

Peningkatan Keterampilan Digital Kelompok Informasi Masyarakat & Karang Taruna Desa Srigonco Kabupaten Malang

Roy Erza Faraby¹, Adilla Ghoniyya Ashari², Tetuko Juvica Suroso³, Belva Pratidina⁴, Nadya Nisa Putri Aryani⁵, Astrida Fitri Nuryani⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Brawijaya, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Roy Erza Faraby

E-mail: erzafarabby@student.ub.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini membahas peningkatan keterampilan digital di kalangan Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) dan Karang Taruna Desa Srigonco, Kabupaten Malang. Perkembangan teknologi yang pesat mengharuskan kelompok masyarakat untuk beradaptasi dengan alat digital guna komunikasi dan penyebaran informasi yang efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan partisipatif, melibatkan sesi pelatihan yang fokus pada berbagai kompetensi digital, termasuk manajemen media sosial, pembuatan konten digital, dan strategi pemasaran online. Peserta terlibat dalam aktivitas praktis yang dirancang untuk membangun keterampilan dan kepercayaan diri dalam memanfaatkan platform digital. Selain itu, studi ini menyoroti pentingnya dukungan berkelanjutan dan sumber daya untuk mempertahankan keterampilan ini dalam jangka waktu panjang.

Kata kunci - Keterampilan digital, Karang Taruna, Keberlanjutan, Desa Srigonco

Abstract

This activity addresses the enhancement of digital skills among the Community Information Group (KIM) and Karang Taruna in Srigonco Village, Malang Regency. The rapid advancement of technology necessitates that community groups adapt to digital tools for effective communication and information dissemination. The research employs a participatory approach, involving training sessions focused on various digital competencies, including social media management, digital content creation, and online marketing strategies. Participants engaged in hands-on activities designed to build practical skills and confidence in utilizing digital platforms. Additionally, the study highlights the importance of ongoing support and resources for sustaining these skills over time.

Keywords - Digital skills, Youth Community, Sustainability, Srigonco Village

PENDAHULUAN

Di zaman globalisasi yang serba cepat ini, perkembangan teknologi menjadi sesuatu yang tidak bisa dipungkiri. Dalam merespon arus perkembangan tersebut, masyarakat juga dihadapkan dengan tantangan untuk terus bisa menyeimbangkannya dengan keterampilan digital yang baik. Keterampilan digital merupakan suatu kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan juga tepat guna. Komunikasi digital dan juga pembuatan konten digital adalah dua dari sekian banyak cakupan keterampilan digital yang patut untuk dikuasai oleh masyarakat, terlebih lagi pada generasi muda. Hal ini dikarenakan keahlian dalam berkomunikasi dan berjejaring menggunakan alat digital seperti sosial media serta keahlian dalam menciptakan dan mengedit konten digital pasti akan sangat berguna untuk menunjang proses penyerapan informasi. Keterampilan digital ini pada akhirnya menjadi sangat esensial di era serba modern ini karena memang teknologi digital dimanfaatkan di hampir semua aspek kehidupan termasuk pendidikan dan juga pekerjaan. Dengan menguasai keterampilan digital ini, seseorang bisa lebih mudah untuk melakukan penyesuaian pada perubahan teknologi serta mengambil peluang kesempatan yang ada.

Selama beberapa tahun terakhir ini, Indonesia sendiri sudah mengalami perkembangan yang cukup signifikan dalam hal keterampilan digital. Dari data yang didapat dari peluncuran ketiga Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) tahun 2024 di 514 kabupaten dan kota, terdapat kenaikan sebesar 0,16 dari tahun lalu yaitu sebesar 43,34 poin dimana hal ini bisa menjadi penanda adanya peningkatan kesiapan digital pada masyarakat dengan indeks pada pilar keterampilan digital sebesar 58,25 (Pusbang Aptika IKP, 2024). Peningkatan ini juga menunjukkan upaya pemerintah dalam mendukung pengembangan keterampilan digital di berbagai daerah, meskipun masih terdapat tantangan berupa ketimpangan keterampilan antara masyarakat daerah perkotaan dan pedesaan (Faqih et al., 2022).

