

PEMBERDAYAAN MAHASISWA DAN PEMUDA MELALUI PENDAMPINGAN LITERASI DIGITAL BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI KABUPATEN ACEH SINGKIL

Empowerment of Students and Youth through Information Technology- Based Digital Literacy Assistance in Aceh Singkil Regency

Putra Ilhamsyah¹⁾, Soraya Lestari²⁾, Lisnawati³⁾

^{1,2,3}Fakultas Sosial Sains dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ubudiyah Indonesia

Email Corresponding author: putra@uui.ac.id

Abstrak

Transformasi digital menuntut peningkatan kompetensi masyarakat, khususnya mahasiswa dan pemuda sebagai agen perubahan sosial. Namun, tingkat literasi digital di wilayah daerah berkembang masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan pemahaman teknologi, penggunaan internet yang belum produktif, serta minimnya pendampingan berbasis praktik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital mahasiswa dan pemuda melalui program pendampingan literasi digital berbasis teknologi informasi di Kabupaten Aceh Singkil. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pembelajaran partisipatif melalui pelatihan, praktik langsung, diskusi kelompok, dan pendampingan intensif selama empat minggu. Peserta kegiatan berjumlah 35 orang yang terdiri dari mahasiswa dan pemuda komunitas lokal. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test dan post-test serta observasi keterampilan digital peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan kompetensi digital peserta dengan rata-rata skor meningkat dari 56,4 menjadi 82,7 atau mengalami peningkatan sebesar 46,63%. Selain itu, peserta mampu mengaplikasikan teknologi untuk produktivitas digital seperti pembuatan konten edukatif, pengelolaan dokumen digital, dan pemanfaatan platform kolaborasi daring. Program ini menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik dan partisipatif efektif dalam memberdayakan generasi muda di era digital. Kegiatan ini diharapkan menjadi model pemberdayaan masyarakat berbasis literasi digital yang berkelanjutan di daerah.

Kata Kunci: Literasi Digital, Pemberdayaan Pemuda, Teknologi Informasi

Abstract

Digital transformation requires improved community competencies, particularly among students and youth as agents of social change. However, digital literacy levels in developing regions still face challenges such as limited technological understanding, non-productive internet usage, and lack of practice-based mentoring programs. This community service program aims to enhance digital competencies among students and youth through information technology-based digital literacy assistance in Aceh Singkil Regency. The implementation employed a participatory learning approach consisting of training sessions, hands-on practice, group discussions, and intensive mentoring over four weeks. A total of 35 participants, including university students and local youth members, were involved. Evaluation was conducted through pre-test and post-test assessments along with skill observations. The results indicated a significant improvement in participants' digital competencies, with average scores increasing from 56.4 to 82.7, representing a 46.63% improvement. Participants demonstrated the ability to utilize digital tools for productive purposes such as educational content creation, digital document management, and online collaboration platforms. The program proves that participatory and practice-based mentoring effectively empowers youth in the digital era and can serve as a sustainable community empowerment model.

Keywords: Digital Literacy, Youth Empowerment, Information Technology

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan, ekonomi, sosial, dan tata kelola organisasi. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara individu berinteraksi dan memperoleh informasi, tetapi juga menuntut kemampuan baru berupa literasi digital sebagai kompetensi dasar abad ke-21. Literasi digital tidak lagi dimaknai sebatas kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, melainkan mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, memproduksi, serta menggunakan informasi digital secara kritis, etis, dan produktif.

Secara global, literasi digital menjadi indikator penting dalam pembangunan sumber daya manusia. Organisasi internasional seperti UNESCO menempatkan literasi digital sebagai bagian dari kompetensi pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) yang berperan dalam meningkatkan partisipasi sosial dan daya saing ekonomi masyarakat. Individu yang memiliki tingkat literasi digital tinggi cenderung lebih adaptif terhadap perubahan teknologi, memiliki kemampuan kolaborasi yang lebih baik, serta mampu memanfaatkan teknologi untuk kegiatan produktif dan inovatif.

Di Indonesia, percepatan transformasi digital terus didorong melalui berbagai kebijakan nasional, termasuk penguatan ekosistem digital dan peningkatan kompetensi masyarakat berbasis teknologi informasi. Namun demikian, kesenjangan literasi digital masih menjadi tantangan utama, khususnya di wilayah luar pusat pertumbuhan ekonomi. Akses teknologi yang semakin luas belum sepenuhnya diikuti oleh kemampuan pemanfaatan teknologi secara optimal. Banyak pengguna internet masih berada pada tahap penggunaan konsumtif, seperti aktivitas hiburan digital, dibandingkan pemanfaatan teknologi untuk pengembangan kapasitas diri, pendidikan, maupun kewirausahaan digital.

