

**PENGEMBANGAN KUALITAS SDM KARANG TARUNA
DALAM MEWUJUDKAN KECAKAPAN LITERASI DIGITAL
(DUSUN RAYAP DESA KEMUNING LOR
KECAMATAN ARJASA KABUPATEN JEMBER)**

Bunga Surawijaya Ningsih¹, M. Rajief Azza², Nur Hamidah³

Email: bungasurawijaya@gmail.com¹, rajiefazza53@gmail.com², nurhamidah@gmail.com³

ABSTRAK

Tulisan ini berusaha mendeskripsikan Sistem Informasi yang dilaksanakan oleh Tim Pengabdian Masyarakat Institut Agama Islam Al-Qodiri Jember, Dusun Rayap Desa Kemuning Lor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Asset-based Community Development (ABCD). Tulisan ini menekankan pada dua aspek penting sebagai temuan penelitian. Pertama, pemberdayaan kepemudaan di bidang sosial, budaya perlu disertai dengan gerakan literasi digital. Kedua, keterampilan literasi digital pemuda dapat berkontribusi pada pembangunan desa melalui penggunaan internet. Pada era digital ini pemuda tidak dapat terlepas dari teknologi informasi yang perlu adaptif. Program Pemberdayaan ini berupaya memberdayakan pemuda agar mengerti dunia digital sehingga dapat berpartisipasi untuk membangun desa melalui pemanfaatan teknologi informasi. Menggunakan strategi pemberdayaan masyarakat dengan pendekatan pengelolaan sumberdaya berbasis komunitas, berupaya mendorong pemuda supaya mampu mengenali potensi lokal desa. Pemuda merupakan sumber daya potensial dalam pembangunan. Namun demikian, pemuda dapat menjadi *toxic* sebagai pelaku berbagai penyimpangan sosial atau *tonic* sebagai agen perubahan dalam pembangunan. Pemuda harus menjadi pelopor perubahan di desa.

Kata kunci: pemberdayaan pemuda, pengelolaan sumber daya berbasis komunitas, literasi digital.

Article Information:

Received (20 Agustus 2022), Revised (17 September 2022), Published (31 October 2022)

PENDAHULUAN

Teringat kata mutiara yang disampaikan oleh Bung Karno, “*Berikan aku 10 pemuda, niscaya akan ku guncangkan dunia*”. Kata mutiara Bung Karno ini menunjukkan bahwa pemuda adalah sumber daya manusia berharga sekaligus menjadi aset bangsa yang potensial. Menurut Undang- Undang Nomor 40 Tahun 2009, pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Pada usia tersebut manusia berada pada masa produktif dan memiliki energi besar, atau sering disebut di negara barat sebagai masa

younge, wild, and free. Ibarat dua sisi mata pisau, usia muda sangat rentan terhadap kegiatan positif maupun negatif. Baik positif maupun negatif, kondisi pemuda dapat menjadi modal penting untuk dijadikan agen perubahan sosial. Dengan catatan, program pemuda harus berbasis *needs oriented*.

Data BPS mencatat pada tahun 2022 jumlah pemuda di Indonesia mencapai 275,77 juta jiwa¹. Banyaknya jumlah pemuda ini merupakan peluang penggerak pembangunan Indonesia. Dalam konteks ini pemuda menjadi bonus demografi bagi Indonesia. Di satu sisi, jika tidak dikelola dengan baik, pemuda dapat menjadi beban sosial maupun ekonomi. Disisi lain, kecenderungan pemuda saat ini lebih tertarik mencari pekerjaan diperkotaan². Hal ini berbanding terbalik dengan kebijakan Presiden Jokowi yang berfokus pada pembangunan desa. Bagi desa maupun kota, kondisi ini menjadi beban. Desa kekurangan penduduk usia produktif untuk membangun desa. Demikian halnya dengan kota yang menerima surplus penduduk usia produktif. Sedangkan meningkatnya urbanisasi lebih cepat dibandingkan pertumbuhan lapangan pekerjaan. Implikasinya kota semakin dijejali oleh masalah-masalah sosial, seperti pengangguran, kemiskinan serta kriminalitas. Kondisi ini menjadi pekerjaan bersama bagi pemerintah, sektor swasta maupun masyarakat sipil selaku aktor utama dalam pembangunan³.

