

Digitalisasi Nilai-Nilai Pancasila di Desa Karanganom, Kecamatan Karanganom, Kabupaten Klaten Melalui Program Pelatihan Konten Kreatif

¹Sekar Arum Wardhani, ¹Muhammad Alhafidh Maulana, ²Aura Nada Salsabilla,
²Muhammad Maulana Faiz Akbar Failika, ³Muhammad Rendy Akram Zaidan,
³Yollanda Aprila Nirwana, ³Ghaisa Sahira Shofa, ⁴Arvarissa Alwin Pratama Hidayat,
⁴Dimas Angga Pradita, ⁵Annisa Nurul Lailatul Rahmadani, ⁵Abdul Jabbar
¹Fakultas Sosial dan Politik, Universitas Negeri Semarang
²Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang
³Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang
⁴Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang
⁵Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang
Email korespondensi: swardhani17@students.unnes.ac.id

Abstract

Digitalization in Karanganom Village, Klaten Regency, is marked by high smartphone usage among local youth. However, this high social media engagement remains largely focused on passive entertainment consumption, lacking productivity and an understanding of digital ethics rooted in Pancasila values. This community service program aimed to enhance youth potential in creative content creation while instilling digital ethics through a program titled "Pancasila-Themed Creative Content Training." Held over three days at the Karanganom Village Hall, the training involved 17 members of the youth organization (Karang Taruna). The implementation methodology comprised three stages: (1) preparation, involving presentations on Pancasila ethics and an introduction to Canva; (2) implementation, featuring hands-on creation of educational posters and videos using smartphones; and (3) evaluation and work assessment. Submissions were comprehensively evaluated based on three key parameters: alignment with Pancasila values, message readability, and Canva visual/graphic harmony. The results demonstrated significant improvements in participants' digital ethics awareness and technical skills in producing positive content. As part of a sustainability strategy, management of the official social media accounts for Karang Taruna and Karanganom Village was transferred to trained youth to ensure consistent, independent publication of educational content for the village.

Keywords :

Creative Content, Pancasila, Digital Ethics, Canva, Village Youth.

Abstrak

Digitalisasi di Desa Karanganom, Kabupaten Klaten, ditandai dengan tingginya pemanfaatan gawai di kalangan pemuda. Namun, tingginya aktivitas bermedia sosial tersebut masih terfokus pada konsumsi hiburan pasif dan belum diimbangi dengan produktivitas serta pemahaman etika digital yang berbasis pada nilai-nilai Pancasila. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengasah potensi pemuda dalam pembuatan konten kreatif sekaligus menanamkan etika bermedia sosial melalui program "Pelatihan Konten Kreatif Bertema Pancasila". Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari di Balai Desa Karanganom dengan melibatkan 17 pemuda Karang Taruna. Metode pelaksanaan meliputi

tiga tahapan: (1) tahap persiapan berupa pemaparan materi etika Pancasila dan pengenalan aplikasi Canva; (2) tahap pelaksanaan berupa praktik mandiri pembuatan poster dan video edukatif menggunakan gawai; serta (3) tahap evaluasi dan penilaian karya. Penilaian karya peserta dilakukan secara komprehensif berdasarkan tiga parameter, yaitu kesesuaian nilai Pancasila, keterbacaan pesan, dan keharmonisan elemen grafis Canva. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman etika digital serta keterampilan teknis peserta dalam memproduksi konten yang positif. Sebagai strategi keberlanjutan program (*sustainability*), pengelolaan akun media sosial resmi Karang Taruna dan Desa Karangnom dialihkan kepada para pemuda terlayani guna menjamin konsistensi publikasi konten edukatif dan informasi desa secara mandiri.

