

Pendidikan Politik Berbasis Digital bagi Pemuda Karang Taruna Melalui Pelatihan Pembuatan Konten Digital

Faiz Albar Nasution¹, Muhammad Husni Thamrin², Lydia Nurhasanah Nasution³, Imam Fahreza⁴

^{1,2,3,4}Universitas Sumatera Utara; Jalan Dr. T. Mansur No.9, Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara 20222

Email : faiz@usu.ac.id

Kilas Artikel

Volume 3 Nomor 1

Februari 2023

DOI:xxx/ejpm.v%i%.xxxx

Article History

Submission: 16-12-2022

Revised: 23-12-2022

Accepted: 24-12-2022

Published: 01-02-2023

Kata Kunci:

Pendidikan Politik,
Pemuda, Konten Digital

Keywords:

Political Education, Youth,
Digital Content

Korespondensi:

Faiz Albar Nasution
faiz@usu.ac.id

Abstrak

Setiap Pemilihan Umum, warga Kota Medan menghadapi tantangan yang cukup berat dalam menggunakan hak pilihnya. Minimnya partisipasi dalam memilih oleh warga Kota Medan dapat dikaitkan dengan kurangnya kesadaran politik. Kegiatan pendidikan politik dan sosialisasi politik pasif menjadi faktor pendukung rendahnya tingkat partisipasi di Kota Medan. Dengan demikian, tujuan pengabdian ini untuk memberikan pemahaman tentang pendidikan politik berbasis digital melalui pelatihan pembuatan konten digital untuk organisasi kepemudaan. Metode Participatory Learning and Action melalui prosedur pembelajaran yang menggabungkan teknik ceramah, diskusi partisipatif hingga pembelajaran kelompok dilakukan dalam kegiatan ini. Kegiatan pengabdian yang dilakukan kepada Pemuda Karang Taruna Kecamatan Medan Johor antara lain: Pertama, pembelajaran tentang pendidikan politik. Kedua, meningkatkan kompetensi literasi digital dan pembuatan konten digital. Ketiga, pelatihan menjadi content creator. Hasil pengabdian merekomendasikan peserta kegiatan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat konten digital. Diperlukan pengembangan dan pelatihan lebih lanjut agar terampil dalam mengasah kemampuan menghasilkan konten digital. Demi ilmu yang diimplementasikan dalam bentuk pendidikan politik berbasis digital, diperlukan pembinaan dan pendampingan yang berkesinambungan bagi Pemuda Karang Taruna Kecamatan Medan Johor.

Abstract

Every General Election, the citizens of Medan City face quite a challenge in exercising their right to vote. Lack of political understanding may be the cause of the low voter participation among the citizens of Medan City. Passive activities in political education and political socialization contributed to the low level of involvement in Medan City. Therefore, the purpose of this service is to inform youth groups about digital-based political education through digital content development training. Participatory Learning and Action methods through learning procedures that combine lecture techniques and participatory discussions to group learning are carried out in this activity. Service activities carried out for Youth Karang Taruna, Medan Johor Subdistrict, include: First, learning about political education. Second, improve digital literacy competence and digital content creation. Third, training to become a content creator. The results of the service recommend activity participants improve their skills in creating digital content. Further development and training are needed to be skilled in honing the ability to produce digital content. For the sake of



knowledge that is implemented in the form of digital-based political education, continuous guidance and assistance are needed for Youth Karang Taruna, Medan Johor District.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan politik merupakan bagian penting dalam mempelajari nilai, norma dan simbol pada negara. Lebih lanjut, kegiatan Pendidikan politik secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan partisipasi masyarakat terhadap sistem politik (Sutrisman, 2019). Tidak hanya itu, keberlanjutan Pendidikan politik secara tidak langsung membentuk karakter, perilaku dan partisipasi politik masyarakat. Dengan demikian, Pendidikan politik sangat berguna dalam mendukung stabilitas politik dan perkembangan demokrasi (Syaifurrohman, 2021).

Masyarakat Kota Medan mengalami persoalan serius dalam menggunakan hak pilih pada setiap Pemilihan Umum. Faktor kesadaran politik melatarbelakangi minimnya keterlibatan masyarakat Kota Medan dalam menggunakan hak pilih (Nasution, 2020). Kegiatan Pendidikan politik dan sosialisasi politik yang pasif menjadi faktor pendukung rendahnya tingkat partisipasi di Kota Medan (Siringoringo, 2016). Selain itu, Indonesia memiliki 210 juta pengguna internet, yang setara dengan 77% dari populasi yang menggunakan internet, menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Pengguna dan Perilaku Internet (APJII) pada tahun 2022 (Cnbcindonesia.com, 2022). Dengan demikian, Pendidikan politik berbasis digital sangat efektif dilakukan guna peningkatan partisipasi pemilih di Kota Medan.