Dalam kaitannya dengan perkembangan teknologi digital, banyak sekali bidang-bidang yang bisa dieksplor lebih dalam lagi menggunakan keterampilan digital yang memadai. Salah satunya adalah pada bidang kebudayaan. Kebudayaan sendiri sudah menjadi identitas bangsa yang sudah melekat sebagai jati diri serta pembeda dengan negara yang lainnya. Tak hanya itu, budaya juga berperan sebagai penguat nilai kesatuan bangsa yang menjadi warisan berharga dari zaman dahulu dan diharapkan kelestariannya agar tidak tergerus globalisasi untuk generasi yang akan datang. Promosi kebudayaan ini bisa terus berkelanjutan salah satunya dengan bantuan dari keterampilan digital. Dengan memanfaatkan keterampilan digital akan sangat memungkinkan untuk menjangkau tingkat audiens yang lebih besar lewat pemasifan konten budaya digital di sosial media (Tito, 2024). Kemudian keterampilan digital ini juga bisa menjadi jembatan kolaborasi antar banyak pihak yang jelas akan membuka semakin banyak peluang untuk proyek budaya yang lebih beragam kedepannya. Dengan pemanfaatan keterampilan digital ini, promosi kebudayaan bisa dilakukan dengan strategi yang lebih menarik dan modern.

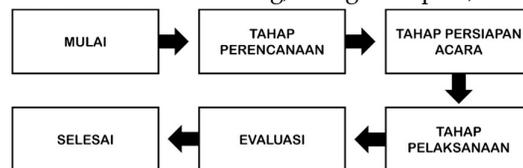
Untuk sampai pada titik tersebut maka kita harus bisa memastikan bahwa pengembangan keterampilan digital juga merata dalam segi aksesibilitasnya. Salah satu metode atau cara yang dinilai efektif untuk melakukan pengembangan keterampilan digital adalah dengan penyuluhan. Salah satu agenda penyuluhan pengembangan keterampilan digital yang dilakukan oleh mahasiswa KKN Universitas Brawijaya dilakukan di Desa Srigonco, Kecamatan Bantur, Kabupaten Malang, dan menysasar pada Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) dan juga para remaja. Dengan melakukan penyuluhan, maka sangat mungkin untuk menciptakan pendekatan yang lebih interaktif dengan

peserta penyuluhan karena mereka bisa langsung mendapatkan penjelasan serta berdiskusi bersama (Desa Cikoneng, 2024). Kemudian pengkonsepan materi juga bisa disesuaikan dengan relevansi kebutuhan serta tingkat keterampilan peserta. Tak berhenti sampai disitu, penyuluhan acapkali mencakup proses praktik secara langsung dimana hal ini akan meningkatkan pemahaman peserta lewat pengalam secara riil. Selanjutnya proses penyuluhan juga turut melakukan pemberdayaan pada komunitas untuk menguatkan jaringan antar peserta dan membawa dampak yang semakin melek akan digital. Melalui pendekatan secara langsung dan interaktif, penyuluhan menjadi metode yang berpengaruh dalam mengembangkan keterampilan digital untuk semua lini masyarakat.

Target luaran dari kegiatan penyuluhan pengembangan keterampilan digital ini diharapkan peserta penyuluhan bisa lebih memiliki kesadaran akan pentingnya keseimbangan antara keterampilan digital dan juga pemanfaatan perkembangan teknologi khususnya untuk menunjang promosi budaya. Kemudian selain sebagai upaya pelestarian budaya bagi generasi mendatang, keterampilan digital yang diajarkan ini juga bisa digunakan untuk menggali potensi ekonomi yang lebih luas misalkan dengan pembuatan konten digital mengenai promosi pariwisata yang bisa menarik banyak wisatawan dan pada akhirnya manfaat yang didapat akan kembali lagi kepada masyarakat dalam bentuk kesejahteraan lokal.

METODE

Berikut ini merupakan metode yang dilalui oleh mahasiswa KKN Jantra Desa Srigonco dalam melaksanakan Workshop on Social Media Handling, Design Graphic, and Videography:



Gambar 1.

