang diberikan kepada pelajar dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Pemetaan materi Microsoft Excel terhadap siklus akuntansi

Materi Excel	Tahap Siklus Akuntansi	Konsep yang Ditanamkan	Contoh Latihan
Workbook, worksheet, cell, input data, AutoFill	Identifikasi dan pencatatan transaksi	Satu baris satu transaksi; bukti transaksi sebagai dasar pencatatan	Buku kas organisasi pelajar

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Materi Excel	Tahap Siklus Akuntansi	Konsep yang Ditanamkan	Contoh Latihan
Format angka, mata uang (RM), tanggal	Pencatatan yang konsisten	Konsistensi satuan, pemisah ribuan, dan urutan kronologis	Kolom penerimaan dan pengeluaran
SUM, AVERAGE, MIN, MAX, COUNT	Peringkasan	Total penerimaan, total pengeluaran, dan saldo kas	Saldo = saldo awal + penerimaan − pengeluaran
Sort, *filter*, SUMIF	Penggolongan	Pengelompokan transaksi per pos/akun	Total pengeluaran per pos biaya
Fungsi IF dan *conditional formatting*	Pengendalian	Pembandingan realisasi dengan anggaran; penandaan penyimpangan	Status "Sesuai"/"Melebihi Anggaran"
Grafik dan integrasi Excel–PowerPoint	Pelaporan	Penyajian informasi keuangan kepada pihak berkepentingan	Grafik anggaran vs realisasi dalam proposal

Latihan pertama adalah buku kas sederhana, yaitu catatan kronologis penerimaan dan pengeluaran kas beserta saldonya. Tabel 4 merupakan contoh lembar kerja yang disusun tim sebagai materi latihan dengan angka ilustratif, bukan hasil pekerjaan peserta. Pelajar dilatih menuliskan saldo berjalan dengan rumus relatif, yaitu saldo baris sebelumnya ditambah penerimaan dan dikurangi pengeluaran (misalnya =E3+C4−D4), lalu menyalinnya ke baris berikutnya dengan AutoFill. Pada baris terakhir, pelajar melakukan uji silang (*cross-check*): saldo akhir harus sama dengan saldo awal ditambah total penerimaan dikurangi total pengeluaran. Uji ini memperkenalkan gagasan pengendalian internal secara sederhana, yaitu bahwa setiap angka dalam laporan keuangan harus dapat diperiksa ulang dan direkonsiliasi.

Tabel 4. Contoh lembar kerja buku kas organisasi pelajar yang digunakan dalam latihan

Tanggal	Keterangan	Penerimaan (RM)	Pengeluaran (RM)	Saldo (RM)
01/09	Saldo awal	–	–	150,00
03/09	Iuran anggota (20 orang × RM5)	100,00	–	250,00
05/09	Pembelian alat tulis	–	35,50	214,50
08/09	Sumbangan alumni	200,00	–	414,50
10/09	Konsumsi rapat	–	60,00	354,50
	Total	**300,00**	**95,50**	**354,50**
	Uji silang: 150,00 + 300,00 − 95,50			354,50 ✓

Latihan kedua adalah penyusunan anggaran kegiatan "Hari Keusahawanan Pelajar 2026", yang menjadi bekal sebelum peserta mengerjakan *Final Office Project*. Anggaran berfungsi sebagai alat perencanaan sebelum kegiatan berlangsung dan sebagai alat pengendalian ketika realisasi dibandingkan dengan rencana melalui analisis selisih (*variance analysis*). Pelajar menghitung jumlah anggaran setiap pos dengan rumus volume × harga satuan, menjumlahkannya dengan SUM, lalu menyajikan tabel dan grafiknya dalam proposal PowerPoint. Untuk memperkenalkan fungsi pengendalian, struktur yang sama diperluas dengan kolom realisasi, selisih (=realisasi − anggaran), dan status berbasis fungsi IF, misalnya =IF(F5>D5;"Melebihi Anggaran";"Sesuai"), sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 5. Seperti Tabel 4, Tabel 5 merupakan contoh materi latihan yang disusun tim; angka realisasi di dalamnya adalah data simulasi untuk melatih analisis selisih, bukan realisasi

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

kegiatan maupun hasil pekerjaan peserta.

