

Peningkatan Literasi Digital Melalui Program Smart Vlogger Bagi Pemuda Karang Taruna Desa Pameuntasan

Ine Mariane¹, Mona Indrianie²

^{1&2}Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia, ine.mariane@unpas.ac.id

Submitted: 24 July 2025; Revised: 29 July 2025; Accepted: 01 August 2025

Abstract

In today's digital era, digital literacy skills are a primary need for the younger generation, including in rural areas. However, youth from the Karang Taruna (Youth Organization) in Pameuntasan Village still tend to be passive consumers of social media, failing to utilize it creatively and productively. Meanwhile, the village's potential—including culture, tourism, and social activities—has not been optimally utilized as digital content. Therefore, a program is needed to encourage youth to become "Smart Vloggers," namely creators of intelligent, positive, and locally-based content. The problems faced by partners include low critical digital literacy among village youth, a lack of knowledge and skills in creating creative and informative vlog content, and the lack of digital media to promote village potential. The targeted outputs of the solution are increased knowledge, understanding, and skills about the importance of digital literacy through Smart Vlogger Creativity Development for Karangtaruna (Karta) youth in Pameuntasan Village, Kutawaringin District, Bandung Regency, and strengthening community social institutions to create an independent and productive generation. The results of PKM, Pemuda Karta and Kompepar in Pameuntasan Village, Kutawaringin District, Bandung Regency are expected to be able to know, understand, and use digital media literacy skills safely in updating writing on the platforms they create. Able to become Smart Vloggers to strengthen community social institutions in promoting the potential of their villages.

Keywords: Capacity building, Karang Taruna, Digital Literacy, Smart Vlogger

Abstrak

Di era digital saat ini, kemampuan literasi digital menjadi kebutuhan utama bagi generasi muda, termasuk di lingkungan pedesaan. Namun, pemuda Karang Taruna di Desa Pameuntasan masih cenderung menjadi konsumen pasif media sosial, belum memanfaatkannya secara kreatif dan produktif. Sementara itu, potensi desa – baik budaya, wisata, maupun kegiatan sosial – belum tergarap optimal sebagai konten digital. Oleh karena itu, dibutuhkan program yang mampu mendorong pemuda menjadi "Smart Vlogger", yaitu kreator konten yang cerdas, positif, dan berbasis lokal.

Permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu Rendahnya literasi digital kritis di kalangan pemuda desa, kurangnya pengetahuan dan keterampilan membuat konten vlog yang kreatif dan informatif dan juga belum adanya media digital yang digunakan sebagai sarana promosi potensi desa.

Target luaran solusi yang ingin dicapai adalah meningkatnya pengetahuan, pemahaman dan kemampuan tentang pentingnya Literasi digital melalui Bina Kreativitas Smart Vloger kepada Pemuda Karangtaruna (Karta) di Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung, serta menguatkan

kelembagaan sosial masyarakat dalam menciptakan kemandirian dan generasi yang produktif.

Hasil dari PKM, Pemuda Karta dan kompepar di Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung diharapkan mampu mengetahui, memahami, dan mempergunakan keterampilan literasi media digital secara aman dalam meng-update tulisan di platform yang mereka buat. Mampu menjadi Smart Vlogger untuk menguatkan kelembagaan sosial masyarakat dalam mempromosikan potensi desanya.

Kata Kunci: *Peningkatan kemampuan, Karang Taruna, Literasi Digital, Smart Vlogger*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi digital akan memberikan pengaruh pada laju keluar dan masuknya informasi ke berbagai lapisan masyarakat, mulai dari masyarakat perkotaan hingga masyarakat di pelosok. Revolusi Industri 4.0 dengan keberadaan internet telah mengubah cara pandang dan pembelajaran menjadi lebih luas dalam segala bidang, yang mengakibatkan semakin mudahnya komunikasi jarak jauh untuk dilakukan sehingga informasi dengan mudah didapatkan yang menyebabkan pengguna internet bertambah banyak.