Persoalan aktual yang menjadi potensi sekaligus tantangan bagi pemuda adalah keberadaan internet. Kehidupan pemuda di era digital saat ini, tidak bisa dipisahkan dari internet dan gawai sebagai medianya. Berdasarkan hasil survei Penggunaan TIK tahun 2017, 45 persen penduduk Indonesia menggunakan internet. Besaran ini meliputi 61,83 persen penduduk urban dan 32,50 persen penduduk rural⁴. Dilihat dari jenis kelamin, 45,84 persen penduduk laki-laki dan 44,24 persen penduduk perempuan. Pengguna internet ini didominasi oleh penduduk usia produktif berusia 20-29 tahun sebesar 60,15 persen. Sisanya 50,45 persen penduduk usia 30-49 tahun, 43,90 persen penduduk usia 9-19 tahun, dan 26,02 persen

¹ <https://www.bps.go.id/indicator/12/1975/1/jumlah-penduduk-pertengahan-tahun.html>

² Oki Sutopo Rahadianto, "Pemuda dan Resistensi: Sebuah Refleksi Kritis," *Jurnal Studi Pemuda* 5, no. 2 (2016): 502-6; Meitasari, "Minat Pemuda Desa Untuk Urbanisasi di Desa Sukasari, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat," *Jurnal Geografi Edukasi Dan Lingkungan* 1, no. 1 (2017): 36-47

³ Teguh Prihanto, "Perubahan Spasial dan Sosial-Budaya Sebagai Dampak Megaurban di Daerah Pinggiran Kota Semarang," *Jurnal Teknik Sipil dan Perencanaan* 12, no. 1 (2010): 131-40.

⁴ Yasraf Amir Piliang, "Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial", *Jurnal Sositologi* 27, no.11 (2012): 143-56.

penduduk usia 50-65 tahun. Sementara itu, jika dilihat dari jenjang pendidikan, penduduk dengan jenjang pendidikan S2/S3 menduduki persentasi tertinggi sebagai pengguna internet, yakni 87,50 persen. Diikuti jenjang pendidikan Diploma/S1 sebesar 83,97 persen, jenjang pendidikan SMA 61,64 persen, jenjang pendidikan SMP 35,53 persen, jenjang pendidikan SD 9,82 persen dan penduduk tidak sekolah 6,73 persen⁵.

Pemuda dan internet adalah sumber daya potensial yang memiliki dua sisi positif dan negatif sehingga harus dikelola dengan baik supaya tidak merugikan. Menanggapi fenomena tersebut, saya sebagai orang yang melakukan pengabdian, menginisiasi Sistem Informasi -Potensi Kreatif Desa yang disebut dengan akronim Sipkades. Sipkades ditujukan sebagai media untuk mengedukasi pemuda agar dapat mengenali potensi desanya dan memperkenalkan kepada khalayak ramai. Selain itu, dipilihnya sistem informasi berbasis internet ini bertujuan untuk mendorong gerakan literasi digital para pemuda. Pemuda diharapkan menggunakan internet dengan bijak. Tidak hanya untuk hiburan semata, namun untuk kegiatan produktif dan membangun desa serta sebagai salah satu upaya menjauhkan sisi negatif penggunaan internet oleh pemuda.

Implementasi kecakapan remaja pada literasi digital bertujuan untuk memberdayakan pemuda pada aspek literasi digital. Tujuannya supaya pemuda turut berpartisipasi di dalam pembangunan desa menggunakan keterampilannya dalam bersosial media. Pemberdayaan akhlak remaja melalui pengembangan literasi digital dilakukan pada dua ranah sekaligus. Ranah pertama berupa meningkatkan kesadaran dan keterampilan pemuda dalam mengidentifikasi potensi desa. Ranah kedua berupa meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pemuda dalam pengelolaan literasi digital untuk memasarkan potensi-potensi di desanya ke dunia maya.

