

Optimalisasi literasi digital kader posyandu remaja melalui metode problem-based dalam pengelolaan media sosial

Reva Ragam Santika, Rizka Tiaharyadini, Windhy Widhyanty

Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Indonesia

Penulis korespondensi : Reva Ragam Santika

E-mail : reva.ragam@budiluhur.ac.id

Diterima: 16 Juni 2026 | Direvisi: 14 Agustus 2026 | Disetujui: 14 Agustus 2026 | Online: 29 Agustus 2026

© Penulis 2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong perlunya peningkatan kapasitas kader posyandu Remaja dalam memanfaatkan media sosial sebagai media edukasi dan diseminasi informasi kesehatan, namun keterbatasan pemahaman dan keterampilan digital masih menjadi kendala sehingga peran belum dilakukan secara optimal. Kegiatan Pengabdian ini bertujuan meningkatkan kapasitas digital kader Posyandu Remaja melalui pelatihan Problem Based Learning (PBL) yang dipilih karena memungkinkan peserta belajar dari permasalahan autentik dalam pengelolaan media sosial sehingga keterampilan literasi digital dapat diterapkan secara langsung dalam konteks tugas kader. Pelatihan dilaksanakan melalui beberapa tahapan meliputi beberapa tahapan, meliputi analisis situasi mitra, identifikasi kebutuhan, penyusunan tim pelaksana, orientasi masalah, penyelidikan kelompok, presentasi hasil, refleksi, serta tindak lanjut. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan presentase 46,75% menjadi 89,25%. Hasil tersebut mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam berpikir kritis, kreativitas digital, serta kepercayaan diri dalam mengelola media sosial sebagai sarana komunikasi publik. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan Problem-Based Learning (PBL) berpotensi meningkatkan kapasitas digital kader Posyandu Remaja dan layak dipertimbangkan sebagai model pelatihan berbasis komunitas.

Kata kunci: pelatihan digital; problem based learning; posyandu remaja; media sosial; pemberdayaan Masyarakat.

Abstract

The rapid advancement of digital technology has highlighted the need to strengthen the capacity of adolescent POSYANDU cadres to utilize social media as a platform for health education and the dissemination of health information. However, limited digital knowledge and practical skills continue to hinder the effective use of social media for these purposes. This community service program aimed to enhance the digital capacity of adolescent POSYANDU cadres through Problem-Based Learning (PBL), which was selected because it enables participants to learn from authentic problems encountered in social media management, thereby facilitating the direct application of digital literacy skills in their roles as health cadres. The program was implemented through several stages, including situational analysis, needs assessment, team preparation, problem orientation, group investigation, presentation of solutions, reflection, and follow-up activities. The program evaluation employed pre-test and post-test assessments, which showed an increase in the average score from 46.75% to 89.25%. These findings indicate improvements in participants' critical thinking, digital creativity, and confidence in managing social media as a medium for public communication. Overall, the findings suggest that the implementation of Problem-Based Learning (PBL) has the potential to enhance the digital capacity of

adolescent POSYANDU cadres and may serve as a promising community-based training model for strengthening digital literacy and community empowerment.

Keywords: digital training; problem based learning; adolescent posyandu; social media; community empowerment.

PENDAHULUAN

Pilar utama Tri Dharma Perguruan Tinggi mengintegrasikan aspek pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat yang merupakan pondasi untuk mengimplementasikan riset serta menciptakan inovasi. Ketiga pilar ini bertujuan menyebarluaskan ilmu pengetahuan berkualitas demi mendorong kemajuan Masyarakat (Dewi et al., 2023). Akselelerasi teknologi saat ini menjadi katalisator dalam optimalisasi pengabdian masyarakat sehingga proses penyampaian pesan kepada masyarakat dapat berjalan maksimal (Sasongko et al., 2023). Era digital berperan sebagai katalisator dalam transformasi pola komunikasi, yang secara simultan menghadirkan peluang strategis tantangan baru bagi berbagai lembaga kemasyarakatan (Lase et al., 2025), seperti halnya posyandu remaja. Pemanfaatan media sosial oleh remaja memberikan peluang besar bagi mereka untuk penyalur informasi kesehatan yang handal, sekaligus berperan aktif dalam membentuk persepsi positif terhadap organisasi (Hasibuan et al., 2024).

