



Pelatihan Keterampilan *Digital Literacy* dan *Content Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman Literasi Pemuda di Desa Sukajadi Kabupaten Ciamis

Ika Fitri Apriani^{1*}, Dindin Abdul Muiz Lidinillah¹, Akhmad Nugraha¹, Asep Nuryadin², Lilis Susilawati¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, ²Bisnis Digital, Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

ARTICLE INFO

Article History

Received : Oct 2, 2024

1st Revision : Dec 2, 2024

Accepted : Dec 3, 2024

Available Online : Feb 9, 2025

Keywords:

Ciamis;

content creator;

digital literacy;

kelompok pemuda;

pelatihan

ABSTRACT

Along with the rapid development of information technology, digital literacy skills are one of the most important skills to have, especially for the young generation who are the backbone of the future of the village. The existence of this training aims to improve digital literacy and content creator skills. This training is located in Sukajadi Village, Ciamis Regency. The subject of the training was a youth group in Sukajadi Village, Ciamis Regency as many as 40 participants aged 18-40 years. The method used is in the form of training with stages of preparation, implementation, evaluation and follow-up. The results that have been achieved are: 1) at the preparation stage, coordination with the village and the Sukajadi Village youth organization is well established; 2) at the implementation stage, it was carried out with two activities, namely the presentation of material and practice on how to become a content creator which was carried out at the Sukajadi Village Hall on Jalan Desa Sukajadi; 3) the presentation was delivered in order to provide an understanding of the basic concepts of digital literacy and foster skills to become content creators; 4) The results of the evaluation show that this training has an impact on increasing the understanding of digital literacy and they can make maximum use of digital technology for the advancement of themselves and their villages.

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kemampuan literasi digital menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki, terutama bagi generasi muda yang merupakan tulang punggung masa depan desa. Adanya pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *digital literacy* dan *content creator*. Pelatihan ini berlokasi di Desa Sukajadi Kabupaten Ciamis. Subjek dalam pelatihan ialah kelompok pemuda di Desa Sukajadi Kabupaten Ciamis sebanyak 40 peserta berusia 18-40 tahun. Metode yang digunakan berupa pelatihan dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan tindak lanjut. Hasil yang telah dicapai adalah: 1) pada tahap persiapan, koordinasi dengan pihak desa dan karang taruna Desa Sukajadi terjalin dengan baik; 2) pada tahap pelaksanaan, dilakukan dengan dua kegiatan, yakni pemaparan materi dan praktik bagaimana cara menjadi content creator yang dilaksanakan di Aula Desa Sukajadi di Jalan Desa Sukajadi; 3) pematerian disampaikan dalam rangka memberikan pemahaman tentang konsep dasar literasi digital dan menumbuhkan keterampilan menjadi konten kreator; 4) hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini berdampak terhadap meningkatkannya pemahaman literasi digital dan mereka dapat memanfaatkan teknologi digital secara maksimal untuk kemajuan diri dan desanya.

*Corresponding Author

Email address:

apriani25@upi.edu



1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma komunikasi dan akses informasi secara drastis. Meningkatnya aktivitas yang mendorong penggunaan teknologi ini, mempengaruhi kebutuhan akses internet yang semakin meluas. Munculnya internet pada awalnya menjadi landasan bagi revolusi konektivitas global, sehingga, individu dapat terhubung dengan siapa pun, dimana pun, serta bertukar informasi tanpa batas (Lubis & Nasution, 2023). Data Kominfo tahun 2014 menunjukkan bahwa 82 juta jiwa penduduk Indonesia telah dapat mengakses internet. Angka ini melonjak dari 71 juta pada tahun 2013. Dari jumlah itu 80% diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. Remaja menggunakan internet untuk membuak *social media*, bermain gim online, bercakap-cakap dan berbelanja. Sebagian remaja telah paham bahwa internet dapat digunakan sebagai bahan belajar namun tak sedikit yang mengakses situs porno, gim online dan situs belanja secara berlebihan (Kominfo, 2020). Bagi para pelaku yang mengakses internet untuk hal yang negatif ini perlu adanya tindakan yang tegas, terutama kepada para remaja. Terlebih remaja sebagai pemuda yang menjadi aset berharga suatu bangsa (Nafsiyah dkk., 2023)

Pada era digital ini, pemuda berperan penting dalam mendukung digitalisasi karena mereka sudah akrab dengan teknologi (Apriyanto, 2022). Hal menciptakan peluang dan tantangan untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) melalui pemanfaatan teknologi digital. Namun, perkembangan teknologi yang pesat juga membawa masalah, terutama bagi remaja yang belum memahami cara menggunakannya dengan bijak, seperti kecanduan game online dan penipuan. Dengan demikian, pemuda diharapkan bersikap bijak dalam menggunakan teknologi agar tidak terpengaruh negatif. Maka konsumsi terhadap media dan perkembangan informasi di media memerlukan panduan dan mekanisme dalam menyikapinya (Meilinda dkk., 2020). Selain itu, penting untuk memiliki kecakapan digital dan kemampuan kepemimpinan yang memadai (Sutarmin, 2023), mengingat teknologi memengaruhi tuntutan keterampilan kerja (Lubis & Nasution, 2023). Namun, tantangan muncul ketika tidak semua pemuda memiliki akses dan pemahaman yang memadai terhadap teknologi digital tersebut.

Seperti halnya sebagian pemuda di Desa Sukajadi Kabupaten Ciamis, masih memiliki kemampuan literasi digital yang rendah, terutama dalam memahami pesan di media sosial. Meskipun daerah ini memiliki potensi yang baik, masyarakat belum terampil dalam mempromosikan potensi tersebut, terutama dalam pembuatan konten video. Padahal Desa Sukajadi, yang berada di Kabupaten Ciamis, memiliki potensi besar dalam pengembangan sumber daya manusia, khususnya di kalangan pemuda. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, literasi digital menjadi keterampilan penting yang perlu dimiliki generasi muda sebagai tulang punggung masa depan desa. Namun faktanya masih banyak pemuda di Desa Sukajadi belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal untuk kegiatan produktif. Tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan akses informasi digital, kurangnya pengetahuan tentang penggunaan teknologi yang bijak, dan minimnya keterampilan dalam menciptakan konten digital yang kreatif dan bermanfaat.

