



PKM PENINGKATAN KETRAMPILAN LITERASI DIGITAL PEMUDA KARANG TARUNA DESA PULUTAN KECAMATAN REMBOKEN KABUPATEN MINAHASA

Oleh

Cynthia Maria Siwi¹, Obed Bida²

^{1,2}Universitas Terbuka

Email: ¹mariasawi@ecampus.ut.ac.id, ²obida@ecampus.ut.ac.id

Article History:

Received: 22-04-2023

Revised: 17-05-2023

Accepted: 24-05-2023

Keywords:

Digital Literacy, Karang Taruna, Pulutan Minahasa Village

Abstract: *A youth group in Pulutan Village, Minahasa Regency, benefited from mentoring and training to improve their digital literacy skills as part of a community service project. The inability of Pulutan village youth to run digital applications is the driving force behind these instructions. In addition, untrue news can be detrimental to society, which is very easy for individuals to digest because of the widespread spread of HOAX among teenagers. The objectives of this PKM include the following: 1) encouraging youth to be more proficient in using applications through multimedia training 2) educating the public about how to use digital literacy to filter information circulating in society; 3) offer opportunities and work experience to lecturers and students; and 4) encourage collaboration with various related parties, especially youth organizations to promote Manado Open University to the wider community. Lectures and training are the means to achieve the objectives of this PKM. Lectures and group discussions are used to present training-related materials. After that, more direct instructions were carried out with hands-on experience. Overall, the results of the PKM activities were positive and satisfying. One of the elements that was successfully carried out effectively in this activity was the achievement of the activity objectives, and the other element was the achievement of the intended material objectives*

PENDAHULUAN

Setiap individu di Indonesia berhak mendapatkan pendidikan. Pendidikan ditempuh melalui pelatihan-pelatihan yang dilakukan oleh berbagai lembaga pemerintah selain sekolah. Agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, maka pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan pembelajaran. lingkungan dan proses pembelajaran (UUSPN, 2003).

Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi



yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi.[1]

Literasi digital merupakan tanda seberapa baik pendidikan dan masyarakat membina kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Siswa yang sebelumnya tidak terlibat menjadi konsumen informasi menjadi konsumen melalui literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan berbagai informasi yang dapat diakses publik. Tentu saja, penggunaan yang meluas dan tidak terbatas tersebut berada dalam batas-batas norma, etika, dan budaya.[2]

Orang tua, pendidik, dan pemerintah harus memperhatikan kebutuhan masyarakat kita, terutama generasi muda yang lebih banyak terpapar materi dan informasi buruk, terutama di media sosial, yang dapat mempengaruhi perilaku mereka. Oleh karena itu, program literasi digital menjadi semakin penting sebagai sarana edukasi dan advokasi bagi pengguna internet, khususnya mereka yang menggunakan media sosial.[3]

Bahasa Inggris, bahasa koding (pemrograman), statistika, dan psikologi adalah 4 (empat) disiplin ilmu tersebut yang harus dipelajari di sekolah, menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Bapak Nadiem Markarín, yang menyatakan hal tersebut dalam sambutannya. Pak Nadiem percaya bahwa kemampuan pemrograman sangat penting karena dapat membantu pelajar dan generasi muda di Indonesia membuat dan membangun dunia maya. Kita tahu bahwa dunia digital berkembang pesat saat ini, terutama di kalangan generasi muda. Kemampuan multimedia merupakan prasyarat untuk mendukung kemampuan pemrograman. Kemampuan pemrosesan gambar, video, dan audio adalah contoh kemampuan multimedia. Berbagai jenis perangkat lunak, termasuk Photoshop, Corel Draw, dan lainnya, dapat digunakan untuk prosedur ini. Teknologi pembelajaran dapat membantu dalam penciptaan lapangan kerja dan pengembangan soft skill.

