

Pengembangan Keterampilan Digital untuk Karang Taruna: Proker KKN di RW 06 Desa Sarimahi

Asyifa Zahra Anwar¹, Inayah Chairunnisa², Izzatun Nisa Cahyadin³, Muhammad Farrel Rafdy⁴, Kawuryansih Widowati⁵

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: eminaza2002@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: inayahchairunnisa326@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: izzatunnc@gmail.com

⁴Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: farrelrafdy@gmail.com

⁵Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: kawuryansih.w@uinsgd.ac.id

Abstrak

Pengembangan keterampilan digital di kalangan anggota Karang taruna RW 06 Desa Sarimahi merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kemampuan pemuda dalam menghadapi tantangan era digital. Dalam konteks ini, anggota Karang taruna diharapkan dapat memanfaatkan teknologi informasi secara optimal untuk meningkatkan komunikasi, kolaborasi, dan penyebaran informasi di lingkungan mereka. Keterampilan digital yang baik akan mempermudah mereka dalam berinteraksi dengan masyarakat serta mengakses berbagai sumber daya yang tersedia secara online. Program Kerja Mahasiswa KKN ini dirancang untuk memberikan pemahaman tentang penggunaan media sosial, aplikasi komunikasi, dan platform digital lainnya. Anggota Karang taruna didorong untuk mengeksplorasi potensi teknologi dalam mendukung kegiatan organisasi dan memperluas jaringan sosial mereka. Melalui pendekatan ini, diharapkan anggota dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk tujuan positif. Metode pengabdian yang digunakan mengadopsi pendekatan Sisdamas yang dikembangkan oleh Tim LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung melalui siklus 1 hingga 4. Hasil dari program ini menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan digital anggota Karang taruna. Mereka kini lebih mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mengimplementasikan pengetahuan baru dalam kegiatan sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan keterampilan digital tidak hanya memperkuat posisi Karang taruna di masyarakat, tetapi juga memberdayakan pemuda untuk berkontribusi secara aktif dalam pembangunan desa di era digital.

Kata Kunci: keterampilan digital, Karang taruna, KKN, sarimahi

Abstract

The development of digital skills among members of Karang Taruna RW 06 Sarimahi Village is a strategic step to improve the ability of young people to face the challenges of the digital era. In this context, Karang Taruna members are expected to be able to utilize information technology optimally to improve communication, collaboration, and dissemination of information in their environment. Good digital skills will make it easier for them to interact with the community and access various resources available online. This KKN Student Work Program is designed to provide an understanding of the use of social media, communication applications, and other digital platforms. Karang Taruna members are encouraged to explore the potential of technology in supporting organizational activities and expanding their social networks. Through this approach, it is hoped that members can be more confident in using technology for positive purposes. The community service method used adopts the Sisdamas approach developed by the LP2M Team of UIN Sunan Gunung Djati Bandung through cycles 1 to 4. The results of this program show an increase in the digital skills of Karang Taruna members. They are now better able to adapt to technological developments and implement new knowledge in their daily activities. Thus, the development of digital skills not only strengthens the position of Karang Taruna in society, but also empowers youth to actively contribute to village development in the digital era.

Keywords: *digital skills, youth organization, KKN, sarimahi*

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan masyarakat, termasuk cara berkomunikasi, mengakses informasi, dan berinteraksi secara sosial. Literasi media pada saat ini lebih menjurus pada penggunaan media sosial literasi digital (Silvana & Darmawan, 2018). Di tengah arus perkembangan ini, generasi muda memiliki peran penting sebagai penggerak perubahan, terutama dalam hal adaptasi terhadap teknologi (Fathul Huda dkk., 2023). Pertumbuhan dan perkembangan suatu bangsa dapat ditentukan oleh kualitas generasinya. Pentingnya pembelajaran bagi generasi muda bermacam-macam, mulai dari pembelajaran di lingkungan keluarga, sekolah, hingga masyarakat (Nurvadilah dkk., 2024).

Karang taruna, sebagai organisasi kepemudaan yang berfokus pada pembangunan sosial dan kemasyarakatan, memiliki kesempatan untuk memberdayakan anggotanya dengan keterampilan digital guna menghadapi tantangan zaman (Nasution dkk., 2023). Sesuai pedoman dasar Karang taruna, bahwasannya Karang taruna merupakan organisasi sosial pengembangan generasi muda yang tumbuh dan berkembang untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa/kelurahan setempat (Krisnaldy dkk., 2021). Selain itu, sebagai organisasi yang bergerak di bidang pembangunan

kesejahteraan sosial, Karang taruna harus dapat memaksimalkan peran dan fungsinya (Prima dkk., 2021). Organisasi ini memiliki peluang besar untuk memanfaatkan teknologi di era digital untuk memperluas jangkauan dan efektivitas programnya. Media sosial seperti Instagram telah berkembang menjadi alat yang sangat berguna untuk mempromosikan kegiatan Karang taruna, memperluas jaringan sosial, dan meningkatkan komunikasi dengan masyarakat (Nugraheny dkk., 2022).

RW 06 Desa Sarimahi merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan sumber daya manusia, khususnya generasi muda yang tergabung dalam Karang taruna. Namun, kemampuan digital para pemuda di wilayah ini masih perlu ditingkatkan untuk mendukung aktivitas organisasi dan memberikan kontribusi lebih signifikan dalam lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN), dilakukan pengembangan keterampilan digital untuk anggota Karang taruna di RW 06 sebagai salah satu program kerja (proker). Program pelatihan produksi konten (content creation) adalah program yang berfokus untuk meningkatkan soft skill dan hard skill (Putera dkk., 2022).

Pelatihan ini dirancang untuk memperkuat kemampuan pemuda dalam memanfaatkan teknologi digital, seperti pengelolaan media sosial untuk penyebaran informasi, serta pelatihan keterampilan dasar teknologi seperti pengeditan gambar dan video. Meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap informasi yang disampaikan melalui media sosial membuat pengembangan keterampilan digital ini sangat penting (Utomo dkk., 2022). Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan pemuda Karang taruna dapat berperan lebih aktif dalam kegiatan sosial dan meningkatkan efektivitas komunikasi serta kolaborasi dalam organisasi (Wahyuni dkk., 2022). Selain itu, pengembangan keterampilan digital juga penting dalam membangun kesadaran akan isu-isu sosial dan lingkungan (Fahmi dkk., 2021). Dengan akses yang lebih baik terhadap informasi, anggota Karang taruna dapat lebih peka terhadap kondisi di sekitar mereka dan berkontribusi dalam mencari solusi atas permasalahan yang ada. Hal ini akan menciptakan sinergi antara teknologi dan aksi sosial yang positif (Utami dkk., 2023).

Diharapkan bahwa melalui program ini, anggota Karang taruna tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu berinovasi dan menciptakan konten yang bermanfaat bagi masyarakat. Keterampilan digital yang diperoleh akan menjadi modal penting bagi mereka untuk beradaptasi dengan perubahan dan tantangan di masa depan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pemuda yang tangguh dan siap menghadapi era digital. Dalam konteks ini, pengembangan keterampilan digital bukan hanya sekadar pelatihan teknis, tetapi juga merupakan upaya untuk membangun karakter dan kepemimpinan di kalangan pemuda. Dengan demikian, anggota Karang taruna akan memiliki kemampuan untuk memimpin inisiatif yang berdampak positif di komunitas mereka. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia di Desa Sarimahi.

Secara keseluruhan, pengembangan keterampilan digital untuk Karang taruna di RW 06 Desa Sarimahi merupakan langkah strategis dalam mempersiapkan generasi muda untuk berperan aktif dalam pembangunan masyarakat. Melalui pelatihan yang terstruktur dan berbasis pada kebutuhan nyata di lapangan, diharapkan anggota Karang taruna dapat menjadi penggerak perubahan sosial yang positif di era digital ini.

B. METODE PENGABDIAN

Pengabdian kepada masyarakat atau Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilaksanakan secara kelompok selama 40 hari, terhitung dari tanggal 28 Juli sampai 31 Agustus 2024. Pengabdian ini dilaksanakan di RW 06, Dusun Jongor 1, Desa Sarimahi, Kecamatan Ciparay, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Metodologi yang digunakan dalam program pengabdian masyarakat ini berfokus pada pemberdayaan pemuda Karang taruna melalui pengembangan keterampilan digital. Program ini dilakukan dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, yang melibatkan pemuda secara aktif dalam seluruh tahapan kegiatan. Metode pengabdian kepada masyarakat yang digunakan mengadopsi pendekatan pemberdayaan masyarakat (Sisdamas) yang dikembangkan oleh Tim Pusat Pengabdian LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung, melalui Siklus 1 hingga 4.

➤ **Siklus 1:** Sosialisasi Awal, Rembug Warga, dan Refleksi Sosial

Kegiatan dimulai dengan sosialisasi mengenai program yang akan dilaksanakan. Rembug warga dilakukan sebagai forum diskusi yang melibatkan masyarakat setempat. Dalam forum ini, warga diajak untuk menyampaikan pendapat, ide, dan aspirasi terkait kondisi lingkungan setempat.

➤ **Siklus 2:** Pemetaan Sosial dan Pengorganisasian Masyarakat

Pemetaan sosial dilakukan untuk menentukan kebutuhan, potensi, dan sumber daya masyarakat. Melalui pemetaan ini, didapatkan data mengenai berbagai aspek, seperti struktur sosial, hubungan antarwarga, dan masalah yang sedang dihadapi. Pengorganisasian masyarakat dilakukan untuk membangun kerangka kerja yang melibatkan warga secara lebih aktif.

➤ **Siklus 3:** Perencanaan Partisipatif dan Sinergi Program

Perencanaan partisipatif dilakukan melibatkan masyarakat untuk merumuskan dan mengambil keputusan terkait program yang akan dilaksanakan. Sinergi program dilakukan untuk memastikan bahwa setiap kegiatan yang dilaksanakan dapat saling mendukung dan memperkuat satu sama lain.

➤ **Siklus 4:** Pelaksanaan Program, Monitoring, dan Evaluasi

Seluruh rencana program yang telah disusun pada siklus-siklus sebelumnya mulai dilaksanakan. Setiap kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan partisipasi aktif dari masyarakat setempat. Monitoring dan Evaluasi dilakukan secara berkala selama

pelaksanaan program untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan sesuai rencana dan mencapai target yang telah ditetapkan.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan program pengabdian dilakukan di RW 06 Desa Sarimahi Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung dari tanggal 28 Juli hingga 31 Agustus 2024. Program ini berfokus pada pengembangan keterampilan digital anggota Karang taruna RW 06 melalui pembuatan konten kreatif. Pelaksanaan pengabdian melibatkan anggota Karang taruna sebagai sasaran utama dengan dukungan dari masyarakat dan pemangku kepentingan di RW 06. Proses pelaksanaan dibagi menjadi empat siklus yang masing-masing mencakup tahapan yang berbeda dalam pengembangan keterampilan dan pelaksanaan program.

Siklus 1: Sosialisasi Awal, Rembug Warga, dan Refleksi Sosial

Siklus pertama dimulai dengan sosialisasi rembug warga yang melibatkan masyarakat RW 06, termasuk anggota Karang taruna, pemuda, serta tokoh masyarakat. Rembug ini bertujuan untuk menggali pandangan dan aspirasi warga tentang pengembangan organisasi pemuda dan pemanfaatan media digital untuk mempromosikan kegiatan Karang taruna. Berdasarkan diskusi ini, tim KKN menyusun strategi awal pembuatan konten yang disesuaikan dengan kebutuhan lokal.



Gambar 1. Rembug Warga

Refleksi sosial yang dilakukan berfokus pada analisis kondisi sosial di RW 06. Refleksi ini menemukan bahwa Karang taruna memiliki potensi besar untuk menjadi penggerak perubahan sosial di desa, namun memerlukan strategi komunikasi yang lebih efektif untuk menggerakkan partisipasi warga. Penggunaan media digital dipandang sebagai solusi yang dapat membantu mereka dalam mencapai tujuan ini.

Siklus 2: Pemetaan Sosial dan Pengorganisasian Masyarakat

Siklus kedua terdiri dari pemetaan sosial yang dilakukan untuk mengidentifikasi

kondisi sosial dan teknologi di RW 06, khususnya terkait keterampilan digital anggota Karang taruna. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa mayoritas anggota Karang taruna memiliki akses ke perangkat teknologi dasar seperti smartphone, namun keterampilan dalam memanfaatkan perangkat tersebut untuk pembuatan konten masih terbatas.



Gambar 2. Pemetaan Sosial

Selanjutnya, tim KKN mulai melakukan pengorganisasian masyarakat dengan membentuk tim kerja yang terdiri dari anggota Karang taruna. Setiap anggota diberi peran dalam produksi konten, mulai dari kreator konten, fotografer, hingga pengelola media sosial. Dalam proses ini, anggota Karang taruna mulai berlatih penggunaan aplikasi desain dan media sosial yang relevan untuk pengelolaan akun Karang taruna RW 06.

Siklus 3: Perencanaan Partisipatif dan Sinergi Program

Siklus ketiga difokuskan pada perencanaan partisipatif dan sinergi program antara tim KKN dan Karang taruna RW 06 Desa Sarimahi. Pada tahap ini, keterlibatan anggota Karang taruna sangat penting dalam menyusun dan mengimplementasikan program sesuai dengan kebutuhan lokal. Perencanaan partisipatif dilaksanakan melalui serangkaian diskusi kelompok bersama anggota Karang taruna, di mana mereka diajak aktif untuk berbagi ide dan gagasan tentang jenis konten yang paling relevan dan menarik bagi masyarakat setempat.



Gambar 3. Perencanaan Pembuatan Konten

Siklus 4: Pelaksanaan Program, Monitoring, dan Evaluasi

Pada tahap ini, anggota Karang taruna RW 06 Desa Sarimahi mulai membuat konten digital yang telah direncanakan sebelumnya. Proses ini dimulai dengan memilih tema dan materi yang akan digunakan untuk konten. Produksi konten mencakup dokumentasi video dan foto kegiatan yang berlangsung di lingkungan RW 06.

Selanjutnya dilakukan evaluasi program bersama dengan anggota Karang taruna. Evaluasi ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan anggota Karang taruna dalam memproduksi dan mengelola konten digital. Dalam refleksi akhir, tim KKN dan anggota Karang taruna mengungkapkan harapan agar program ini dapat berlanjut meskipun KKN telah berakhir. Diharapkan anggota Karang taruna mampu terus mengelola dan mengembangkan media sosial mereka secara mandiri, menjadikannya sebagai platform yang konsisten dalam pembuatan konten kegiatan serta menguatkan peran pemuda masyarakat RW 06 Desa Sarimahi.



Gambar 4. Evaluasi Seluruh Program kerja

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program berjalan dalam empat siklus, dengan masing-masing tujuan dan fokus yang berbeda. Pada siklus pertama, program dimulai dengan rembuk warga yang melibatkan warga RW 06 termasuk anggota Karang taruna, pemuda, dan tokoh masyarakat. Tujuan dari rembuk yaitu untuk mengetahui pendapat dan keinginan warga mengenai penggunaan media digital untuk mendukung kegiatan Karang taruna. Hasil dari diskusi ini, ada banyak ide yang kemudian digunakan oleh tim KKN untuk membuat strategi awal untuk membuat konten digital Karang taruna yang sesuai dengan kebutuhan lokal.

Pada siklus kedua, tujuan utamanya yaitu mengidentifikasi kondisi teknologi dan sosial di RW 06. Tim KKN mengumpulkan data mengenai keterampilan digital anggota karang taruna. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar anggota masih memiliki keterbatasan dalam menggunakan teknologi digital (Silvana & Darmawan, 2018),

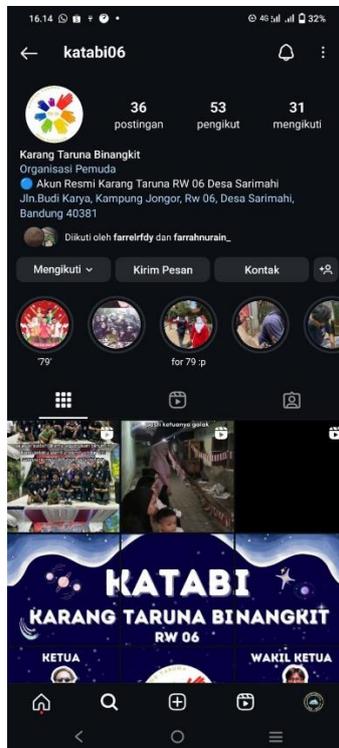
terutama dalam hal membuat konten. Dengan menggunakan data ini, tim KKN dapat membuat pelatihan dan pembagian peran yang lebih baik dalam proses produksi konten digital. Pada siklus ketiga, lebih difokuskan perencanaan partisipatif dan kerja sama antara tim KKN dan anggota Karang taruna. Anggota Karang taruna berpartisipasi secara aktif dalam pembuatan program yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masyarakat. Melalui berbagai diskusi, anggota Karang taruna berbagi ide dan gagasan tentang apa yang paling relevan dan menarik bagi masyarakat RW 06. Diskusi ini menghasilkan rencana konten yang mencakup berbagai topik utama, seperti profil pengurus Karang taruna dan video kegiatan Karang taruna.

Pada siklus keempat, program mulai memasuki tahap produksi konten. Dalam proses produksi konten, anggota Karang taruna bertugas sesuai peran yang telah ditetapkan pada diskusi sebelumnya. Ada yang bekerja sebagai fotografer, editor, videografer, atau pengelola media sosial. Tim KKN juga aktif membantu anggota Karang taruna melalui bimbingan selama proses produksi untuk memastikan kualitas konten yang dibuat. Tim merekomendasikan pengeditan ulang bahkan pengambilan gambar ulang jika pencahayaan video buruk pada bagian tertentu. Tim juga memberikan saran mengenai teknik pengeditan yang dapat meningkatkan daya tarik visual konten, seperti menambahkan efek grafis atau memperbaiki kualitas suara. Selama proses tersebut, anggota Karang taruna terlibat secara aktif dalam diskusi untuk menentukan perbaikan apa yang perlu dilakukan. Proses ini juga memberi mereka pengetahuan baru tentang produksi dan pengelolaan konten digital. Setelah perbaikan dan penyesuaian selesai, konten barulah didistribusikan melalui platform media sosial yaitu Instagram yang merupakan platform utama untuk program tersebut. Secara keseluruhan, tahap produksi berjalan dengan lancar berkat kerja sama yang baik antara tim KKN dan anggota Karang taruna.

Sebagai bagian dari pelaksanaan, konten-konten yang telah diproduksi diunggah ke akun instagram resmi Karang taruna RW 06 dengan *username* @katabi06. Salah satu momen penting yang diabadikan dalam konten ini adalah perayaan Hari Ulang Tahun Republik Indonesia (HUT RI) ke-79. Dalam rangka memperingati HUT RI tersebut, Karang taruna menyelenggarakan berbagai acara, seperti perlombaan dan malam puncak HUT RI yang didokumentasikan dalam bentuk video dan foto. Hasilnya menunjukkan bahwa masyarakat mulai tertarik dengan kegiatan yang diadakan oleh Karang taruna dan penggunaan media sosial sebagai sarana komunikasi telah berhasil memperluas jangkauan informasi.

Melalui program ini, kemampuan digital anggota Karang Taruna RW 06 Desa Sarimahi mengalami peningkatan. Mereka kini lebih mahir dalam membuat konten digital, termasuk keterampilan dalam mengambil foto dan video, mengedit konten menggunakan aplikasi sederhana dan menyusun feeds di akun Instagram dengan tema yang menarik. Anggota karang taruna kini dapat membuat dan mengelola konten digital dengan lebih baik. Keberhasilan program ini tidak terlepas dari sinergi antara

tim KKN, Karang taruna, serta dukungan dari tokoh masyarakat dan perangkat desa. Kolaborasi yang terjalin dengan baik membantu program berjalan sesuai dengan rencana (Leuwol dkk., 2023).



Gambar 5. Akun Instagram Karang taruna RW 06



Gambar 6. Profil Anggota Karang taruna



Gambar 7. Konten HUT RI ke-79

Ada beberapa kendala yang dihadapi Ketika melaksanakan program ini, salah satunya yaitu waktu yang terbatas. Pelaksanaan program dilakukan bersamaan dengan kegiatan rutin Karang taruna dan kewajiban lain yang harus dipenuhi oleh para anggota seperti berkuliah dan bekerja. Akibatnya, waktu yang tersedia untuk produksi konten seringkali harus dibagi dengan aktivitas lain. Hal ini menyebabkan beberapa keterlambatan dalam produksi dan revisi konten yang sudah direncanakan. Meskipun kendala tersebut menghambat kelancaran proses, program ini tetap mampu mencapai tujuan utama, yaitu mengembangkan keterampilan pemuda Karang taruna melalui pembuatan konten. Dengan demikian, karang taruna sebagai organisasi yang bergerak di bidang pembangunan kesejahteraan sosial sudah dapat memaksimalkan peran dan fungsinya (Prima dkk., 2021). Mereka telah memaksimalkan perannya sebagai generasi muda berkualitas terutama dalam hal adaptasi terhadap teknologi (Hidayat & Selvia, 2022). Dengan harapan agar pembuatan konten ini berlanjut walaupun masa KKN sudah selesai, diharapkan bahwa Karang taruna RW 06 dapat terus mengembangkan kemampuan mereka, serta memanfaatkan teknologi digital secara lebih maksimal untuk mendukung aktivitas dan keterlibatan sosial mereka di masa depan (Marlina dkk., 2023).

E. PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan Program yang berfokus pada pengembangan keterampilan digital bagi Karang taruna RW 06 Desa Sarimahi, dapat disimpulkan

bahwa program ini berhasil meningkatkan keterampilan anggota Karang taruna dalam pembuatan dan pengelolaan konten digital. Program ini juga membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi digital secara optimal dapat mendukung penyebaran informasi, meningkatkan interaksi sosial, dan memperkuat peran Karang taruna dalam masyarakat. Meskipun dihadapkan dengan beberapa tantangan, anggota Karang taruna mampu mengatasi kendala tersebut dan menghasilkan konten yang berkualitas.

SARAN

Program ini diharapkan untuk dapat terus dilanjutkan dan dikembangkan oleh Karang taruna meskipun masa KKN telah berakhir. Untuk menjaga keberlanjutan program ini, diperlukan penguatan keterampilan digital yang berkelanjutan dan dukungan dari berbagai pihak, termasuk perangkat desa dan tokoh masyarakat. Selain itu, diharapkan Karang taruna dapat semakin berperan aktif dalam pembangunan desa terutama di era digital ini dengan terus menciptakan konten yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sarimahi. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan karena telah memberikan bimbingan dan arahan untuk memastikan program ini berjalan dengan baik. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Karang taruna RW 06 Desa Sarimahi yang telah bekerja sama dengan baik selama program berlangsung, tokoh masyarakat, seluruh perangkat desa dan masyarakat Desa Sarimahi yang telah memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan program. Bantuan dan kerja sama dari seluruh pihak sangat berperan penting dalam keberhasilan program ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Fahmi, M. H., Widayati, S., & Setyaningsih, L. A. (2021). Upgrading Keterampilan Jurnalistik dan Literasi Media sebagai Media Exposed Potensi Desa Melalui Pengelolaan Website. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Universitas Ma Chung, 1*. <https://doi.org/10.33479/senampengmas.2021.1.1.266-279>
- Fathul Huda, A., Rahayu, A., Supriyatna, D., Toybah, I., Rafi Muthalib, M., Farhan Alyasis, M., Kholilul Gibran, M., Syukron, M., & Prasetyo, T. (2023). Sosialisasi Pentingnya Digital Marketing Untuk Membangun Usaha Di Karang Taruna Pondok Cabe Udik. Dalam *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 1, Nomor 1). <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/appa>

- Hidayat, J. F., & Selvia, S. (2022). PERAN GENERASI MILENIAL DAN GENERASI Z DALAM MENGHADAPI PERSAINGAN GLOBAL DI ERA 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen*, 1(1).
- Krisnaldy, K., Syukri, A., Sulistyani, S., Sulaiman, S., & Sutiman, S. (2021). PERAN KARANG TARUNA DALAM PENINGKATAN PAD KELURAHAN PONDOK BENDA. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(1). <https://doi.org/10.32493/abmas.v2i1.p15-24.y2021>
- Leuwol, N. V., Gaspersz, S., Tupamahu, M. S., & Wonmaly, W. (2023). Karakteristik Kepemimpinan Ideal di Era Generasi Milenial. *Journal on Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1144>
- Marlina, S., Hidayatulloh, S., & Azzahro, F. (2023). WORKSHOP VIDEO EDITING DAN UPLOAD VIA YOUTUBE PADA KARANG TARUNA RW09 PONDOK BAMBU. *JURNAL SINERGI*, 5(2). <https://doi.org/10.59134/sinergi.v5i2.588>
- Nasution, F. A., Thamrin, M. H., Nasution, L. N., & Fahreza, I. (2023). Pendidikan Politik Berbasis Digital Bagi Pemuda Karang Taruna Melalui Pelatihan Pembuatan Konten Digital. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 3(1). <https://doi.org/10.58466/literasi.v3i1.827>
- Nugraheny, D., Sajati, H., Aryanto, S., & Honggowibowo, A. S. (2022). Pendampingan Pengolahan Video Menggunakan Software Video Editing bagi Karang Taruna Kecamatan Patuk Kabupaten Gunungkidul. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 13(2). <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v13i2.5853>
- Nurvadilah, I., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2024). Peranan Karang Taruna Dalam Pembangunan Masyarakat Desa Menuju Civil Society. *Konstruksi Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 4(1). <https://doi.org/10.56393/konstruksisocial.v3i6.1726>
- Prima, Y., Sari, Y. I., & Putra, D. F. (2021). Peran Karang Taruna Dalam Pembangunan Desa Pandanrejo Kecamatan Bumiaji Kota Batu. *JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi)*, 6(2). <https://doi.org/10.21067/jpig.v6i2.4950>
- Putera, A. S., Sylvia, I., Nurlizawati, N., Adriyani, A., & Ikhwan, I. (2022). Pelatihan Produksi Konten Jurnalisme Warga pada Karang Taruna di Kenagarian Batipuah Baruah Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.24036/abdi.v4i1.235>
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). PENDIDIKAN LITERASI DIGITAL DI KALANGAN USIA MUDA DI KOTA BANDUNG. *PEDAGOGIA*, 16(2). <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>
- Utami, E. M., Rahmawati, S., Chikam, Q., & Perdana, P. A. (2023). Peningkatan Kapasitas SDM Karang Taruna "Wisangganeni" Melalui Pelatihan Pembuatan Konten Media Sosial. *Jurnal Aptekmas*, 6(1).

Utomo, D. P., Purba, B., & Waruwu, F. T. (2022). Pelatihan Editing Video Guna Peningkatan Kreativitas Karang Taruna Pada Desa Mangga Dua. *Jurnal Mitra Pengabdian Farmasi*, 1(2).

Wahyuni, S. N., Andri, R. M., Widyawati, R., Istiningsih, I., Widowati, A. S., & Vijaya, R. J. (2022). Pelatihan Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Karang Taruna Sebagai Upaya Peningkatan Pengunjung Desa Agrowisata di Desa Bolu Seyegan. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 1(2).
<https://doi.org/10.57119/abdimas.v1i2.13>