Literasi digital bukan hanya tentang kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi mencakup pemahaman cara menggunakan teknologi untuk mengakses, mengevaluasi, dan mengomunikasikan informasi secara efektif (Rizal dkk., 2022). Hal ini juga mencakup kemampuan untuk memahami isu-isu keamanan dan privasi online, serta etika teknologi informasi. Dalam era digital ini, keterampilan literasi digital menjadi dasar untuk aktivitas ekonomi, sosial, dan Pendidikan, termasuk menjadi *content creator*. Kemampuan sebagai *content creator* di Desa Sukajadi berpeluang besar bagi pemuda. Dengan keterampilan ini, dapat bertransformasi dari konsumen teknologi menjadi produsen konten yang positif, yang dapat menginspirasi dan mendatangkan manfaat ekonomi. Potensi ini juga bisa digunakan untuk mempromosikan produk lokal, budaya, dan kearifan lokal desa. Profesi *content creator* bisa dijadikan alternatif sumber pendapatan tambahan yang bisa ditekuni (Persada &

Sukmaangara, 2024). Oleh karena itu, pelatihan keterampilan yang komprehensif diperlukan untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan pembuatan konten. Pelatihan ini diharapkan membekali pemuda dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan, serta mendorong terbentuknya komunitas digital yang aktif dan produktif di Desa Sukajadi, sehingga mereka dapat bersaing di era digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

KETERAMPILAN *DIGITAL LITERACY*

Digital literacy didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis dan mengevaluasi informasi menggunakan teknologi digital agar lebih tepat dan bijak (Febriani dkk., 2023). Sederhananya, *digital literacy* didefinisikan sebagai kecakapan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai tipe format sumber-sumber informasi yang lebih luas, dan mampu ditampilkan melalui perangkat computer (Purnawanto, 2021). *Digital literacy* berperan penting untuk memberikan kecakapan pada individu dalam memanfaatkan media digital, jaringan internet, dan sebagainya (Amelia & Prasetyo, 2023). Sementara itu, Dinata (2021) juga menjelaskan bahwa “*digital literacy* dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi.” Berdasarkan uraian definisi *digital literacy* yang dikemukakan dari berbagai peneliti, dapat disimpulkan bahwa *digital literacy* didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengakses berbagai informasi menggunakan perangkat digital agar dapat memahami, menganalisis, mengevaluasi hingga memanfaatkan dan menyebarkan informasi secara bijaksana.

TUJUAN *DIGITAL LITERACY*

Digital literacy bertujuan untuk menanamkan kesadaran, keterampilan, dan pengetahuan baru untuk memahami cara beraktivitas di ruang digital secara produktif, bijaksana, dan kreatif. (Purnawanto, 2021). Selaras dengan hal tersebut, Amelia & Prasetyo (2023) mengemukakan tujuan *digital literacy* yakni untuk memenuhi kebutuhan dan mempermudah aktifitas daripada penggunaannya. Sementara itu, Susetyo & Firmansyah (2022) dalam tulisannya yang mengutip dari berbagai sumber menegaskan bahwa *digital literacy* bertujuan untuk menanamkan literasi informasi yang menekankan pemikiran kritis, meta-kognitif, dan pengetahuan procedural yang digunakan untuk menemukan informasi dan konten digital dalam domain, bidang dan konteks tertentu. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *digital literacy* berperan penting pada saat ini dengan tujuan menanamkan kesadaran dan pemahaman agar seseorang mampu memahami cara beraktivitas di ruang digital secara konservatif, selektif, kreatif dan produktif.

EMPAT PILAR *DIGITAL LITERACY*

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia serta PPSDM Kementerian Dalam Negeri, menjelaskan bahwa ada empat pilar *digital literacy*, yaitu keterampilan digital (*digital skill*), budaya digital (*digital culture*), keamanan digital (*digital safety*), dan etika digital (*digital ethics*). Adanya empat pilar *digital literacy* ini diharapkan Dengan dapat mewujudkan pemanfaatan teknologi yang produktif, aman, beretika serta berbudaya padamasyarakat. Pertama, keterampilan digital (*digital skill*), berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengetahui, memahami dan menggunakan perangkat keras, perangkat lunak serta system operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, budaya digital (*digital culture*) ditelaah sebagai bentuk aktivitas masyarakat di ruang digital dengan tetap memiliki wawasan kebangsaan, nilai-nilai Pancasila dan kebhinekaan. Dalam artian bahwa semua aktivitas yang dilakukan dalam konteks *digital literacy* harus tetap berpedoman dan berlandaskan pada latar belakang budaya yang tidak bertentangan dengan budaya itu sendiri. Ketiga keamanan digital (*digital safety*), hal ini tentu sangat penting karena berbagai informasi yang sifatnya pribadi, perlu kita

lindungi. Keamanan dalam *digital literacy* yang perlu dilakukan meliputi menjaga data diri pribadi, memelihara akses, memelihara jaringan, memelihara aplikasi dan meningkatkan kesadaran. Keempat etika digital (*digital ethics*) ditelaah sebagai kemampuan dalam menyadari dan mempertimbangkan tata kelola etika digital dalam kehidupan sehari-hari (Febriani, dkk., 2023; Purnawanto, 2021; Riyanto & Abror, 2021; Wardani, dkk., 2022).

