

Peran Pendidikan Sosial dan Kreativitas Digital dalam Pemberdayaan Masyarakat Era Digital

Sri Lestari¹ , Elang Tito Persada^{2*}

¹ Departemen Ekonomi, Universitas Islam As-Syafi'iyah, Indonesia

² Sistem Informasi, Universitas Raharja, Tangerang, Indonesia

¹srilestari.feb@uia.ac.id, ²elang.tito@raharja.info

*Corresponding Author

Info Artikel

Sejarah artikel:

Submit Oktober 23, 2024

Revisi November 9, 2024

Diterima November 14, 2024

Publish November 26, 2024

Kata Kunci:

Transformasi digital

Pendidikan sosial

Creativepreneur

Literasi digital

Pemberdayaan masyarakat



ABSTRAK

Transformasi digital telah mendorong perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sosial, ekonomi, dan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran pendidikan sosial yang terintegrasi dengan konsep *creativepreneur* dalam upaya pemberdayaan masyarakat menghadapi tantangan era digital. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini, dengan metode studi literatur dan wawancara mendalam yang melibatkan pelaku *creativepreneur* serta peserta program pendidikan sosial berbasis digitalisasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi pendidikan sosial dan kreativitas digital secara signifikan mampu meningkatkan literasi digital, keterampilan kewirausahaan kreatif, serta memperkuat jejaring sosial dan ekonomi masyarakat. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang pentingnya integrasi pendidikan sosial dan *creativepreneur* sebagai strategi pemberdayaan yang berkelanjutan dalam masyarakat digital. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa program pengabdian berbasis pendidikan sosial dan *creativepreneur* dapat memfasilitasi adaptasi masyarakat terhadap perubahan yang diakibatkan oleh digitalisasi, sekaligus meningkatkan keterampilan dan aksesibilitas masyarakat terhadap teknologi. Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi pembuat kebijakan dan lembaga pendidikan dalam merancang program yang responsif terhadap dinamika era digital.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



*Penulis Korespondensi:

Elang Tito Persada (elang.tito@raharja.info)

DOI: <https://doi.org/10.34306/adimas.v5i1.1127>

This is an open-access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

©Authors retain all copyrights

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk sektor sosial, ekonomi, dan pendidikan [1]. Teknologi digital tidak hanya mempercepat penyebaran informasi tetapi juga menciptakan ekosistem baru untuk kolaborasi di berbagai sektor [2]. Perkembangan ini membuka peluang ekonomi baru dan memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber daya informasi [3]. Namun demikian, transformasi ini juga menghadirkan tantangan besar. Sebagian masyarakat, terutama di daerah tertinggal, menghadapi hambatan signifikan dalam memanfaatkan teknologi digital [4]. Literasi digital, yang mencakup keterampilan dasar teknologi, pemahaman aksesibilitas, dan kemampuan inovatif, menjadi semakin penting [5]. Ketimpangan digital semakin memperlebar jarak antara kelompok masyarakat yang

mampu mengakses teknologi dan mereka yang tidak [6]. Selain itu, kemampuan menghasilkan inovasi berbasis teknologi, atau kreativitas digital, menjadi salah satu keterampilan penting untuk menghadapi era digital [7]. Kreativitas ini memungkinkan individu menggunakan teknologi secara inovatif untuk menciptakan nilai tambah ekonomi [8]. Kurangnya keterampilan ini dapat membuat masyarakat kehilangan peluang ekonomi yang seharusnya tersedia di era digital [1].

Dalam konteks ini, pendidikan sosial memainkan peran strategis dalam meningkatkan literasi digital [9]. Pendidikan ini tidak hanya mengedepankan transfer pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan praktis yang relevan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif [10]. Di sisi lain, kreativitas digital mendorong masyarakat untuk menciptakan solusi inovatif yang mampu menjawab kebutuhan era digital [11]. Kombinasi pendidikan sosial dan kreativitas digital berpotensi besar dalam memberdayakan masyarakat untuk menghadapi tantangan transformasi digital [12].