Tabel 5. Contoh lembar kerja anggaran dan pengendalian kegiatan "Hari Keusahawanan Pelajar 2026"

Pos Biaya	Volume	Harga Satuan (RM)	Anggaran (RM)	Realisasi (RM)	Selisih (RM)	Status
Sewa meja dan dekorasi booth	6 booth	25,00	150,00	140,00	−10,00	Sesuai
Cetak poster dan banner promosi	10 lembar	4,50	45,00	52,00	7,00	Melebihi
Konsumsi peserta dan tamu	80 porsi	3,00	240,00	236,00	−4,00	Sesuai
Hadiah produk terbaik	3 paket	30,00	90,00	90,00	0,00	Sesuai
Perlengkapan dan lain-lain	1 paket	50,00	50,00	38,00	−12,00	Sesuai
Total			**575,00**	**556,00**	**−19,00**	**Sesuai**

Melalui Tabel 5, pelajar dapat melihat bahwa total kegiatan masih berada di bawah anggaran (selisih −RM19,00), tetapi pos cetak promosi melampaui rencana sebesar RM7,00 sehingga ditandai otomatis oleh fungsi IF dan *conditional formatting*. Temuan ini kemudian dibahas di kelas: penyimpangan tidak selalu berarti kesalahan, tetapi harus dapat dijelaskan dan dipertanggungjawabkan, misalnya karena harga cetak naik atau jumlah poster bertambah. Logika ini sama dengan fungsi IF pada Weekly Project 2 yang menentukan status LULUS/TIDAK LULUS, sehingga pelajar menyadari bahwa satu keterampilan Excel dapat digunakan pada konteks akademik maupun keuangan. Rumus dasar, *sorting* dan *filtering*, serta fungsi IF merupakan kemampuan Excel yang paling dihargai praktisi akuntansi (Ragland & Ramachandran, 2014), sehingga latihan ini juga membangun fondasi kesiapan kerja.

Integrasi ini relevan dengan konteks mitra. Kebutuhan operasional Asrama Kasih YBK, termasuk biaya makan pelajar, ditanggung oleh yayasan dan para donatur (Yayasan Basmi Kemiskinan, 2026), sehingga pencatatan dan pelaporan dana yang tertib menjadi syarat akuntabilitas. Persepsi donatur terhadap transparansi keuangan berhubungan positif dengan kepercayaan mereka kepada organisasi nirlaba (Ghoorah et al., 2025), sementara penelitian pada organisasi nonpemerintah menunjukkan bahwa keterbatasan staf terlatih merupakan salah satu penyebab lemahnya praktik pelaporan (Pariag-Maraye et al., 2023). Dengan memahami buku kas, anggaran, dan analisis selisih, pelajar tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga nilai akuntabilitas yang dapat diterapkan dalam keuangan pribadi, organisasi pelajar, kegiatan asrama, maupun usaha kecil di masa depan. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pendidikan keuangan di sekolah meningkatkan literasi keuangan dan berdampak positif pada perilaku keuangan (Kaiser et al., 2022; Frisancho, 2023).

Pelaksanaan Pelatihan AI dan Desain Digital

Pelatihan AI dan desain digital dilaksanakan setiap Jumat malam serta Sabtu dan Minggu siang (Gambar 6). Sesi awal membahas pengenalan AI, etika, dan verifikasi informasi, dilanjutkan dengan latihan menyusun *prompt* menggunakan formula Tujuan + Konteks + Instruksi + Format Output. Pada praktiknya, sebagian pelajar cenderung menyalin hasil AI secara langsung; karena itu, setiap tugas mewajibkan pelajar menyerahkan *prompt* serta menjelaskan bagian hasil AI yang dipakai, diubah, atau dibuang. Strategi ini sejalan dengan kerangka kompetensi AI UNESCO yang menempatkan pola pikir berpusat pada manusia dan etika AI sebagai dimensi utama (Miao & Shiohira, 2024). Selanjutnya, pelajar mempelajari prinsip desain dan Canva melalui poster "Jaga Kebersihan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Asrama Kita", kemudian CapCut melalui video pendek "Satu Kebiasaan Baik di Asrama" dengan struktur Hook–Content–CTA. Penggunaan desain digital sebagai media kampanye pesan positif juga sejalan dengan praktik pengabdian serupa pada pelajar panti asuhan (Mulyaningsih et al., 2026) dan pelatihan desain sebagai media promosi (Halim et al., 2025).