CONTENT CREATOR

Media social dipandang sebagai sarana penting dalam kehidupan masyarakat pada era digital ini. Munculnya berbagai *platform* yang berpeluang untuk mewadahi industri kreatif dan bisnis, mendorong pada generasi muda untuk memanfaatkan berbagai *platform* tersebut. Maka saat ini munculah profesi *content creator*. Contoh profesi jenis ini antara lain Selebriti, YouTuber, *Beauty Vlogger*, Advokat, Fotografer, *Travel Blogger* dan lain-lain. Profesi *content creator* dapat menjadi sumber pendapatan tambahan bagi akademisi, seperti guru dan dosen, dalam bidang pendidikan, serta bagi praktisi dan masyarakat umum (Persada & Sukmaangara, 2024)

Content creator atau pembuat konten ditelaah sebagai seseorang yang bertugas untuk menciptakan konten-konten yang menarik dan kreatif dengan tujuan membantu strategi marketing produk atau jasa tertentu (Hermawan, Rochmaniah & Yani, 2021). *Content creator* disebut juga sebagai Influencer yakni individu yang disukai dan dipercaya oleh masyarakat, dan aktivitas yang mereka lakukan sering kali menjadi perhatian banyak orang. Seorang influencer dapat menciptakan citra merek produk yang lebih baik dengan biaya yang lebih rendah dibandingkan menggunakan selebriti atau artis terkenal (Isroissholikah, 2022). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *content creator*, atau pembuat konten, berperan penting dalam strategi pemasaran produk dan jasa dengan menciptakan konten yang menarik dan kreatif. Mereka sering disebut *influencer* karena memiliki kepercayaan masyarakat dan menjadi pusat perhatian. Selain itu, *influencer* dapat membangun citra merek dengan biaya yang lebih efisien dibandingkan menggunakan selebriti, sehingga memberikan nilai tambah dalam pemasaran.

Terdapat beberapa social media yang dapat dimanfaatkan untuk menjadi seorang *content creator*, misalnya *Facebook*, *Instagram*, *TikTok*, *Youtube*, *Twitter*, *WhastApp*. Dalam mengelola akun media social tersebut, penting untuk memperhatikan *personal branding* bagi seorang *content creator*, cara yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut: 1) tulisan nama akun media social yang tepat; 2) lengkapi dan update profil media sosial; 3) sesuaikan konten dengan target; 4) lakukan sesuai dengan *passion* diri sendiri; 5) aktif berinteraksi dengan pengikut; serta 6) jangan berlebihan (Edib, 2021).

3. METODE PELAKSANAAN

PERSIAPAN

Tahapan persiapan meliputi koordinasi dengan pihak desa dan karang taruna Desa Sukajadi untuk memastikan keterlibatan pemuda dalam pelatihan, membahas jadwal, logistik, dan tanggung jawab masing-masing pihak. Tim PkM juga mengurus perizinan dan mengembangkan materi pelatihan yang mencakup dasar literasi digital, pembuatan konten kreatif, dan pemanfaatan foto untuk salah satu sumber penghasilan.

PELAKSANAAN

Tahapan pelaksanaan menggunakan dua metode yakni pemaparan materi mengenai konsep dasar literasi digital serta metode praktik cara menjadi konten kreator. Rangkaian acara pelatihan diawali dengan kegiatan pembukaan, penyampaian materi tentang empat pilar utama literasi digital, tanya jawab/diskusi, sesi praktik bagaimana cara menjadi konten kreator, dan teknik menghasilkan uang melalui penjualan foto.

TAHAP EVALUASI DAN TINDAK LANJUT

Tahapan Evaluasi dilakukan bersama peserta pelatihan dan evaluasi internal tim pengabdian. Evaluasi dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang materi, metode, dan tingkat kepuasan peserta dengan memberikan angket dan kesempatan untuk berbagi pengalaman. Dari angket ini memberikan gambaran tentang tingkat kepuasan peserta dan aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan di masa depan. Pertanyaan yang diajukan pada angket untuk peserta pelatihan dapat dilihat pada Tabel 1. Evaluasi internal tim PkM diskusi mengenai hal-hal yang telah berjalan baik dan hal yang perlu diperbaiki. Hasil evaluasi selanjutnya dijadikan dasar untuk menyusun laporan akhir PkM. Adapun tindak lanjut pelatihan ini akan dilakukan berdasarkan hasil evaluasi. Hasil evaluasi diperoleh dari tanggapan peserta pelatihan, dan pihak kampus yang diwakili oleh tim pengabdian.

Tabel 1. Angket pelatihan

No	PERNYATAAN	STS	TS	S	SS
1	Saya tahu cara menggunakan internet untuk mencari informasi yang akurat dan relevan				
2	Semua berita di internet selalu benar dan dapat dipercaya tanpa memeriksa sumbernya.				
3	Berbagi informasi pribadi, seperti alamat rumah dan nomor telepon, di media sosial adalah aman.				
4	Mengatur ulang kata sandi secara berkala adalah praktik yang baik untuk menjaga keamanan akun saya.				
5	Mengklik tautan yang dikirim melalui email atau Whatsapp dari pengirim yang tidak dikenal bisa berisiko.				
6	Saya tahu cara menggunakan antivirus dan program keamanan lainnya untuk melindungi komputer atau ponsel saya.				
7	Saya bisa menggunakan aplikasi perbankan online atau e- wallet dengan aman, seperti untuk transfer uang atau membayar belanja.				
8	Mengunggah foto dan video orang lain tanpa izin adalah pelanggaran hak cipta.				
9	Media sosial sering menggunakan algoritma untuk menentukan jenis konten yang saya lihat.				
10	Saya merasa nyaman menggunakan media sosial, WhatsApp, web/google untuk berkomunikasi dan bekerja.				
11	Saya sering belajar tentang perkembangan terbaru dalam teknologi dan internet.				
12	Saya bisa menggunakan komputer/laptop untuk mengetik dokumen, membuat tabel, dan membuat presentasi dengan baik				
13	Saya tahu cara melaporkan konten atau akun yang mencurigakan di media sosial.				
14	Saya tahu pentingnya bersikap sopan dan menghormati orang lain saat berkomunikasi di internet.				
15	Saya yakin bisa mengatasi masalah saat menggunakan teknologi digital, seperti smartphone atau komputer.				
16	Untuk menjadi YouTuber sukses, Anda harus mengunggah video secara konsisten dan terjadwal.				
17	Konten yang saya buat lebih banyak dilihat orang jika menggunakan tagar (hashtag) yang tepat.				
18	Aplikasi Canva dapat digunakan untuk membuat desain grafis, poster, dan presentasi dengan mudah.				
19	Saya menggunakan media sosial untuk mengikuti kursus online atau mendapatkan materi belajar.				
20	Saya bisa membuat konten menjadi viral hanya dengan mengunggahnya sekali tanpa perlu promosi tambahan.				
21	Setelah mengikuti pelatihan ini, saya merasa lebih percaya diri dalam menggunakan berbagai platform digital.				
22	Pelatihan ini membantu saya memahami pentingnya menjaga privasi dan keamanan data pribadi di internet.				
23	Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman saya tentang cara menggunakan alat-alat digital secara efektif.				
24	Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman saya tentang melek digital				
25	Saya berencana untuk menerapkan pengetahuan yang saya peroleh dari pelatihan ini dalam kegiatan sehari-hari saya.				