Kata Kunci :

Konten Kreatif, Pancasila, Etika Digital, Canva, Pemuda Desa

PENDAHULUAN

Saat ini, Indonesia sudah memasuki masa digitalisasi yang sangat pesat pascapandemi covid-19. Hal ini ditandai dengan meningkatnya pengguna internet di Indonesia pada Januari tahun 2020 yang mencapai jumlah 175,4 pengguna (Wijoyo, 2020) Jawa Tengah merupakan pengguna internet terbesar yang menempati urutan kedua di Indonesia dengan jumlah 26,5 juta orang (Isnaini dkk, 2021). Sehingga masyarakat dipaksa untuk beradaptasi dengan media sosial demi memenuhi kebutuhan sehari-hari. Menurut Pratidina dan Mitha (2023), media sosial merupakan serangkaian aplikasi yang dibentuk dengan teknologi Web 2.0 berbasis media sosial, dan pengguna berkesempatan untuk menciptakan serta menukar konten yang dihasilkan pengguna (*user-generated content*). Dengan adanya media sosial yang memiliki akses bebas bagi setiap pengguna, tentu saja setiap pengguna bebas menghasilkan konten. Dengan adanya kebebasan tersebut, tentu saja setiap konten akan berdampak bagi masyarakat yang menontonnya, baik dampak positif maupun negatif.

Indonesia merupakan negara dengan beraneka ragam kebudayaan, agama, dan suku sehingga sebagai warga negara Indonesia kita perlu menjaga toleransi antar masyarakat. Media sosial merupakan wadah bagi masyarakat, sehingga perlu adanya etika dalam bermedia sosial agar tidak terjadi konflik. Etika merupakan suatu ilmu yang mengajarkan tata cara hidup berdasarkan ajaran moral (Yudhyarta, 2020). Pada kenyataannya, etika media sosial saat ini banyak dikesampingkan karena kebebasan yang tidak dibatasi dalam berinteraksi, sehingga menimbulkan beberapa pelanggaran etika (Wijayanti, 2022). Oleh karena itu, diperlukan pengetahuan dan kesadaran etika yang harus diterapkan tanpa membatasi ide kreatif dalam pembuatan konten.

Setiap kelompok masyarakat tentu memiliki norma dan etika yang berbeda-beda. Sama halnya dengan negara satu dengan negara lainnya, Indonesia tentu saja memiliki pedoman, norma, dan etika yang berbeda dari negara lain. Hal ini yang mendasari bahwa tidak semua bentuk budaya yang ada di media sosial dapat diterapkan. Oleh sebab itu, Indonesia memiliki Pancasila sebagai dasar negara yang fundamental dan merupakan akar norma-norma yang berlaku (Yudhyarta, 2020). Norma-norma dalam Pancasila dihasilkan dari kondisi masyarakat Indonesia yang multikultural. Hal tersebut juga bertujuan untuk menjaga keutuhan bangsa akibat banyaknya perbedaan. Oleh karena itu, dalam pembuatan konten di media sosial tentu saja perlu menerapkan Pancasila sebagai dasar atau pedoman, agar tidak menimbulkan konflik atau pertentangan.

Hal serupa terkait perbedaan norma dan etika tersebut tentu saja juga terjadi di Desa Karangnom, Kecamatan Karangnom, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Desa Karangnom, yang merupakan desa peralihan menuju masyarakat kota, tentu saja sudah mengalami digitalisasi, sehingga sebagian besar masyarakat sudah menjamah media sosial. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di Desa Karangnom, pengguna media sosial paling banyak ada pada kalangan anak muda di desa tersebut. Dengan demikian, perlu

diadakan sosialisasi sebagai upaya penyaluran pengetahuan tentang pembuatan konten kreatif yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila.

Desa Karanganom merupakan desa yang terletak di Kecamatan Karanganom, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Desa Karanganom merupakan salah satu dari 19 desa di Kecamatan Karanganom, yang memiliki luas wilayah 25,62 km² dan populasi sekitar 47.179 jiwa pada tahun 2023. Kecamatan Karanganom terdiri dari 19 desa/kelurahan, termasuk Desa Karanganom. Secara geografis, Kecamatan Karanganom berbatasan dengan Kecamatan Tulung dan Kecamatan Polanharjo di utara; Kecamatan Polanharjo di timur laut dan timur; Kecamatan Ceper di tenggara; Kecamatan Ngawen di selatan; Kecamatan Jatinom di barat daya dan barat; serta Kecamatan Tulung di barat laut.