Gambar 6. Pelatihan pengenalan AI dan *prompting* (atas) serta desain poster dengan Canva (bawah)

Evaluasi Akhir dan Capaian Program

Evaluasi akhir dilaksanakan melalui ujian pada 29 September 2026 dan penilaian pada 30 September 2026 (Gambar 7), sesuai prosedur pada bagian Metode. Setelah ujian tertulis, pelajar mengerjakan ujian praktik. Pada *Final Office Project*, pelajar merancang kegiatan "Hari Keusahawanan Pelajar 2026" secara utuh: surat undangan di Word, anggaran kegiatan dengan formula di Excel, dan proposal presentasi 5–7 slide di PowerPoint yang memuat tabel dan grafik anggaran. Pada YBK AI & Digital Creative Challenge, setiap peserta menyerahkan empat luaran, yaitu *prompt* AI beserta penjelasan penggunaannya, poster Canva 1080 × 1350 piksel, video vertikal CapCut berdurasi 30–60 detik, dan presentasi karya 2–3 menit dengan isu pilihan seperti pendidikan, teknologi positif, lingkungan, anti-*bullying*, atau media sosial yang sehat. Berbeda dengan Tabel 4 dan Tabel 5 yang merupakan materi latihan, anggaran pada *Final Office Project* disusun sendiri oleh setiap peserta, sehingga hasilnya mencerminkan kemampuan aktual peserta.

Rekapitulasi hasil evaluasi menunjukkan bahwa hampir 80% peserta, atau sekitar 74 dari 93 pelajar, telah mampu menyelesaikan proyek dan ujian akhir secara mandiri dengan nilai ≥ 75 pada kategori baik hingga sangat baik. Capaian tersebut berlaku secara umum pada ujian komputer maupun ujian AI dan desain digital, termasuk kemampuan menyusun anggaran kegiatan menggunakan rumus perkalian dan SUM. Peserta yang belum tuntas umumnya masih mengalami kesulitan pada dua aspek. Pertama, penggunaan rumus Excel, seperti lupa mengawali rumus dengan tanda sama dengan (=), menjumlahkan angka secara manual, atau merujuk alamat sel yang keliru. Kedua, kerapian dan konsistensi format, seperti format surat dan slide yang belum seragam serta angka yang belum menggunakan format mata uang. Kedua aspek ini juga sesuai dengan kondisi awal peserta yang belum pernah menggunakan Microsoft Office sama sekali.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Gambar 7. Pelaksanaan ujian komputer serta AI dan desain digital

Ketercapaian indikator keberhasilan dirangkum pada Tabel 6. Indikator proses tercapai karena seluruh tahapan terlaksana sesuai jadwal, mulai dari perencanaan hingga serah terima. Indikator keterampilan juga tercapai karena hampir 80% peserta telah mampu menyelesaikan proyek dan memperoleh nilai tuntas, melampaui target minimal 75%. Dari sisi akuntansi, capaian terpenting adalah kemampuan peserta menyusun anggaran kegiatan menggunakan formula, bukan dengan menghitung manual, yang menjadi dasar pencatatan dan pelaporan keuangan sederhana.

Tabel 6. Luaran dan capaian program

Luaran	Indikator	Capaian
Dokumen formal (Word)	Surat undangan sesuai kaidah format	Weekly Project 1 dan bagian surat pada *Final Office Project* dikerjakan pelajar
Pengolahan data dan keuangan (Excel)	Rekap nilai dengan rumus dan IF; anggaran kegiatan berbasis formula	Weekly Project 2 dan anggaran "Hari Keusahawanan Pelajar 2026" disusun dengan formula
Presentasi (PowerPoint)	Presentasi 5–7 slide dengan tabel/grafik dari Excel	Weekly Project 3 dan proposal *Final Office Project* dipresentasikan
Literasi AI dan desain digital	*Prompt*, poster, video, dan presentasi karya	Empat luaran YBK AI & Digital Creative Challenge diserahkan dan dinilai
Keberlanjutan program	Modul, jadwal, portofolio, dan rekap nilai	Diserahkan kepada pengetua pada 1 Oktober 2026 untuk kloter kedua

Selama pelaksanaan, tim menghadapi beberapa kendala, yaitu perbedaan kemampuan awal pelajar, keterbatasan waktu (25 hari untuk rencana empat minggu), perbedaan istilah bahasa Indonesia dan Melayu, jadwal yang berdekatan dengan kegiatan asrama, serta kecenderungan menyalin hasil AI. Kendala tersebut diatasi dengan demonstrasi bertahap dan tutor sebaya, pemadatan materi yang berfokus pada praktik, penggunaan nama menu sesuai tampilan aplikasi, koordinasi jadwal dengan pengetua, serta kewajiban menyerahkan dan menjelaskan *prompt*. Faktor pendukung keberhasilan adalah dukungan penuh pengetua dan pengurus, tersedianya ruang komputer, serta kegiatan pendukung seperti olahraga, musik, gotong royong, perayaan hari kemerdekaan Malaysia, dan acara perpisahan yang membangun kedekatan dengan pelajar (Gambar 8).

