

Peningkatan Literasi Digital Pemuda Karang Taruna Desa Boneoge Kabupaten Donggala Sulawesi Tengah

Dewi Kusumawati^{1*}, Burhanuddin², Fitriyanti Andi Masse³, Diana Grace⁴

¹Prodi Teknik Informatika, STMIK Bina Mulia, Palu, Indonesia

^{2,3,4}Prodi Sistem Informasi, STMIK Bina Mulia, Palu, Indonesia

Email: ^{1*}dewikusumawati@binamulia.ac.id, ²boer.masse@binamulia.ac.id, ³fitryntam@gmail.com,

⁴dianagrace0707@gmail.com

Email Coresponding Author: dewikusumawati@binamulia.ac.id

Abstrak-Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini berfokus memberikan bimbingan dan instruksi kepada organisasi pemuda setempat untuk meningkatkan literasi digital mereka khususnya pemuda di desa Boneoge melalui kegiatan PKM. Ini dilakukan karena kurangnya kemampuan mereka. Selain itu, HOAX sangat populer di kalangan remaja, mempermudah untuk mempercayai informasi palsu yang dapat meresahkan masyarakat. PKM ini bertujuan untuk mencapai berbagai tujuan, termasuk, untuk meningkatkan kemampuan literasi digital melalui pelatihan desain grafis dan instalasi sistem operasi, dosen dan mahasiswa diberi kesempatan dan pengalaman kerja, dan kerja sama dengan berbagai pihak terkait, terutama masyarakat desa khususnya para pemuda. Untuk memperkenalkan STMIK Bina Mulia Palu kepada masyarakat. Pelatihan dan ceramah singkat merupakan metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini. Diskusi dan ceramah digunakan untuk menyampaikan materi dimana kedua metode dilakukan secara bersamaan. Secara keseluruhan, hasil dari latihan PKM ini positif dan memuaskan. Ada beberapa hal yang tercapai secara efektif pada saat kegiatan ini dilaksanakan, antara lain: 1) tercapainya tujuan kegiatan yaitu meningkatkan pemahaman tentang literasi digital; dan 2) mencapai target material yang telah ditentukan.

Kata Kunci: Graphic Design, Information, Digital Literacy, PKM, Masyarakat

Abstract-This community service activity focuses on providing guidance and instruction to local youth organizations to increase their digital literacy, especially youth in Boneoge village through PKM activities. This is done because of their lack of ability. In addition, HOAXes are very popular among teenagers, making it easier to believe false information that can disturb society. This PKM aims to achieve various goals, including, to improve digital literacy skills through training in graphic design and operating system installation, lecturers and students are given opportunities and work experience, and collaboration with various related parties, especially village communities, especially young people. To introduce STMIK Bina Mulia Palu to the community. Training and short lectures are used to achieve the goals of this PKM. Lectures and discussions are used to deliver material where both methods are carried out simultaneously. Overall, the results of this PKM exercise were positive and satisfying. There were several things that were achieved effectively when this activity was carried out, including: 1) achieving the goal of the activity, namely increasing understanding of digital literacy; and 2) achieve predetermined material targets.

Keywords: Graphic Design, Information, Digital Literacy, PKM, Society

1. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya diberikan di sekolah; lembaga resmi lainnya juga memberikan pendidikan (UUSPN, 2003). Untuk mengembangkan secara aktif kemampuan peserta didik dalam kekuatan agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, nilai-nilai luhur, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, maka pendidikan merupakan suatu usaha yang disengaja dan terencana. (UUSPN, 2003).

Bapak Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, menyatakan dalam pidatonya bahwa sekolah harus mengajarkan empat mata pelajaran wajib: bahasa Inggris, pemrograman, statistik, dan psikologi. Pak Nadiem mengatakan bahwa kemampuan pemrograman sangat penting karena dapat membantu siswa dan generasi muda Indonesia membangun dunia virtual. Ini disebabkan oleh fakta bahwa, perkembangan teknologi sangat pesat dan saat ini merupakan era digitalisasi, terutama di kalangan generasi muda harus mengikuti perkembangan teknologi. Kemampuan untuk menggunakan teknologi dikenal sebagai literasi digital (Firmansyah and Dede 2022; Nurmalina dkk. 2022) serta rendahnya tingkat literasi digital di Indonesia (Nugraha, 2022). Keahlian dalam desain grafis merupakan dasar pemrograman. Mengolah gambar, video, dan audio adalah beberapa contoh keterampilan multimedia. Pengolahan ini dapat dilakukan dengan berbagai macam *software*, misalnya Photoshop, Corel serta Canva, yang memiliki kemampuan untuk menggunakan media media sebagai alat yang efektif untuk mendorong masyarakat (Ahmad Rohman¹, Masduki Asbari², 2024). Peningkatan *softskill* pada masyarakat dapat dilakukan dengan membantu memotivasi mereka bahwa pentingnya belajar teknologi karena mengikuti perkembangan zaman, membuka lapangan pekerjaan, dan meningkatkan kemampuan kewirausahaan (Firmansyah & Dede, 2022).