Oleh sebab itu, tulisan ini berusaha untuk mengeksplorasi bagaimana pengembangan SDM karang taruna dalam mengembangkan kecakapan literasi digital yang dilaksanakan di Dusun Rayap, Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember, Jawa Timur. Tulisan ini merupakan hasil penelitian dengan pendekatan kualitatif melalui *community based research*. Data-data dikumpulkan dengan teknik wawancara, observasi partisipatif, studi literatur, *focus group*

⁵Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), "Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018" (Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2019); Peneliti, "Survey Penggunaan TIK 2017 Serta Implikasinya Terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat

discussion (FGD), dan dokumentasi. Data-data yang didapat ditriangulasikan kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif. Interpretasi data menggunakan konsep tentang literasi digital dan pengelolaan sumber daya berbasis komunitas.

METODE PEMBERDAYAAN

Santri pemberdayaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah menggunakan metode *Asset Based Community Development* (ABCD) dsb. Pendekatan. ABCD adalah suatu metode pengabdian yang berupaya untuk mengembangkan Komunitas Berbasis Aset (potensi), Seperti mengembangkan komunitas pendidikan, ekonomi, dan sebagainya. Ada 5 aset (potensi) yang ada di dalam ABCD yaitu: Aset Individu, Asosiasi, Institusi, Fisik atau Materi dan koneksi atau jaringan komunikasi yang luas. Dengan demikian, inti dari ABCD adalah fokusnya pada upaya untuk memberdayakan dan mengembangkan komunitas sesuai dengan aset yang sudah dimiliki baik aset Individu, Asosiasi, Institusi, Fisik atau Materi, maupun Koneksi atau jaringan komunikasi yang luas. Di dalam pemberdayaan ini, komunitas yang diberdayakan dan dikembangkan adalah Komunitas karang taruna atau remaja dusun rayap Jember. Adapun aset yang dikembangkan adalah aset SDM karang taruna.

Ilustrasi proses langkah-langkah atau tahapan-tahapan siklus 5-D yang digunakan oleh ABCD di atas akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Define (Menentukan)*. Pendamping atau pelaku pemberdayaan menentukan “pilihan topik” dalam melakukan pendampingan di masyarakat. Topik yang ditentukan di Komunitas karang taruna atau remaja adalah pengembangan komunitas SDM karang taruna dalam mewujudkan kecakapan literasi digital.
2. *Discovery (Penemuan Mendalam)*. *Discovery* adalah Pendamping atau pelaku pemberdayaan melakukan proses pencarian yang mendalam, seperti mencari dan mengidentifikasi 5 aset yang dimiliki komunitas, masalah yang dihadapi komunitas dan sebagainya. Untuk melaksanakan dan mengoptimalkan proses *discovery*, maka harus digunakan berbagai metode atau alat instrumen. Adapun metode atau alat instrumen *discovery* yang dapat digunakan di Komunitas karang taruna yaitu:
 - a. Penemuan Berbasis Silaturahmi (*Inquiry Based Silaturahmi*)
 - b. Pemetaan Komunitas (*Community Mapping*)

- c. Pemetaan Asosiasi dan Institusi
- d. Pemetaan Aset Individu (*Individual Inventory Skill*)
- e. Aktifitas komunitas (*Leaky Bucket*)
- f. Penentuan program bisa menggunakan skala prioritas (*Low hanging fruit*).

Metode-metode atau alat-alat instrumen *discovery* di atas digunakan untuk menghasilkan proses pemetaan, menentukan program yang akan dilakukan, tujuan yang diharapkan dan desain program yang akan dilakukan di Komunitas karang taruna atau remaja di dusun rayap kecamatan arjasa kabupaten Jember.