Meskipun demikian, Berdasarkan hasil observasi awal dengan kader dan pengurus Posyandu Remaja Kecapi RW 10 Meruya Utara serta asesmen awal dengan menggunakan instrumen pretest yang disusun berdasarkan indikator literasi digital, ditemukan bahwa kompetensi digital kader dalam pengelolaan media sosial masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut tercermin dari keterbatasan peserta dalam menyusun konten edukasi kesehatan, memverifikasi informasi dan mengelola media sosial secara efektif sehingga diseminasi informasi kesehatan belum berjalan secara optimal. Dalam Upaya meningkatkan kualitas layanan, media sosial hadir sebagai alat strategis untuk mempublikasikan progra kerja sekaligus membentuk persepsi publik yang positif melalui konten-konten yang edukatif, inspiratif dan terjadwal dengan baik (Nugraha & Irwansyah, 2022). Berdasarkan Penelitian Sari et. Al (2024), optimaliasi media sosial dalam posyandu Remaja merupakan strategi kunci untuk meningkatkan partisipasi aktif warga serta membangun kepercayaan publik yang lebih kuat (R. A. W. Sari et al., 2024). Berbeda dengan program optimalisasi media sosial yang umumnya berfokus pada pelatihan teknis atau penyampaian materi secara konvensional, kegiatan ini menerapkan pendekatan Problem Based Learning (PBL) yang melibatkan kader dalam penyelesaian masalah nyata terkait pengelolaan media sosial dan pengembangan konten edukasi kesehatan sesuai kebutuhan masyarakat. Dalam upaya meningkatkan kualitas layanan, dibutuhkan pendekatan komprehensif yang tidak hanya terpaku pada transfer informasi, tetapi juga mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Mengingat target pesertanya adalah remaja, pendekatan Problem Based Learning dinilai idel karena selaras dengan karakteristik remaja yang interaktif, memiliki rasa ingin tahu lebih tinggi serta menyukai tantangan berbasis permasalahan nyata (Marthen Mau et al., 2022). Selaras pada pernyataan Ardianti et.al (2021), Pembelajaran berbasis masalah menitikberatkan pada penggunaan isu riil untuk memmacu kemandirian berpikir dan kerjsa sama tim. Pendekatan ini mengutanakan interaksi aktif peserta didik dalam merespons setiap stimulus guna mencapai solusi pemecahan masalah yang efektif (Ardianti et al., 2021). Awaliyah et.al (2024) mengatakan implementasi pembelajaran berbasis masalah teruji secara signifikan dalam mengoptimalkan kompetensi berpikir Kritis, sehingga peserta didik menjadi lebih kompeten dalam mengambil keputusan yang akurat dan solutif untuk memecahkan masalah (Awaliyah et al., 2024).

Melalui pendekatan tersebut, Pembelajaran berfokus pada hasil dan juga proses berpikir yang dialami oleh peserta. Tujuan dari penerapan pembelajaran berbasis masalah memotivasi peserta agar lebih proaktif, kemampuan analisis dan evaluasi secara objektif dan mampu menemukan solusi terhadap permasalahan yang selaras dengan realitas kehidupan (Dharma et al., 2020) Pernyataan senada dikatakan bahwa hasil belajar dari Penerapan pembelajaran berbasis masalah terbukti mampu

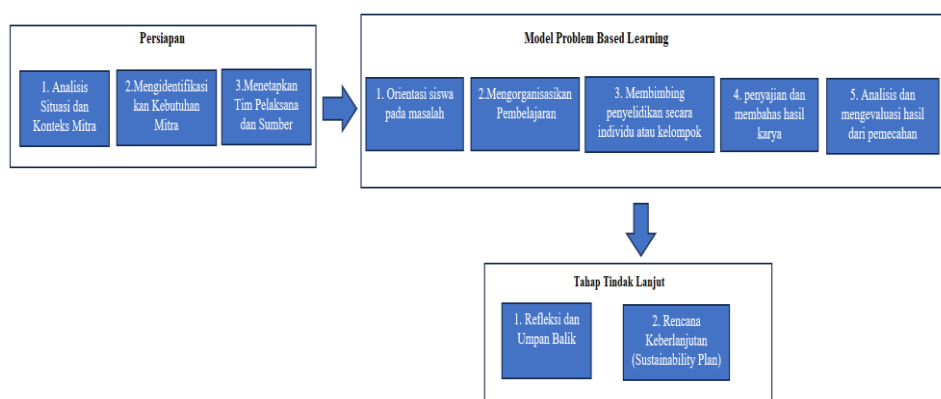
mempertajam tiga aspek utama pada peserta didik: kemampuan berpikir, penguasaan konsep, dan aktivitas belajar mereka (Susanti Bili et al., 2022).