Keterangan: STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, S = Setuju, dan SS = Sangat Setuju

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan dalam program peningkatan keterampilan *digital literacy* dan *content*

creator bagi kelompok pemuda di Desa Sukajadi, Kabupaten Ciamis, diawali dengan analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats*). Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun sebagian pemuda sudah memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan teknologi, sebagian besar belum familiar dengan strategi pengembangan konten digital yang efektif. Hal ini menyoroti kebutuhan pemuda untuk menguasai keterampilan praktis dalam menciptakan dan mengelola konten digital, serta pentingnya penguatan kompetensi literasi digital. Pelatihan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan: persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut, dengan penjelasan sebagai berikut.

TAHAP PERSIAPAN

Dimulai dengan koordinasi bersama perangkat desa dan kelompok pemuda di Desa Sukajadi, yang menghasilkan kesepakatan terkait waktu pelaksanaan dan peserta pelatihan. Selanjutnya, dilakukan penyusunan modul pelatihan digital literacy dan content creation serta perizinan kepada pihak terkait untuk pelaksanaan kegiatan.

TAHAP PELAKSANAAN

Kegiatan dibagi menjadi dua bagian, yaitu penyampaian materi dan refleksi. Penyampaian materi dilakukan dalam satu pertemuan yang melibatkan tim pengabdian, yang terdiri dari dosen dan praktisi yang ahli dalam bidang literasi digital dan pembuatan konten. Rincian kegiatan disajikan dalam tabel rundown. Kegiatan dimulai dengan persiapan teknis di lokasi pelatihan, diikuti dengan sambutan dari perangkat desa dan Tim Pengabdian. Materi utama meliputi pengenalan dasar literasi digital, teknik produksi konten kreatif, serta strategi pemasaran digital untuk meningkatkan keterampilan pemuda dalam mengelola media sosial dan platform digital lainnya. Setelah penyampaian materi, dilakukan diskusi interaktif dan tanya jawab. Para pemuda sangat antusias berpartisipasi, dibuktikan dengan pertanyaan yang diajukan dan keterlibatan aktif dalam sesi diskusi serta praktik langsung pembuatan konten.

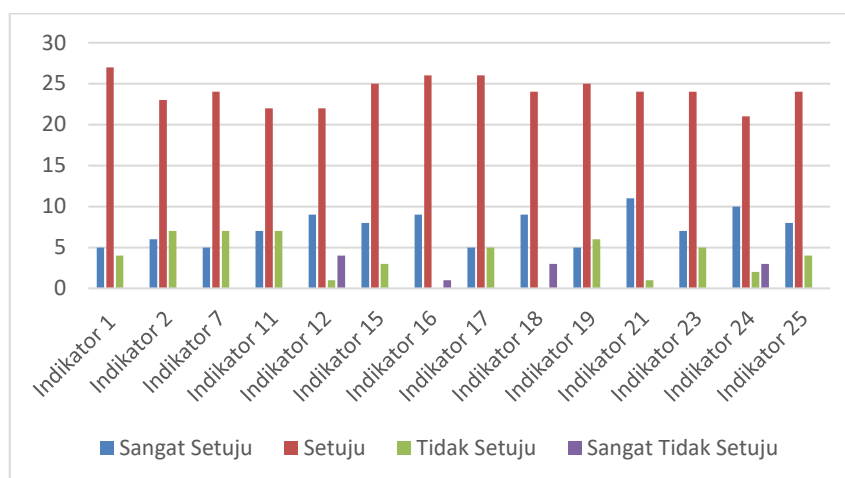
TAHAP EVALUASI

Pelaksanaan evaluasi dilakukan setelah kegiatan pelatihan selesai, melibatkan tim pengabdian serta seluruh peserta yang terlibat dalam kegiatan tersebut. Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik langsung dari peserta dan untuk menilai efektivitas pelatihan yang telah dilaksanakan.

Evaluasi Bersama Peserta Pelatihan

Evaluasi dengan para peserta dilakukan dalam bentuk sesi tanya jawab untuk memperoleh tanggapan langsung mengenai pelaksanaan pelatihan. Dalam sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, pengalaman, dan saran terkait materi yang disampaikan, metode penyampaian, serta manfaat yang dirasakan dari pelatihan. Selain itu, evaluasi juga dilakukan dengan menggunakan angket yang diisi oleh peserta. Angket ini dirancang untuk menilai sejauh mana pelatihan tersebut bermanfaat, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Hasil dari angket ini memberikan gambaran tentang tingkat kepuasan peserta dan aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan di masa depan. Berikut adalah hasil angket yang diperoleh berdasarkan respon dari 36 orang peserta pelatihan yang disajikan berdasarkan kriteria empat pilar keterampilan literasi digital.