Diagram Alir Proses Metode Kegiatan Workshop.

Berikut ini merupakan metode yang dilalui oleh mahasiswa KKN Jantra Desa Srigonco dalam melaksanakan Workshop on Social Media Handling, Design Graphic, and Videography:

Tahap Perencanaan

Berangkat dari rapat bersama Kepala Desa beserta jajaran Perangkat Desa Srigonco, mahasiswa KKN 46 Jantra UB mendapat kesimpulan mengenai jenis permasalahan kurangnya promosi dan pengarsipan kebudayaan secara digital. Dengan itulah, inisiasi program kerja Workshop on Social Media Handling, Design Graphic, and Videography, digunakan untuk menjawab permintaan dari desa. Pada tahap ini, mahasiswa KKN 46 Jantra UB mengatur serangkaian pertemuan lanjutan untuk merencanakan acara dengan matang. Rapat pertama dengan Kepala Desa Srigonco menghasilkan pihak-pihak mana saja yang akan menjadi sasaran utama program kerja ini, yakni Kelompok Informasi Masyarakat dan Karang Taruna, dengan Perangkat Desa juga tetap terlibat sebagai partisipan workshop namun bukan merupakan sasaran utama. Rapat selanjutnya diadakan dengan salah satu anggota Kelompok Informasi Masyarakat Desa Srigonco untuk mendiskusikan jenis materi yang dibutuhkan oleh partisipan. Rapat terus berlanjut hingga tahap persiapan acara. Jenis pertemuan antar pihak yang terjalin pada tahap ini dilakukan baik secara formal dan tidak formal, demikian dilakukan

sebagai cerminan sikap adaptif untuk mengusahakan perubahan secepatnya jika menghadapi tantangan.

Pada tahap ini dirumuskan 3 (tiga) tujuan dilaksanakannya acara dan kemudian menjadi target capaian yang akan dianalisis pada akhir tahapan (evaluasi). Adapun target capaian pelaksanaan acara adalah:

- a. Peserta workshop dapat menggunakan perangkat digital berupa aplikasi Canva dan CapCut untuk kebutuhan penyuntingan dan desain;
- b. Peserta workshop mendapatkan pengetahuan dalam social media handling terutama mencakup manajemen dan perencanaan konten, serta copywriting;
- c. Peserta workshop terpacu untuk mendokumentasikan dan mempromosikan pariwisata & kebudayaan di desa Srigonco.

Tahap Persiapan Acara

Tahap persiapan acara berarti mahasiswa KKN 46 Jantra sudah diharuskan bergerak untuk menyiapkan baik secara teknis dan substansi untuk Workshop. Dikarenakan hasil rapat yang diperoleh pada tahap sebelumnya menyatakan bahwa Workshop akan dibagi menjadi 3 kelas focus group discussion dan praktek, maka diperlukan pembagian struktur kepanitiaan yang mencakup segala uraian pekerjaan secara komprehensif. Mahasiswa KKN 46 memaksimalkan tahap ini dengan melakukan pekerjaan sesuai uraian kerja masing-masing, sebagai berikut:

Tabel 1.
Detail Pembagian Kerja Mahasiswa KKN

No.	Posisi	Pembagian Kerja
1.	Sekretaris Acara	<ul style="list-style-type: none">• Menyediakan daftar hadir;• Membuat surat undangan;• Mengumpulkan bahan ajar dari mentor.
2.	Sie Acara	<ul style="list-style-type: none">• Memastikan susunan acara berjalan dengan baik;• Membuat konsep ice breaking (mood creating) dan games.
3.	Sie Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none">• Menyediakan konsumsi berkoordinasi dengan sie konsumsi KKN Kelompok 46;• Memastikan tempat acara siap untuk digunakan;• Menyediakan perlengkapan yang dibutuhkan oleh masing-masing mentoring.
4.	Mentor	<ul style="list-style-type: none">• Menyampaikan materi mentoring yang dipresentasikan dalam bentuk bahan ajar;• Memandu kelas sesuai susunan acara yang tertera.