Mahasiswa dan pemuda merupakan kelompok strategis dalam pembangunan masyarakat digital karena memiliki tingkat adaptasi teknologi yang relatif tinggi serta potensi sebagai agen perubahan sosial. Kelompok ini diharapkan mampu menjadi

motor penggerak transformasi digital di lingkungan masyarakat. Namun berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Kabupaten Aceh Singkil, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi informasi oleh mahasiswa dan pemuda masih belum optimal dalam mendukung produktivitas akademik maupun pengembangan kompetensi profesional. Sebagian besar penggunaan teknologi masih terbatas pada komunikasi media sosial dan konsumsi konten digital.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara akses teknologi dan kompetensi literasi digital. Kondisi ini umumnya disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan pelatihan berbasis praktik, kurangnya pendampingan berkelanjutan, serta belum tersedianya model pembelajaran digital yang kontekstual dengan kebutuhan masyarakat lokal. Program pelatihan yang bersifat satu arah dan jangka pendek sering kali tidak mampu menghasilkan perubahan keterampilan yang berkelanjutan karena peserta tidak memperoleh pengalaman belajar aplikatif.

Dalam perspektif pemberdayaan masyarakat, pendekatan pendampingan partisipatif menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan kapasitas individu dan komunitas. Pendampingan memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dua arah yang melibatkan partisipasi aktif peserta dalam memahami dan mengaplikasikan teknologi informasi. Model ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembangunan kepercayaan diri, kemampuan kolaborasi, serta kemandirian digital masyarakat.

Pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian dari tridharma perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam menjembatani kesenjangan kompetensi digital tersebut. Perguruan tinggi tidak hanya berfungsi sebagai pusat pendidikan formal, tetapi juga sebagai agen transformasi sosial melalui transfer ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat. Melalui kegiatan pengabdian berbasis literasi digital, institusi akademik dapat berkontribusi langsung dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di tingkat lokal.

Kabupaten Aceh Singkil sebagai wilayah dengan perkembangan teknologi yang terus meningkat memerlukan program

pemberdayaan yang mampu mengarahkan generasi muda pada pemanfaatan teknologi secara produktif. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pengabdian masyarakat yang tidak hanya memberikan pelatihan teoritis, tetapi juga pendampingan intensif berbasis praktik dan pembelajaran partisipatif agar peserta mampu menginternalisasi keterampilan digital secara berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan fokus pada pemberdayaan mahasiswa dan pemuda melalui pendampingan literasi digital berbasis teknologi informasi. Program ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi digital peserta melalui pendekatan pembelajaran partisipatif yang melibatkan pelatihan, praktik langsung, kolaborasi kelompok, serta pendampingan berkelanjutan.

Adapun tujuan kegiatan ini adalah:

1. meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa dan pemuda;
2. mendorong pemanfaatan teknologi informasi secara produktif dan bertanggung jawab;
3. membangun ekosistem pembelajaran digital berbasis komunitas; serta
4. menghasilkan model pemberdayaan masyarakat berbasis literasi digital yang dapat direplikasi pada wilayah lain dengan karakteristik serupa.

Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak pada peningkatan keterampilan individu, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan kapasitas sosial masyarakat dalam menghadapi tantangan transformasi digital secara berkelanjutan.

2. METODE

A. Pendekatan Kegiatan

Metode yang digunakan adalah Participatory Learning Approach, yaitu peserta terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran.

B. Lokasi dan Waktu

Lokasi: Kabupaten Aceh Singkil

Waktu: Februari – Maret 2026

Durasi: 4 minggu (8 sesi pelatihan)

C. Peserta

Jumlah peserta sebanyak 35 orang terdiri dari:

1. 20 Mahasiswa
2. 15 Pemuda komunitas

D. Tahapan Pelaksanaan

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan

Tahap	Kegiatan	Output
Persiapan	Observasi & kebutuhan peserta	Modul pelatihan
Pelatihan	Literasi digital & aplikasi TI	Pemahaman & konsep
Praktik	Penggunaan tools digital	Keterampilan teknis
Pendampingan	Project digital peserta	Produk digital
Evaluasi	Pre-post test	Data peningkatan

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Pre-test dan post-test
2. Observasi keterampilan
3. Dokumentasi kegiatan
4. Kuesioner kepuasan peserta

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Kompetensi Awal Peserta

Hasil pre-test menunjukkan tingkat kompetensi digital masih berada pada kategori sedang.