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Gambar 8. Kegiatan pendukung: olahraga, musik gitar, gotong royong, perayaan hari kemerdekaan Malaysia, dan acara perpisahan

Keberhasilan kegiatan dapat dijelaskan oleh tiga faktor. Pertama, pembelajaran berbasis proyek memberi peserta tugas nyata yang menuntut penerapan keterampilan secara terpadu; meta-analisis menunjukkan bahwa pendekatan ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Zhang & Ma, 2023), dan pendekatan berbasis proyek juga banyak digunakan dalam pendidikan AI di sekolah (Lee & Kwon, 2024). Kedua, rubrik analitik dengan kriteria yang dijelaskan sejak awal membantu peserta memahami standar hasil yang diharapkan dan memungkinkan umpan balik yang spesifik, sejalan dengan temuan bahwa rubrik berdampak positif terhadap kinerja akademik (Panadero et al., 2023). Ketiga, pembagian ke dalam subkelompok kecil dan praktik langsung pada perangkat masing-masing memungkinkan pengajar memberikan bantuan individual kepada pelajar dengan kemampuan awal rendah, sementara pelajar yang lebih cepat berperan sebagai tutor sebaya.

Perubahan kemampuan peserta terlihat dari perbandingan kondisi awal dan capaian akhir. Pada awal pelatihan, seluruh 93 pelajar belum pernah menggunakan Microsoft Office, sedangkan pada akhir program hampir 80% peserta mampu membuat surat, menyusun anggaran kegiatan dengan rumus, dan menyajikan proposal presentasi secara mandiri tanpa tutorial. Pada pelatihan AI, kecenderungan menyalin langsung hasil AI yang terlihat pada sesi awal berkurang setelah peserta diwajibkan menyerahkan *prompt* dan menjelaskan bagian hasil AI yang dipakai atau diubah. Meskipun demikian, perubahan ini didasarkan pada kondisi awal hasil observasi dan nilai ujian akhir, bukan pada perbandingan *pre-test* dan *post-test* dengan instrumen yang sama, sehingga belum dapat dinyatakan sebagai besaran peningkatan kemampuan.

Dibandingkan dengan pengabdian terdahulu, capaian ini sejalan dengan pelatihan Microsoft Office di panti asuhan yang meningkatkan nilai *post-test* sebesar 21,82–30,24% (Sihombing et al., 2023), pelatihan pencatatan keuangan pribadi bagi siswa SMA yang menghasilkan 80% peserta dengan skor *post-test* minimal 67% (Wijoyo et al., 2026), serta pelatihan literasi AI yang meningkatkan skor literasi AI siswa sebesar 20,12% (Putra et al., 2026). Perbedaannya, kegiatan-kegiatan tersebut mengukur pengetahuan melalui tes, sedangkan kegiatan ini menilai keterampilan melalui karya yang dikerjakan secara mandiri dan menempatkan Excel sebagai pintu masuk literasi akuntansi yang dipadukan dengan literasi AI dan desain digital. Keterbatasan kegiatan ini adalah belum dilakukannya *pre-test* dan *post-test* terstandar serta tidak adanya kelompok pembanding, sehingga peningkatan kemampuan belum dapat diukur secara kuantitatif; selain itu, durasi 25 hari belum memungkinkan pengamatan penerapan keterampilan dalam jangka panjang. Pengukuran tersebut direkomendasikan untuk kloter berikutnya.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian di Asrama Kasih Yayasan Basmi Kemiskinan telah terlaksana sesuai rencana selama 25 hari dan membekali 93 pelajar dengan keterampilan Microsoft Office, AI, dan desain digital melalui pendekatan berbasis proyek. Hasil utama kegiatan ditunjukkan oleh capaian akhir peserta: dari kondisi awal seluruh pelajar belum pernah menggunakan Microsoft Office, hampir 80% peserta mampu menyelesaikan proyek dan ujian akhir dengan nilai tuntas, termasuk menyusun anggaran kegiatan menggunakan rumus Excel, sehingga seluruh indikator keberhasilan tercapai. Kontribusi utama kegiatan terletak pada integrasi siklus akuntansi ke dalam pelatihan Excel, yaitu pencatatan kas, perhitungan saldo, penyusunan anggaran dengan formula, dan pengendalian selisih anggaran, sejalan dengan falsafah YBK "memberi joran, bukan ikan". Namun, capaian tersebut menggambarkan kemampuan peserta pada akhir program, bukan besaran peningkatan kemampuan, karena evaluasi belum menggunakan *pre-test* dan *post-test* maupun kelompok pembanding. Untuk keberlanjutan, asrama disarankan menjadikan pelatihan ini kegiatan rutin dengan tutor sebaya dan melibatkan pelajar senior dalam pencatatan buku kas serta anggaran kegiatan asrama, sedangkan tim berikutnya disarankan menerapkan *pre-test* dan *post-test* dengan instrumen yang sama, memberikan pendampingan tambahan pada penggunaan rumus Excel dan kerapian format yang menjadi kesulitan utama peserta, serta mengembangkan materi lanjutan Excel untuk laporan keuangan sederhana.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Institut Bisnis dan Komputer Indonesia atas dukungan pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata internasional ini, kepada YBhg. Dato' Haji Zainal Abidin bin Haji Sakom selaku Pengerusi dan Encik Muhammad Sherhan Nizam bin Abdul Aziz selaku Pengurus Besar Yayasan Basmi Kemiskinan, serta kepada Puan Halimaton Saadiah binti Mohd Nawawi selaku Pengetua Asrama Kasih YBK beserta seluruh cikgu, *coach*, pengurus, dan pelajar yang telah menerima dan mendukung seluruh kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