Berkembangnya peralatan digital dan akses akan informasi dalam bentuk digital mempunyai tantangan sekaligus peluang Perkembangan dunia digital dapat menimbulkan dua sisi yang berlawanan dalam kaitannya dengan pengembangan literasi digital (Kumparan, 2017). Hal ini tidak serta merta memberikan dampak positif bagi pengguna internet dalam mengkurasi suatu informasi. Namun, dalam perkembangannya kemudahan akses informasi melalui internet juga dapat berdampak buruk apabila dalam penggunaannya tidak diimbangi dengan kemampuan dan kecakapan menerima informasi yang benar akan menyebabkan banyak pengguna internet yang secara mudah menerima maupun menyebarkan informasi yang tidak valid dan dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan ini dinamakan dengan kemampuan literasi digital. Perkembangan dunia digital dapat menimbulkan dua sisi yang berlawanan dalam kaitannya dengan pengembangan literasi digital.

Storytelling memiliki potensi yang sangat besar dalam mengenalkan pariwisata di Indonesia. Pasalnya, pendekatan storytelling dapat memberikan makna tersendiri bagi setiap destinasi. Biasanya, storytelling dimulai dengan memberikan cerita lisan terkait budaya atau kepercayaan yang sudah ada sejak ratusan tahun silam. Termasuk salah satunya cerita legenda yang dipercayai di suatu daerah. Di sisi lain, pendekatan storytelling juga digunakan untuk memperkenalkan sekaligus mempromosikan produk ekonomi kreatif (ekraf). Melalui storytelling, nantinya pelaku ekraf dapat mengangkat nilai budaya atau filosofi dari produk-produk kreatif mereka sehingga dapat memberikan nilai emosional antara produk dengan pembeli. Oleh sebab itu keberhasilan storytelling ini ada pada pelaku parekraf, sehingga seluruh pelaku parekraf harus lebih sadar akan pentingnya literasi agar dapat menyampaikan cerita atau storytelling dengan baik agar dapat meningkatkan awareness dan experience wisatawan terhadap suatu destinasi wisata maupun produk ekraf.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini mendorong seluruh pelaku parekraf untuk lebih berinovasi, salah satunya dengan mengenalkan Indonesia melalui literasi digital. Sebab, kemajuan literasi digital menjadi salah satu cara menjembatani antara dunia digital dan pariwisata. Para pelaku parekraf bukan hanya bercerita dengan baik, tapi harus mengembangkan storytelling gaya konvensional ke platform digital. Baik itu menyampaikan cerita secara visual,

audio, photo caption, atau bahkan kombinasi antara ketiganya. Dengan begitu, nilai dari setiap cerita yang disampaikan dapat diterima wisatawan.

Dalam jangka panjang, literasi digital memiliki peran sangat besar dalam meningkatkan kualitas pariwisata dan ekonomi kreatif di Indonesia. Selain meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan mancanegara, langkah ini diharapkan dapat menciptakan lapangan kerja bagi para pelaku industri kreatif di sekitar daerah wisata.

Karang Taruna adalah organisasi kepemudaan di Indonesia, yang berasal dari kata Karang yang berarti pekarangan, halaman, atau tempat, sedangkan Taruna yang berarti remaja. Karang Taruna merupakan wadah pengembangan generasi muda nonpartisan, yang tumbuh atas dasar kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat khususnya generasi muda di wilayah desa / kelurahan atau komunitas sosial sederajat, yang terutama bergerak dibidang kesejahteraan sosial.