Saat ini perkembangan teknologi seperti dua mata pisau yang bisa menguntungkan namun disatu sisi dapat merugikan. Jika bisa dimanfaatkan dengan baik dan positif maka akan dapat menguntungkan bagi masyarakat. Akan tetapi jika tidak, maka akan menghasilkan hal yang negatif. Salah satunya penyebaran informasi terkait suatu hal, jika tidak pandai penyaring informasi tersebut, bisa jadi masyarakat dapat termakan informasi palsu atau HOAX. Maraknya beredar HOAX dikalangan masyarakat tidak lepas dari rendahnya tingkat literasi digital masyarakat. HOAX sangat berbahaya karena dapat memecah belah persatuan bangsa. Masyarakat cenderung cepat menyebarkan informasi tanpa terlebih dulu mencari kebenaran informasi tersebut. Bisa jadi karena masyarakat tidak faham bagaimana cara mencari kebenaran terhadap informasi yang diperoleh.

Desa Pulutan Minahasa merupakan desa yang sebagian besar mata pencarian utama warganya Pembuat Keramik. Membuat Keramik Itu telah berkembang menjadi sarana pendukung bagi banyak generasi orang. Mereka menerima segalanya dari perusahaan ini, mulai dari mengurus kebutuhan rumah tangga hingga menyekolahkan anak. Pemberian pelayanan kepada masyarakat merupakan salah satu fungsi pembangunan dengan tujuan untuk mensejahterakan masyarakat. Dalam hal ini pemerintah memiliki peran dan



tanggungjawab untuk terus meningkatkan kualitas pelayanan publik yang baik secara profesional kepada masyarakat. [4]

Dengan pelatihan pemanfaatan TIK, PKM ini diharapkan dapat meningkatkan softskill kelompok karang taruna. diharapkan dapat dicapai oleh PKM ini..

Berdasarkan uraian dari latar belakang, penulis dapat melakukan identifikasi masalah dalam kegiatan pengabdian kegiatan masyarakat yakni bagaimana meningkatkan keterampilan literasi digital bagi pemuda karangtaruna desa Pulutan Kabupaten Minahasa. Berikut solusi yang ditawarkan dari permasalahan tersebut diantaranya :

1. Pelajaran

Memberikan pelajaran dalam Photoshop, Microsoft Word, dan literasi komputer melalui Penyampaian yang diberikan.

2. Pelatihan

Pendekatan praktik digunakan untuk melakukan cara kedua. Strategi ini ditawarkan dalam bentuk instruksi dan bantuan dalam menggunakan kemampuan dasar Photoshop dan Microsoft Word. Selain itu, menggunakan Google Search untuk menemukan sumber berita adalah contoh lain dari literasi digital.

METODE

Metode yang di terapkan dalam melaksanakan program kemitraan masyarakat ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Metode ceramah

Metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik.[5]

- b. Metode Pelatihan

Pelatihan adalah suatu proses dimana orang-orang mencapai kemampuan tertentu untuk membantu mencapai tujuan organisasi oleh karna itu, proses ini terikat dengan berbagai tujuan organisasi, pelatihan dapat dipandang secara sempit ataupun luas. [6]

HASIL

Literasi Digital

Pemanfaatan teknologi membutuhkan literasi digital. Literasi digital merupakan salah satu unsur lingkungan pendidikan. Dengan memanfaatkan literasi digital, masyarakat dapat mengakses dan menggunakan teknologi dengan jauh lebih cerdas. Literasi digital dalam konteks teknologi, khususnya informasi dan komunikasi, mengacu pada kapasitas penggunaanya. kapasitas untuk memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya untuk mempromosikan hubungan dan komunikasi yang konstruktif.