3. *Dream* (Impian). *Dream* merupakan mimpi atau keinginan atau tujuan yang diharapkan komunitas dampingan dalam mengembangkan asset (potensi) komunitas. Setelah menemukan 5 asset yang dimiliki komunitas dan fokus asset yang akan dikembangkan, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan keinginan atau tujuan untuk mengembangkan asset tersebut. Langkah-langkah ini dapat dilakukan dengan cara musyawarah atau FGD antara pendamping atau pengabdian dengan komunitas dampingan. Apabila dibutuhkan, tokoh masyarakat dan elemen masyarakat lainnya juga diikutkan dalam musyawarah penentuan dream. Kegiatan perumusan tujuan ini juga akan dilakukan di Komunitas karang taruna atau remaja di dusun rayap kecamatan Arjasa kabupaten Jember.
4. *Design* (Mendesain atau Merancang). Pada tahap *Design* ini, pendamping atau pelaku pemberdayaan dengan komunitas dampingan dan sebagainya memulai untuk merumuskan strategi, proses dan sistem, membagi peran dan tanggung jawab, membuat keputusan dan mengembangkan kolaborasi yang mendukung terwujudnya penyelesaian masalah komunitas dampingan dan perubahan yang diharapkan dari komunitas dampingan. Perumusan desain ini tidak terlepas dari hasil *define*, *discovery* dan *dream* yang sudah dilakukan di Komunitas karang taruna atau remaja di dusun rayap kecamatan Arjasa kabupaten Jember.
5. *Deliver atau Destiny* (Melaksanakan dan Mengontrol atau Mengevaluasi). Di dalam tahap deliver atau destiny ini, terdapat beberapa tahapan yang akan dilakukan. Tahap *Deliver* atau *Destiny* adalah tahap di mana setiap orang dalam organisasi mengimplementasikan berbagai hal termasuk pelaksanaan dan pengontrolan atau pengevaluasian program dampingan terhadap komunitas yang sudah dirumuskan pada

tahap *Dream* dan *Design*. Tahap *controlling* atau *evaluating* ini dilakukan ketika program dampingan sedang dilakukan dan telah dilakukan. Setelah tahap *Controlling* atau *Evaluating* dilakukan, maka hasil *Controlling* atau *Evaluating* dijadikan referensi atau media untuk mengembangkan program yang ada di komunitas dampingan, sehingga komunitas lebih berkembang dan maju. Tahap *deliver* ini dilakukan setelah melalui proses *define*, *discovery*, *dream* dan *design* yang sudah dilakukan di karang taruna atau remaja di dusun rayap kecamatan arjasa kabupaten Jember.

Pemilihan subjek pemberdayaan di Komunitas karang taruna atau remaja di dusun rayap kecamatan arjasa kabupaten Jember didasarkan pada efektifitas dan efisiensi. Subjek dampingan yang akan didampingi dan dikembangkan kualitasnya adalah 5 SDM santri di komunitas tersebut. Subjek-subjek yang akan diberdayakan adalah SDM yang ada di komunitas karang taruna atau remaja yang ada di Dusun Rayap Desa Kemuning lor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember.

HASIL PEMBERDAYAAN DAN PEMBAHASAN

A. DAMPAK PERUBAHAN

1. Perubahan pada Aspek Proses Pemberdayaan di Komunitas Karang Taruna di Dusun Rayap, Arjasa Jember

Sesuai dengan metode ABCD yang digunakan dalam proses pemberdayaan ini, maka proses tahapan-tahapan pemberdayaan di Komunitas Karang Taruna di Dusun Rayap, Arjasa Jember dilakukan sesuai dengan tahapan yang ada di metode ABCD. Di dalam metode ABCD, atau tahapan-tahapan siklus 5-D yang digunakan oleh ABCD di atas akan dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, Define. Pendamping atau pelaku pemberdayaan menentukan “pilihan topik” dalam melakukan pendampingan di masyarakat. Di dalam tahapan ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu: a) menentukan topik. Topik ini ditentukan pada tanggal 31 Juli 2022. Topik yang ditentukan yaitu: pengembangan komunitas santri; b) menentukan komunitas dampingan. Setelah melalui rapat dan koordinasi, maka komunitas yang akan dikembangkan asetya adalah Komunitas karang taruna atau remaja di dusun Rayap Arjasa Jember.

Kedua, Discovery. Di dalam tahapan ini, pendamping atau pelaku pemberdayaan melakukan proses pencarian yang mendalam, seperti mencari dan mengidentifikasi 5 asset yang dimiliki komunitas, masalah yang dihadapi komunitas dan sebagainya. Untuk melaksanakan dan mengoptimalkan proses *discovery*, maka harus digunakan berbagai metode atau alat instrumen. Adapun metode atau alat instrumen *discovery* yang digunakan di Komunitas karang taruna atau remaja di dusun Rayap Arjasa Jember adalah ada enam alat instrumen *Discovery* yaitu *Inquiry Based Silaturahmi*, *Community Mapping*, Pemetaan Asosiasi dan Institusi, *Individual Inventory Skill*, Aktifitas komunitas, dan Penentuan program bisa menggunakan skala prioritas. Adapun penjelasan hasil dari enam alat instrumen *Discovery* tersebut yaitu sebagai berikut:

a. *Inquiry Based Silaturahmi*

Setelah menentukan topik dan komunitas yang akan diberdayakan, maka langkah selanjutnya melakukan silaturahmi ke komunitas tersebut. Salah satu hasilnya adalah hasil wawancara dengan Iskandar, ketua karang taruna sekaligus penanggung jawab, yaitu sebagai berikut:

SDM sudah lengkap yang terdiri dari remaja, anak- anak yang menginjak remaja. SDM sudah bekerja secara *team work*. Komunitas ini masih kurang dalam mengetahui pemanfaatan literasi digital, kurangnya seminar pengetahuan tentang literasi digital kepada karang taruna, kurangnya arahan dari orang tua. Karena salah satu masalahnya adalah SDM kami belum ada yang menguasai bagaimana cara menghadapi persoalan lingkungan termasuk pemanfaatan literasi digital dan pemanfaatannya, sehingga kami belum bisa memberikan pengajaran secara detail kepada para santri bagaimana menghadapi dan memaksimalkan persoalan pemanfaatan hal tersebut. Belum ada orang yang mengajari kami untuk menghadapi persoalan pemanfaatan literasi digital. Seperti acara seminar, pelatihan dan sebagainya. Ditambah lagi masalah kurangnya dukungan dan arahan dari orang tua sehingga program ini tidak berjalan secara maksimal.

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa SDM sudah bekerja secara *team work*. Kekurangan yang ada di komunitas ini adalah kurang mengetahui pemanfaatan literasi digital, kurang ada seminar pengetahuan tentang pemanfaatan literasi digital kepada para remaja, kurang ada arahan dari orang tua dalam memahami literasi digital bagi kehidupan dan kurang memahami pemanfaatan literasi digital dalam kehidupan. Kekurangan ini

terjadi karena salah satu masalahnya adalah SDM santri pengurus komunitas ini belum ada yang menguasai bagaimana cara menghadapi persoalan lingkungan termasuk pemanfaatan literasi digital, sehingga pengurus komunitas ini belum dapat memberikan bimbingan atau pengajaran secara detail kepada para remaja bagaimana menghadapi dan memaksimalkan persoalan dan pemanfaatan literasi digital. Kelemahan SDM pengurus komunitas disebabkan belum ada orang yang mengajari pengurus komunitas ini untuk menghadapi persoalan pemanfaatan literasi digital. Seperti acara seminar, pelatihan dan sebagainya. Ditambah lagi masalah kurang ada dukungan dan arahan dari orang tua dan lingkungan sehingga program ini tidak berjalan secara maksimal. Selain itu, tidak ada upaya untuk mengembangkan komunitas santri ini dalam mengatasi dan mengembangkan pemanfaatan literasi digital serta menciptakan produk yang memiliki nilai jual. Di bawah ini gambar saat wawancara dengan pengurus karang taruna:



Gambar 4.1
Proses Silaturahmi dan Wawancara dengan Pengurus Komunitas Karang Taruna

b. Community Mapping

Langkah ini merupakan upaya untuk melakukan pemetaan asset yang dimiliki oleh Komunitas karang taruna di dusun Rayap Arjasa Jember. Adapun hasilnya yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.2
Hasil Pemetaan Asset Komunitas Karang Taruna Dalam Kecakapan Literasi Digital Di Dusun Rayap Arjasa Jember

a. Pembahasan/Diskusi Keilmuan

Pelaksanaan pemberdayaan di Komunitas kualitas SDM karang taruna dalam mewujudkan kecakapan literasi digital di Dusun Kemuning Lor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember telah dilaksanakan dengan berbagai tahapan berikut yaitu tahap *Define, Discovery, Dream, Design* dan *Deliver*. 5 tahapan tersebut menghasilkan pengembangan kualitas asset SDM kualitas SDM karang taruna dalam mewujudkan kecakapan literasi digital di Dusun Kemuning Lor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember, sehingga kualitas SDM karang taruna dalam mewujudkan kecakapan literasi digital di Dusun Kemuning Lor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember. Mereka melakukan pemberdayan yang bertujuan sebagai upaya untuk mengarahkan para kualitas SDM karang taruna dalam mewujudkan kecakapan literasi digital di Dusun Kemuning Lor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember agar selalu *up date* atas terhadap media sosial yang berkembang dengan sangat cepat. Program ini di bagi menjadi 3 Tahapan, diantaranya: sosialisasi, penyuluhan serta pendampingan dan evaluasi. Dalam melaksanakan kegiatan ini perlu adanya kerja sama dengan karang taruna dan pihak Desa selaku tuan rumah, dan masyarakat sekitar sebagai peserta, sehingga program ini dapat berjalan dan berkelanjutan.