Kompepar adalah salah satu unsur “masyarakat pariwisata” yang berkomitmen membantu pemerintah dalam membangun dunia kepariwisataan. Dalam mekanisme kerjanya, masyarakat dan pemerintah memiliki kesamaan tujuan dan cita – cita. Yakni pembangunan, terutama sektor pariwisata, berbasiskan pada nilai – nilai kearifan lokal dengan melibatkan dan mendayagunakan peran serta masyarakat daerah sekitar. Kompepar dibentuk berdasarkan ketentuan dan kebijakan pemerintah, yang dalam pengelolaannya dilaksanakan melalui pemanfaatan potensi sumber daya manusia yakni masyarakat yang ada di kawasan pariwisata bersangkutan. Oleh karena diyakini, bahwa masyarakat sekitar kawasan tersebut (ODTW) akan lebih mengerti dan mengetahui permasalahan yang ada di daerahnya sendiri. Masyarakat di sekitar ODTW akan mengetahui benar tentang potensi dan aspek – aspek lain yang menunjang kepariwisataan; misalnya aspek sosial, potensi alam lingkungan hidup, sejarah, dan adat istiadat budaya daerahnya.

Tingkat literasi digital masyarakat Desa Pameuntasan, Kecamatan Kutawaringin, Kabupaten Bandung, belum diketahui secara pasti. Namun, berdasarkan penelitian tentang indeks literasi digital di Kabupaten Bandung, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat literasi digital masyarakat, seperti kemampuan digital, etika digital, keamanan digital, dan budaya digital

Untuk meningkatkan tingkat literasi digital masyarakat, diperlukan peran aktif dari berbagai pihak, seperti pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat itu sendiri. Beberapa upaya yang dapat dilakukan adalah:

1. Meningkatkan aksesibilitas teknologi digital bagi masyarakat
2. Mengembangkan program pendidikan literasi digital
3. Meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari

Melihat hal tersebut, maka penyelenggaraan program kemitraan masyarakat (pkm) mengangkat topik Peningkatan Kemampuan Literasi Digital melalui Bina Kreativitas Smart Vlogger Bagi Pemuda Karangtaruna (Karta) \ di Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung. Dengan kegiatan PKM tersebut diharapkan dapat mengedukasi, mensosialisasikan, dan mengembangkan kemampuan literasi digital sebagai salah satu upaya dalam mengatasi kekerasan online dan cyber crime dalam kehidupan masyarakat, meningkatkan keterampilan teknologi informasi sehingga lebih inovatif dalam pemberdayaan sosial dan ekonomi melalui transformasi digital, sehingga menciptakan kemandirian dan meningkatkan produktivitas.

Berdasarkan hasil analisis situasi tersebut, Pemuda Karangtaruna (Karta) Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung memiliki beberapa permasalahan yaitu:

1. Rendahnya pengetahuan dan pemahaman tentang literasi digital pada Pemuda Karangtaruna (Karta) di Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung
2. Rendahnya Kemampuan Literasi Digital untuk menjadi Smart Vlogger pada Pemuda Karangtaruna (Karta) Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung

Metode

Metode yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Sosialisasi dan Penyuluhan Pentingnya Literasi Digital
Kegiatan sosialisasi dan penyuluhan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman tentang Pentingnya Literasi Digital kepada Pemuda Karangtaruna (Karta) dan di Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung, sehingga diharapkan dapat memunculkan pengetahuan baru serta perilaku baru di masyarakat agar dapat bersama-sama menguatkan pemanfaatan Literasi Digital.
2. Pelatihan Pembuatan Vlog
Pelatihan bertujuan meningkatkan kemampuan dan kreativitas Literasi Digital melalui Bina Kreativitas Smart Vlogger kepada Pemuda Karangtaruna (Karta) dan Kelompok Penggerak Pariwisata (kompepar) di di Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung dalam hal meminimalisir dampak konten negatif dalam meng-update tulisan di platform yang mereka buat dalam bentuk Vlogger (video dan Blog) untuk menguatkan kelembagaan sosial masyarakat dalam mencegah kekerasan online dan cyber crime dalam kehidupan masyarakat, menciptakan kemandirian dan generasi yang produktif.
3. Pendampingan
Hasil pelatihan yang mencakup penggunaan media digital diterapkan kepada Pemuda Karangtaruna (Karta) di Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung sebagai mitra agar mampu mempergunakan keterampilan literasi media digital internet secara aman dalam meng-update tulisan di platform yang mereka buat agar mampu menjadi Smart Vlogger
4. BIMTEK
Diberikan agar mitra dapat membangun tim kerja yang efektif, untuk menguatkan kelembagaan sosial masyarakat dalam mencegah kekerasan online dan cyber crime dalam kehidupan masyarakat, menciptakan kemandirian dan generasi yang produktif.

Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah metode sosialisasi, penyuluhan, dan pelatihan, tujuan dari metode ini adalah untuk menransfer ilmu serta pengetahuan baru kepada Pemuda Karangtaruna (Karta) di Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung, sehingga masyarakat diharapkan dapat mengembangkan sebuah perilaku baru.

Pelaksanaan kegiatan dalam program ini direncanakan dilaksanakan di Kantor di Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung. Adapun metode / pendekatan ini ditetapkan oleh tim untuk mengatasi permasalahan, dan solusi mencapai target luaran yang telah ditetapkan Dalam tahap ini tim, menyusun rencana mulai dari rencana rapat koordinasi tim, surat menyurat, mengidentifikasi kriteria calon mitra, jumlah instruktur, pembimbing dan

pendamping, penyusunan modul, Jadwal kegiatan, pelaksanaan program sosialisasi, penyuluhan, dan pelatihan, pelaksanaan monitoring dan evaluasi, serta rencana penyusun laporan kegiatan dan penulisan artikel ilmiah pada Jurnal Nasional/Media Massa.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan teori literasi digital oleh Paul Gilster (1997), literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap informasi digital. Dalam kegiatan ini, peningkatan pemahaman mengenai pengertian, prinsip, manfaat, dan tantangan literasi digital menunjukkan bahwa peserta mulai memasuki tahap literasi digital tingkat dasar hingga menengah. Hal ini didukung oleh penelitian oleh Ng (2012), yang menyatakan bahwa literasi digital terdiri dari tiga dimensi: *technical literacy*, *cognitive literacy*, dan *social-emotional literacy*. Dengan demikian, peningkatan pengetahuan peserta dapat dikaitkan dengan perkembangan pada ketiga dimensi tersebut, terutama pada *cognitive literacy*, yaitu kemampuan memahami dan mengevaluasi informasi digital.

Kegiatan ini sejalan dengan pendekatan *new media literacy* yang dikemukakan oleh Jenkins et al. (2009), yang menekankan pentingnya kemampuan partisipatif dalam budaya digital, termasuk kemampuan berkolaborasi, mencipta konten, dan berjejaring. Kemampuan membuat vlog dan menulis di platform menunjukkan bahwa peserta telah berkembang dari sekadar pengguna pasif menjadi *produser konten digital*. Selain itu, menurut Buckingham (2003), keterlibatan aktif dalam produksi media dapat meningkatkan kesadaran kritis terhadap media, yang sangat penting dalam era digital yang sarat dengan misinformasi. Hal ini penting untuk membentuk karakter pemuda sebagai *Smart Vlogger* yang tidak hanya kreatif, tetapi juga etis dan bertanggung jawab secara digital.

Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini mencerminkan prinsip *Participatory Action Research* (PAR), di mana masyarakat dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan. Teori ini diperkuat oleh pendapat Stringer (2007), bahwa PAR efektif dalam membangun kapasitas lokal dan mendorong transformasi sosial melalui keterlibatan langsung komunitas. Pelatihan dan pendampingan juga mendukung prinsip pembelajaran orang dewasa (*andragogi*) menurut Knowles (1980), yang menyatakan bahwa orang dewasa belajar paling efektif ketika pembelajaran berbasis pada pengalaman langsung dan relevan dengan kehidupan mereka. Dalam hal ini, penggunaan media digital untuk membuat konten vlog yang berhubungan dengan kehidupan sosial mereka menjadi sarana belajar yang kontekstual dan aplikatif.