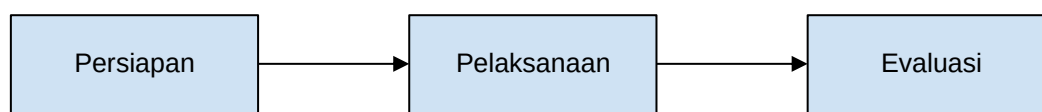
Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, masyarakat Desa Karanganom secara kultural sudah mulai mengalami banyak perubahan dan menjadi masyarakat perkotaan. Oleh karena itu, masyarakat Desa Karanganom sudah mengalami digitalisasi yang cukup masif, terutama di kalangan anak muda. Hal tersebut bisa dilihat dari aktivitas para pemuda desa yang ketika berkumpul, hampir semuanya sudah memegang gawai masing-masing. Hal tersebut dapat menjadi potensi bagi mereka untuk menghasilkan konten yang kreatif dan berlandaskan nilai-nilai Pancasila.

Namun demikian, fakta di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) antara tingginya tingkat penggunaan gawai di kalangan pemuda Desa Karanganom dan produktivitas serta pemahaman etika digital mereka. Aktivitas bermedia sosial para pemuda masih sebatas konsumsi hiburan pasif (*passive scrolling*) dan belum dimanfaatkan secara produktif untuk menghasilkan karya kreatif yang bermanfaat. Di sisi lain, kesadaran dan pemahaman mengenai etika digital berbasis nilai-nilai Pancasila, seperti kesantunan berkomunikasi, sikap saling menghargai perbedaan, hingga pemilahan informasi secara kritis, masih tergolong rendah. Hal ini berpotensi membuat pemuda desa rentan terpapar serta terlibat dalam dampak negatif dunia digital, seperti penyebaran berita bohong (*hoaks*), ujaran kebencian, hingga melemahnya etika lokal dalam berinteraksi di media sosial. Kondisi ideal yang diharapkan belum sejalan dengan realitas di lapangan, sehingga diperlukan langkah konkret untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Berdasarkan hal inilah mahasiswa-mahasiswa Giat 10 UNNES Desa Karanganom dari Universitas Negeri Semarang mengadakan program bernama “Pelatihan Konten Kreatif Bertema Pancasila” dengan menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan merupakan bentuk pendidikan dengan durasi singkat untuk memperoleh keterampilan (Bariqi, 2018). Canva merupakan aplikasi untuk membuat desain grafis secara online dan gratis (Rahmatullah dkk., 2020). Yang membuat banyak orang menyukai Canva yaitu tersedianya template yang beragam meskipun sebagian ada yang berbayar (Widayanti dkk., 2021). Hal ini bertujuan untuk mengasah potensi pemuda dalam pembuatan konten serta memberikan pemahaman etika dalam bermedia sosial. Tidak hanya itu, pemuda desa juga diharapkan untuk turut berkontribusi dengan menyumbangkan konten positif di media sosial saat ini.

METODE

Program “Pelatihan Konten Kreatif Bertema Pancasila” ini dilaksanakan dengan menysasar pemuda di Desa Karanganom. Pelaksanaan kegiatan dimulai pada tanggal 24 Desember 2024 hingga 26 Desember 2024. Dalam pelaksanaan program ini digunakan dua jenis pendekatan, yaitu pendekatan klasikal dan pendekatan individual. Pendekatan klasikal merupakan pendekatan dengan penyampaian materi dan pendekatan individual merupakan pendekatan dengan cara melakukan pendampingan (Mustika et al., 2018; Sadikin et al., 2021). Berikut merupakan gambaran pelaksanaan program:



Gambar 1. Skema Pelaksanaan Program

Gambar di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pelatihan terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Secara lebih rinci, uraian kegiatan pada pelatihan ini adalah:

1. Pemaparan materi berupa Pancasila sebagai pedoman etika dan pengenalan aplikasi Canva.
2. Pemaparan materi tentang konten kreatif serta unsur-unsur yang terdapat pada konten kreatif.
3. Pembimbingan praktik pembuatan konten kreatif bertema Pancasila dengan hasil akhir berupa poster.
4. Pendampingan peserta oleh mahasiswa Giat 10 UNNES di Desa Karanganyar selama kegiatan pembuatan poster dan video bertema Pancasila.
5. Pelaksanaan penilaian terhadap poster yang telah dibuat untuk mengetahui pemahaman peserta dalam menggunakan aplikasi Canva untuk pembuatan poster dan video bertema Pancasila setelah diberikan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara sosial budaya, masyarakat Desa Karanganyar merupakan masyarakat peralihan menuju masyarakat perkotaan. Oleh karena itu, masyarakat Desa Karanganyar secara ekonomi didominasi oleh masyarakat yang bermata pencaharian sebagai pegawai atau buruh, sedangkan sebagian kecilnya bermata pencaharian sebagai petani. Dengan demikian, Desa Karanganyar mengalami proses digitalisasi yang cukup masif. Hal ini ditandai oleh beberapa media desa yang telah memanfaatkan media sosial. Tidak hanya itu, sebagian besar masyarakat Desa Karanganyar juga telah memanfaatkan media sosial. Mayoritas masyarakat yang menggunakan media sosial berada pada tataran pemuda, yang ditandai dengan aktivitas berkumpul, sehingga kualitas SDM tersebut dapat menjadi potensi di bidang digital atau konten kreatif.

Berdasarkan potensi yang ada di masyarakat, diperlukan dorongan untuk membangun keterampilan dan pengetahuan dalam pembuatan konten kreatif. Sebelum memasuki praktik pembuatan konten kreatif, ada baiknya memahami etika dalam bermedia sosial. Oleh sebab itu, program “Pelatihan Konten Kreatif Bertema Pancasila” dibuka dengan penjelasan tentang bagaimana Pancasila dijadikan pedoman dasar norma dan etika. Setelah penjelasan mengenai etika dalam bermedia sosial, program dilanjutkan dengan praktik pembuatan konten kreatif. Praktik pembuatan konten kreatif dalam program pelatihan ini menggunakan aplikasi Canva untuk mempermudah para peserta pelatihan dalam memahami materi. Pelatihan ini dilakukan untuk membangun minat pemuda, khususnya di Desa Karanganyar, dalam pembuatan konten, serta bertujuan agar pemuda dapat menjadi kontributor konten yang bermanfaat berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

Program “Pelatihan Konten Kreatif Bertema Pancasila” dilaksanakan dalam waktu 3 hari, yang dibagi menjadi sesi pemaparan materi atau tahap persiapan, sesi praktik pembuatan konten menggunakan aplikasi Canva atau tahap pelaksanaan, serta ditutup dengan sesi penilaian hasil konten atau tahap evaluasi. Masing-masing sesi memakan waktu kurang lebih 2 hingga 3 jam dan dilaksanakan pada malam hari maupun pada akhir pekan. Pelatihan ini dilaksanakan di Balai Desa Karanganyar, dengan jumlah peserta 17 orang. Program pelatihan ini dilaksanakan pukul 19:30 sampai dengan 22:00 pada tanggal 24 Desember 2024 hingga 26 Desember 2024.

Sesi pertama diawali dengan pemaparan materi tentang Pancasila sebagai pedoman etika dan pengenalan aplikasi Canva. Sesi ini menggunakan metode verbal dan menampilkan beberapa slide materi yang dibuat menggunakan Canva. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian peserta agar kegiatan pelatihan tidak membosankan. Materi yang ditampilkan berupa penjelasan mengenai tiap-tiap ayat dalam Pancasila yang dikorelasikan dengan norma dalam bermedia sosial. Sesi pertama juga dilanjutkan dengan materi dan penjelasan tentang konten kreatif. Sesi ini diisi dengan beberapa materi tentang konten kreatif dan unsur-unsurnya. Sesi ini juga dilakukan dengan metode verbal. Setelah penjelasan mengenai konten kreatif, program pelatihan dilanjutkan dengan penjelasan tentang unsur-unsur yang

terdapat dalam konten tersebut. Sesi ini ditutup dengan pemberitahuan gambaran materi untuk sesi berikutnya.