Apa itu literasi digital? Literasi digital didefinisikan, menurut buku *The Role of Digital Literacy in the Pandemic Period (2021)* karya Devri Suherdi, sebagai “pengetahuan dan kapasitas pengguna untuk memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet, dan lain sebagainya.” Menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, mencipta, dan memanfaatkannya secara arif, cermat, cermat, dan tepat sesuai dengan kegunaannya merupakan contoh kompetensi pengguna dalam literasi digital.dasar-dasar literasi digital yang mendalam

Prinsip dasar literasi digital dalam [7], Empat gagasan mendasar yang membentuk literasi digital, yaitu: Pemahaman Hal ini menunjukkan bahwa individu mampu memahami



informasi yang disajikan oleh media, baik secara implisit maupun eksplisit. Saling ketergantungan Hal ini menunjukkan betapa saling berhubungan dan terjalannya media. Media yang sudah digunakan harus hidup berdampingan dan mendukung satu sama lain. pengaruh sosial Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat menerima pesan atau informasi dari media. Karena pemberi dan penerima informasi menentukan keberhasilan jangka panjang media. Kurasi yaitu orang memiliki kapasitas untuk memperoleh, memahami, dan mempertahankan pengetahuan untuk membaca selanjutnya. Bekerja sama untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, dan menyusun konten yang dianggap bermanfaat adalah aspek lain dari kurasi.

Manfaat Literasi Digital Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Bidang Pendidikan: Pelaporan Pandemi Covid-19 (2020) oleh Eti Sumiati dan Wijonarko menunjukkan bagaimana literasi digital telah meningkatkan kehidupan masyarakat dalam beberapa hal. Keuntungan tersebut terdiri dari: Wawasan individu dapat ditingkatkan melalui kegiatan pencarian dan pemahaman informasi. meningkatkan kapasitas setiap orang untuk pemikiran kritis dan pemahaman informasi yang lebih besar. Tingkatkan penguasaan "kosakata" pembaca dengan membaca berbagai sumber. Tingkatkan keterampilan berbicara setiap orang. Perhatian dan konsentrasi individu dapat meningkat dengan literasi digital. meningkatkan kapasitas setiap orang untuk membaca, menyusun kalimat, dan menulis informasi

Tantangan literasi digital Setidaknya ada dua kendala dalam literasi digital. Dengan memasukkan literasi digital ke dalam setiap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, masalah ini dapat dipecahkan. Inilah pembenarannya: Banyak arus informasi Banyak arus informasi menghadirkan literasi digital dengan kendala yang paling berat. Hal ini menunjukkan bahwa individu dibanjiri dengan informasi sekaligus. Literasi digital diperlukan dalam situasi ini untuk mencari, menemukan, mengklasifikasikan, dan memahami informasi yang akurat dan relevan. Misalnya, materi seksual, keprihatinan SARA, dan lain-lain. Literasi digital harus berjalan seiring dengan kapasitas individu untuk menggunakan internet, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. sehingga orang dapat membedakan antara informasi yang buruk dan bermanfaat dan yang pertama. Ilustrasi literasi digital Di mana saja, khususnya dalam konteks rumah, lingkungan akademik, atau lingkungan masyarakat, dapat memanfaatkan literasi digital. Berikut adalah beberapa contoh penggunaan literasi digital: literasi digital di kelas menggunakan media sosial untuk berbicara dengan teman atau dosen. Email tugas pekerjaan rumah Anda. belajar secara online yaitu melalui software atau internet. Di internet, carilah sumber belajar dari sumber terpercaya. Literasi digital di rumah memanfaatkan browser untuk melakukan pencarian. Mendengarkan musik dari layanan streaming resmi. Melihat tutorial memasak dari internet. Menggunakan laptop yang tersambung ke internet untuk mengerjakan tugas atau pekerjaan. Literasi digital di lingkungan masyarakat Menggunakan media internet untuk menggalang dana atau donasi. Penggunaan media sosial untuk sarana promosi penjualan. Memakai aplikasi meeting untuk rapat RT. Menggunakan grup di media sosial untuk menyebarkan informasi yang tepat dan kredibel.