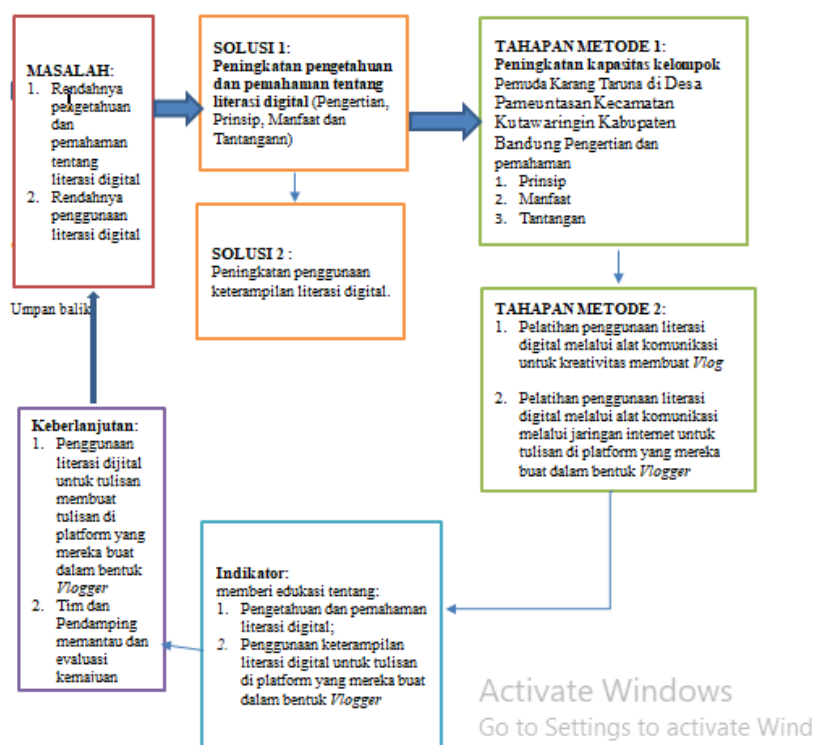
Kegiatan BIMTEK dalam konteks penguatan kelembagaan sosial dan pencegahan kejahatan siber sangat relevan dengan teori *Social Learning* oleh Bandura (1977). Teori ini menjelaskan bahwa perilaku dipelajari melalui observasi, modeling, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, pembentukan tim kerja dan edukasi mengenai etika digital dapat membantu mencegah perilaku menyimpang di dunia maya. Penelitian oleh Livingstone & Helsper (2007) juga menunjukkan bahwa remaja dan pemuda rentan terhadap risiko digital, terutama jika tidak dibekali dengan keterampilan literasi digital yang memadai. Dengan adanya BIMTEK, program ini secara tidak langsung juga berfungsi sebagai upaya preventif terhadap penyalahgunaan media digital.

Dari perspektif teoritis dan hasil penelitian terdahulu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini memiliki dasar yang kuat dalam mengembangkan literasi digital, meningkatkan partisipasi aktif pemuda dalam ekosistem digital, serta memperkuat ketahanan sosial masyarakat dalam menghadapi tantangan dunia digital. Kegiatan ini bukan hanya memberikan

pengetahuan teknis, tetapi juga menanamkan kesadaran kritis dan nilai-nilai etika digital yang sangat dibutuhkan di era informasi saat ini.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini memperoleh hasil diantaranya sebagai berikut:

1. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman terkait Pengertian, Prinsip, Manfaat dan Tantangan tentang literasi digital.
2. Peningkatan penggunaan keterampilan literasi digital melalui alat komunikasi untuk kreativitas membuat Vlog dan melalui jaringan internet untuk tulisan di platform yang mereka buat untuk menjadi smart Vlogger
3. Metode Pendekatan yang digunakan dalam Program Pemberdayaan Masyarakat yaitu sebagai berikut:
 - a. Sosialisasi dan penyuluhan, yaitu memberikan wacana dan arahan terkait Pengertian, Prinsip, Manfaat dan Tantangan mempergunakan media digital (literasi Digital)
 - b. Pelatihan, yaitu mencakup pemberian keterampilan terkait bagaimana meningkatkan kemampuan karang Taruna Pameuntasan menggunakan literasi digital untuk tulisan di platform yang mereka buat dalam bentuk Vlog.
 - c. Pendampingan, hasil pelatihan yang mencakup penggunaan media digital diterapkan kepada Pemuda Karang Taruna Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin Kabupaten Bandung sebagai mitra agar mampu mempergunakan keterampilan literasi media digital internet secara aman dalam meng-update tulisan di platform yang mereka buat agar mampu menjadi Smart Vlogger
 - d. BIMTEK, diberikan agar mitra dapat membangun tim kerja yang efektif, untuk menguatkan kelembagaan sosial masyarakat dalam mencegah kekerasan online dan cyber crime dalam kehidupan masyarakat, menciptakan kemandirian dan generasi yang produktif.