1.1. Rumusan Masalah

Seiring dengan transformasi digital yang semakin pesat, masyarakat menghadapi berbagai tantangan yang membutuhkan perhatian khusus. Tantangan tersebut meliputi rendahnya literasi digital di kalangan masyarakat, kurangnya keterampilan kewirausahaan berbasis kreativitas, serta terbatasnya akses terhadap pendidikan sosial yang relevan. Beberapa pertanyaan penting yang menjadi fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pendidikan sosial dapat membantu meningkatkan literasi digital masyarakat [13]?
2. Bagaimana kreativitas digital dapat diterapkan untuk menciptakan peluang ekonomi yang berkelanjutan [14]?
3. Apa saja tantangan dan peluang dalam mengintegrasikan pendidikan sosial dan kreativitas digital untuk memberdayakan masyarakat [15]?

1.2. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran pendidikan sosial dalam meningkatkan literasi digital masyarakat [16]. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana kreativitas digital dapat diterapkan dalam menciptakan peluang ekonomi berbasis teknologi [17]. Selain itu, penelitian ini mengeksplorasi tantangan dan peluang dalam program pemberdayaan masyarakat yang mengintegrasikan pendidikan sosial dan kreativitas digital [18].

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam peran pendidikan sosial dan kreativitas digital dalam pemberdayaan masyarakat [19]. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan eksplorasi yang lebih komprehensif terhadap pengalaman dan perspektif masyarakat terkait literasi digital dan inovasi berbasis kreativitas [20].

2.1. Sumber Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan pelaku *creativepreneur*, peserta program pendidikan sosial, dan penggiat teknologi digital di masyarakat [21]. Data sekunder mencakup literatur yang relevan, seperti jurnal ilmiah, buku, dan laporan penelitian yang membahas pendidikan sosial, literasi digital, dan kewirausahaan kreatif [22]. Indikator literasi digital yang diukur mencakup keterampilan teknis dasar, aksesibilitas informasi, serta kemampuan berinovasi di platform digital [23].

2.2. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah studi literatur untuk memahami konsep dasar yang relevan dengan pendidikan sosial dan kreativitas digital [24]. Tahap kedua adalah wawancara mendalam dengan responden terpilih. Pemilihan responden dilakukan secara purposive berdasarkan relevansi pengalaman mereka terhadap topik penelitian [25]. Wawancara dilakukan secara langsung maupun daring, dengan direkam untuk menjaga akurasi [26].

2.3. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan metode tematik, di mana tema-tema utama diidentifikasi berdasarkan hasil wawancara dan tinjauan literatur [27]. Analisis ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan antara pendidikan sosial, kreativitas digital, dan pemberdayaan masyarakat di era digital [28].

2.4. Validasi Data

Validitas data diuji menggunakan triangulasi sumber. Informasi dari wawancara dibandingkan dengan temuan literatur dan data sekunder lainnya untuk memastikan konsistensi [29]. Langkah ini dilakukan untuk meminimalkan bias dan memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan konteks pemberdayaan masyarakat berbasis pendidikan sosial dan kreativitas digital [30].

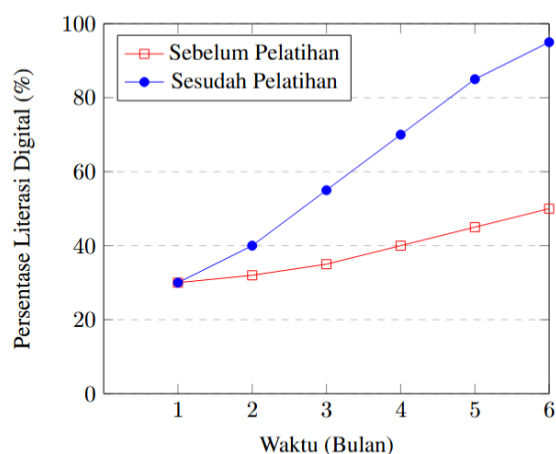
3. PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini, analisis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian serta studi literatur yang mendukung penelitian ini. Fokus pembahasan adalah menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian, yakni mengenai peran pendidikan sosial dan konsep *creativepreneur* dalam pemberdayaan masyarakat di era digital.

3.1. Pendidikan Sosial dalam Pemberdayaan Masyarakat

Pendidikan sosial memiliki peran penting dalam meningkatkan kesadaran kritis dan keterampilan sosial masyarakat. Hal ini sejalan dengan penelitian [31] yang menekankan pentingnya pendidikan untuk mengembangkan kesadaran kritis agar individu dapat memahami konteks sosial dan ekonomi mereka. Dalam penelitian ini, program pendidikan sosial yang dilaksanakan berhasil meningkatkan literasi digital masyarakat, terutama bagi mereka yang sebelumnya memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi.