Tabel 2. Skor Kompetensi Digital Awal

Aspek Kompetensi	Skor Rata-rata
Penggunaan aplikasi digital	58
Manajemen informasi	54
Kolaborasi online	55
Keamanan digital	59
Rata-rata	56,4

Hal ini menunjukkan peserta belum optimal dalam pemanfaatan teknologi secara produktif.

B. Implementasi Pendampingan

Materi pelatihan meliputi:

1. Literasi digital dasar

2. Cloud collaboration tools
3. Pengelolaan dokumen digital
4. Pembuatan konten edukatif
5. Keamanan data digital

Pendampingan dilakukan melalui praktik langsung sehingga peserta belajar berbasis pengalaman.



Gambar 2. Peserta Kegiatan TIK

C. Peningkatan Kompetensi Peserta

Tabel 3. Perbandingan Pre-test dan Post-test

Indikator	Pre - test	Post -test	Peningkatan
Penguasaan aplikasi	57	84	+27
Kolaborasi digital	55	81	+26
Manajemen informasi	54	80	+26
Keamanan digital	60	86	+26
Rata-rata	56,4	82,7	+46,63%

Hasil menunjukkan peningkatan signifikan setelah program pendampingan.

D. Dampak Program

Beberapa capaian nyata:

1. 78% peserta mampu membuat konten edukasi digital
2. 71% menggunakan platform kolaborasi daring
3. 65% mulai memanfaatkan teknologi untuk kegiatan akademik dan organisasi



Gambar 1. Memaparkan Konsep TIK

Pendekatan partisipatif terbukti meningkatkan keterlibatan peserta karena proses belajar bersifat praktik langsung.

Hasil pelaksanaan program pemberdayaan mahasiswa dan pemuda melalui pendampingan literasi digital berbasis teknologi informasi di Kabupaten Aceh Singkil menunjukkan adanya peningkatan kompetensi digital peserta secara signifikan baik dari aspek kognitif, teknis, maupun perilaku digital. Peningkatan skor rata-rata peserta dari 56,4 menjadi 82,7 tidak hanya merepresentasikan keberhasilan transfer pengetahuan, tetapi juga menunjukkan perubahan pola pemanfaatan teknologi dari aktivitas konsumtif menuju penggunaan produktif dan kolaboratif.

Secara konseptual, literasi digital tidak sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, melainkan mencakup kemampuan memahami informasi digital, berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, serta menjaga keamanan data. Kerangka literasi digital global menempatkan kompetensi digital sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21 yang berperan dalam peningkatan kapasitas individu dan pembangunan sosial. Temuan dalam kegiatan ini memperlihatkan bahwa keterampilan tersebut dapat berkembang secara optimal ketika pembelajaran dilakukan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Pendekatan pembelajaran partisipatif yang diterapkan dalam program ini terbukti menjadi faktor determinan keberhasilan kegiatan. Model pembelajaran partisipatif menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar melalui diskusi, praktik, refleksi, dan kolaborasi. Dalam konteks kegiatan ini, peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga menyelesaikan proyek digital secara mandiri dan kelompok. Proses ini mendorong terbentuknya experiential learning, yaitu pembelajaran berbasis

pengalaman yang meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada tahap awal kegiatan, sebagian besar peserta mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi kolaborasi daring dan pengelolaan dokumen digital berbasis cloud. Namun setelah pendampingan intensif, peserta mampu mengintegrasikan berbagai platform teknologi dalam aktivitas akademik dan organisasi. Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan *self-efficacy* digital, yaitu kepercayaan diri individu dalam menggunakan teknologi untuk menyelesaikan tugas tertentu.

Dari perspektif pemberdayaan masyarakat, program ini memperlihatkan transformasi peran mahasiswa dan pemuda sebagai aktor pembangunan berbasis teknologi. Sebelum kegiatan berlangsung, teknologi lebih banyak digunakan sebagai sarana hiburan dan komunikasi informal. Setelah pendampingan, peserta mulai memanfaatkan teknologi untuk produksi konten edukatif, manajemen informasi, serta kolaborasi komunitas. Transformasi tersebut menunjukkan pergeseran paradigma dari digital user menuju digital creator.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa relevansi materi pelatihan terhadap kebutuhan nyata peserta menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Materi dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal sehingga peserta merasakan manfaat langsung dari setiap sesi pelatihan. Pendekatan berbasis kebutuhan (*needs-based learning*) terbukti meningkatkan motivasi intrinsik peserta dan mempercepat proses adopsi teknologi.