Ada beberapa hasil penelitian dan pengabdian yang berkaitan dengan pemberdayaan ini, yaitu sebagai berikut. *Pertama*, pemberdayaan yang dilakukan oleh Eka Zuni Lusi Astuti dkk.⁶ Mereka melakukan pemberdayan yang bertujuan untuk pemberdayaan kepemudaan di bidang sosial, budaya dan ekonomi perlu disertai dengan gerakan literasi digital. Kedua, dengan keterampilan literasi digital pemuda dapat berkontribusi pada pembangunan desa melalui penggunaan internet. Pada era digital ini, pemuda tidak dapat dilepaskan dari teknologi informasi. Sirkades berupaya memberdayakan pemuda agar melek digital sehingga berpartisipasi membangun desa melalui pemanfaatan teknologi informasi. Menggunakan startegi pemberdayaan masyarakat dengan pendekatan

⁶ Eka Zuni Lusi Astuti, *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran dan Dakwah Pembangunan* Vol. 3, no. 2 (2019), hal. 331-352, doi: 10.14421/jpm.2019.032-05 <http://ejournal.uin-suka.ac.id/dakwah/jpmi/index>

pengelolaan sumberdaya berbasis komunitas, Sipkades berupaya mendorong pemuda supaya mampu mengenali potensi lokal desa slogan yang tepat “*think globally, act locally*.”

Kedua, hasil pengabdian oleh Widyastuti dkk.⁷ Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengidentifikasi realitas kegiatan perempuan dalam menggunakan media digital. Subjek penelitian adalah pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Daerah Istimewa Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan kualitatif untuk mengamati informasi di antara temuan informan. Hasil penelitian ini adalah perempuan telah membatasi akses teknologi informasi dan komunikasi. Perempuan menggunakan media digital untuk mendapatkan informasi yang mendukung kegiatan responden. Responden menggunakan ponsel dan komputer pribadi untuk mengakses internet. Responden menggunakan ponsel lebih sering dibanding komputer pribadi. Penelitian ini memberikan masukan kebijakan bahwa melek digital memainkan peran penting guna kelanjutan kegiatan perempuan. Proses adopsi sebuah teknologi inovatif meningkatkan kemampuan perempuan untuk meningkatkan kegiatan UMKM. Selain itu, akses internet meningkatkan keberlanjutan ekonomi perempuan.

SIMPULAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di *Dusun Rayap Desa kemuning Lor Kecamatan ARjasa Kabupaten Jember*. Topik yang telah ditentukan adalah Pengembangan SDM Komunitas karang taruna. Komunitas yang dikembangkan adalah komunitas pengembangan kualitas SDM karang taruna dalam mewujudkan kecakapan literasi digital di Dusun Kemuning Lor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember.

Berdasarkan hasil silaturahmi, pemetaan komunitas, pemetaan asosiasi dan institusi, pemetaan asset individu, proses *leacky bucket*, dan penentuan program dengan skala prioritas, maka asset yang paling utama untuk dikembangkan di Komunitas muslimat dusun rayap adalah asset yang paling utama untuk dikembangkan adalah Asset Individu SDM yang kurang menguasai tentang komunikasi keluarga membentuk akhlak remaja melalui literasi digital, karena Asset tersebut sangat berpengaruh terhadap berpengaruh terhadap kualitas akhlak remaja,

⁷ Widyastuti, Dhyah Ayu Retno, Ranggabumi Nuswantoro, dan Thomas Adi Purnomo Sidhi. “Literasi Digital Pada Perempuan Pelaku Usaha Produktif di Daerah Istimewa Yogyakarta.” *Jurnal AspiKom* 3, no. 1 (2016): 1–15.

kondisi lingkungan keluarga yang harmonis dan kualitas pembelajaran akhlak berbasis literasi digital.