Tabel 3.
Detail Pembagian Kelas Peserta Workshop

No.	Kelas	Bahan Ajar
1.	Social media handling	a) Content Promotion b) The Hook on Copywriting c) Riding the Trend and Hype d) Let's Shoot the Target Market
2.	Videography	a) Editing with the Power of <i>CapCut</i> b) Maximizing the Utilization of Videography Equipment
3.	Design Graphic	a) Tips, Trick, and Hack Design Graphic b) Content planner c) Optimizing the usage of Canva and its AI Tools.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan acara "Workshop on Social Media Handling, Videography, and Design Graphic" yang dilaksanakan di Balai Desa Srignonco, panitia menjalankan sejumlah tugas dengan terlebih dahulu mempersiapkan segala kebutuhan teknis dan peralatan sebelum peserta Workshop hadir. Selanjutnya, MC membuka acara dengan doa bersama, disusul dengan sambutan dari Ketua Pelaksana dan Kepala Desa, untuk memberikan kata-kata pembuka dan memotivasi para peserta. Dilanjutkan dengan pengerjaan pre-test, dan Tim Sie Acara memimpin pembagian peserta ke dalam kelompok-kelompok diskusi (FGD) untuk sesi mentoring. Setiap mentor menyampaikan materi spesifik sesuai dengan bidangnya, yakni Social Media Handling, Videography, dan Design Graphic. Sesi ini diikuti oleh sesi tanya jawab dan latihan praktik di bawah bimbingan mentor. Setelah sesi FGD, Sie Acara memimpin sesi ice breaking untuk menciptakan suasana rileks dan melakukan rekap materi yang telah disampaikan. Sesi ice breaking selesai, dilanjutkan oleh sesi praktek dan post-test. Setelah seluruh rangkaian acara selesai, mahasiswa KKN 46 Jantra beranjak menuju tahap selanjutnya, yakni evaluasi.

Evaluasi

Pada tahap evaluasi program kerja, mahasiswa KKN Universitas Brawijaya kelompok 46 melakukan beberapa kegiatan evaluatif untuk menilai keberhasilan dan efektivitas program "Workshop on Social Media Handling, Videography, and Design Graphic" di Desa Srignonco. Mahasiswa mengevaluasi setiap sesi acara, mulai dari persiapan, pelaksanaan hingga penutupan, untuk melihat apakah ada kendala atau kekurangan selama kegiatan berlangsung. Evaluasi ini juga menggunakan hasil dan temuan yang didapat dari pre-test dan post-test. Mahasiswa membahas temuan dari evaluasi ini bersama Kepala Desa Srignonco untuk menyusun rekomendasi atau perbaikan yang dapat diterapkan di program serupa di masa depan, dengan tujuan meningkatkan kualitas pelatihan dan dampaknya bagi masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menyelesaikan tahapan implementasi program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Srignonco, tim mahasiswa mengadakan sesi evaluasi untuk menilai efektivitas kegiatan workshop yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta workshop, yang terdiri dari perwakilan karang taruna, Kelompok Informasi Masyarakat, dan Perangkat Desa Srignonco.

Pre-test dilakukan sebelum workshop dimulai untuk mengukur pengetahuan awal peserta terkait publikasi budaya di media sosial, khususnya dalam pembuatan konten berupa foto, poster, desain grafis, dan video. Sementara itu, post-test dilakukan setelah workshop selesai, dengan tujuan mengevaluasi pemahaman dan keterampilan baru yang diperoleh peserta. Pada data pre-test menunjukkan bahwa sebanyak 81,8% peserta, atau 18 dari total 22 responden, mengaku sudah pernah melakukan kegiatan publikasi kebudayaan di media sosial. Kegiatan ini meliputi pengunggahan foto, pembuatan poster dan desain grafis, serta pembuatan video yang menampilkan kekayaan budaya lokal. Meski tidak semua responden telah melakukan kegiatan promosi budaya, tetapi hal ini merupakan langkah yang bagus yang telah dilakukan oleh para responden sebagai bukti bahwa mereka memiliki kemauan untuk melakukan kegiatan promosi budaya.