Sesi kedua yaitu pelaksanaan praktik pembuatan konten kreatif bertema Pancasila. Pada sesi ini, fokus pelatihan berfokus pada praktik mengoperasikan aplikasi Canva sebagai aplikasi untuk membuat konten. Adapun konten yang dibuat berupa poster dan video. Pada pelaksanaan sesi kedua ini, para peserta didampingi oleh mahasiswa anggota GIAT 10 UNNES di Desa Karanganyar. Adapun para pemuda menggunakan gawai masing-masing untuk membuat konten menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan pelatihan Canva

Sesi terakhir yaitu sesi penilaian. Pada sesi ini, seluruh peserta mengumpulkan hasil konten ke folder *Google Drive* yang telah disediakan. Penilaian karya peserta dilakukan secara komprehensif berdasarkan tiga parameter utama, yaitu: (1) kesesuaian dengan nilai-nilai Pancasila, untuk mengukur sejauh mana pesan konten mencerminkan etika, nilai persatuan, serta norma berinteraksi digital; (2) keterbacaan pesan, untuk menilai kejelasan, keefektifan, dan kemudahan penyampaian gagasan kepada audiens; serta (3) keharmonisan elemen grafis Canva, yang meliputi kerapian tata letak (*layout*), perpaduan warna, pemilihan jenis huruf (*font*), dan kesesuaian elemen visual secara keseluruhan. Berdasarkan kriteria penilaian tersebut, diambil 3 konten terbaik dan diberikan penghargaan oleh tim Giat 10 UNNES Desa Karanganyar. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para pemuda Desa Karanganyar dapat menambah pengetahuan di dunia digital serta berkontribusi dalam menghasilkan konten yang bermanfaat.

KESIMPULAN

Desa Karanganyar memiliki potensi sumber daya manusia (SDM) pemuda yang berpeluang besar untuk dikembangkan menjadi kreator konten di media sosial. Oleh karena itu, tim Giat 10 UNNES Desa Karanganyar menyelenggarakan pelatihan konten kreatif bertema Pancasila yang bertujuan menghasilkan pemuda produktif serta meningkatkan pemahaman tentang norma dan etika dalam bermedia sosial. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada praktik pembuatan konten, tetapi juga pada penanaman nilai-nilai etika digital. Rangkaian kegiatan dilaksanakan selama tiga hari, meliputi: (1) pemaparan materi etika bermedia sosial berdasarkan norma Pancasila dan penjelasan konten kreatif, (2) praktik pembuatan konten, serta (3) penilaian hasil karya dan penutupan kegiatan. Melalui pelatihan ini, para pemuda diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan kesadaran etika digital

secara positif. Sebagai bentuk rencana keberlanjutan (*sustainability*), pengelolaan akun media sosial resmi Karang Taruna dan Desa Karangnomo selanjutnya dialihkan kepada para pemuda yang telah dilatih. Langkah ini bertujuan agar produksi konten edukatif bertema Pancasila serta publikasi kegiatan desa dapat terus berjalan secara konsisten dan mandiri.

REFERENSI

- Bariqi, M. D. (2018). Pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia. *Jurnal Studi Manajemen dan Bisnis*, 5(2), 64–69.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.
- Mustika, D., Putra, E. D., & Febriyanti, D. A. (2018). Pelatihan penyusunan RPP tematik bagi guru sekolah dasar di Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 2(2), 183–188.
- Pratidina, N. D., & Mitha, J. (2023). Dampak penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial masyarakat: Studi literature. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 810–815.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Sadikin, A., Johari, A., Siburian, J., Wicaksana, E. J., & Natalia, D. (2021). Pelatihan Mendeley untuk menunjang karya ilmiah guru-guru SMAN Titian Teras H. Abdurrahman Sayoeti. *Solma*, 10(1), 1–7.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102.
- Wijayanti, S. H., Sihotang, K., & Dirgantara, V. E. (2022). Bentuk-bentuk etika bermedia sosial generasi milenial. *Jurnal Komunikasi*, 16(2), 129–146.
- Wijoyo, H., Haudi, H., Ariyanto, A., Sunarsi, D., & Akbar, M. F. (2020). Pelatihan pembuatan konten digital marketing dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa (Pengabdian kepada masyarakat kerjasama antar kampus). *IKRA-ITH ABDIMAS*, 3(3), 169–175.
- Yudhyarta, D. Y. (2020). Pemberdayaan etika Pancasila dalam konteks kehidupan kampus. *AL-LIQQO: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 43–63.