Di Indonesia, organisasi kepemudaan bernama Karang Taruna didirikan oleh masyarakat sebagai wadah tumbuh dan berkembangnya generasi muda atas dasar tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk generasi muda, dengan fokus pada pencapaian kesejahteraan sosial bagi generasi muda. lingkungan.



Sebagai organisasi sosial kepemudaan Karang Taruna merupakan wadah pembinaan dan pengembangan serta pemberdayaan dalam upaya mengembangkan kegiatan ekonomi produktif dengan pendayagunaan semua potensi yang tersedia di lingkungan baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam yang telah ada. Sebagai organisasi kepemudaan, Karang Taruna berpedoman pada Pedoman Dasar dan Pedoman Rumah Tangga di mana telah pula diatur tentang struktur pengurus dan masa jabatan di masing-masing wilayah mulai dari desa/ Kelurahan sampai pada tingkat Nasional.

Semua itu sebagai semacam regenerasi organisasi untuk masa depan organisasi dan pertumbuhan anggota Karang Taruna. Pemuda dan pemudi membentuk Karang Taruna, dan menurut peraturan organisasi, persyaratan usia untuk posisi pengurus adalah antara 17 dan 35 tahun.

Karang Taruna didirikan dengan maksud dan tujuan untuk memberdayakan dan membimbing generasi muda, khususnya dalam bidang usaha, ekonomi, olahraga, keterampilan, advokasi, keagamaan, dan kesenian.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kelompok pemuda sebagai tempat berkumpulnya pemuda. Karang Taruna pada hakekatnya adalah tempat generasi muda dibina dan dikembangkan demi kesejahteraan.

Cita-cita Karang Taruna untuk menuntaskan segala macam persoalan bagi generasi muda adalah nyata, tulus, dan penuh kasih sayang. Kontribusi beliau selalu dibutuhkan kapanpun dan dimanapun agar masa depan yang lebih baik bagi generasi muda, bangsa, negara, dan seluruh rakyat Indonesia dapat terwujud.

Organisasi kepemudaan adalah lembaga kemasyarakatan yang menjadi wadah pembinaan generasi muda, menurut Pasal 1 Angka 14 Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 5 Tahun 2007 tentang Pedoman Penataan Kelembagaan Masyarakat ("Permendagri 5 Tahun 2007"). Lembaga ini tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk masyarakat, khususnya generasi muda. anak muda di desa, wilayah kelurahan, atau komunitas adat sejenis.

Usaha kesejahteraan sosial merupakan salah satu usaha yang digeluti oleh Karang Taruna, dan merupakan salah satu usaha yang digalakkan dan dikembangkan secara aktif oleh Kementerian Sosial. Laki-laki dan perempuan muda membentuk Karang Taruna (keikutsertaan dalam AD/ART dibatasi untuk mereka yang berusia antara 11 sampai 40 tahun) dan batas sebagai pengurus adalah berusia 17–35 tahun.

Berpedoman dari pengertian di atas, karang taruna dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. Wadah pembinaan dan pengembangan generasi muda;
2. Tumbuh atas kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial;
3. Bergerak terutama di bidang kesejahteraan sosial;
4. Dibina dan dikembangkan secara fungsional oleh Departemen Sosial.

Seluruh pemuda desa/kelurahan adalah anggota karang taruna, yang selanjutnya disebut sebagai anggota Karang Taruna aktif atau pasif. Karang Taruna terletak di desa/kelurahan yang anggotanya berusia antara 17 sampai 40 tahun. Tanpa memandang keturunan, ras, jenis kelamin, status sosial ekonomi, atau agama, semua anggota Karang Taruna tunduk pada hak dan kewajiban yang sama.

Sebagaimana dinyatakan di bawah ini, membentuk kelompok pemuda memiliki tujuan sebagai berikut.