Partisipasi pemilih secara keseluruhan untuk Pilkada Kota Medan 2020 hanya 45,80% (KPU Kota Medan, 2021). Salah satu wilayah Kota Medan yang memiliki daftar pemilih tetap terbesar yaitu Kecamatan Medan Johor dengan jumlah pemilih sebesar 105.113 jiwa. Lebih lanjut, Organisasi Karang Taruna Medan Johor sebagai wadah para generasi muda dapat meningkatkan kesadaran politik dan tanggung jawab sosial, khususnya partisipasi masyarakat yang akan mendatang (Wadu, 2019). Oleh sebab itu, pemuda di Kecamatan Medan Johor perlu diberikan pengetahuan yang lebih komprehensif tentang pentingnya memahami hak dan kewajiban warga dalam setiap Pemilu. Sehingga, perguruan tinggi memberi dampak positif terhadap pendidikan politik dan sosialisasi politik bagi masyarakat Universitas Sumatera Utara.

Sebelum dilakukan kegiatan Pengabdian, Ketua tim pengabdian berdiskusi secara langsung untuk mengetahui masalah dan kebutuhan terhadap mitra. Selanjutnya, kebutuhan peningkatan softskill pada era revolusi industri tentu akan menguntungkan mitra. Hasil wawancara menunjukkan bahwa Karang Taruna Kecamatan Medan Johor sangat membutuhkan pelatihan pembuatan konten digital. Adapun media sosial yang dikelola masih belum maksimal dari kualitas dan kuantitasnya. Maka dari itu, Pendidikan politik berbasis digital melalui pembuatan konten digital pada pemuda Karang Taruna penting untuk dilakukan. Harapannya kegiatan pengabdian ini dapat menumbuhkan kesadaran politik bagi pemuda akan pentingnya memahami hak dan kewajibannya dalam setiap Pemilu di Kota Medan.

Dengan melihat kondisi di atas maka terdapat beberapa peluang dan juga hambatan yang dapat menjadi gambaran bahwa perlu adanya beberapa pendekatan terhadap Pendidikan politik berbasis digital melalui pembuatan konten digital pada pemuda Karang Taruna. Kegiatan tersebut, nantinya akan memberikan modul pendidikan politik dan sosialisasi politik yang terbaru. Dengan demikian, pemuda di wilayah Kecamatan Medan Johor ikut serta dalam setiap tahapan Pemilu yang akan datang.



2. METODE

Pelatihan pendidikan politik berbasis digital melalui pelatihan pembuatan konten digital dilaksanakan dengan metode *Participatory Learning and Action* (PLA). Tujuan PLA adalah sebuah prosedur pembelajaran yang menggabungkan teknik ceramah, diskusi partisipatif dan visual untuk mempercepat proses analisis dan pembelajaran kelompok. Metode ini dapat diterapkan pada perencanaan proyek dan program, identifikasi kebutuhan, pemantauan, dan evaluasi. Meskipun merupakan alat konsultasi yang kuat, ini juga memberikan kesempatan untuk bergerak melampaui konsultasi sederhana dan mendorong organisasi Karang Taruna Kecamatan Medan Johor untuk berpartisipasi aktif dalam masalah Pendidikan politik yang mempengaruhi kehidupan mereka (Thomas, 2004). Berikut adalah uraian dari setiap tahapan kegiatan yang akan dilakukan dalam program ini:

1. Tahap pertama. Ketua tim pengabdian mengkoordinir seluruh tim pengabdian untuk menentukan *job description* kepada seluruh anggota pengabdian. Sebagai bagian dari upaya untuk mempelajari lebih lanjut tentang keluhan, masalah, dan persyaratan mitra dalam pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian juga membahas rencana kegiatan dan melakukan survei awal terhadap Mitra Layanan di Sekretariat Karang Taruna Kecamatan Medan Johor, Jl. STM 100, Medan Johor, Kota Medan.
2. Tahap kedua, untuk menentukan rencana pelatihan dan memberikan informasi kepada peserta pelatihan, Ketua tim bertemu dengan Ketua Karang Taruna Kecamatan Medan Johor dan beberapa pengurus Karang Taruna Kecamatan Medan Johor. Dengan demikian, terdapat 25 orang peserta yang telah mengkonfirmasi untuk ikut serta dalam kegiatan ini. Namun karena antusias dari mitra, total kesuruhan yang hadir dalam pelatihan terdapat 27 orang peserta.
3. Tahap ketiga, melakukan pelatihan Pendidikan politik berbasis digital selama 1 hari pada hari Jumat, 29 Juli 2022 di Kantor Camat Kecamatan Medan Johor Jl. Karya Cipta No.16, Pangkalan Masyhur, Kota Medan 20143. Terlebih dahulu, maksud dan tujuan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di Universitas Sumatera Utara dikomunikasikan oleh Ketua Tim Pengabdian. Berikut ini adalah di antara tujuan dari kegiatan pelatihan: *Pertama*, pembelajaran tentang Pendidikan politik. *Kedua*, peningkatan kompetensi literasi digital dan pembuatan konten digital. *Ketiga*, pelatihan dan pendampingan menjadi *content creator*.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pendidikan politik berbasis digital melalui pelatihan pembuatan konten digital dimulai dengan ceramah dan disuksi tentang Pendidikan politik. Tujuannya adalah menumbuhkan kesadaran politik bagi pemuda Karang Taruna Kecamatan Medan Johor. Sebagaimana, Kurikulum dan materi yang digunakan dalam pendidikan politik bagi generasi muda diatur dalam Instruksi Presiden Nomor 12 Tahun 1982. Materi pendidikan politik meliputi: pengembangan kesadaran ideologi, bangsa dan negara, kerukunan dan kehidupan beragama, keinginan untuk berprestasi, pengamalan persamaan hak dan kewajiban, keadilan sosial, dan penghormatan terhadap nilai kemanusiaan, disiplin pribadi, sosial, dan kebangsaan, kepercayaan pada pemerintah, dan keyakinan dalam pembangunan berkelanjutan adalah semua keterampilan politik dan pribadi yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tujuan dan keinginan seseorang untuk berpartisipasi dalam politik.

Peningkatan *soft skill* terhadap kompetensi literasi digital, pembuatan konten digital berangkat dari pemahaman *How To be Content Creator*. Dengan demikian, *Content Creator* adalah kegiatan mentransformasikan informasi kedalam bentuk visual yang lebih menarik dan mempermudah audiens dalam menangkap sebuah informasi. Selain itu, pengguna dapat



berbagi konten di situs jejaring sosial seperti *Instagram*, *Tik Tok*, dan *Youtube*, dimana informasi yang telah diubah menjadi gambar, video, atau bentuk tulisan untuk kemudian didistribusikan melalui platform tersebut. Seiring berjalannya waktu, pembuat konten saat ini membutuhkan pengetahuan khusus (Sundawa, 2018).

Selanjutnya, bagaimana Menjadi *Content Creator*, seseorang membutuhkan kerangka kerja konseptual untuk pembuatan konten untuk mengidentifikasi tujuan dan audiens target untuk menyebarkan informasi atau materi. Ada berbagai persyaratan yang harus dipenuhi, antara lain. *Pertama, Think*: memikirkan konsep dan ide konten yang akan di buat. *Kedua, Talent*: untuk mengembangkan topik yang akan dijadikan konten dengan melakukan riset terdahulu. *Ketiga, Tools*: memahami alat pendukung dan menjalankan persiapan sampai eksekusi konten.

Langkah-langkah diatas dapat mempermudah para *content creator* dalam pembentukan pendidikan politik berbasis digital. Selain itu, memahami algoritma media sosial menjadi bagian penting dalam menentukan segmentasi, tema, topik dan informasi yang berkembang. Algoritma adalah serangkaian langkah yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah. Di media sosial, algoritma mengontrol bagaimana informasi bergerak melalui jaringan. Memahami algoritma media sosial dalam menentukan target penonton sangat penting. Terlebih lagi, informasi yang disampaikan harus relevan dengan kebutuhan *audiens*. Algoritma yang digunakan platform media sosial biasanya melacak aktivitas pengguna. Ini akan dapat memberikan konten pendidikan politik yang berkualitas dan tepat sasaran dengan memanfaatkan sepenuhnya algoritma media sosial (Singgalen, 2021).

Hasil program menunjukkan minat dan keterlibatan pengurus Karang Taruna Kecamatan Medan Johor melalui pelatihan pembuatan konten digital dalam mengembangkan kegiatan pendidikan politik. Selain itu, pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan sesuai jadwal dan tanpa insiden yang diapresiasi oleh para peserta. Adapun hasil pelatihan Pendidikan politik berbasis digital melalui pelatihan pembuatan konten digital pada pemuda Karang Taruna antara lain:

1. Materi yang disampaikan tentang pendidikan politik, peningkatan keterampilan literasi digital, pembuatan konten digital, dan pelatihan menjadi *content creator* dapat dipahami oleh peserta. Keberhasilan ini dibuktikan dengan diskusi interaktif antara pemateri dan peserta, serta pengakuan peserta atas keberhasilan tersebut.
2. Peserta pelatihan mampu menentukan konsep, ide konten, melakukan riset terdahulu, menggunakan alat pendukung, persiapan dan eksekusi produksi konten digital tentang Pendidikan politik.
3. Peserta mampu memahami algoritma media sosial. Peserta menunjukkan semangat baru dalam meningkatkan kesadaran politik bagi pemuda terhadap pentingnya mehamami hak dan kewajibannya dalam setiap Pemilu di Kota Medan, melalui berbagai respon.