Berdasarkan Landasan teori tersebut, pemilihan pendekatan ini juga didasarkan pada hasil asesmen awal yang menunjukkan bahwa peserta masih mengalami keterbatasan dalam pengelolaan media sosial sebagai media edukasi kesehatan. Oleh karena itu, pendekatan berbasis pemecahan masalah dipilih agar peserta dapat mengembangkan keterampilan melalui penyelesaian kasus yang sesuai dengan kondisi nyata di Posyandu Remaja, yang difokuskan untuk mengoptimalkan kompetensi digital kader POSYANDU Remaja yang mengusung tema “Peningkatan Kapasitas Digital Kader POSYANDU Remaja melalui Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial berbasis model Problem Based Learning” dengan sasaran yang menitikberatkan pada:

1. Peningkatan kapasitas kader POSYANDU Remaja dievaluasi melalui indikator pemahaman terhadap fungsi media sosial sebagai sarana edukasi kesehatan, kemampuan menyusun konten edukatif, kemampuan memilih informasi yang valid serta kemampuan merancang strategi komunikasi melalui media sosial, yang diukur melalui instrumen pre-test dan post test.
2. Mengembangkan keterampilan kader POSYANDU Remaja mulai dari membuat, mengelola, dan menyebarkan konten media sosial yang kreatif, informatif, dan sesuai etika komunikasi digital.
3. Mengimplementasikan metode problem based learning dalam pelatihan dengan menggunakan permasalahan autentik yang dihadapi kader posyandu remaja dalam pengelolaan media sosial, dengan melibatkan peserta dalam proses identifikasi masalah, diskusi kelompok, penyusunan solusi dan praktik pembuatan konten digital yang sesuai dengan kebutuhan komunikasi kesehatan di lapangan.
4. Pemberdayaan kader posyandu remaja dalam mengelola media sosial lembaga sebagai platform promosi dan penyebaran informasi kegiatan dan menyelururkan informasi kesehatan kepada masyarakat, serta evaluasi difokuskan pada peningkatan kapasitas peserta selama pelaksanaan program melalui pengukuran pre-test dan post-test sedangkan evaluasi dampak jangka panjang, dapat dijadikan peluang pengembangan program selanjutnya melalui monitoring berkala terhadap aktivitas dan pemanfaatan media sosial oleh kader

METODE

Dalam rangka merealisasikan target dari program layanan Masyarakat secara optimal, diperlukan penerapan metode yang diadaptasikan agar selaras dengan kebutuhan dan latar belakang peserta, yang diuraikan dalam gambar sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Pengabdian Masyarakat

Tahapan persiapan

Analisis Situasi dan Konteks Mitra

Tinjauan mendalam mengenai kondisi mitra, baik dari potensi wilayah maupun Masyarakat, dengan melakukan analisis berdasarkan pada kondisi nyata mitra atau Masyarakat yang dilangkapi

Optimalisasi literasi digital kader posyandu remaja melalui metode problem-based dalam pengelolaan media sosial

dengan profil informatif (data, gambar) serta mencantumkan jarak mitra dari Perguruan tinggi(LPPM, 2024)

Mengidentifikasi Kebutuhan Mitra

Proses ini dimulai dengan menggali apa saja masalah atau kesulitan atau tantangan yang dihadapi oleh Mitra sasaran serta menetapkan tujuan umum dilakukan pengabdian Masyarakat (R. A. W. Sari et al., 2024), teknik yang digunakan adalah kombinasi dari observasi lapangan, wawancara dengan pengurus dan kader Posyandu Remaja serta asesmen awal menggunakan pretest untuk mengidentifikasi kondisi aktual, eknadla, dan kebutuhan mitra dalam pengelolaan media sosial sehingga tujuan dan materi pelatihan disusun berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan.