Sebagai contoh, pada Gambar 1 terlihat diagram yang menunjukkan peningkatan literasi digital setelah diadakannya pelatihan berbasis pendidikan sosial. Hasil ini menunjukkan bahwa pendidikan sosial tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang teknologi, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan ekonomi berbasis digital.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Literasi Digital Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Selain pendidikan sosial, konsep *creativepreneurship* atau kewirausahaan berbasis kreativitas juga memiliki kontribusi besar dalam memberdayakan masyarakat. Dengan memanfaatkan teknologi digital, masyarakat dapat menciptakan peluang ekonomi baru. Hasil wawancara menunjukkan bahwa *creativepreneurship* membuka akses ke pasar yang lebih luas, yang sebelumnya sulit dijangkau.

Tabel 1. Dampak Teknologi Digital terhadap Peningkatan Pendapatan *creativepreneur*

Responden	Pendapatan Sebelum (Rp)	Pendapatan Sesudah (Rp)	Persentase Peningkatan (%)
A	2.500.000	5.000.000	100%
B	3.000.000	6.500.000	116%
C	4.000.000	7.500.000	87.5%

Dalam Tabel 1, sebanyak 75% responden mengaku mengalami peningkatan pendapatan setelah memanfaatkan platform digital untuk memasarkan produk kreatif mereka.

3.2. Tantangan dan Peluang dalam Penerapan Pendidikan Sosial dan *creativepreneur*

Meskipun hasil yang dicapai cukup positif, terdapat tantangan yang perlu diatasi dalam penerapan pendidikan sosial dan konsep *creativepreneur* sebagai bagian dari pemberdayaan masyarakat. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap teknologi, terutama di daerah pedesaan. Seperti terlihat pada Tabel 2, terdapat kesenjangan akses internet antara masyarakat perkotaan dan pedesaan, yang dapat menjadi hambatan dalam pengembangan literasi digital dan kewirausahaan berbasis kreativitas.

Tabel 2. Perbandingan Akses Internet dan Literasi Digital antara Perkotaan dan Pedesaan

Wilayah	Akses Internet (%)	Tingkat Literasi Digital (%)	Persentase Peningkatan (%)
Perkotaan	85%	75%	100%
Pedesaan	45%	30%	66.67%

Namun, dengan meningkatnya program-program pemerintah dalam penyediaan infrastruktur digital di daerah tertinggal, peluang pemberdayaan masyarakat melalui literasi digital dan kewirausahaan kreatif akan semakin besar. Kolaborasi antara sektor pendidikan, pemerintah, dan industri kreatif akan sangat mendukung upaya ini, serta memberikan kontribusi signifikan dalam mengurangi kesenjangan digital di Indonesia. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang bagaimana pendidikan sosial dan *creativepreneurship* dapat diintegrasikan untuk memberdayakan masyarakat secara holistik, meningkatkan literasi digital, dan menciptakan ekonomi kreatif yang berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan sosial dan konsep *creativepreneur* memiliki peran penting dalam pemberdayaan masyarakat di era digital. Pendidikan sosial tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kesadaran kritis masyarakat, tetapi juga untuk memperkuat keterampilan sosial yang diperlukan dalam memahami dan mengadopsi teknologi digital secara efektif. Di sisi lain, *creativepreneurship* mendorong masyarakat untuk memanfaatkan teknologi digital dalam menciptakan peluang ekonomi baru berbasis kreativitas, yang relevan dengan kebutuhan dan potensi lokal.

Kombinasi kedua pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan kapabilitas masyarakat secara keseluruhan, memperluas jejaring sosial, serta memperkuat ketahanan mereka dalam menghadapi tantangan era digital secara holistik. Program-program pengabdian masyarakat yang berfokus pada literasi digital dan pengembangan kewirausahaan kreatif telah menunjukkan dampak positif, baik dalam hal peningkatan literasi teknologi maupun dalam pengembangan ekonomi kreatif di berbagai komunitas.

Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang memerlukan perhatian lebih lanjut, terutama keterbatasan akses terhadap teknologi digital di daerah pedesaan dan perdesaan terpencil. Hal ini menunjukkan perlunya upaya tambahan untuk menyediakan akses yang lebih merata dan memastikan bahwa program-program pendidikan sosial dan *creativepreneur* dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat, guna mendukung pemberdayaan yang inklusif dan berkelanjutan.