Perkembangan teknologi saat ini kadang-kadang baik dan kadang-kadang buruk. Jika digunakan secara positif, akan bermanfaat bagi masyarakat; jika tidak, akan berdampak buruk. Salah satunya penyebaran informasi terkait suatu hal, masyarakat dapat termakan informasi palsu atau HOAX jika masyarakat tidak cerdas dalam menyaring informasi tersebut. (Annisa dkk., 2021).

HOAX sangatlah berbahaya karena dapat membuat *gap* di masyarakat dan akibatnya akan buruk, terpecah belahnya hubungan sosial karena masyarakat cenderung menyebar luaskan informasi dengan cepat, disebabkan tidak memvalidasi kebenaran informasi yang didapatkan. Oleh karena itu, sangat penting bagi masyarakat untuk memfilter informasi yang tidak positif (Oktaviyani dkk., 2021). Desa Boneoge bergantung pada nelayan sebagai mata pencarian utama

penduduknya. Warga sudah menjadi nelayan sejak lama. Profesi nelayan menghasilkan banyak hal, mulai dari memenuhi kebutuhan rumah tangga hingga menyekolahkan anak. Spesifik, nelayan yang tidak mematuhi prosedur dapat membahayakan lingkungan biota laut. Kerusakan lingkungan mungkin dapat dikurangi jika masyarakat, terutama pemuda Desa Boneoge, memiliki pilihan pekerjaan selain nelayan. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, hal inilah yang menjadi perhatian utama.

PKM prodi Teknik Informatika bertujuan untuk meningkatkan soft skill pemuda karang taruna melalui pelatihan dan pemahaman tentang pentingnya literasi digital. Diharapkan dapat mencapai tujuan PKM yang telah ditargetkan, sehingga masyarakat dapat memanfaatkan teknologi secara produktif (Haerana and Riskasari 2022; Pitrianti dkk. 2023).

2. KERANGKA TEORI

2.1 Literasi Digital

Literasi digital adalah kapasitas untuk mengakses, memahami, dan menerapkan informasi digital dari berbagai sumber. Prasyarat mendasar bagi kemajuan peradaban suatu negara adalah kemampuan membaca dan menulis dalam segala bidang kehidupan. Meski kuantitas dan kualitas harus diimbangi, Indonesia memiliki jumlah penduduk yang besar namun kualitasnya masih dibawah. (Naufal 2021; Sugiarto and Farid 2023).

Kemampuan mengenali, memahami, menafsirkan, memproduksi, mengkomunikasikan, menghitung, dan menerapkan materi tertulis dan cetak dalam kaitannya untuk mencapai berbagai tujuan dalam mengembangkan pengetahuan dan potensi serta terlibat aktif dalam komunitas dan masyarakat menurut UNESCO dapat diartikan sebagai definisi literasi (Naufal, 2021). Literasi digital merupakan ekspresi dari cara berpikir tertentu dan bukan sekedar kapasitas untuk menggunakan berbagai alat digital secara efisien.

2.2 Karang Taruna

Karang Taruna adalah organisasi sosial yang berfungsi sebagai tempat untuk membantu seluruh anggota masyarakat tumbuh dan berkembang berdasarkan tanggung jawab sosial dan kesadaran dari masyarakat dan untuk masyarakat, khususnya generasi muda di desa dan kecamatan, khususnya mereka yang terlibat dalam usaha kesejahteraan sosial. Setiap anggota masyarakat yang tinggal di desa atau kelurahan dan berumur antara 13 sampai 45 tahun disebut sebagai anggota Karang Taruna, atau warga Karang Taruna. Tidak peduli latar belakang, kelas, etnis dan budaya, gender, status sosial, keyakinan politik, atau agama, anggota Karang Taruna berhak atas hak dan tanggung jawab yang sama. (Ummah, 2019).