Kesimpulan

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan literasi digital pada Pemuda Karangtaruna di Desa Pameuntasan. Melalui pelatihan *Bina Kreativitas Smart Vloger*, peserta memperoleh pemahaman dasar mengenai literasi digital, seperti keamanan digital, etika bermedia sosial, serta kemampuan teknis dalam membuat konten vlog yang informatif dan menarik.

Kegiatan ini mampu menjawab dua permasalahan utama, yaitu:

1. Rendahnya pengetahuan dan pemahaman tentang literasi digital – melalui sesi pembelajaran interaktif, peserta mulai memahami pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam menghindari hoaks, menjaga jejak digital, dan memanfaatkan media digital secara positif.
2. Rendahnya kemampuan untuk menjadi Smart Vloger – pelatihan praktik membuat vlog yang kreatif dan edukatif telah membekali peserta dengan keterampilan teknis seperti perencanaan konten, pengambilan gambar/video, editing sederhana, dan strategi publikasi di media sosial.

Dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik, program ini tidak hanya meningkatkan literasi digital, tetapi juga memotivasi para pemuda untuk menjadi agen perubahan di komunitasnya melalui konten digital yang berkualitas.

Referensi

- Abidin, dkk. 2018. Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis. Jakarta: Bumi Aksara
- Buku Pedoman Pengabdian kepada Masyarakat Edisi XII Kemenristedikti, Tahun 2018. Kota Bandung dalam Angka, 2021
- Buku Panduan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, P2MPRD FISIP UNPAS, Tahun 2022.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti
- Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat Vol. 12, No. 2, Juni 2023 290 - 300 ISSN 1410-5675 eISSN 2614-2392
- JUMPA Volume 8, Nomor 1, Juli 2021
- JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri) <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm> Vol. 8, No. 5, Oktober 2024, Hal. 4665-4677 e-ISSN 2614-5758 | p-ISSN 2598-8158 : <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i5.26217>
- Kaibon Abhinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat 5 (1), 91-99, 2023, <https://ejurnal.lppmunsera.org/index.php/KA/article/view/5301>
- (Indonesia) Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 050-145 Tahun 2022 tentang Pemberian dan Pemutakhiran Kode, Data Wilayah Administrasi Pemerintahan, dan Pulau tahun 2021
- (Indonesia) Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 72 Tahun 2019 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 137 Tahun 2017 tentang Kode dan Data Wilayah Administrasi Pemerintahan
- (Indonesia) Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 137 Tahun 2017 tentang Kode dan Data Wilayah Administrasi Pemerintahan
- <https://kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata/pentingnya-literasi-di-sektor-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-indonesia>

- Ayupradani, N. T., Sofiyana, L. N., Huda, M., Nasucha, Y., & Siswanto, H. (2021). *Peningkatan literasi digital anggota Karang Taruna Tunas Harapan sebagai pembentuk pendidikan karakter bangsa*. **Buletin KKN Pendidikan**, 3(2).
- Andriyani, Sindi Tiyasari, L. R., Ika N., & Novitasari, J. (2023). *Pelatihan literasi digital Karang Taruna Desa Sriharjo*. **EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat**, 2(1).
- Jayawinangun, R., Ono, D. K., Valdiani, D., & Handayani, P. (2022). *Literasi digital produksi profil video untuk Karang Taruna di Desa Koleang*. **Rudence: Rural Development for Economic Resilience**, 1(3).