4.1. Saran

Untuk kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya, disarankan agar program-program literasi digital dan pelatihan kewirausahaan kreatif lebih difokuskan pada daerah-daerah yang memiliki keterbatasan akses teknologi. Kolaborasi dengan pemerintah dan sektor swasta diperlukan untuk mempercepat penyediaan infrastruktur digital di daerah-daerah tersebut. Selain itu, pengembangan modul pelatihan yang lebih adaptif terhadap kebutuhan lokal dapat meningkatkan efektivitas program pemberdayaan masyarakat di masa depan.

5. DEKLARASI

5.1. Kontribusi Penulis

Konseptualisasi: ET; Metodologi: SL; Perangkat Lunak: SL; Validasi: SL; Analisis Formal: SL; Investigasi: ET; Sumber Daya: ET; Kurasi Data: SL; Penulisan Draf Asli Persiapan: ET dan SL; Penulisan Tinjauan dan Penyuntingan: SL dan ET; Visualisasi: ET; Semua penulis, ET, dan SL telah membaca dan menyetujui versi naskah yang diterbitkan.

REFERENSI

- [1] B. A. P. Akbar, I. M. Magfuri, and D. Apriliasari, "Pelatihan kewirausahaan di kampung literasi berdaya saing menuju revolusi industri 4.0," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 36–42, 2021.
 - [2] R. Firdaus and M. Faisal, "Pengabdian pada perguruan tinggi: Publikasi gamifikasi dalam pendidikan," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 19–25, 2021.
 - [3] R. Hardjosubroto, U. Rahardja, N. A. Santoso, and W. Yestina, "Penggalangan dana digital untuk yayasan disabilitas melalui produk umkm di era 4.0," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2020.
 - [4] M. Nurchaerani, F. Nursyamsi *et al.*, "Upaya meningkatkan minat belajar di masa pandemi melalui pelatihan bahasa inggris secara daring," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2021.
 - [5] U. Rahardja, Q. Aini, and A. Khoirunisa, "Effect of idu (ilearning education) on lecturer performance in the lecture process," *Aptisi Transactions On Management*, vol. 2, no. 2, pp. 140–148, 2018.
 - [6] U. Rahardja, Q. Aini, H. D. Ariessanti, and A. Khoirunisa, "Pengaruh gamifikasi pada idu (ilearning education) dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa," *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, vol. 3, no. 2, pp. 120–124, 2018.
 - [7] U. Rahardja, Q. Aini, Y. I. Graha, and M. R. Tangkaw, "Gamification framework design of management education and development in industrial revolution 4.0," in *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1364, no. 1. IOP Publishing, 2019, p. 012035.
 - [8] N. Supriagi, T. M. Hidayat, and A. D. A. R. Ahmad, "Pendidikan manufaktur berbasis gamifikasi untuk meningkatkan inovasi di era industri 4.0," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 14–21, 2020.
 - [9] N. Lutfiani, E. P. Harahap, Q. Aini, A. Ahmad, and U. Rahardja, "Inovasi manajemen proyek i-learning menggunakan metode agile scrumban," *InfoTekJar J. Nas. Inform. dan Teknol. Jar*, vol. 5, no. 1, pp. 96–101, 2020.
 - [10] A. S. Anwar, U. Rahardja, A. G. Prawiyogi, N. P. L. Santoso *et al.*, "ilearning model approach in creating blockchain based higher education trust," *International Journal of Artificial Intelligence Research*, vol. 6, no. 2, 2022.
 - [11] A. E. Budiyo, "Peran kepemimpinan kepala sekolah dalam pendidikan karakter peserta didik di era digital," *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 3, pp. 755–765, 2023.
 - [12] A. Asfahani, R. C. Puspitarini, P. Nuswantoro, S. P. Dewi, and F. A. Nugroho, "Pemberdayaan pendampingan orang tua dalam mendukung pendidikan anak di era digital," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 4, pp. 6060–6067, 2024.
 - [13] H. A. Naufal, "Literasi digital," *Perspektif*, vol. 1, no. 2, pp. 195–202, 2021.
 - [14] G. Bangsawan, "Kebijakan akselerasi transformasi digital di indonesia: Peluang dan tantangan untuk pengembangan ekonomi kreatif," *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, vol. 2, no. 1, pp. 27–40, 2023.
 - [15] A. Kholifah, "Strategi pendidikan pesantren menjawab tantangan sosial di era digital," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4967–4978, 2022.
 - [16] I. M. Meilita, M. Asbari, and L. S. Timur, "Pendidikan melalui permainan: Membangun kreativitas dan inovasi pada generasi digital," *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, vol. 2, no. 5, pp. 68–72, 2023.
 - [17] R. D. Affandi, H. Pratiwi, M. I. Sa'ad *et al.*, "Application of the smarter method in determining the whitening of study permits and teacher study tasks," *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, vol. 5, no. 2, pp. 205–215, 2023.
 - [18] Q. Aini, D. Supriyanti, S. Dwi Andayani, S. Z. Friandi, R. Widayanti, S. Rosdiana, M. Kom, G. Maulani, S. Kom, M. Kom *et al.*, *Seni dan Sains CNC DIY: Jembatan Kreativitas dan Teknologi Mesin. Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM)*, 2023.
 - [19] A. Sutarman, U. Rahardja, F. P. Oganda, S. Millah, and N. N. Azizah, "The role of information technology in empowering the creative economy for sustainable tourism," *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, vol. 5, no. 2sp, pp. 175–185, 2023.
 - [20] U. Rahardja, Q. Aini, D. Manongga, I. Sembiring, and I. D. Girinzio, "Implementation of tensor flow in air quality monitoring based on artificial intelligence," *International Journal of Artificial Intelligence Research*, vol. 6, no. 1, 2023.
 - [21] E. Yusfita, "Faktor-faktor yang berhubungan dengan unsafe action pada pekerja bagian produksi pt batanghari barisan tahun 2021," *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis*, vol. 3, no. 1, pp. 96–104, 2023.
-