Gambar 2.
Pelaksanaan Kelas Desain Grafis

Berfokus pada kelas khusus pada pengenalan dan penggunaan fitur-fitur lanjutan dari aplikasi Canva, sebelum pelaksanaan kelas, tim melakukan survei awal untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terkait penggunaan Canva. Hasil survei menunjukkan bahwa sebanyak 63,6% atau 14 dari 22 responden telah mengetahui dan pernah menggunakan Canva untuk kebutuhan editing gambar atau poster. Namun, masih terdapat 36,4% atau 8 responden yang belum mengenal aplikasi ini sama sekali. Meskipun mayoritas peserta sudah mengenal Canva, mereka umumnya merasa belum mahir dalam penggunaannya dan belum memahami fitur-fitur lanjutan yang dapat mendukung hasil desain yang lebih profesional. Selama sesi pelatihan, peserta diberikan materi dan praktik langsung mengenai fitur-fitur advanced Canva, seperti penggunaan template profesional, manipulasi elemen desain, serta teknik optimalisasi warna dan tipografi. Kelas ini dirancang secara interaktif, dengan panduan langkah demi langkah yang memudahkan peserta untuk memahami setiap fitur yang diajarkan.

Setelah pelatihan, evaluasi dilakukan untuk mengukur dampaknya terhadap keterampilan peserta. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh responden (100% atau 22 responden) mengaku merasakan peningkatan kemampuan dalam menggunakan Canva, khususnya untuk editing poster, foto, dan desain grafis. Hal ini mengindikasikan bahwa materi dan praktik yang diberikan efektif dalam meningkatkan literasi digital peserta, sekaligus membuka peluang bagi mereka untuk lebih aktif dalam memproduksi konten kreatif yang mendukung promosi budaya lokal melalui media sosial. Temuan ini menjadi bukti bahwa pelatihan berbasis aplikasi praktis seperti Canva dapat menjadi solusi tepat guna dalam meningkatkan keterampilan masyarakat terlebih di bidang desain grafis, sekaligus memperkuat upaya pelestarian dan promosi budaya di era digital.

Beralih menuju kelas videografi, hasil survei menunjukkan bahwa 77% responden (17 dari 22 orang) mengaku pernah menggunakan CapCut untuk mengedit video. Namun, sebagian besar dari mereka hanya memanfaatkan template bawaan yang tersedia di aplikasi, tanpa mengeksplorasi fitur-fitur lanjutan. Sementara itu, 5 responden lainnya mengaku belum pernah menggunakan CapCut sama sekali.



Gambar 3.

Pelaksanaan Kelas Videografi

Dalam sesi pelatihan videografi, peserta diperkenalkan dengan penggunaan fitur-fitur advance CapCut, seperti LUT (Look-Up Table) untuk penyesuaian warna, serta berbagai fitur editing lainnya yang dapat meningkatkan kualitas video. Selain itu, peserta juga dibekali pengetahuan mengenai penggunaan peralatan videografi, termasuk tripod, microphone eksternal, drone, lighting, serta konsep dasar pengambilan video, seperti komposisi, pencahayaan, dan framing. Setelah mengikuti pelatihan, evaluasi dilakukan melalui survei post-test. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh partisipan workshop (100% atau 22 responden) merasa mengalami peningkatan kemampuan dalam editing video dan penggunaan peralatan videografi. Peserta menyatakan lebih percaya diri dalam menggunakan fitur-fitur advance CapCut dan memahami teknik dasar pengambilan video yang baik.

Pelatihan ini dinilai sangat efektif, terutama karena CapCut merupakan aplikasi yang mudah digunakan oleh pemula. Dengan panduan yang jelas, peserta dapat dengan cepat mempraktekkan materi yang diberikan. Selain itu, pengetahuan mengenai penggunaan alat-alat videografi memungkinkan mereka untuk menghasilkan konten yang lebih berkualitas, mendukung upaya promosi budaya dan pariwisata Desa Srignonco melalui media digital. Pelatihan ini juga membuka peluang bagi peserta untuk mengembangkan keterampilan kreatif mereka secara lebih mendalam, sekaligus mendorong partisipasi aktif dalam pengembangan desa berbasis teknologi.

