



TRANSFORMASI LITERASI PEMUDA DESA MELALUI PELATIHAN KONTEN DIGITAL BERBASIS WEBSITE: STUDI KASUS DI SAMURA, KARO

Karisma Erikson Tarigan^{1*}, Petrus Simarmata²

^{1,2}Universitas Katolik Santo Thomas,

²STP St. Bonaventura Delitua Medan, Indonesia

Email: erick_tarigan2006@yahoo.com¹, simarmatapietro@gmail.com²

Abstract

This community service initiative seeks to improve digital literacy among young individuals by providing training in website content creation in Samura Village, Kabanjahe Subdistrict, Karo Regency. Preliminary findings indicated that local teenagers exhibited a constrained capacity for critically evaluating digital information and ethically generating contextual material. A participatory workshop was organised to tackle this issue, incorporating interactive lectures, group discussions, practical writing exercises, and digital distribution through blog platforms. The engagement included 20 participants aged 18 to 23 and utilised the Seven Pillars of Information Literacy as the educational framework. The evaluation results demonstrate a considerable enhancement in participants' comprehension of digital material, their capacity to generate informative local content, and their enthusiasm for establishing a sustainable literacy community. The program documentation validated participants' enthusiasm and the initiative's pertinence to the village community's requirements. Consequently, the program demonstrated efficacy in cultivating critical thinking abilities and digital literacy at the grassroots level.

Keywords: Community empowerment, Content writing, Digital literacy, Information evaluation, Youth education

Abstrak

Inisiatif pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan generasi muda melalui pelatihan pembuatan konten berbasis website di Desa Samura, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo. Temuan awal menunjukkan bahwa remaja setempat memiliki keterbatasan dalam mengevaluasi informasi digital secara kritis dan menghasilkan materi yang kontekstual serta etis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diselenggarakan sebuah lokakarya partisipatif yang mencakup ceramah interaktif, diskusi kelompok, latihan menulis praktis, dan publikasi digital melalui platform blog. Kegiatan ini melibatkan 20 peserta berusia 18 hingga 23 tahun dan menggunakan kerangka kerja Seven Pillars of Information Literacy sebagai pendekatan pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap informasi digital, kemampuan menghasilkan konten lokal yang informatif, serta antusiasme dalam membentuk komunitas literasi yang berkelanjutan. Dokumentasi kegiatan mengonfirmasi semangat peserta dan relevansi program terhadap kebutuhan masyarakat desa. Dengan demikian, program ini terbukti efektif dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan literasi digital di tingkat akar rumput.

Kata kunci: Pemberdayaan komunitas, Penulisan konten, Literasi digital, Evaluasi informasi, Pendidikan pemuda

LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Cara generasi muda mengakses dan menyebarkan informasi dalam kehidupan sehari-hari telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet. Internet bukan hanya sumber hiburan; itu juga merupakan sumber penting untuk mencari informasi, membaca berita, dan bahkan membentuk pendapat publik. Data dari (A. P. J. I. Indonesia, 2024) menunjukkan bahwa penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2023 mencapai 78,19% dari total populasi, dengan pengguna terbanyak berada di rentang usia 13-18 tahun dan 19-34 tahun (K. K. dan I. R. Indonesia, 2022). Ini menunjukkan seberapa penting internet dalam kehidupan generasi muda modern.

Namun, literasi digital yang lebih baik tidak diiringi dengan kemudahan akses ini. Literasi digital, yang mencakup kemampuan untuk menilai kebenaran dan kredibilitas informasi yang diperoleh secara online, merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki setiap orang di era digital (Butler, 2012). Survei yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Katadata Insight Center menemukan bahwa literasi digital di Indonesia masih berada pada kategori sedang, dengan skor 3,54 dari skala 5. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat, terutama generasi muda, masih kesulitan menemukan informasi yang benar dan relevan.