Keterampilan Digital (*Digital Skill*)



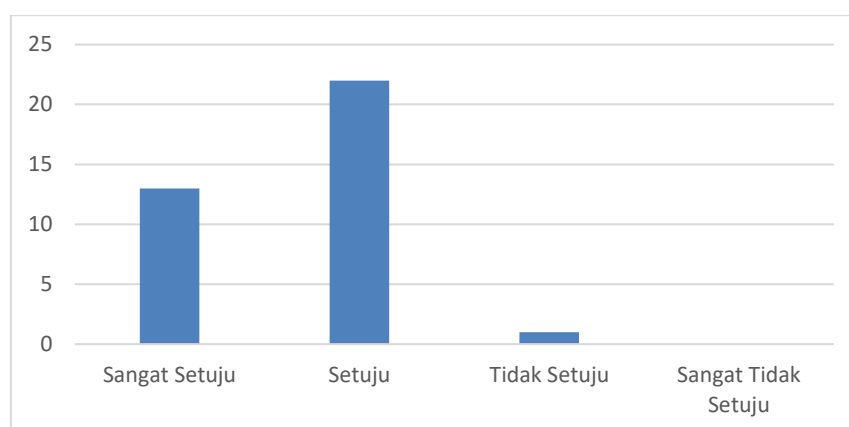
Gambar 1. Diagram hasil angket keterampilan digital

Berdasarkan Gambar 1 dapat diperoleh kesimpulan bahwa secara keseluruhan, peserta pelatihan, setuju bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan digital. Indikator 1 berkaitan dengan meningkatnya pengetahuan dalam mencari informasi yang akurat melalui internet, sebanyak 27 orang menyatakan setuju, 5 orang menyatakan sangat setuju dan 4 orang menyatakan tidak setuju. Indikator 2 berkaitan dengan memahami kebenaran berita diinternet, sebanyak 23 orang menyatakan setuju, 6 orang sangat setuju dan 6 orang tidak setuju. Indikator 7 berkaitan dengan penggunaan aplikasi perbankan *online* dengan aman, sebanyak 5 orang menyatakan sangat setuju, 24 orang menyatakan setuju, dan 7 orang tidak setuju. Indikator 11 berkaitan dengan penggunaan internet untuk mempelajari hal baru, sebanyak 7 orang sangat setuju, 22 orang setuju dan 7 orang tidak setuju. Indikator 12 berkaitan dengan penggunaan perangkat teknologi untuk mengetik, menyajikan data dan presentasi, sebanyak 9 orang sangat setuju, 22 orang setuju, 1 orang tidak setuju 4 orang sangat tidak setuju. Indikator 15 berkaitan dengan keyakinan mengatasi masalah menggunakan teknologi, sebanyak 8 orang sangat setuju, 25 orang setuju dan 3 orang tidak setuju. Indikator 16 berkaitan dengan kekonsistenan pemanfaatan media sosial, sebanyak 9 orang sangat setuju, 26 setuju, 1 orang sangat tidak setuju. Indikator 17 berkaitan dengan penggunaan hastag pada postingan di media social, sebanyak 5 orang sangat setuju, 25 orang setuju, 5 orang tidak setuju. Indikator 18 berkaitan dengan penggunaan aplikasi canva, sebanyak 9 orang sangat setuju, 24 orang setuju dan 3 orang sangat tidak setuju. Indikator 19 berkaitan dengan penggunaan media sosial untuk kursus online dan sumber materi, sebanyak 5 orang sangat setuju, 25 orang setuju dan 6 orang tidak setuju. Indikator 21 berkaitan dengan rasa percaya diri menggunakan platform digital setelah mengikuti pelatihan, sebanyak 11 orang sangat setuju, 24 orang setuju dan 1 orang tidak setuju. Indikator 23 berkaitan dengan materi yang disampaikan meningkatkan pemahaman tentang penggunaan alat-alat digital, sebanyak 7 orang sangat setuju, 24 orang setuju dan 5 orang tidak setuju. Indikator 24 berkaitan dengan materi yang disampaikan meningkatkan pemahaman untuk melek digital, sebanyak 10 orang sangat setuju, 21 setuju, 2 orang tidak setuju, 3 orang sangat tidak setuju. Indikator 25 berkaitan dengan tindak lanjut penerapan hasil pelatihan dalam kehidupan sehari-hari, sebanyak 8 orang sangat setuju, 24 setuju dan 4 orang tidak setuju.

Berdasarkan hasil angket, sebagian besar peserta pelatihan setuju bahwa pelatihan ini memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan keterampilan digital. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang telah dilaksanakan sangat bermanfaat bagi para pemuda dalam meningkatkan kemampuan

individu untuk mengetahui, memahami dan menggunakan perangkat keras, perangkat lunak serta system operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Adapun sebagian kecil hasil angket yang menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan yang diajukan, menunjukkan bahwa pelatihan ini perlu adanya keberlanjutan dan perbaikan untuk kedepannya.