Menetapkan Tim Pelaksana dan Sumber Daya

Tahapan ini berisikan pembagian peran, tanggung jawab dan alur koordinasi selama kegiatan berlangsung, serta menyiapkan sumber daya yang dibutuhkan seperti Menyiapkan bahan ajar, media, instrumen evaluasi awal (pre-test), dan perangkat pendukung(H. P. Sari & Damarjati, 2025), instrumen pre-test dikembangkan berdasarkan tujuan pelatihan dan indikator literasi digital, kemudian ditelaah melalui prose expert judgement oleh dosen yang memiliki keahlian pada bidang teknologi informasi dan metode pembelajaran untuk memastikan kesesuaian isi(Content Validity). Mengingat jumlah peserta yang terbatas, uji reabilitas statistik tidak dilakukan.

Model Problem Based Learning

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan model yang membekali orang dewasa untuk kompetensi yang dibutuhkan demi menangani dan mengatasi masalah konkret yang berasal dari kehidupan aktual(Marthen Mau et al., 2022)(Haryanti, 2017) Menurut Shofiyah et.al (2018) Model Pembelajaran bisa dilaksanakan jika semua perangkat ajar telah disiapkan guru dan para siswa sudah memahami alur proses belajarnya, dan tahapan dalam Model Problem Based Learning terdiri dari 5 tahapan (Shofiyah, N., & Wulandari, 2018)(Jumhur et al., 2024)dengan tetap mempertahankan struktur utamanya untuk menjaga kesesuaian dengan prinsip Problem Based Learning dengan menyesuaikan konteks permasalahan yang dihadapi mitra :

1. Orientasi siswa pada masalah
Memaparkan tujuan pembelajaran, serta menguraikan berbagai aspek yang diperlukan, dan menstimulasi antusiasme belajar guna mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses mencari solusi.
2. Mengorganisasi pembelajaran
pendidik bertindak sebagai fasilitator yang mempermudah peserta didik dalam menyerap permasalahan yang telah disajikan, melalui bimbingan terstruktur siswa siswa diarahkan untuk mengevaluasi situasi, mengidentifikasi indikator-indikator penting dari masalah tersebut, dan menentukan informasi apa yang perlu dipelajari untuk menyelesaikannya(Jumhur et al., 2024)
3. Membimbing penyelidikan siswa secara mandiri maupun pekelompok
Menstimulasi peserta didik untuk menghimpun data yang relevan serta melakukan pengujian guna memperoleh eksplanasi dan formulasi solusi yang tepat atas permasalahan tersebut
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
mengarahkan siswa dalam menyusun luaran relevan, seperti dokumentasi tertulis, konten audiovisual, hingga prototipe fisik dan mendampingi siswa ketika mendelegasikan tugas dengan rekan satu kelompok untuk mengkomunikasikan solusi kepada *Audiens*.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Mengarahkan siswa dalam mengkaji ulang serta menyelenggarakan evaluasi sistematis melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman sedangkan kemampuan berpikir kritis dinilai melalui observasi tethadap kemampuan peserta dalam mengidentifikasi permasalahan, menganalisis alternatif solusi dan menyusun strategi pengelolaan media sosial selama kegiatan PBL.

Tahapan Tindak Lanjut

1. Refleksi dan Umpan Balik

Pada tahapan ini, pengabdian dan mitra bersama-sama merenungkan pelaksanaan kegiatan, mengevaluasi keberhasilan serta mengidentifikasi perbaikan untuk kegiatan selanjutnya (Thahir, 2024)

2. Rencana Keberlanjutan (Sustainability Plan)

Pada tahapan ini dilakukan penyusunan rencana lanjutan seperti pendampingan kader, pembuatan komunitas digital, atau pelatihan lanjutan. Tujuan yang ditetapkan dalam kegiatan pengabdian harus memiliki hasil yang dapat diukur. Penulis harus menjelaskan alat ukur yang dipakai (deskriptif dan kualitatif). Ketercapaian keberhasilan program pengabdian diukur dari perubahan positif pada sikap, sosial budaya, dan aspek ekonomi masyarakat sasaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Tahapan ini berfokus pada pemenuhan kebutuhan spesifik mitra. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara, dengan pengurus dan kader posyandu remaja, serta diskusi untuk mengidentifikasi kendala utama dalam pengelolaan media sosial. Hasil identifikasi kemudian dikonfirmasi kembali kepada mitra melalui diskusi bersama sehingga kebutuhan pelatihan yang diprioritaskan merupakan hasil kesepakatan antara tim pelaksana dan peserta. Berdasarkan hasil tersebut, dirumuskan materi pelatihan yang mencakup pembuatan konten digital dasar, etika komunikasi digital, serta praktik penggunaan instagram dan tiktok untuk tujuan edukasi. Tahapan ini menghasilkan penetapan struktur tim pelaksana, pembagian tanggung jawab, serta penyusunan modul pelatihan berbasis problem based Learning(PBL)