Gambar 3.1 Foto Kegiatan Pendidikan Politik Berbasis Digital Melalui Pelatihan Pembuatan Konten Digital Pada Pemuda Karang Taruna

4. KESIMPULAN

Pendidikan politik berbasis digital melaalui pelatihan pembuatan konten digital sebagai upaya meningkatkan kesadaran politik bagi pemuda, khususnya pada wilayah Kecamatan Medan Johor. Pentingnya pendidikan politik dalam membentuk karakter, perilaku dan partisipasi politik sebagai jawaban terhadap perosalan kehadiran pemilih di Kota Medan. Adapun hasil pengabdian yang dilakukan kepada pengurus Karang Taruna Kecamatan Medan Johor antara lain: *Pertama*, pembelajaran tentang Pendidikan politik. *Kedua*, peningkatan kompetensi literasi digital dan pembuatan konten digital. *Ketiga*, pelatihan menjadi *content creator*. Selanjutnya, dalam meningkatkan keterampilan pemuda dalam membuat konten digital, perlu pengembangan dan pelatihan lebih lanjut, agar terampil dalam mengasah kemampuan memproduksi konten digital. Pembinaan dan pendampingan terhadap Pengurus Karang Taruna Kecamatan Medan Johor harus dilakukan secara berkelanjutan, demi pengetahuan yang diimplementasikan dalam bentuk pendidikan politik berbasis digital.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengapresiasi pendanaan untuk pengabdian yang diberikan oleh Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Sumatera Utara melalui skema Kemitraan Masyarakat Perintis untuk Tahun 2022. Selain itu, kami menghargai kontribusi yang diberikan untuk keberhasilan program oleh Kecamatan Karang Taruna Medan Johor. Penghargaan juga diberikan kepada mahasiswa Universitas Sumatera Utara yang mengikuti pengabdian dari fakultas ilmu sosial dan ilmu politik.



Faiz Albar Nasution, Muhammad Husni Thamrin, Lydia Nurhasanah Nasution, Imam Fahreza

Pendidikan Politik Berbasis Digital bagi Pemuda Karang Taruna Melalui Pelatihan Pembuatan Konten Digital

DAFTAR PUSTAKA

- Cnbcindonesia.com. (2022). Data Terbaru! Berapa Pengguna Internet Indonesia 2022?. Cnbcindonesia.com. Retrived from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220609153306-37-345740/data-terbaru-berapa-pengguna-internet-indonesia-2022>
- KPU Kota Medan. (2021). Dinamika Partisipasi Pemilih Di Kota Medan Analisis DanProyeksi. Retrieved from <https://kpud-medankota.go.id/>
- Masril, M., & Lubis, F. W. (2020). Analisis Penggunaan Media Sosial dan Penyebaran Hoax Di Kota Medan. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 6(1), 11-22.
- Nasution, F. A., Thamrin, M. H., Nasution, M. A., Adela, F. P., & Bahri, S. (2020). Importance Understanding Rights and Obligations Citizens in Election Head of Medan City District 2020. *ABDIMAS TALENTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 690-695.
- Siringoringo, F. P. (2016). *Lemahnya Upaya KPU Kota Medan Dalam Meminimalisir Rendahnya Partisipasi Politik Pada Pemilihan Walikota Medan Tahun 2015* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Singgalen, Y. A. (2021). Pemilihan metode dan algoritma dalam analisis sentimen di media sosial: sistematic literature review. *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(2), 278-302.
- Sundawa, Y. A., & Trigartanti, W. (2018). Fenomena Content Creator di Era Digital. *Prosiding Hubungan Masyarakat*, 432-437.
- Sutrisman, D. (2019). *Pendidikan Politik, Persepsi, Kepemimpinan, dan Mahasiswa*. Guepedia.
- Syaifurrohman, S., & Nasution, F. A. (2021). Optimalisasi Pendidikan Politik melalui Literasi Digital bagi Penyandang Disabilitas dalam Industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 68-78.
- Thomas, S. (2004). What is participatory learning and action (PLA): an introduction. *Centre for International Development and Training (CIDT), London*.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301