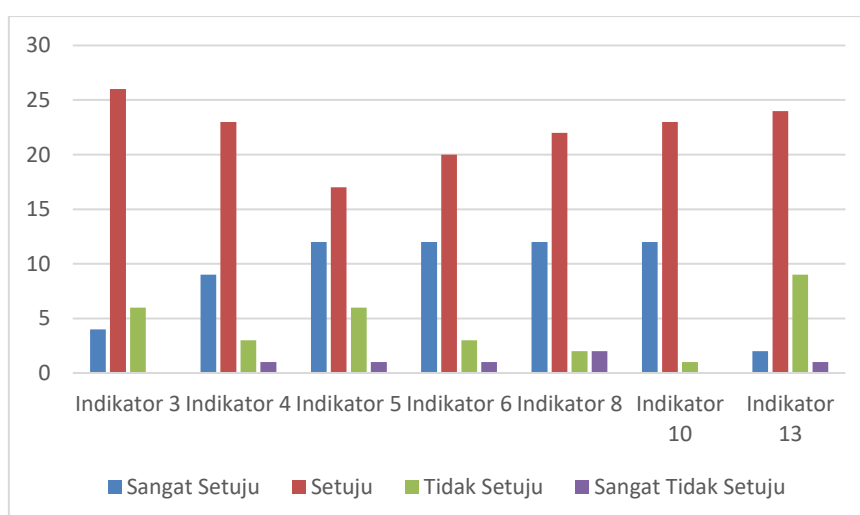
Budaya Digital (Digital Culture)



Gambar 2. Diagram hasil angket keterampilan budaya digital

Berdasarkan Gambar 2. dapat diperoleh kesimpulan bahwa secara keseluruhan, peserta pelatihan, setuju pelatihan ini dapat meningkatkan pemahaman budaya digital para peserta. Sebanyak 13 orang peserta sangat setuju dan 22 orang setuju pentingnya bersikap sopan dan menghormati orang lain saat berkomunikasi di internet.

Keamanan Digital (Digital Safety)

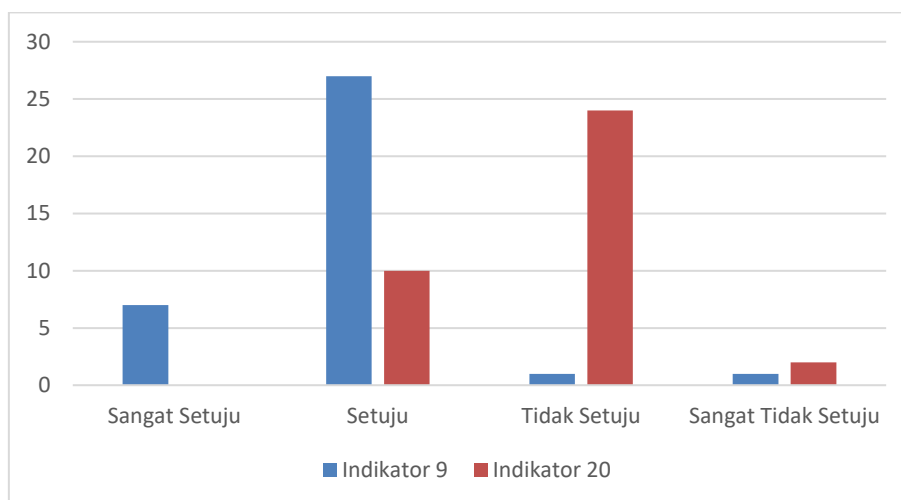


Gambar 3. Diagram hasil angket pemahaman keamanan digital

Berdasarkan Gambar 3. diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar peserta pelatihan setuju pelatihan ini dapat meningkatkan pemahaman tentang keamanan digital dalam menggunakan berbagai *platform* teknologi. Pada indikator 3, tentang kemandirian dalam berbagi informasi pribadi di

media sosial, sebanyak 4 orang sangat setuju dan 26 orang setuju dengan adanya pelatihan ini memberikan kesadaran tinggi untuk menjaga data pribadi pada platform digital. Namun ada juga 6 orang peserta, menyatakan tidak setuju dengan hal tersebut. Pada indikator 4 berkaitan dengan keamanan akun media sosial dengan cara mengatur ulang sandi secara berkala, sebanyak 9 orang sangat setuju, 23 orang setuju, 3 orang tidak setuju dan 1 orang merasa sangat tidak setuju. Pada indikator 5 sebanyak 9 orang sangat setuju dan 23 orang setuju bahwa pelatihan ini memberikan pemahaman untuk selalu berhati-hati dalam media sosial, yakni dengan mengatur ulang sandi secara berkala agar dapat menjaga keamanan akun. Namun, ada juga peserta yang menyatakan tidak setuju sebanyak 3 orang dan menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 1 orang. Pada indikator 5, sebanyak 12 orang sangat setuju dan 17 orang setuju untuk selau berhati-hati dalam membuka tautan yang sumbernya tidak diketahui secara jelas. Namun disamping itu ada juga 6 orang yang menyatakan tidak setuju dan 1 orang menyatakan sangat tidak setuju. Sementara itu, indikator 6 berkaitan dengan cara menggunakan antivirus dan menjaga keamanan ponsel. Dalam hal ini, terdapat 12 peserta sangat setuju, 21 peserta setuju, 3 orang peserta tidak setuju dan 1 orang peserta sangat tidak setuju. Pada indicator 8, sebanyak 12 orang sangat setuju, 22 orang setuju bahwa mengunggah foto dan video tanpa izin adalah pelanggaran hak cipta. Sementara itu 4 orang merasa tidak setuju dan 2 orang lainnya sangat tidak setuju. Pada indikator 13, sebanyak 2 orang sangat setuju dan 24 setuju bahwa pelatihan ini memberikan pemahaman bagaimana cara melaporkan konten atau akun yang mencurigakan di media sosial. Adapun peserta yang masih belum paham sepenuhnya, sehingga memberikan pernyataan tidak setuju sebanyak 9 orang dan sangat tidak setuju sebanyak satu orang.

Etika Digital (Digital Ethics)



Gambar 4. Diagram hasil angket etika digital

Berdasarkan gambar 4. hasil angket tentang etika digital, secara keseluruhan peserta pelatihan setuju bahwa pelatihan ini memberikan pemahaman bagaimana beretika yang baik dalam dunia digital. Pada indikator 9 berkaitan dengan media sosial sering menggunakan algoritma untuk menentukan jenis konten yang dilihat, kaitannya dengan etika digital, penggunaan algoritma dalam media sosial untuk menentukan jenis konten yang dilihat memiliki korelasi yang erat dengan berbagai prinsip etika yang perlu dipertimbangkan, seperti tanggung jawab, privasi, transparansi, dan keadilan.