1. sebagai penanggung jawab perencanaan dan pelaksanaan prakarsa kesejahteraan sosial;
2. sebagai penanggung jawab perencanaan pendidikan dan pelatihan masyarakat;
3. merencanakan prakarsa pemberdayaan masyarakat, khususnya generasi muda di lingkungannya, secara menyeluruh, terpadu, terarah, dan berkelanjutan;
4. merencanakan prakarsa untuk mendorong generasi muda di lingkungannya berwirausaha;
5. membina pemahaman, kesadaran, dan rasa tanggung jawab sosial generasi muda;
6. menguatkan asas kearifan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) menumbuhkan dan memperluas rasa kekeluargaan, kebersamaan, dan solidaritas sosial
7. Mengembangkan kreativitas kaum muda agar dapat secara mandiri menggunakan semua sumber daya dan kesempatan untuk kesejahteraan sosial di lingkungannya. Ini akan memungkinkan mereka untuk mengembangkan tanggung jawab sosial melalui kegiatan rekreasi, kreatif, pendidikan, ekonomi, produktif, dan kegiatan praktis lainnya.

Dengan penjelasan ini, masuk akal jika Karang Taruna sangat efektif dalam mengurangi perilaku berisiko remaja. Organisasi kepemudaan ini dituntut mampu mengemban tanggung jawab baik di bidang sosial maupun pemerintahan sebagai wadah yang menjunjung tinggi dan memupuk kreativitas generasi muda. Organisasi kepemudaan juga diharapkan dapat meningkatkan rasa persaudaraan di kalangan pemuda untuk mencegah konflik.

Peningkatan ketrampilan literasi digital pemuda karang taruna Desa Pulutan

Latihan PKM dengan tatap muka dan praktis dengan memanfaatkan Photoshop, Ms. Word, dan alat literasi digital Google Meskipun ada beberapa hambatan, dalam menggunakan GOOGLE Searcing. Adapun detail kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Ceramah

Materi proyek ini mencakup berbagai informasi tentang Microsoft Word, program Photoshop, dan literasi digital.

2. Pelatihan editing gambar dengan menggunakan program photoshop

Pelatihan ini dilakukan setiap akhir minggu di bulan Februari - April tahun 2023. Materi tentang tool-tool dasar yang ada di aplikasi photoshop. Peserta diajarkan untuk mengedit atau mengolah sebuah gambar, mengubah warna, mengubah ukuran, mengubah kecerahan gambar, dan lain sebagainya. Pada awalnya parapeserta bingung menggunakan aplikasi tersebut, tapi lambat laun peserta jadi sangat tertarik. Para peserta disediakan modul dan didampingi ketika pelatihan. Suasana dijadikan santai agar peserta nyaman ketika mengikuti pelatihan.

3. Pelatihan menggunakan aplikasi Microsoft Word

Pelajarannya meliputi mengetik 10 jari, membuat tabel, mengatur paragraf, dan menggunakan berbagai fungsi tag di aplikasi Ms. word.

4. Pembelajaran literasi digital atau mencari sumber informasi dengan memanfaatkan Google Search



DAFTAR REFERENSI

- [1] A. Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [2] N. A. Laela, *Literasi Digital Dalam Lingkungan Sekolah*. 2022.
- [3] A. Restianty, "Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media," *Gunahumas*, vol. 1, no. 1, pp. 72–87, 2018, doi: 10.17509/ghm.v1i1.28380.
- [4] Obed Bida, Cynthia Maria Siwi, and Jeane Mantiri, "PKM PENGGUNAAN APLIKASI EDUKAPIL TOMOHON BAGI MASYARAKATKECAMATAN TOMOHON TENGAH KOTA TOMOHON," *JPM Jurnal Pengabdian Mandiri*, vol. 1, no. 12, 2022.
- [5] S. Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- [6] J. H. Mathis, R.L., Jackson, *Manajemen sumber daya manusia*. Jakarta: Salemba Empat, 2002.
- [7] Y. Pradana, "ATRIBUSI KEWARGAAN DIGITAL DALAM LITERASI DIGITAL," *Untirta Civic Education Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 168–182, 2018.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN