

Membangun Keterampilan Digital Sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat Desa Sindangbarang Kabupaten Kuningan Jawa Barat

Tito Sugiharto^{1*}, Panji Novantara², Ali Abdurohman³, Neno Arisma⁴

^{1,2,3,4} Universitas Kuningan

Jl Cut Nyak Dien No.39 Kabupaten Kuningan, Jawa Barat, Indonesia

email korespondensi: tito@uniku.ac.id

Submit: 29-01-2025 | Revisi : 14-03-2025 | Terima : 16-04-2025 | Terbit Online : 22-04-2025

Abstrak

Keterampilan digital merupakan kemampuan yang sangat penting dalam menghadapi perkembangan teknologi di era digital. Kondisi terkini masyarakat desa Sindangbarang, kabupaten Kuningan, masih menghadapi kendala dalam menguasai dan memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung aktivitas sehari-hari maupun kegiatan ekonomi. Kurangnya literasi digital ini dapat menghambat partisipasi masyarakat dalam memanfaatkan peluang yang ditawarkan di era digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan warga desa dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai respons terhadap kebutuhan masyarakat akan pemahaman teknologi. Metode yang digunakan meliputi pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung dengan fokus pada keterampilan dasar penggunaan perangkat digital, keamanan digital, serta pemanfaatan media sosial dan aplikasi produktivitas untuk mendukung kegiatan sehari-hari dan ekonomi masyarakat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa masyarakat desa Sindangbarang mampu memahami dan mempraktikkan keterampilan digital yang diberikan. Hasil evaluasi kepuasan peserta menunjukkan bahwa 80% telah memahami literasi digital, 88% menguasai teknologi informasi, dan 80% memiliki pemahaman tentang keamanan digital. Kegiatan ini juga mendapat partisipasi aktif dari berbagai elemen masyarakat, seperti perangkat desa, karang taruna, kelompok PKK, dan pelaku UMKM, menjadi faktor pendukung keberhasilan kegiatan ini. Selain itu, meningkatnya pemahaman masyarakat mengenai pentingnya keamanan digital serta peluang ekonomi berbasis digital diharapkan dapat memberikan manfaat berkelanjutan dalam jangka panjang, khususnya dalam mendukung pembangunan desa yang lebih inklusif dan berbasis teknologi. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam membangun literasi digital masyarakat desa, sehingga diharapkan dapat menjadi model bagi desa lain dalam pengembangan keterampilan digital.

Kata Kunci : Keterampilan digital, Literasi digital, Pembangunan desa

Abstract

Digital skills are a very important ability in dealing with technological developments in the digital era. The current condition of the Sindangbarang Village community, Kuningan Regency, still faces obstacles in mastering and utilizing digital technology to support daily activities and economic activities. This lack of digital literacy can hinder community participation in utilizing the opportunities offered in the digital era. This community service activity aims to improve the skills of villagers in utilizing digital technology optimally. This activity was carried out in response to the community's need for technological understanding. The methods used include training, mentoring, and hands-on practice with a focus on basic skills in the use of digital devices, digital security, and the utilization of social media and productivity applications to support daily activities and the community's economy. The results of the activity showed that the Sindangbarang Village community was able to understand and practice the digital skills provided. Participant satisfaction evaluation results show that 80% have understood digital literacy, 88% have mastered information technology, and 80% have an understanding of digital security. This activity also received active participation from various elements of the community, such as village officials, youth organizations, PKK groups, and MSME players, which became a supporting factor for the success of this activity. In addition, increasing community understanding of the importance of digital security and digital-based economic opportunities is expected to provide long-term sustainable benefits, especially in supporting more inclusive and technology-based village development. This activity makes a real contribution to building digital literacy in village communities, so it is hoped that it can become a model for other villages in developing digital skills.

Keywords : Digital skills, Digital literacy, Village development



1. Pendahuluan

Kuningan merupakan salah satu kabupaten yang terletak di ujung timur wilayah Provinsi Jawa Barat dan berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Tengah. Secara astronomi Kabupaten Kuningan terletak $108^{\circ} 23' - 108^{\circ} 47'$ Bujur Timur dan $6^{\circ} 47' - 7^{\circ} 12'$ Lintang Selatan (Sugiharto et al., 2021). Wilayah ini terdiri dari 32 kecamatan, 15 kelurahan, dan 361 desa, salah satunya adalah Desa Sindangbarang. Desa Sindangbarang merupakan salah satu desa di Kecamatan Jalaksana Kabupaten Kuningan memiliki jumlah penduduk sebanyak 3.205 orang. Desa sindangbarang terletak disebelah utara Kabupaten Kuningan, memiliki jarak 14 KM dari pusat Kabupaten Kuningan. Kondisi masyarakat desa Sindangbarang pada umumnya memiliki mata pencaharian sebagai petani, buruh dan pedagang. Meskipun merupakan desa yang relatif terpencil, desa Sindangbarang memiliki infrastruktur dasar seperti jalan-jalan utama yang terhubung dengan desa-desa tetangga, fasilitas kesehatan seperti puskesmas, sekolah-sekolah dasar dan menengah, serta sarana ibadah seperti masjid dan gereja. desa Sindangbarang memiliki kehidupan budaya dan tradisi yang kuat. Masyarakatnya masih menjaga adat dan tradisi Sunda dalam berbagai kegiatan seperti upacara adat, kesenian tradisional, dan kegiatan keagamaan.

Di tengah perkembangan zaman, desa Sindangbarang mulai mengalami transformasi digital, yang ditandai dengan meningkatnya pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai aspek kehidupan. Akses terhadap internet dan perangkat digital menjadi faktor penting dalam menunjang pendidikan, ekonomi, dan interaksi sosial masyarakat desa (Wahidin et al., 2024). Salah satu permasalahan utama yang dihadapi desa Sindangbarang dalam transformasi digital adalah rendahnya literasi digital di kalangan masyarakat. Meskipun sekitar 60% warga telah memiliki akses ke internet melalui jaringan seluler, pemanfaatan teknologi dalam sektor ekonomi masih terbatas. Hanya 30% dari pelaku UMKM di desa ini yang telah menggunakan platform digital untuk pemasaran produk mereka, sementara sisanya masih mengandalkan metode konvensional seperti pemasaran dari mulut ke mulut dan penjualan langsung di pasar lokal (Amelia, 2024). Minimnya pemahaman mengenai teknologi digital menyebabkan kurangnya optimalisasi media sosial, e-commerce, serta strategi pemasaran berbasis digital, yang berujung pada terbatasnya peluang ekspansi pasar dan rendahnya daya saing produk lokal.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, inovasi dalam perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), teknologi penyimpanan data (*storage*), serta media komunikasi semakin berperan dalam mempercepat proses bisnis dan ekonomi masyarakat (Joosten et al., 2023). Namun, kurangnya literasi digital di kalangan masyarakat pedesaan masih menjadi tantangan utama dalam memanfaatkan potensi teknologi ini secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan serta pelatihan literasi digital untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam menggunakan teknologi secara efektif, baik dalam dunia pendidikan maupun dalam sektor ekonomi (Wijanarko & Erlanshari, 2023).

Dengan berbagai potensi yang dimiliki dan upaya digitalisasi yang mulai diterapkan, Desa Sindangbarang memiliki peluang besar untuk meningkatkan kualitas hidup warganya serta memperluas konektivitas dengan dunia luar. Peningkatan literasi digital, khususnya bagi pelaku UMKM dan generasi muda, akan menjadi faktor kunci dalam mendukung pertumbuhan ekonomi berbasis teknologi. Jika pelaku UMKM ingin memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan pemasaran produk, maka peningkatan kualitas produk serta pemahaman strategi pemasaran berbasis digital sangat diperlukan agar mereka dapat bersaing di pasar yang lebih luas (Amelia, 2024). Pada Gambar 1 merupakan gambaran peta desa Sindangbarang.



Gambar 1. Peta Desa Sindangbarang (Desa Sindangbarang, 2024)

Tujuan pelaksanaan kegiatan ini diantaranya adalah:

1. Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. Memberikan pemahaman yang lebih baik kepada masyarakat desa tentang konsep-konsep dasar teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seperti penggunaan komputer, internet, aplikasi *mobile*, dan perangkat digital lainnya (Novantara et al., 2024).
2. Memperluas Akses Informasi. Mengajarkan cara mengakses informasi secara online, mengenali sumber informasi yang dapat dipercaya, dan memanfaatkan internet sebagai sumber belajar, berita, dan pengetahuan

lainnya untuk memperkaya wawasan masyarakat desa.(Sugiharto et al., 2024)

3. Mengembangkan Keterampilan Digital. Melatih masyarakat desa dalam penggunaan perangkat lunak dan aplikasi yang relevan dengan kebutuhan lokal, seperti pengelolaan data, penggunaan aplikasi produktivitas, pemasaran *online*, dan lain sebagainya(Sugiharto et al., 2021).
4. Mendukung Usaha Kecil dan Menengah (UKM). Memberikan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas usaha kecil dan menengah di desa, termasuk promosi produk melalui media sosial dan e-commerce(Rumba et al., 2024).
5. Menggalakkan Kreativitas dan Inovasi. Mendorong masyarakat desa untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi digital untuk memecahkan masalah lokal, meningkatkan pelayanan publik, atau menciptakan produk dan layanan baru(Priantama & Sugiharto, 2023).

Fokus kegiatan pengabdian kepada masyarakat di desa dengan tema " Membangun Keterampilan Digital Sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat Desa Sindangbarang Kabupaten Kuningan Jawa Barat" pada aspek-aspek berikut:

1. Pelatihan Literasi Digital. Memberikan pelatihan intensif tentang dasar-dasar penggunaan komputer, internet, dan aplikasi digital kepada masyarakat desa yang belum memiliki pengetahuan atau pengalaman yang cukup dalam hal teknologi informasi.
2. Pengembangan Keterampilan Komputer. Fokus pada pelatihan keterampilan komputer seperti pengoperasian sistem operasi, penggunaan aplikasi perkantoran (seperti *Microsoft Office* atau *Google Workspace*), dan navigasi internet untuk keperluan pencarian informasi dan komunikasi *online*.
3. Pendidikan Media Sosial. Memperkenalkan penggunaan media sosial secara efektif dan bertanggung jawab, termasuk pembelajaran tentang privasi *online*, mengelola akun, membangun jejaring, dan memanfaatkan media sosial untuk keperluan pribadi dan bisnis.
4. Pengembangan Keterampilan Bisnis Digital. Mengajarkan keterampilan dalam memanfaatkan platform *e-commerce*, pemasaran digital, pembuatan konten digital, dan manajemen bisnis online untuk mendukung pengembangan usaha kecil dan menengah di desa.
5. Keamanan dan Etika Digital. Fokus pada edukasi keamanan digital seperti proteksi data, deteksi *phishing* dan *cybercrime*, penggunaan kata sandi yang kuat, serta pemahaman tentang etika dan perilaku yang tepat dalam interaksi *online* (Razzina et al., 2024).

Target luaran dari solusi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Membangun Keterampilan Digital untuk Masyarakat Desa Sindangbarang" dapat mencakup:

1. Peningkatan Literasi Digital. Target ini mencakup persentase masyarakat desa yang meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seperti penggunaan komputer, internet, aplikasi *mobile*, dan perangkat digital lainnya(Rasyad et al., 2022).
2. Jumlah Peserta Pelatihan dan Partisipasi. Target ini adalah jumlah peserta pelatihan keterampilan digital yang aktif mengikuti kegiatan pelatihan dan partisipasi dalam kegiatan komunitas belajar, workshop, atau seminar terkait teknologi digital(Latifah Husni et al., 2020, 2021).
3. Pengembangan Keterampilan Khusus. Target ini mencakup peningkatan keterampilan khusus dalam penggunaan perangkat lunak dan aplikasi tertentu, seperti aplikasi perkantoran, pemasaran online, analisis data, atau pengembangan aplikasi sederhana(Sugiharto & Irwansyah, 2020).
4. Peningkatan Akses dan Pemanfaatan Teknologi. Target ini mencakup persentase masyarakat desa yang memiliki akses dan memanfaatkan teknologi digital untuk berbagai keperluan, seperti akses informasi, pendidikan online, koneksi dengan jaringan sosial, dan penggunaan teknologi dalam usaha mereka.
5. Keamanan dan Etika Digital. Target ini adalah peningkatan kesadaran dan penerapan praktik keamanan dan etika digital di kalangan masyarakat desa, termasuk proteksi data pribadi, penggunaan yang bertanggung jawab dalam media sosial, dan tindakan preventif terhadap ancaman digital.
6. Kemandirian Digital. Target ini mencakup tingkat kemandirian masyarakat desa dalam mengelola dan memelihara infrastruktur teknologi, mengatasi masalah teknis, dan terlibat aktif dalam inisiatif digital dan pengembangan solusi berbasis teknologi.
7. Peningkatan Usaha dan Ekonomi Lokal. Target ini adalah kontribusi keterampilan digital terhadap peningkatan produktivitas, efisiensi, dan daya saing usaha kecil dan menengah (UKM) di desa, serta peningkatan pendapatan dan kesejahteraan ekonomi masyarakat desa secara keseluruhan.

Target-target tersebut bertujuan untuk mengukur dampak dan kesuksesan dari solusi yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di desa, serta memastikan bahwa upaya-upaya tersebut memberikan manfaat yang nyata bagi kemajuan dan kesejahteraan masyarakat desa secara keseluruhan.

2. Metode

Metode pelaksanaan merupakan suatu rencana yang memberikan gambaran pelaksanaan tugas baik secara umum maupun untuk setiap kegiatan(Nandi Susila et al., 2024). Kegiatan pengabdian kepada

masyarakat ini dilaksanakan dengan melibatkan tim yang terdiri dari tiga dosen dan dua mahasiswa. Rangkaian tahapan dalam pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Metodologi kegiatan pengabdian menggunakan pendekatan sistematis untuk menyelenggarakan pelatihan yang efektif dan terarah. Pelaksanaannya mencakup beberapa tahapan.

1. Studi Pendahuluan

Tim melaksanakan studi pendahuluan guna memahami kondisi awal masyarakat Desa Sindangbarang dalam aspek literasi digital, akses terhadap teknologi, serta kesadaran akan keamanan digital. Berbagai metode diterapkan dalam proses ini, termasuk studi literatur untuk mendapatkan pemahaman konseptual dan tren terkait digitalisasi di pedesaan, wawancara dengan pemangku kepentingan dan masyarakat sebagai sarana pengumpulan data kualitatif, observasi lapangan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai infrastruktur teknologi dan pola penggunaan digital di masyarakat, serta survei awal melalui kuesioner guna mengukur tingkat literasi digital serta kendala yang dihadapi warga dalam mengadopsi teknologi.

Dengan memahami tantangan utama, seperti keterbatasan akses internet, rendahnya pemahaman akan pemasaran digital di kalangan pelaku UMKM, serta kurangnya kesadaran terhadap keamanan siber, program yang dirancang dapat lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Misalnya, jika ditemukan bahwa mayoritas UMKM belum memanfaatkan e-commerce karena keterbatasan pengetahuan, maka program pelatihan dapat difokuskan pada pengenalan platform digital dan strategi pemasaran berbasis internet.

Selain itu, hasil studi ini juga menentukan strategi implementasi yang efektif, seperti memilih metode pelatihan yang sesuai (*workshop* langsung, modul *daring*, atau pendampingan individu), serta merancang materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman masyarakat. Dengan demikian, program yang diusulkan tidak hanya teoritis tetapi juga praktis dan aplikatif bagi masyarakat setempat.

2. Perencanaan PKM

Tim menyusun tujuan yang spesifik, merancang misi, serta menetapkan sasaran pelatihan dengan menyesuaikan metode pengajaran berdasarkan kebutuhan peserta. Pendekatan pembelajaran yang digunakan mencakup ceramah, demonstrasi penggunaan aplikasi, serta diskusi interaktif guna memastikan efektivitas pelatihan.

3. Pengembangan Modul Pelatihan

Materi pelatihan dirancang secara menyeluruh, mencakup dasar-dasar teknologi informasi seperti penggunaan komputer, smartphone, dan internet, serta aspek keamanan digital. Modul pelatihan disusun agar mudah dipahami dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta.

4. Pelaksanaan PKM

Tim dosen dan mahasiswa mengadakan pelatihan yang terstruktur dan bertahap untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam bidang teknologi informasi dan keamanan digital. Pelatihan ini juga mencakup diskusi, studi kasus, dan sesi praktik untuk memperdalam pemahaman peserta.

5. Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas pelatihan dengan membandingkan hasil pembelajaran peserta sebelum dan sesudah pelatihan serta menilai sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan tercapai. Monitoring secara berkala juga diterapkan untuk mengamati kemajuan peserta dan mengidentifikasi area yang masih memerlukan perbaikan guna meningkatkan kualitas pelatihan di masa mendatang.

Untuk mengukur efektivitas pelatihan, beberapa metode evaluasi digunakan, di antaranya survei kepuasan dan pemahaman, pre-test dan post-test, serta observasi langsung dan studi kasus. Survei diberikan kepada peserta setelah pelatihan untuk menilai pengalaman mereka serta mengukur tingkat pemahaman materi yang telah disampaikan. Indikator dalam survei mencakup pemahaman terhadap konsep sebelum dan sesudah pelatihan, kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta, kualitas penyampaian oleh instruktur, kemudahan dalam penerapan materi, hambatan yang dihadapi, serta saran untuk perbaikan di masa depan. Selain itu, pre-test dilakukan sebelum pelatihan guna mengukur tingkat pengetahuan awal peserta, sedangkan post-test dilakukan setelah pelatihan untuk menilai peningkatan pemahaman. Dalam hal ini, peserta mengerjakan serangkaian soal atau tugas dengan tingkat kesulitan yang sama, dan hasil dari kedua tes dibandingkan untuk melihat peningkatan pemahaman mereka. Peningkatan skor yang signifikan menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan literasi digital peserta. Sementara itu, observasi langsung dilakukan untuk mengamati interaksi peserta dengan materi dan instruktur, serta bagaimana mereka menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Dalam beberapa kasus, peserta diberikan tugas praktik atau studi kasus yang harus mereka selesaikan, sehingga

instruktur dapat menilai kemampuan mereka dalam menerapkan materi pelatihan dalam situasi nyata. Dengan pendekatan evaluasi yang komprehensif ini, efektivitas pelatihan dapat diukur secara lebih akurat dan digunakan sebagai dasar perbaikan program di masa mendatang.

Dengan kombinasi metode ini, pelatihan dapat dievaluasi secara lebih komprehensif, sehingga perbaikan dan penyesuaian dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas program di masa mendatang

6. Diseminasi Hasil

Hasil dan manfaat pelatihan disampaikan kepada masyarakat Desa Sindangbarang melalui laporan kegiatan dan publikasi. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mendorong penerapan teknologi informasi dan praktik keamanan digital yang baik di tingkat komunitas.

Metodologi ini disusun untuk memastikan pelatihan memberikan dampak yang positif dan berkelanjutan bagi masyarakat Desa Sindangbarang dalam menghadapi tantangan era digital. Peran dan tanggung jawab dosen serta mahasiswa dalam kegiatan pengabdian memiliki karakteristik yang berbeda, namun saling mendukung untuk mencapai tujuan yang sama. Berikut adalah penjelasan mengenai peran dan tugas keduanya:

Peran dan Tugas Dosen(Tito Sugiharto dan Panji Novantara):

1. Perencana kegiatan. Dosen berperan dalam merancang dan merencanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, termasuk menyusun kurikulum, materi pelatihan, dan jadwal kegiatan.
2. Pendamping dan Pembimbing. Dosen bertindak sebagai pendamping dan pembimbing bagi mahasiswa dan peserta pelatihan dalam proses belajar dan penerapan keterampilan.
3. Tenaga ahli. Dosen memberikan pengetahuan, keahlian, dan wawasan yang mendalam terkait dengan bidang kegiatan pengabdian, seperti teknologi informasi, kewirausahaan, atau keterampilan digital.
4. Evaluasi dan monitoring. Dosen bertanggung jawab untuk melakukan evaluasi dan monitoring terhadap progres dan dampak kegiatan pengabdian, serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan dan peningkatan program.
5. *Sustainability program*. Dosen berperan dalam menyusun strategi keberlanjutan program, seperti menjalin kerja sama dengan pemangku kepentingan lokal, membentuk komunitas belajar berbasis masyarakat, atau menyediakan materi pembelajaran yang dapat terus diakses oleh peserta.

Peran dan Tugas Mahasiswa(Ali Abdurhaman dan Neno Arisma):

1. Pelaksana kegiatan. Mahasiswa terlibat secara langsung dalam menjalankan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, seperti mengajar, melatih, atau memberikan bimbingan kepada peserta pelatihan.
2. Pengembang konten. Mahasiswa dapat berperan dalam pengembangan konten pelatihan, penelitian, atau pengembangan solusi teknologi terkait dengan tema kegiatan pengabdian.
3. Penghubung dengan masyarakat. Mahasiswa berperan sebagai penghubung antara universitas dengan masyarakat, memfasilitasi komunikasi, pertukaran informasi, dan kolaborasi yang berkelanjutan.
4. Pendamping *Pasca*-Pelatihan. Mahasiswa dapat membentuk komunitas digital atau kelompok belajar untuk memberikan dukungan dan konsultasi pasca-pelatihan, sehingga peserta dapat terus mengembangkan keterampilan yang telah diperoleh.
5. Dokumentasi dan Evaluasi Lapangan. Mahasiswa bertanggung jawab dalam mendokumentasikan proses pelatihan dan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh peserta, sehingga dapat digunakan sebagai bahan rekomendasi untuk program serupa di masa mendatang.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap studi pendahuluan, data diperoleh melalui survei awal untuk mengukur tingkat literasi digital, pemahaman mengenai penguasaan teknologi informasi, dan penerapan keamanan digital di masyarakat Desa Sindangbarang. Survei ini melibatkan 25 responden yang dipilih secara acak. Gambar 3 menunjukkan bahwa 40% masyarakat memiliki pemahaman tentang literasi digital, sedangkan 60% lainnya belum memahami.



Gambar 3. Pengukuran Pemahaman Literasi Digital Sebelum PKM

Pengukuran tingkat penguasaan teknologi informasi di masyarakat Desa Sindangbarang juga dilakukan. Gambar 4 menunjukkan bahwa 48% masyarakat menguasai teknologi informasi, sementara 52% lainnya tidak menguasai.



Gambar 4. Pengukuran Pemahaman Penguasaan Teknologi Informasi Sebelum PKM

Pengukuran tingkat pemahaman tentang *digital safety* di masyarakat Desa Sindangbarang juga dilakukan. Gambar 5 menunjukkan bahwa 32% masyarakat memahami *digital safety*, sementara 68% lainnya tidak memahaminya.



Gambar 5. Pengukuran Pemahaman *Digital Safety* Sebelum PKM

Hasil dari studi pendahuluan menunjukkan beberapa masalah utama yang dihadapi oleh masyarakat Desa Sindangbarang, antara lain rendahnya literasi digital, kurangnya keterampilan dalam penguasaan teknologi informasi, dan minimnya pemahaman tentang keamanan digital. Langkah berikutnya adalah tim menyusun rencana kegiatan bersama perangkat desa dan perwakilan masyarakat. Gambar 6 menunjukkan proses diskusi untuk merancang rencana kegiatan dan mengembangkan materi pelatihan yang akan digunakan.



Gambar 6. Tim Menyusun Rencana Kegiatan

Langkah berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan pelatihan. Pelatihan ini dilaksanakan dengan metode ceramah dan demonstrasi praktik langsung kepada masyarakat Desa Sindangbarang, seperti yang terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pada proses pelaksanaan, peserta yang merupakan kumpulan masyarakat Desa Sindangbarang berjumlah 25 orang, dengan distribusi frekuensi peserta berdasarkan jenis kelamin yang ditunjukkan pada tabel 1. Komposisi peserta berdasarkan gender dapat memengaruhi hasil pelatihan, meskipun pengaruh tersebut tidak selalu bersifat langsung dan mungkin tergantung pada berbagai faktor lainnya, seperti jenis pelatihan, materi yang diajarkan, serta konteks sosial dan budaya peserta. Pelatihan ini disesuaikan dengan kebutuhan atau preferensi belajar masing-masing gender sehingga bisa lebih efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Misalnya, dengan memvariasikan metode pengajaran, baik laki-laki maupun perempuan dapat lebih mudah memahami dan mempraktikkan keterampilan yang diajarkan

Tabel 1. Distribusi Peserta Pelatihan

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Percent
1	Laki-Laki	6	24%
2	Perempuan	19	76%
	Jumlah	25	100%

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan evaluasi dan monitoring terhadap hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pada Gambar 8 terlihat adanya peningkatan pemahaman masyarakat terkait literasi digital, dengan 80% peserta yang telah memahami materi, sementara 20% lainnya masih belum memahaminya.



Gambar 8. Pengukuran Pemahaman Literasi Digital Setelah PKM

Hasil evaluasi penguasaan teknologi informasi yang ditunjukkan pada gambar 9 memperlihatkan adanya peningkatan, dengan 88% peserta yang menguasai dan 12% yang belum menguasai.



Gambar 9. Pengukuran Pemahaman Teknologi Informasi Setelah PKM

Hasil evaluasi pemahaman *digital safety* yang terlihat pada gambar 10 menunjukkan adanya peningkatan, dengan 80% peserta yang menguasai materi dan 20% yang belum menguasai.



Gambar 10. Pengukuran Pemahaman *Digital Safety* Setelah PKM

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sukses dalam meningkatkan literasi digital, kemampuan dalam teknologi informasi, dan pemahaman mengenai keamanan digital di Desa Sindangbarang. Berdasarkan hasil evaluasi, pemahaman literasi digital menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 80% peserta telah memahami materi, meskipun masih terdapat 20% yang belum memahami sepenuhnya. Selain itu, penguasaan teknologi informasi juga mengalami peningkatan, dengan 88% peserta mampu menguasai materi yang diberikan, sementara 12% lainnya masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Dalam aspek keamanan digital (*digital safety*), terjadi peningkatan pemahaman dengan 80% peserta yang telah memahami materi, meskipun 20% masih memerlukan pemahaman yang lebih mendalam. Hasil ini mencerminkan dampak positif dari pelatihan terhadap peningkatan kompetensi digital masyarakat setempat. Sebagai rekomendasi, diperlukan upaya lanjutan untuk mendampingi peserta yang masih belum memahami materi secara menyeluruh, terutama dalam aspek literasi digital dan keamanan digital. Selain itu, kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkala untuk menjaga konsistensi dan memperluas jangkauan manfaat kepada kelompok masyarakat lainnya. Kolaborasi dengan perangkat desa dan institusi pendidikan juga dapat memperkuat upaya meningkatkan keterampilan digital masyarakat, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di era digital. Namun, penting untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari pelatihan ini. Meskipun hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan digital, keberhasilan program tidak hanya dapat diukur dalam waktu dekat. Salah satu pertanyaan utama adalah apakah peserta dapat menerapkan keterampilan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan keterampilan digital dalam konteks sosial dan ekonomi sehari-hari, seperti pemanfaatan teknologi untuk bisnis lokal, pengelolaan keuangan, dan penggunaan *platform online* untuk pendidikan atau pekerjaan, sangat penting untuk memastikan keberlanjutan pelatihan ini. Oleh karena itu, upaya lanjutan perlu dirancang untuk mendampingi peserta dalam mengintegrasikan keterampilan digital ini ke dalam rutinitas mereka, dengan menyediakan pelatihan tambahan, platform diskusi, dan akses ke sumber daya yang mendukung.

Referensi

- Amelia, M. (2024). Peningkatan Pengetahuan UMKM PPKH Karawang dalam Penguasaan Literasi dan Inklusi Keuangan Serta Digital Marketing. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 7, Issue 1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
<https://doi.org/10.36257/aps.vix>
- Joosten, Elly, & Caroline. (2023). Peningkatan Keterampilan Aplikasi Komputer Pada Guru Sekolah Menggunakan Microsoft Office. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 6, Issue 1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- Latifah Husni, N., Lutfi, I., Anisah, M., Silvia Handayani, A., Teknik Elektro, J., & Negeri Sriwijaya, P. (2021). Memperkenalkan Coding Arduino Untuk Siswa SMPIT Harapan Mulia Palembang. 4(2). <https://doi.org/10.36257/aps.vix>
- Latifah Husni, N., Silvia Handayani, A., Wijanarko, Y., Prihatini, E., Muslimin, S., Irdyanti, Y., & Andika Pratama, D. (2020). Pengenalan Kendali Robot Sampah Berbasis IPAD di SMPIT Harapan Mulia Palembang. 3(1).
- Novantara, P., Sugiharto, T., Nursyamsu, R., & Kunci, K. (2024). Pemanfaatan AI Ads untuk Digital Marketing
- Priantama, R., & Sugiharto, T. (2023). Pemanfaatan Teknologi QR Money Dalam Meningkatkan Tata Kelola Usaha Di Bumdes Bina Bersama. 6(3). <https://doi.org/10.36257/aps.vix>
- Produk UMKM di Desa Cimaranten Kuningan. 3(1). <https://doi.org/10.25134/jise.v1i2.96>
- Rasyad, S., Latifah Husni, N., Silvia Handayani, A., Aaliyah Maharani, A., Sobri, M., & Hasan, A. (2022). Mengenalkan Keunggulan Politeknik Negeri Sriwijaya Ke Dunia Internasional melalui Video Wawancara Dengan kepala Humas Polsri. 5(3). <https://doi.org/10.36257/aps.vix>
- Razzina Ainun Nisa, A., Rafif Ardyansyah, M., & Yuniati Baolifa Betore Kerans, M. (2024). Strategi Cerdas dan Aman Menggunakan Media Sosial Bagi Generasi X dan Z. *APTEKMAS*, 7(2).
- Rumba, M. F., Da Silva, G. C. K. D., Besli, E., Mo'ong Parera, M. D., Subu, T. B., Yansen, A., & Assan, B. (2024). COCOASIK: Dari Bola Menuju Global Pelatihan Digital Marketing UMKM Industri Kakao, Bola, NTT. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 7, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- Sugiharto, T., & Irwansyah, M. (2020). Inovasi Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Surat Keterangan Pendamping Ijazah Berbasis Web. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(2), 325. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i2.1903>
- Sugiharto, T., Jaelani, A. J., & Somantri, M. I. (2021). Pengenalan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Web Bagi Masyarakat Desa Cibinuang Kuningan. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Sugiharto, T., Novantara, P., & Sutabri, T. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Penggunaan Digital Safety Di Desa Cimaranten. 7(2).
- Wahidin, A. J., Saputra, E. P., Setiawati, E. E., & Widiyanto, K. (2024). Inovasi Digital Untuk PKK Kelurahan Babakan Dengan Pelatihan Microsoft Word. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 7, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- Wijanarko, A., & Erlanshari, A. (2023). Pelatihan E-Commerce Menggunakan Sistem Informasi SIKOSAN. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 6, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- Nandi Susila, M., Jurnaidi Wahidin, A., & Sarwoyo, V. (2024). Edukasi Teknologi Internet Dan Media Sosial Guna Membangun Keterampilan Digital Bagi Yatim Dan Dhuafa Tarbiyyatul Qolbi Nusantara. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 7, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>