Untuk mencegah, mengatasi, dan mengantisipasi berbagai permasalahan kesejahteraan sosial, khususnya yang menimpa generasi muda, Karang Taruna berupaya mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Tumbuh dan berkembangnya setiap anggota masyarakat yang berkualitas, terampil, cerdas, inovatif, mempunyai karakter, kesadaran, dan tanggung jawab sosial.
2. Tingkat kesejahteraan sosial yang diberikan kepada seluruh anggota masyarakat, khususnya generasi muda di desa atau kelurahan, secara menyeluruh, tepat sasaran, terpadu, dan berkelanjutan;
3. Tumbuhnya dunia usaha untuk membantu seluruh masyarakat menjadi mandiri, khususnya generasi muda
4. Membentuk aliansi yang menjamin kapasitas dan kemampuan generasi muda untuk tumbuh secara fokus dan jangka panjang.

2.3 Desain

Desain tidak lagi dibatasi oleh definisi di zaman modern. Menurut definisinya, “desain adalah menciptakan suatu desain untuk membuat suatu desain”. Selain itu, desain dapat mencakup berbagai disiplin ilmu, sehingga memungkinkannya mempengaruhi setiap lapisan masyarakat. Dalam kehidupan masyarakat, desain memiliki berbagai bentuk. Secara umum, desain terbagi dalam salah satu dari beberapa kategori, termasuk teknik, komunikasi, produk industri, ruang angkasa, kerajinan tangan, atau manifestasi fisik. Konsep dan ide dapat dikemas dalam propaganda media, termasuk iklan, serial TV, film, atau benda nyata. (Dianti, 2017).

Pesatnya kemajuan teknologi di era kontemporer juga berdampak pada keberadaan dan penyebaran desain di masyarakat. Perpaduan antara teknologi dan desain diperkirakan telah membawa kemajuan dalam proses kognitif dan perilaku. Selain itu, ini mempercepat proses industri. (Kurniawan, 2009).

2.4 Canva

Canva merupakan alat desain online yang menyediakan banyak pilihan template desain media pembelajaran. Canva telah memulai debutnya di dunia teknolog, membantu pendidik dalam menciptakan materi pendidikan dan memfasilitasi kegiatan berbasis teknologi, kreatif, dan keterampilan lainnya sangat bermanfaat bagi pendidik dan siswa. Dengan menawarkan sumber dan media belajar yang menarik, Canva dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajarannya. (Nurrita, 2021).

Alat pembelajaran bernama Canva dapat membantu guru menjadi lebih kreatif dan memfasilitasi komunikasi pengetahuan. Baik itu teks, foto, PowerPoint, atau video, aplikasi Canva lebih menarik untuk digunakan sebagai materi pendidikan. Namun, guru juga dapat membuat konten sendiri dengan bantuan editor atau profesional lainnya. (Nurmalina dkk., 2022).

3. METODE PELAKSANAAN

3.1 Pelaksanaan

Untuk mencapai tujuan pengabdian masyarakat ini, berbagai teknik digunakan dalam pelaksanaan latihan ini:

1. Kuliah: Informasi mengenai Canva, Microsoft Word, dan literasi digital disajikan melalui format ceramah.
2. Latihan: Sebagai strategi cadangan, pendekatan ini menggunakan kemampuan dasar Microsoft Word dan Canva untuk memberikan instruksi dan arahan.

Lain daripada itu, praktik pencarian dengan memanfaatkan mesin pencarian Google

Tahapan dalam Implementasi PKM:

1. Mudah termakan informasi HOAX dikarenakan rendahnya pemahaman literasi digital di lingkungan masyarakat, dan ini menjadi temuan di lapangan khususnya desa Boneoge
2. Tidak ada alternatif lainnya yang menjadi sumber mata pencaharian masyarakat selain sebagai nelayan