- [22] O. Candra, A. Chammam, U. Rahardja, A. A. Ramirez-Coronel, A. A. Al-Jaleel, I. H. Al-Kharsan, I. Muda, G. B. Derakhshani, and M. M. Rezai, "Optimal participation of the renewable energy in microgrids with load management strategy," *Environmental and Climate Technologies*, vol. 27, no. 1, pp. 56–66, 2023.
- [23] I. Moridu, A. Purwanti, M. Melinda, R. F. Sidik, and A. Asfahani, "Edukasi keberlanjutan lingkungan melalui program komunitas hijau untuk menginspirasi aksi bersama," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 4, pp. 7121–7128, 2023.
- [24] S. I. Al-Hawary, J. R. N. Alvarez, A. Ali, A. K. Tripathi, U. Rahardja, I. H. Al-Kharsan, R. M. Romero-Parra, H. A. Marhoon, V. John, and W. Hussian, "Multiobjective optimization of a hybrid electricity generation system based on waste energy of internal combustion engine and solar system for sustainable environment," *Chemosphere*, vol. 336, p. 139269, 2023.
- [25] U. Rahardja, T. Hariguna, and Q. Aini, "Understanding the impact of determinants in game learning acceptance: An empirical study," *International Journal of Education and Practice*, vol. 7, no. 3, pp. 136–145, 2019.
- [26] P. Hendriyati, F. Agustin, U. Rahardja, and T. Ramadhan, "Management information systems on integrated student and lecturer data," *APTISI Transactions on Management*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2022.
- [27] Q. Aini, T. Hariguna, P. O. H. Putra, and U. Rahardja, "Understanding how gamification influences behaviour in education," *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, vol. 8, no. 1.5 Special Issue, pp. 269–274, 2019.
- [28] Q. Aini, U. Rahardja, A. Moeins, and D. M. Apriani, "Penerapan gamifikasi pada sistem informasi penilaian ujian mahasiswa untuk meningkatkan kinerja dosen," *Jurnal Informatika Upgris*, vol. 4, no. 1, 2018.
- [29] F. Sarie, I. N. T. Sutaguna, S. S. Par, M. Par, I. P. Suiroaka, S. St, S. Darwin Damanik, M. Se, G. Efrina, R. Sari *et al.*, *Metodelogi penelitian*. Cendikia Mulia Mandiri, 2023.
- [30] R. Nasila and I. A. Napu, "Strategi baru dalam mendukung kewirausahaan sosial untuk pemberdayaan ekonomi masyarakat marginal di kabupaten bone bolango, provinsi gorontalo," *Journal of Education Research*, vol. 5, no. 4, pp. 4853–4867, 2024.
- [31] I. R. Lukman, R. Unaida *et al.*, "Pelatihan dan pendampingan masyarakat melalui pemanfaatan limbah kayu di desa ulee reuleueng kecamatan dewantara," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 39–45, 2022.