Amal, M. I., Asrori, A., Fachrurrozie, F., Wahyuningrum, I. F. S., Jayanto, P. Y., & Rohmah, F. T. (2022). MSME accounting workshop for students at the Kafalatul Yatama Orphanage, Ngaliyan, Semarang. *Community Empowerment, 7*(7), 1222–1229. https://doi.org/10.31603/ce.6915

Amalliyah, N. (2024). Pelatihan Microsoft Office Excel untuk penyusunan laporan keuangan organisasi siswa SMA/SMK se-Kecamatan Mantup. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 9*(10). https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i10.7813

Casal-Otero, L., Catala, A., Fernández-Morante, C., Taboada, M., Cebreiro, B., & Barro, S. (2023). AI literacy in K-12: A systematic literature review. *International Journal of STEM Education, 10*(1), 29. https://doi.org/10.1186/s40594-023-00418-7

Fitriani, U., Elyusra, & Zakaria, J. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan literasi digital guru dan siswa SD Negeri 35 Kota Bengkulu. *Almaun: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3*(1), 121–129. https://doi.org/10.36085/almaun.v3i1.6583

Frisancho, V. (2023). Is school-based financial education effective? Immediate and long-lasting impacts on high school students. *The Economic Journal, 133*(651), 1147–1180. https://doi.org/10.1093/ej/ueac084

Ghoorah, U., Mariyani-Squire, E., & Amin, S. Z. (2025). Relationships between financial transparency, trust, and performance: An examination of donors' perceptions. *Humanities and Social Sciences Communications, 12*(1), 315. https://doi.org/10.1057/s41599-025-04640-2

Halim, R. M. N., Mirza, A. H., & Rabbani, H. (2025). Pelatihan desain banner sebagai media promosi produk UMKM Desa Telang Sari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 3*(9), 4751–4755. https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i9.3374

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Handayani, T., & Utomo, R. B. (2023). Pendampingan pembuatan pencatatan pembukuan sederhana pada Panti Asuhan Batu Penjuru di Kulon Progo Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Bersama Masyarakat Indonesia, 1*(3), 65–71. https://doi.org/10.59031/jpbmi.v1i3.183

Harmadani, D., Sudiman, J., Sukartini, & Meuthia, R. F. (2022). Relevansi fungsi dan formula di Microsoft Excel pada tenaga kerja akuntan. *Akuntansi dan Manajemen, 17*(2), 28–40. https://doi.org/10.30630/jam.v17i2.189

Kaiser, T., Lusardi, A., Menkhoff, L., & Urban, C. (2022). Financial education affects financial knowledge and downstream behaviors. *Journal of Financial Economics, 145*(2), 255–272. https://doi.org/10.1016/j.jfineco.2021.09.022

Kong, S.-C., Cheung, M.-Y. W., & Tsang, O. (2024). Developing an artificial intelligence literacy framework: Evaluation of a literacy course for senior secondary students using a project-based learning approach. *Computers and Education: Artificial Intelligence, 6*, 100214. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100214