Evaluasi

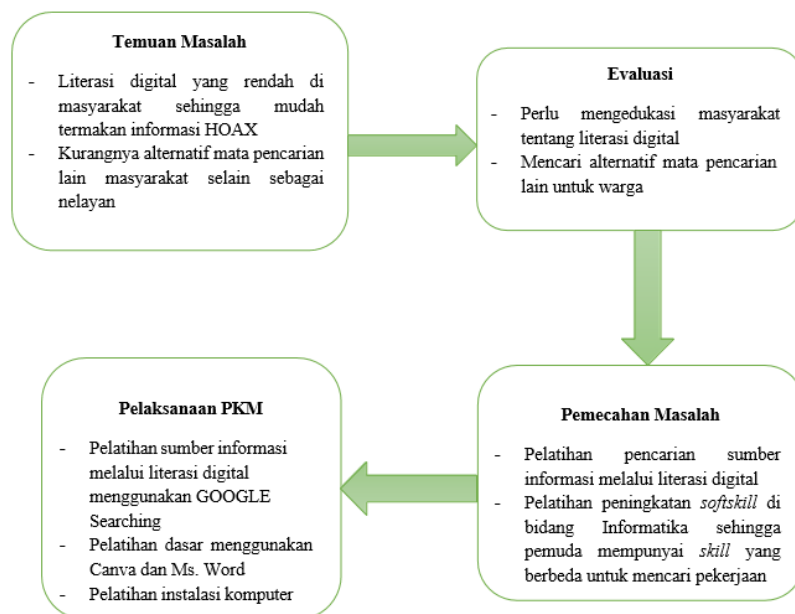
1. Perlunya edukasi kepada masyarakat tentang literasi digital.
2. Mencari mata pencaharian alternatif bagi warga untuk menambah penghasilan mereka

Impelmentasi PKM

1. Pemanfaatan mesin pencarian Google sebagai sarana atau sumber informasi dalam melaksanakan pelatihan
2. Penggunaan *tool Canva* sebagai dasar pelatihan untuk Desain Grafis
3. Aplikasi word sebagai tools untuk olah kata dalam pelatihan

Problem Solving

1. Mencari sumber informasi melalui literasi digital bagian dari pelatihan
2. Menambah literasi yang dapat meningkatkan *soft skill* bidang Informatika agar generasi muda mempunyai keterampilan yang beragam



Gambar 1. Blok Diagram Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

3.2 Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan berlangsung selama dua hari dan mulai Tgl 28 September 2024 sampai tgl 29 September 2024, beberapa kegiatan yang dilaksanakan mulai dari perencanaan kegiatan sampai dengan pembuatan laporan hasil kegiatan. Kegiatan PKM berlangsung di baruga desa Boneoge.

3.3 Unsur-unsur yang Terlibat

Dalam pelaksanaanya melibatkan beberapa unsur organisasi Pemuda karang taruna desa Boneoge, dosen prodi Teknik Informatika dan Sistem Informasi STMIK Bina Mulia Palu serta mahasiswa prodi Teknik Informatika sebanyak 2 orang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Meskipun ada beberapa hambatan, kegiatan PKM yang dilakukan secara luring dengan praktik langsung menggunakan literasi digital dan *tools* Canva dan Ms. Word berjalan dengan lancar. Berikut adalah rincian kegiatan:

a. Pelatihan olah gambar menggunakan aplikasi Canva.

Pelatihan ini diberikan di baruga desa Boneoge. Langkah-langkah pembuatan desain grafis diajarkan menggunakan Canva. Seorang peserta diajarkan bagaimana mengedit atau mengolah sebuah foto, seperti mengubah warna, ukuran, kecerahan, dan hal lainnya. Peserta merasa bingung saat menggunakan aplikasi tersebut pada awalnya, tetapi kemudian mereka menjadi sangat tertarik. Saat pelatihan, para peserta diberi instruksi dan didampingi. Agar peserta merasa nyaman selama pelatihan, suasana dibuat tidak terlalu formal.



Gambar 2. Materi pelatihan desain Grafis

b. Pelatihan olah kata dengan *tools* office untuk aplikasi olah kata

Course ini membahas materi tentang pengetikan dengan sepuluh (10) jari, membuat tabel,, mengatur paragraf, dan berbagai fungsi tag aplikasi Microsoft Word.



Gambar 3. Materi pelatihan pengolahan kata

c. Pelatihan mengenai Kepemimpinan Dasar

Selain pelatihan pengolahan kata microsoft word dan pelatihan olah gambar menggunakan canva, PKM ini juga menambahkan latihan kepemimpinan dasar, kegiatan ini bertujuan untuk membangun jiwa *leadership* masyarakat khususnya pemuda karang taruna, peserta dan maba dari STMIK dididik untuk menjadi *leader* yang baik dan menjadi panutan.



Gambar 3. Materi dasar kepemimpinan

d. Renungan serta doa bersama.

Doa bersama dilaksanakan untuk saling mendoakan diantara umat agar terhindar dari segala bentuk bahaya dan juga berterima kasih kepada Tuhan YME yang memberikan kelancaran sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan lancar. Setelah kegiatan berdoa bersama, kegiatan renungan dan evaluasi diri dilakukan.

e. Bina Lingkungan dan penutupan acara

Bina Lingkungan dilakukan untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan mempererat hubungan dan *relationship* antara peserta dan panitia.