Dari hasil 6 metode atau alat instrument di Komunitas pengembangan kualitas SDM karang taruna dalam mewujudkan kecakapan literasi digital di Dusun Kemuning Lor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember, maka impian, mimpi, keinginan atau tujuan yang diharapkan. yaitu sebagai berikut: 1) untuk mengembangkan kualitas komunitas karang taruna Dusun Rayap pada aspek pengembangan komunikasi keluarga dalam membangun akhlak remaja. 2) Untuk mengembangkan kualitas remaja Dusun Rayap dalam mengelola dan menerapkan literasi digital. 3) untuk mengembangkan kualitas remaja Dusun Rayap pada aspek pemahaman dan praktek pengelolaan literasi digital. 4) untuk mengembangkan kualitas remaja Dusun Rayap dalam pemanfaatan literasi digital dalam membentuk akhlak.

Perancangan dan pengorganisasian program telah dilakukan di komunitas tersebut, sehingga pelaksanaan pelatihan dan pendampingan di Komunitas muslimat Dusun Rayap Desa Kemuning Lor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember berjalan dengan optimal. Evaluasi dilakukan pada waktu proses kegiatan dan akhir kegiatan pengabdian.

Adapun hasil pengabdian di Komunitas pengembangan kualitas SDM karang taruna dalam mewujudkan kecakapan literasi digital di Dusun Kemuning Lor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember yaitu: 1) Penyuluhan dan pendampingan pengembangan kualitas remaja pada aspek pemahaman literasi digital berjalan dengan optimal. 2) Penyuluhan dan pendampingan pengelolaan berbagai macam literasi digital berjalan dengan optimal. 3) Penyuluhan dan pendampingan pada aspek pembiasaan berkomunikasi yang baik dalam sehari-hari berjalan dengan optimal. 5) Penyuluhan dan pendampingan pemeriksaan kesehatan bersama berjalan dengan optimal. 6) Penyuluhan dan pendampingan kualitas komunikasi keluarga berjalan dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Tulus Junanto, dan Rachmi Afriani, “Implementasi Digital-Age Literacy dalam Pendidikan Abad 21 di Indonesia”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*, (Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surakarta, 2016): <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/9820>.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), “Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018” (Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2019); Peneliti, “Survey

Penggunaan TIK 2017 Serta Implikasinya Terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat

Diadopsi dari Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3091 Tahun 2020 Tentang Paradigma Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2020, Ditetapkan di Jakarta pada tanggal 08 Juni 2020

Donny, *Kerangka Literasi Digital Indonesia* (Diakses dari <http://literasidigital.id/books/kerangka-literasi-digital-indonesia/>, 2017).

Eka Zuni Lusi Astuti, *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran dan Dakwah Pembangunan* Vol. 3, no. 2 (2019), hal. 331-352, doi: 10.14421/jpm.2019.032-05 <http://ejournal.uin suka.ac.id/dakwah/jpmi/index>
<https://www.bps.go.id/indicator/12/1975/1/jumlah-penduduk-pertengahan-tahun.html>

Oki Sutopo Rahadiano, “Pemuda dan Resistensi: Sebuah Refleksi Kritis,” *Jurnal Studi Pemuda* 5, no. 2 (2016): 502–6; Meitasari, “Minat Pemuda Desa Untuk Urbanisasi di Desa Sukasari, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat,” *Jurnal Geografi Edukasi Dan Lingkungan* 1, no. 1 (2017)

Rila Setyaningsih, Hustinawaty, Edy P, Abdullah, “Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning”, *Jurnal Aspikom* 3, no. 6 (2019): 1200, <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>.

Teguh Prihanto, “Perubahan Spasial dan Sosial-Budaya Sebagai Dampak Megaurban di Daerah Pinggiran Kota Semarang,” *Jurnal Teknik Sipil dan Perencanaan* 12, no. 1 (2010)

Widyastuti, Dhyah Ayu Retno, Ranggabumi Nuswantoro, dan Thomas Adi Purnomo Sidhi. “Literasi Digital Pada Perempuan Pelaku Usaha Produktif di Daerah Istimewa Yogyakarta.” *Jurnal Aspikom* 3, no. 1 (2016)

Yasraf Amir Piliang, “Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial”, *Jurnal Sosioteknologi* 27, no.11 (2012)