Selain peningkatan kompetensi individu, kegiatan ini juga menghasilkan dampak sosial berupa terbentuknya ekosistem pembelajaran digital komunitas. Interaksi selama program menciptakan jaringan kolaboratif antar peserta yang berpotensi menjadi komunitas belajar berkelanjutan. Fenomena ini memperkuat konsep *community empowerment* yang menekankan pembangunan kapasitas kolektif melalui partisipasi aktif masyarakat.

Aspek lain yang mengalami peningkatan signifikan adalah kesadaran keamanan digital. Sebelum pelatihan, sebagian peserta belum

memahami pentingnya perlindungan data pribadi dan etika digital. Setelah pendampingan, peserta menunjukkan perubahan perilaku seperti penggunaan kata sandi yang lebih kuat, penyimpanan data berbasis cloud yang aman, serta peningkatan kesadaran terhadap informasi palsu (*misinformation*). Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital memiliki dimensi etis selain dimensi teknis.

Meskipun program menunjukkan hasil positif, beberapa tantangan masih ditemukan selama pelaksanaan kegiatan. Variasi tingkat kemampuan awal peserta menyebabkan perbedaan kecepatan pemahaman materi. Selain itu, keterbatasan perangkat teknologi pada sebagian peserta menjadi kendala dalam pelaksanaan praktik mandiri. Kondisi jaringan internet yang belum stabil di beberapa lokasi juga mempengaruhi efektivitas pembelajaran daring. Tantangan ini menunjukkan bahwa keberhasilan program literasi digital di daerah memerlukan dukungan infrastruktur serta kebijakan pendukung yang berkelanjutan.

Jika dibandingkan dengan model pelatihan konvensional yang bersifat satu arah, pendekatan pendampingan berkelanjutan dalam kegiatan ini terbukti lebih efektif dalam menghasilkan perubahan kompetensi dan perilaku. Pendampingan memungkinkan proses umpan balik langsung, adaptasi metode pembelajaran, serta penguatan kemampuan peserta secara bertahap. Dengan demikian, keberhasilan program tidak hanya ditentukan oleh materi pelatihan, tetapi juga oleh kualitas interaksi antara fasilitator dan peserta.

Implikasi praktis dari kegiatan ini menunjukkan bahwa program pengabdian masyarakat berbasis literasi digital sebaiknya dirancang dalam bentuk pendampingan jangka menengah dengan pendekatan praktik langsung. Perguruan tinggi dapat berperan sebagai pusat transfer teknologi kepada masyarakat melalui kolaborasi dengan komunitas pemuda lokal. Model ini berpotensi mendukung agenda transformasi digital nasional, khususnya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di wilayah daerah.

Secara akademik, temuan kegiatan ini memperkuat argumentasi bahwa literasi digital merupakan instrumen strategis dalam

pembangunan sosial berbasis pengetahuan. Pendampingan berbasis pembelajaran partisipatif mampu menciptakan perubahan kompetensi yang lebih berkelanjutan dibandingkan pendekatan pelatihan tradisional. Oleh karena itu, model pemberdayaan yang diterapkan dalam kegiatan ini dapat direplikasi pada konteks wilayah lain dengan adaptasi kebutuhan lokal.

Dengan mempertimbangkan hasil, tantangan, dan dampak yang dihasilkan, program ini menunjukkan bahwa integrasi antara teknologi informasi, pendekatan partisipatif, dan pemberdayaan komunitas merupakan strategi efektif dalam meningkatkan kesiapan generasi muda menghadapi era transformasi digital.

4. KESIMPULAN

Program pemberdayaan mahasiswa dan pemuda melalui pendampingan literasi digital berbasis teknologi informasi di Kabupaten Aceh Singkil berhasil meningkatkan kompetensi digital peserta secara signifikan. Pendekatan pembelajaran partisipatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi informasi dan mendorong pemanfaatan teknologi secara produktif.

Program ini dapat direplikasi sebagai model pengabdian masyarakat berbasis transformasi digital di wilayah daerah lainnya dengan penyesuaian konteks lokal.

5. REFERENSI

- Ariyani, D. (2022). Digital literacy development in higher education. *Journal of Educational Technology*, 14(2), 101–112.
- Hobbs, R. (2020). *Digital and Media Literacy*. New York: Oxford University Press.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). *Indeks Literasi Digital Indonesia*.
- Nasution, A., & Rahman, F. (2021). Community empowerment through digital training. *Indonesian Journal of Community Engagement*, 5(1), 45–56.
- UNESCO. (2021). *Digital Literacy Global Framework*. Paris: UNESCO Publishing.