Gambar 5. Bina Lingkungan

4.2 Pembahasan

Kegiatan secara keseluruhan berjalan dengan lancar, dengan beberapa indikator ketercapaian diantaranya:

1. Respon dari pihak Desa dan karang taruna, sehingga program terlaksana dengan baik.
2. Selain dari karang taruna kami pun mengikutsertakan mahasiswa untuk menjadi peserta dimana yang bertepatan mengikuti kegiatan Himpunan dan berada desa Boneoge.
3. Semua latihan yang diberikan pemateri dikerjakan dengan baik oleh para peserta.

Hampir seluruh peserta menyelesaikan tugas yang diberikan meskipun ada beberapa kekeliruan kecil. Rasa puas akan pengetahuan baru sangat terpancar jelas di wajah-wajah lugu mereka. Meski waktunya sangat terbatas, namun mereka sangat berterima kasih. Harapan dari pihak desa khususnya karang taruna yakni agar kegiatan semacam ini tetap dilaksanakan untuk memberikan dukungan moral dan keterampilan kepada para pemuda desa. Kegiatan ini memberikan dampak yang baik bagi peserta dan masyarakat di sekitarnya.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan berjalan lancar secara keseluruhan, meskipun ada beberapa masalah misalnya waktu pelaksanaan kegiatan yang terundur karena benturan dengan kegiatan lain dari masyarakat dan karena kondisi di lapangan, namun semua kegiatan dapat terlaksana dengan baik, ada beberapa tujuan kegiatan tidak tercapai misalnya tidak semua pemuda desa dapat mengaplikasikan tools desain gambar karena keterbatasan device, dan ada beberapa peserta yang telah mendaftar untuk kegiatan namun tidak berhalangan hadir sehingga harus pergantian peserta. Namun, pergantian peserta dan acara-acara yang diprogramkan tidak menghalangi pencapaian luaran yang diharapkan, yaitu peningkatan literasi digital di masyarakat desa boneoge dengan antusias mereka, terutama pemuda karang taruna. Ada beberapa saran untuk mendukung keberlanjutan kegiatan ini, di antaranya sebagai berikut: Perluasan dan penjalinan komunikasi diperlukan untuk menyelesaikan program yang belum dilaksanakan, membangun hubungan lebih dalam dengan anggota Pemuda Karang Taruna untuk meningkatkan komunikasi dan respons; serta membangun hubungan yang lebih dalam dengan anggota Karang Taruna untuk meningkatkan program kerjasama di masa depan. Program yang ada harus disesuaikan lebih lanjut dengan waktu dan kondisi agar dapat berjalan sesuai rencana. Dosen di STMIK Bina Mulia Palu harus selalu mengabdikan diri kepada masyarakat sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Rohman¹, Masduki Asbari², D. R. (2024). Literasi Digital: Revitalisasi Inovasi Teknologi. Information Systems and Management, 3(1), 1–4. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/742/128>

- Annisa, W. N., Agustina, C. W., & Puspitasari, Wahyuningsih, D. (2021). Peran Literasi Digital untuk Mencegah Penyebaran Hoaks bagi Masyarakat Indonesia. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 113–118. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/view/68%0Ahttp://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/download/68/61>
- Dianti, Y. (2017). Menurut Ahli. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (pp. 5–24). [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Kinerja Kewirausahaan: Literasi Ekonomi, Literasi Digital dan Peran Mediasi Inovasi. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(5), 745–762. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1288>
- Firmansyah, D., Saepuloh, D., & Dede. (2022). Daya Saing : Literasi Digital dan Transformasi Digital. *Journal of Finance and Business Digital*, 1(3), 237–250. <https://doi.org/10.55927/jfbd.v1i3.1348>
- Haerana, H., & Riskasari, R. (2022). Literasi Digital dalam Pelayanan Publik. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 131–137. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v6i2.4052>
- Kurniawan, I. (2009). Desain Dan Perubahan Budaya Masyarakat. *Visualita*, 1(1), 30. <https://doi.org/10.33375/vslit.v1i1.1090>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230–9244. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Oktaviyani, E. D., Lestari, A., & Licantik, L. (2021). Membangun Literasi Digital Bagi Warga Desa Hurung, Kecamatan Banama Tingang, Kabupaten Pulang Pisau. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 49–59. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.386>
- 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>
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Ummah, M. S. (2019). Peraturan menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2019. In *Sustainability (Switzerland)*.