Dalam hal ini, sebanyak 7 orang menyatakan sangat setuju, 27 orang setuju, 1 orang tidak setuju, 1 orang sangat tidak setuju terhadap hal tersebut. Pada indikator 20, sebanyak 10 orang menyatakan setuju bahwa dalam satu kali membuat konten dapat menjadi viral hanya dengan mengunggahnya sekali tanpa perlu promosi tambahan. Namun sebanyak 24 orang menyatakan tidak setuju dan 2 orang sangat tidak setuju. Hal ini dikarenakan membuat konten viral erat kaitannya dengan etika digital. Para peserta yang menyatakan tidak setuju karena mereka beranggapan bahwa kemampuan dalam membuat konten menjadi viral hanya dengan mengunggahnya sekali, tanpa promosi tambahan, merujuk pada etika yang mendalam mengenai tanggung jawab pembuat konten dan platform media sosial. Dalam dunia digital, prinsip-prinsip etika seperti tanggung jawab sosial, keadilan, transparansi, dan dampak sosial harus dijaga untuk memastikan bahwa konten viral tidak disalahgunakan. Berdasarkan respon dari para peserta, menunjukkan bahwa mereka sudah memiliki pemahaman yang baik terhadap kemampuan etika digital mereka.

Evaluasi Internal Tim Pengabdian

Selain evaluasi dengan peserta, tim pengabdian juga melakukan evaluasi internal untuk meninjau kembali seluruh proses pelaksanaan kegiatan pelatihan. Evaluasi internal ini melibatkan diskusi antaranggota tim mengenai hal-hal yang telah berjalan dengan baik maupun yang perlu ditingkatkan. Melalui evaluasi ini, tim dapat merumuskan tindak lanjut dan strategi untuk meningkatkan kualitas pelatihan di masa mendatang. Hasil evaluasi internal ini juga penting untuk menyusun laporan akhir pengabdian dan sebagai dasar untuk kegiatan pengabdian yang berkelanjutan.

Dengan melakukan evaluasi secara menyeluruh, baik bersama peserta maupun secara internal, diharapkan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dapat memberikan dampak yang lebih besar dan lebih baik lagi di masa yang akan datang.



Gambar 5. Dokumentasi pelaksanaan pelatihan

Pelatihan ini, yang berlangsung pada Sabtu, 31 Agustus 2024. Kegiatan ini diinisiasi oleh tim dosen UPI Kampus Tasikmalaya, yang terdiri atas Ika Fitri Apriani, M.Pd., Dindin Abdul Muiz Lidinillah, S.Si., S.E., M.Pd., Asep Nuryadin, M.Ed., dan Drs. Akhmad Nugraha, M.Pd. Kegiatan ini dihadiri oleh 40 pemuda Desa Sukajadi. Kegiatan ini merupakan bagian dari program pengabdian kepada masyarakat oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Tasikmalaya, dan melibatkan mahasiswa serta alumni. Menurut Mantra et al. (2022), literasi digital

dan keterampilan konten sangat penting untuk memberdayakan pemuda agar lebih kompetitif di era digital. Secara keseluruhan, kegiatan berjalan lancar dengan umpan balik positif dari para peserta, yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam literasi digital dan *content creation*.

Dalam pelatihan literasi digital ini, berbagai materi disampaikan oleh tim untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta. Materi pertama disampaikan oleh Bapak Dindin Abdul Muiz Lidinillah, S.Si., SE., M.Pd., yang membahas tentang melek digital. Beliau menguraikan empat pilar utama dalam literasi digital, yaitu kecakapan, budaya, etika, dan keamanan, yang menjadi dasar penting sebelum peserta melanjutkan ke tahap praktik keterampilan literasi digital. Pada sesi praktik, peserta diberikan pendampingan tentang cara menjadi *content creator* dan teknik menghasilkan uang melalui penjualan foto melalui aplikasi. Sesi ini dipandu oleh mahasiswa Nina Nuraeni dan Fajar Moch. Habibi. Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan memberikan tanggapan positif, terutama saat berbagi tips mengenai cara meningkatkan jumlah penonton (*viewers*) pada video yang mereka unggah.

Ketua Karang Taruna Desa Sukajadi (Sdr. Nana) menyampaikan apresiasinya terhadap pelaksanaan pelatihan ini. *"Kami sangat berterima kasih atas inisiatif dari tim dosen UPI Kampus Tasikmalaya yang telah memberikan pelatihan yang sangat bermanfaat bagi pemuda di desa kami. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh, kami berharap para pemuda lebih siap menghadapi tantangan dunia digital, dapat menggunakan teknologi secara produktif, lebih waspada terhadap risiko seperti pinjaman online dan penipuan digital, serta mampu memanfaatkan media online sebagai sarana untuk menjadi content creator yang kreatif dan inovatif"*.

5. KESIMPULAN

Pelatihan literasi teknologi digital ini menunjukkan dampak yang signifikan dan positif bagi para pemuda di Desa Sukajadi, Kabupaten Ciamis, terutama dalam hal peningkatan keterampilan digital dan kemampuan berwirausaha. Pelatihan yang diikuti oleh 47 peserta berhasil meningkatkan pemahaman mereka tentang literasi digital serta memperkuat keterampilan dalam membuat dan mengelola konten digital untuk keperluan bisnis online.

Hasil pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kesadaran peserta terhadap pentingnya literasi digital, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bisnis *online* dan memaksimalkan potensi media sosial sebagai sarana promosi dan komunikasi. Pemuda-pemuda tersebut kini memiliki keterampilan yang lebih baik dalam mengelola *platform* digital, baik untuk pembuatan konten kreatif maupun untuk strategi pemasaran digital.