Hasil kegiatan yang dilakukan di Desa Samura, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo, menunjukkan bahwa generasi muda cenderung bergantung pada konten digital tanpa mempertimbangkan kredibilitas dan validitas sumber informasi yang digunakan. Fenomena ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di kawasan Sumatera Utara (Tarigan et al., 2022), yang menemukan bahwa remaja desa lebih mudah terpapar hoaks dan informasi palsu karena kurangnya literasi digital. Faktor utama yang memperburuk keadaan ini adalah kurangnya pengetahuan tentang cara memverifikasi informasi dan memahami sumber yang dapat dipercaya. Oleh karena itu, pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat harus bekerja sama untuk meningkatkan literasi digital generasi muda, terutama di daerah pedesaan, sehingga mereka dapat menjadi pengguna internet yang cerdas dan bertanggung jawab.

Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran tentang kemampuan generasi muda untuk menyaring dan membedakan konten yang informatif dari manipulatif atau bahkan hoaks. Menurut penelitian dari Joint Research Centre (JRC), (2022), remaja di seluruh dunia, termasuk di Asia Tenggara, masih rentan terhadap penyebaran misinformasi. Hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan mereka untuk memverifikasi sumber digital (Vogels et al., 2022). Selain itu, masih ada banyak ruang untuk membuat konten digital secara moral dan bertanggung jawab. Hanya sebagian kecil remaja yang menyadari pentingnya etika digital dalam membuat atau membagikan konten, dan mayoritas remaja lebih sering menjadi konsumen pasif informasi digital daripada pencipta konten (Media, 2021).

Salah satu keterampilan penting di era digital adalah literasi digital, terutama dalam hal pemikiran kritis, keterampilan komunikasi, dan etika penggunaan media. Literasi digital mencakup kemampuan teknis selain berpikir kritis, menilai informasi, dan berkomunikasi dengan baik di dunia maya, menurut (Commissioner, 2022). Hal ini juga didukung oleh Komisaris Keselamatan Digital Australia, yang menekankan pentingnya pendidikan literasi digital sejak dini untuk membentuk generasi muda yang dapat berpikir kritis, kreatif, dan etis saat berinteraksi dengan internet (Commissioner, 2022). Dengan demikian, kelompok pengabdian masyarakat melakukan kegiatan pelatihan literasi menulis konten di situs web digital. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membentuk pola pikir kritis, kreatif, dan etis di kalangan generasi muda Samura. Diharapkan bahwa pelatihan ini akan membantu generasi muda menjadi lebih baik dalam membuat dan menyebarkan

informasi yang akurat serta mendorong mereka untuk berkontribusi pada perubahan positif di dunia digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara luring di Desa Samura, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo, dan melibatkan 20 remaja berusia 18 hingga 23 tahun. Untuk kegiatan ini, pelatihan terstruktur dan partisipatif digunakan, menggunakan pendekatan pembelajaran dengan melakukan dan model literasi digital berbasis praktik

Tabel 1. Kegiatan dan Metode

No	Kegiatan	Metode	Media/Alat
1	Pengantar literasi digital dan bahaya hoaks	Ceramah interaktif dan diskusi	Slide, video edukatif
2	Pengenalan prinsip evaluasi informasi dan konten digital	Studi kasus dan tanya jawab	Artikel berita, template analisis
3	Pelatihan penulisan konten website berbasis lokal	Praktik menulis, peer-review	Laptop, lembar kerja
4	Penerbitan konten di platform digital	Demonstrasi teknis	WordPress/Blogspot
5	Umpan balik dan refleksi bersama	Diskusi kelompok	Form evaluasi dan catatan

Seluruh proses pelatihan dilakukan melalui pendekatan aplikatif, di mana peserta secara langsung terlibat dalam proses menulis konten dan mempublikasikannya secara digital. Pengamatan proses, analisis karya peserta, dan refleksi akhir digunakan untuk mengevaluasi kegiatan untuk mengetahui seberapa baik peserta memahami materi dan bagaimana hal itu berdampak pada peningkatan literasi digital mereka.

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di ruang literasi komunitas Forum Pemuda Peduli Pendidikan Karo (FP3K) di Desa Samura, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo, pada tanggal 1 April 2025. Melalui workshop teknik penulisan konten berbasis web, tujuan kegiatan ini adalah untuk mendidik generasi muda dalam literasi digital.