Dan yang terakhir adalah kelas Social Media Handling yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam mengelola dan memanfaatkan media sosial secara efektif. Materi yang diajarkan mencakup tiga topik utama: teknik copywriting, strategi riding the wave of trend, dan perencanaan konten atau content planning. Pada survei awal menunjukkan bahwa sebanyak 59,1% responden (13 dari 22 orang) belum pernah mendengar istilah-istilah tersebut dan tidak memahami konsep-konsep yang akan dibahas. Sementara itu, 9 responden lainnya mengaku sudah pernah mendengar dan memiliki pemahaman dasar tentang copywriting, riding the wave of trend, dan content planning. Mereka juga menunjukkan antusiasme untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi selama kelas berlangsung.

Dalam pelaksanaan kelas, peserta diajarkan teknik copywriting yang efektif untuk menarik perhatian audiens di media sosial, strategi memanfaatkan tren yang sedang viral agar konten lebih relevan dan mudah diakses, serta perencanaan konten yang sistematis guna menjaga konsistensi

publikasi. Sesi ini dilengkapi dengan praktik langsung, di mana peserta diajak membuat content plan dan menulis copy yang sesuai dengan karakteristik audiens target. Hasil evaluasi setelah pelatihan menunjukkan bahwa seluruh peserta (100% atau 22 responden) merasa mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam teknik copywriting serta perencanaan konten. Mereka juga mengaku lebih percaya diri dalam mengelola media sosial untuk kebutuhan promosi, khususnya dalam konteks publikasi budaya lokal.



Gambar 4.

Foto Bersama Peserta Workshop

Pada akhirnya, rangkaian pelatihan yang dilaksanakan terbukti efektif karena mampu memberikan pemahaman praktis yang dapat langsung diterapkan oleh para peserta. Seluruh partisipan (100% atau 22 responden) kini siap untuk menggerakkan promosi budaya berbekal keterampilan digital yang diperoleh dari workshop. Dengan kemampuan baru yang dimiliki, para peserta memiliki kesempatan untuk mengaplikasikannya dalam berbagai acara budaya yang diselenggarakan oleh Desa Srignonco, seperti Larung Sajen 1 Suro, Festival Budaya Srignonco, maupun pertunjukan budaya lain yang bersifat spontan atau tidak terjadwal. Lebih dari itu, partisipan yang sebagian besar merupakan anggota Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) di desa diharapkan dapat bertanggung jawab dalam pengarsipan dan promosi budaya lokal secara berkelanjutan.

Selain mendukung pelaku kesenian dan kebudayaan dalam kegiatan sehari-hari, keterampilan digital ini juga membuka peluang bagi peserta untuk berkontribusi di lintas sektor, seperti membantu mempromosikan usaha lokal dan kegiatan desa lainnya. Dengan semangat kolaborasi dan keterampilan yang mumpuni, diharapkan Desa Srignonco dapat semakin dikenal sebagai destinasi wisata budaya yang kaya akan tradisi dan inovasi.

KESIMPULAN

Penguasaan keterampilan digital merupakan kebutuhan esensial di era globalisasi yang ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi. Kemampuan ini tidak hanya memungkinkan masyarakat untuk beradaptasi dengan perubahan, tetapi juga membuka peluang untuk memaksimalkan potensi ekonomi, khususnya melalui promosi budaya. Melalui pelatihan seperti workshop "Social Media Handling, Videography, and Design Graphic" di Desa Srignonco, terbukti bahwa pendekatan berbasis praktik dan interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan digital masyarakat. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta, mulai dari pengelolaan media sosial, desain grafis, hingga videografi. Dengan keterampilan yang diperoleh, masyarakat Desa Srignonco kini lebih siap untuk mempromosikan kebudayaan lokal secara kreatif dan profesional, mendukung pelestarian budaya, dan memperluas potensi desa sebagai destinasi wisata

budaya yang inovatif. Keberhasilan program ini menggarisbawahi pentingnya pelatihan digital yang merata untuk menciptakan masyarakat yang adaptif, inovatif, dan kompetitif di era modern.

Diharapkan kedepannya program pelatihan terkait penggunaan aplikasi-aplikasi sebagai media penunjang dalam pembuatan konten guna pengenalan potensi Desa Srigonco dapat diadakan kembali. Program pelatihan ini disarankan dilakukan dengan lebih intens dan lebih terstruktur sehingga ilmu yang didapatkan oleh para peserta dapat benar-benar bermanfaat. Selain itu alangkah lebih baik juga apabila program ini dihadiri oleh kalangan yang lebih luas, tidak terkhususkan hanya kepada pihak-pihak yang sekiranya terkait sehingga semua kalangan dapat berkontribusi pada pengenalan potensi Desa Srigonco pada khalayak luar. Diharapkan juga untuk dianggarkannya dana khusus untuk pengadaan program-program pelatihan berikutnya, dengan adanya pengadaan dana diharapkan dapat mengundang para ahli sehingga ilmu yang diberikan dapat bersifat lebih kaya dan bermanfaat untuk kedepannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut yang telah membantu terealisasinya tulisan mengenai kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Srigonco:

1. Astrida Fitri Nuryani selaku dosen pengampu mata kuliah Desain Ketahanan Sosial Budaya dan Intervensi Komunitas, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan arahan selama proses perkuliahan hingga jurnal ini dapat terselesaikan;
2. Ibu Ika Rizki Yustisia dan Pak Sony Sukmawan selaku dosen pembimbing lapangan KKN kelompok 46 yang dengan penuh kesabaran telah memberikan panduan, masukan, dan motivasi kepada penulis dalam setiap tahap penyusunan jurnal ini;
3. Pak Didit Pudji Leksono selaku Kepala Desa Srigonco yang sudah mengawasi dan mendampingi anak-anak KKN selama 40 hari, juga telah memberikan izin, dukungan, dan data yang diperlukan untuk menyelesaikan penelitian ini;
4. Seluruh Mahasiswa KKN FISIP – FIB Jantra Kelompok 46; dan
5. Peserta workshop: karang taruna, kelompok informasi masyarakat, dan perangkat desa yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan kontribusi berarti selama berlangsungnya kegiatan workshop.

DAFTAR PUSTAKA

- Desa Cikoneng. (2024, Oktober 1). *Meningkatkan Keterampilan Digital melalui Pelatihan dan Penyuluhan*. Cikoneng - Kab. Ciamis. Retrieved November 24, 2024, from <https://cikoneng-ciamis.desa.id/meningkatkan-keterampilan-digital-melalui-pelatihan-dan-penyuluhan>
- Faqih, A., Satyadharma, J. F., & Dinigrat, R. A. (2022, March 21). *Riset SMERU: Prospek ekonomi digital Indonesia terganjal ketimpangan keterampilan digital, apa yang bisa dilakukan pemerintah?* | The SMERU Research Institute. Smeru. Retrieved November 24, 2024, from <https://smeru.or.id/id/article-id/riset-smeru-prospek-ekonomi-digital-indonesia-terganjal-ketimpangan-keterampilan-digital>
- Prabowo, F. H. E., Sujai, I., & Fadillah, D. R. (2024). *Peningkatan Keterampilan Digital bagi Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) & Masyarakat Desa dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Berita Hoax*. Langgam Pustaka.
- Pusbang Aptika IKP. (2024, September 10). *Peluncuran Hasil Pengukuran Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) 2024: "Membangun Masyarakat Digital Berbasis Kewilayahan"*. BPSDM Kominfo. Retrieved November 24, 2024, from <https://bpsdm.kominfo.go.id/satker/paikip/berita-peluncuran-hasil-pengukuran-indeks-masyarakat-digital-indonesia-imdi-2024-m-5-76>
- Tito, S. (2024, November 13). *Menteri Kebudayaan: Platform Digital sebagai Wadah Literasi, Edukasi, dan Promosi Kebudayaan*. Kebudayaan Kemdikbud. Retrieved November 24, 2024, from

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/menteri-kebudayaan-platform-digital-sebagai-wadah-literasi-edukasi-dan-promosi-kebudayaan/>