Pelatihan ini juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar secara langsung melalui praktik, yang tidak hanya memperkuat pemahaman teoritis tetapi juga memungkinkan mereka mengaplikasikan keterampilan yang baru dipelajari. Dengan adanya kegiatan ini, potensi pengembangan usaha mikro dan wirausaha berbasis digital di kalangan pemuda desa menjadi lebih terbuka lebar, memberikan peluang ekonomi yang lebih baik bagi mereka.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan *content creation* di kalangan pemuda. Evaluasi dari pelatihan menunjukkan respons yang sangat positif dari peserta, dengan umpan balik yang mengindikasikan bahwa kegiatan ini telah memberi mereka manfaat langsung, baik dalam aspek teknis maupun

motivasional. Hal ini menggarisbawahi pentingnya keberlanjutan program serupa untuk terus mendukung pengembangan keterampilan digital di tingkat komunitas.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini didanai oleh hibah Pengabdian kepada Masyarakat berbasis Kepakaran Bidang Ilmu dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Tasikmalaya, berdasarkan kontrak dana yang tersedia untuk tahun 2024 sesuai dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 924/UN40/PT.01.02/2024 dan perjanjian/kontrak nomor B-2607/UN40.C3/PM.01.01/2024. Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada UPI atas kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan ini melalui skema pendanaan internal. Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Desa Sukajadi dan Karang Taruna Desa Sukajadi atas kolaborasi yang terjalin.

7. DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, V., & Prasetyo, D. (2023). Manfaat Literasi Digital Generasi Z sebagai Preferensi Tujuan Wisata dan Promosi Pariwisata. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 377-386. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1282>
- Apryanto, F. (2022). Peran generasi muda terhadap perkembangan teknologi digital di era society 5.0. *Media Husada Journal of Community Service*, 2(2), 130-134. <https://doi.org/10.33475/mhjcs.v2i2.35>
- Dinata, K. B. . (2021). LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DARING. *Ekspone*, 11(1), 20–27. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v11i1.368>
- Edib, E.(2021). *Menjadi Content Creator di Era Mileanial*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Febriani SM, N. N., Setyoningrum, N. G., Mulyani, F. S., & Maududy, R. (2023). SOSIALISASI PENINGKATAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI DAN LITERASI DIGITAL BAGI DESA CIKAWUNGADING. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 1(6), 970–975. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v1i6.231>
- Hermawan, S., Rochmaniah, A., & Yani, M. (2021). Peningkatan keterampilan content creator di masa pandemi covid 19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 5(1), 301-309. <https://doi.org/10.35326/pkm.v5i1.1047>
- Isroishsholikhah, W. O. (2022). Efektivitas content creator dalam strategi promosi di era digital. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(1), 121-128. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i1.507>
- Lubis, N.S & Nasution, M.I.P (2023). PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN DAMPAKNYA PADA MASYARAKAT. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(12), 41–50. <https://doi.org/10.3785/kohesi.v1i12.1311>
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). LITERASI DIGITAL PADA REMAJA DIGITAL (SOSIALISASI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL BAGI PELAJAR SEKOLAH MENENGAH ATAS). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1). <https://doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Napsiyah, S., Arcadia, R. F. B., Syafa'at, D. F., Puspita, F. P., Ardiansyah, M. N., & Amalia, R. R. (2023). Peran Mahasiswa Sebagai Agent Of Change Dalam Mengembangkan Potensi Pemuda Di Kampung Krajan Desa Simpang. *Jurnal Kesejahteraan dan Pelayanan Sosial*, 4(2), 182-196. <https://doi.org/10.52423/jkps.v4i2.18>
- Persada, A. R., & Sukmaangara, B. (2024). Pemberdayaan Potensi Masyarakat pada Pengembangan Platform Edukasi Content Creator Berbasis E-Learning. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 93-102. <http://dx.doi.org/10.24235/dimasejati.v6i1.16346>
- Pitrianti, S., Sampetoding, E. A. M., Purba, A. A., & Pongtambing, Y. S. (2023). LITERASI DIGITAL PADA MASYARAKAT DESA. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 43-49. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.655>

- Purnawanto, A. T. (2021). Urgensi Literasi Digital Bagi Guru, Siswa dan Orang Tua. *JURNAL PEDAGOGY*, 14(2), 85–98. Retrieved from <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/97>
- Riyanto, W. F., & Abror, R. H. (2021). Filsafat Digital Integral Reformulasi Program Literasi Digital Nasional di Era Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Fikrah: Jurnal Ilmu Aqidah Dan Studi Keagamaan*, 9(2), 203-322. <https://doi.org/10.21043/fikrah.v8i1.11575>
- Rizal, C., Rosyidah, U. A., Yusnanto, T., Akbar, M., Hidayat, L., Setiawan, J., ... & Asari, A. (2022). Literasi digital. Repository Universitas Negeri Malang, <http://repository.um.ac.id/>
- Susetyo, D. P. ., & Firmansyah, D. . (2022). Literasi Ekonomi, Literasi Keuangan, Literasi Digital dan Perilaku Keuangan di Era Ekonomi Digital. *Economics and Digital Business Review*, 4(1), 261–279. <https://doi.org/10.37531/ecotal.v4i1.331>
- Sutarmin, S. (2023). Improving the Quality of Human Resources using Digital Technology Platform in Mobilizing Schools. *MITRA: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.25170/mitra.v7i1.4161>
- Wardani, A., Hayati, K., Suprayitno, D., & Hartanto, H. (2023). Gen Z dan Empat Pilar Literasi Digital . *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(4), 3995-4002. Retrieved from <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/1962>
- Winarsih, E., & Furinawati, Y. (2018). Literasi Teknologi Dan Literasi Digital Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berwirausaha Bagi Kelompok Pemuda Di Kota Madiun. In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional* (Vol. 1, No. 1).