Kegiatan ini terbagi dalam beberapa tahap, dengan rincian sebagai berikut:

1. Pemaparan Literasi Digital dan Bahaya Informasi Hoaks

Acara dimulai dengan sambutan dari penyelenggara dan tokoh masyarakat lokal. Pengenalan literasi digital dan potensi efek negatif dari informasi hoaks adalah topik pertama yang dibahas. Sumber informasi mengatakan bahwa membangun kesadaran kritis terhadap sumber

informasi digital dan menggunakan teknik sederhana untuk mengevaluasi konten daring sangat penting.



Gambar 1. Sambutan tokoh masyarakat membuka kegiatan pelatihan literasi digital

2. Diskusi Kelompok dan Penyusunan Ide Konten Website

Peserta, yang terdiri dari siswa dan pemuda desa Samura, dibagi menjadi kelompok untuk berbicara tentang masalah lokal yang relevan untuk digunakan dalam konten digital. Isu-isu yang dibahas termasuk pentingnya mempertahankan budaya Karo, prospek wisata desa, dan pentingnya edukasi digital bagi masyarakat pedesaan.



Gambar 2. Sesi diskusi peserta menyusun topik konten lokal.

Peserta terlihat duduk dalam kelompok dan berbicara tentang ide-ide konten lokal yang akan dibuat, seperti yang ditunjukkan dalam gambar ini. Sebagian besar peserta adalah pelajar, mahasiswa, dan pemuda desa. Diskusi berlangsung secara interaktif, dengan masing-masing kelompok berusaha mempelajari topik seperti konservasi budaya Karo, prospek wisata alam, dan pendidikan anti-hoaks. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mempromosikan pentingnya konten digital yang kontekstual, berbasis nilai lokal, dan informatif..

3. Pelatihan Teknik Menulis Konten Digital

Peserta diberi instruksi untuk menulis artikel pendek yang mengutamakan struktur logis dan gaya bahasa yang komunikatif. Dalam kegiatan ini, prinsip-prinsip The Seven Pillars of

Information Literacy diterapkan, mulai dari mengetahui siapa yang membutuhkan informasi, membuat konten, dan menyampaikan informasi melalui platform digital.



Gambar 3. Narasumber menyampaikan teknik dasar menulis konten digital.

Gambar ini menunjukkan perwakilan tokoh masyarakat dan panitia penyelenggara membuka workshop literasi digital di Desa Samura. Sepertinya seorang narasumber memberikan sambutan awal dan menjelaskan tujuan dan maksud Forum Pemuda Peduli Pendidikan Karo (FP3K). Dalam ruangan perpustakaan komunitas yang khas, dihiasi dengan nuansa bambu dan rak buku yang rapi, peserta duduk lesehan dalam suasana yang informal namun ramah. Pada pembukaan ini, kehadiran tokoh masyarakat memperkuat kerja sama antara akademisi, pemuda, dan komunitas lokal dalam mengembangkan literasi digital.

4. Praktik Publikasi dan Presentasi Konten

Selanjutnya, peserta didampingi untuk mempublikasikan artikel yang telah mereka buat ke dalam platform digital sederhana seperti Blogspot atau Google Sites. Salah satu kelompok menunjukkan artikel mereka tentang "Potensi Wisata Alam Lau Biang" sebagai contoh praktik publikasi berbasis komunitas..



Gambar 4. Proses presentasi dan asistensi peserta dalam memublikasikan konten.

Gambar menunjukkan peserta menampilkan konten digital yang telah mereka buat dan cara mengunggah artikel ke platform blog. Selain memberikan masukan, narasumber dan peserta lain

memberikan apresiasi terhadap konten dan cara penyampaian. Peserta mendapatkan keberanian dan rasa percaya diri untuk menjadi produsen konten, bukan hanya konsumen, melalui kegiatan ini. Selain itu, sesi ini memainkan peran penting dalam meningkatkan literasi digital yang praktis dan aplikatif.