Lee, S. J., & Kwon, K. (2024). A systematic review of AI education in K-12 classrooms from 2018 to 2023: Topics, strategies, and learning outcomes. *Computers and Education: Artificial Intelligence, 6*, 100211. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100211

Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The economic importance of financial literacy: Theory and evidence. *Journal of Economic Literature, 52*(1), 5–44. https://doi.org/10.1257/jel.52.1.5

Miao, F., & Shiohira, K. (2024). *AI competency framework for students*. UNESCO. https://doi.org/10.54675/JKJB9835

Mulyaningsih, A., Mubarok, I. W., Panjalu, G. F., Al-Amin, M., Setiawan, F., Cahyarani, A. S., Khasanah, A. N., Safitri, P., Ufairah, R. D., Wulandari, R., Latifah, S. Q. N., & Halawah, S. (2026). Improving digital literacy through a Canva poster design workshop as a means of environmental campaigning. *GUYUB: Journal of Community Engagement, 7*(3), 890–912. https://doi.org/10.33650/guyub.v7i3.16957

Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence, 2*, 100041. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041

OECD. (2024). *PISA 2022 results (Volume IV): How financially smart are students?* OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/5a849c2a-en

Panadero, E., Jonsson, A., Pinedo, L., & Fernández-Castilla, B. (2023). Effects of rubrics on academic performance, self-regulated learning, and self-efficacy: A meta-analytic review. *Educational Psychology Review, 35*(4), 113. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09823-4

Pariag-Maraye, N., Soobaroyen, T., Mooneeapen, O., & Panchoo, O. (2023). Evaluating NGO accounting and reporting practices in a developing economy: The case for reforms. *Journal of Public Budgeting, Accounting & Financial Management, 35*(1), 73–94. https://doi.org/10.1108/JPBAFM-01-2022-0021

Putra, R. J., Yahya, Ahmad, R., & Al Kifli, S. (2026). Peningkatan literasi artificial intelligence bagi siswa SMA sebagai bekal menghadapi era Society 5.0. *Jurnal Teknologi Informasi untuk Masyarakat, 4*(1), 227–237. https://doi.org/10.29408/jt.v4i1.35590

Ragland, L., & Ramachandran, U. (2014). Towards an understanding of Excel functional skills needed for a career in public accounting: Perceptions from public accountants and accounting students. *Journal of Accounting Education, 32*(2), 113–129. https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2014.03.002

Senduk, F. F. W., Djatmika, E. T., Wahyono, H., Churiyah, M., Mahasneh, O., & Arjanto, P. (2024). Fostering financially savvy generations: The intersection of financial education, digital financial misconception and parental wellbeing. *Frontiers in Education, 9*, 1460374. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1460374

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Sihombing, D. O., Yutika, F., & Saragih, F. M. (2023). Peningkatan pengetahuan dan praktikum dasar-dasar Microsoft Office di Panti Asuhan Abdi Agape Pontianak. *Jurnal Comunità Servizio, 5*(1), 1222–1233. https://doi.org/10.33541/cs.v5i1.4715

Surya, B., Abidin, Z., Muttaqillah, M., Muhdin, M., & Negara, I. K. (2024). Pelatihan penyusunan laporan keuangan masjid menggunakan program Excel pada pengurus masjid se-Kelurahan Ampenan Selatan Kecamatan Ampenan Kota Mataram. *Jurnal Pepadu, 5*(2), 205–213. https://doi.org/10.29303/pepadu.v5i2.3897

Weygandt, J. J., Kimmel, P. D., & Kieso, D. E. (2019). *Financial accounting with international financial reporting standards* (4th ed.). Wiley.

Wijoyo, A., Wiryajaya, S., & Edbert, R. (2026). Literasi keuangan dan pencatatan keuangan pribadi sederhana bagi siswa/i SMA. *Harmoni Sosial: Jurnal Pengabdian dan Solidaritas Masyarakat, 3*(3), 57–67. https://doi.org/10.62383/harmoni.v3i3.3405

World Economic Forum. (2025). *The future of jobs report 2025*. https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2025/

Yayasan Basmi Kemiskinan. (2026). *Asrama Kasih YBK Serendah*. https://www.ybk.org.my/index.php/program/pendidikan/aska-serendah

Zhang, L., & Ma, Y. (2023). A study of the impact of project-based learning on student learning effects: A meta-analysis study. *Frontiers in Psychology, 14*, 1202728. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license