5. Dokumentasi dan Refleksi Kegiatan

Sesi refleksi dan dokumentasi kelompok dilakukan sebelum kegiatan ditutup. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa mereka sangat tertarik untuk mengikuti pelatihan ini, dan beberapa di antara mereka menyatakan ingin membentuk kelompok literasi digital yang berkelanjutan di tingkat desa. Dokumentasi kegiatan digunakan untuk menyimpan catatan tentang kegiatan dan untuk melaporkan kepada lembaga pendukung.



Gambar 5. Foto bersama seluruh peserta dan panitia Workshop Literasi Digital

Sebagai dokumentasi penutupan kegiatan, seluruh peserta dan panitia digambarkan berfoto bersama di gambar terakhir. Foto yang menampilkan tema utama workshop literasi digital, "Saatnya Memberdayakan Potensi yang Ada sebagai Wujud Nyata Partisipasi dalam Kemajuan Peradaban", dipasang di belakang spanduk dan merupakan bukti keberhasilan acara tersebut. Itu juga menunjukkan semangat dan komitmen yang ditunjukkan oleh semua peserta. Diharapkan bahwa kegiatan ini akan membentuk komunitas literasi digital di desa Samura.

KESIMPULAN DAN SARAN

Desa Samura, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo, melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis dan produksi konten digital di kalangan remaja melalui pelatihan literasi digital yang berbasis penulisan konten website. Memanfaatkan pendekatan yang aktif dan praktis, peserta tidak hanya belajar tentang pentingnya menyaring informasi digital secara moral dan bertanggung jawab, tetapi mereka juga mampu membuat artikel yang informatif tentang masalah lokal seperti pelestarian budaya Karo dan potensi wisata desa. Semangat kerja tim dan keinginan untuk membentuk komunitas literasi digital yang berkelanjutan di tingkat desa ditanamkan oleh kegiatan ini. Disarankan agar pelatihan seperti ini dikembangkan secara berkelanjutan dengan dukungan dari lembaga

pendidikan, pemerintah desa, dan komunitas pemuda setelah program berhasil. Kelancaran produksi dan publikasi konten digital memerlukan penguatan infrastruktur teknologi dan akses internet. Selain itu, dengan menyesuaikan materi dan pendekatan sesuai dengan konteks lokal, model pelatihan ini dapat diterapkan di daerah lain yang menghadapi masalah serupa. Untuk memperluas dampak program dan mengembangkan platform literasi digital yang lebih profesional, kolaborasi dengan komunitas digital, media lokal, dan institusi akademik sangat penting. Terakhir, diharapkan bahwa memasukkan nilai-nilai literasi digital ke dalam kurikulum sekolah dan kegiatan ekstrakurikuler akan memperkuat budaya literasi digital sejak usia dini dan menjadikan generasi muda sebagai agen perubahan dalam lingkungan digital yang produktif dan sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Butler, R. (2012). *Using submarine cables for climate monitoring and disaster warning: Strategy and roadmap*. 1–30. www.itu.int/itu/climatechange
- Commissioner, Es. (2022). *Digital Literacy for Educators*. ESafety Commissioner. <https://www.esafety.gov.au/educators/digital-literacy>
- Indonesia, A. P. J. I. (2024). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id/>
- Indonesia, K. K. dan I. R. (2022). *Literasi Digital Indonesia*. Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia.
- Joint Research Centre (JRC), E. C. (2022). *Digital Competence Framework for Citizens (DigComp)*. Joint Research Centre, European Commission. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/projects-and-activities/education-and-training/digital-transformation-education/digital-competence-framework-citizens-digcomp/digcomp-framework_en%0A%0A
- Media, C. S. (2021). *The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens 2021*. Common Sense Media. <https://www.common sense media.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens-2021>
- Tarigan, K. E., Sari HS, D. W., & Stevani, M. (2022). Tingkat Kemampuan Literasi Digital dalam Kebutuhan Pencarian di Internet di SMPS PKMI Efesus Aek Batu. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 2(1), 79. <https://doi.org/10.54314/jpstm.v2i1.897>
- Vogels, E. A., Gelles-Watnick, R., & Massarat, & N. (2022). *Teens, Social Media and Technology 2022*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>