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan Problem Based Learning dengan dengan lima langkah pokok, seperti yang diuraikan pada tabel 1, seluruh fasilitator menggunakan urutan tahapan, materi, studi kasus, dan indikator capaian yang sama pada setiap sesi pelatihan, untuk memastikan konsistensi implementasi, setiap tahap dilaksanakan sesuai panduan kegiatan yang telah disiapkan dan terdokumentasi melalui catatan fasilitator serta evaluasi pada setiap akhir sesi.

Tabel 1. Uraian tahapan pelaksanaan

Tahapan	Kegiatan
Orientasi siswa pada masalah	Diskusi awal untuk menganalisis akar masalah dan merumuskan Solusi berupa kegiatan : . Pemaparan Video dan contoh konten dari Lembaga lain . Diskusi terbuka mengenai kendala yang di hadapi kader . Identifikasi penyebab rendah nya engagement seperti desain monoton, caption kurang menarik dan frekuensi unggahan yang tidak konsisten
Mengorganisasikan pembelajaran	. Pembagian Kelompok dan peran (ketua, desainer, penulis caption dan Evaluator) . Penjelasan tentang aplikasi Canva, Capcut dan Meta Business Suite . Penyusunan Rencana Konten yang mencakup sasaran Audiens, tujuan pesan dan format unggahan
Membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok	. Pelatihan dasar desain grafis dan pembuatan video pendek . Pendampingan dalam menulis pesan komunikasi yang efektif dan sesuai etika digital

Tahapan	Kegiatan
Penyajian dan membahas hasil karya	. Praktik langsung membuat konten edukatif bertema kesehatan remaja. - Selama kegiatan, setiap kelompok berdiskusi aktif, saling berbagi ide, dan menilai kelebihan konten kelompok lain . Menayangkan hasil karya di layer proyektor . Sesi peer Review antar kelompok . Penilaian berdasarkan kriteria: kejelasan pesan, kreativitas visual, kesesuaian dengan tujuan edukasi dan kemampuan menarik audiens
Analisis dan mengevaluasi hasil pemecahan	Peningkatan pemahaman peserta diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest, serta penggunaan <i>Normalized gain</i> (N-gain) dihitung untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar peserta setelah mengikuti pelatihan yang mencakup: - Pemahaman fungsi media sosial sebagai sarana edukasi - Kemampuan membuat dan mengelola konten kreatif - Penerapan etika komunikasi digital 4. kapasitas berpikir analitis dan strategi penyelesaian masalah

Berdasarkan data distribusi respon N=20 responden pada tabel 2, berikut adalah kalkulasi statistik deskriptif lengkap mencakup Rata-rata ($\bar{X}$), standard Deviation (SD), Standar error (SE) serta 95% Confidence Interval (95% CI) Adapun hasil pengukuran pretest dan posttest peserta terangkum pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Hasil Kuisisioner Pretest

No	Butir Instrumen	STS	TS	N	S	SS	
Pemahaman Media Sosial sebagai Sarana Edukasi		1	2	3	4	5	Skor Total
1.	Saya mengetahui bahwa media sosial dapat digunakan untuk edukasi.				8	12	92
2.	Saya mampu mengenali jenis konten yang bersifat edukatif.				8	12	92
Kemampuan Membuat & Mengelola Konten Kreatif							
3	Saya mampu membuat konten sederhana menggunakan aplikasi editing (misal: Canva/CapCut).	12	6		2		32
4	Saya mengetahui cara merencanakan konten (content planning) dengan benar.	14	4	2			28

No	Butir Instrumen	STS	TS	N	S	SS	Skor Total
Pemahaman Media Sosial sebagai Sarana Edukasi		1	2	3	4	5	
Etika Komunikasi Digital							
5	Saya memahami aturan dasar etika saat berkomunikasi di media sosial.	4	12	4			40
6	Saya dapat menghindari penyebaran informasi yang belum terverifikasi.	14	4	2			28
Berpikir Kritis & Pemecahan Masalah							
7	Saya mampu menilai apakah suatu informasi dapat dipercaya.	10	8	2			32
8	Saya dapat mencari solusi ketika menghadapi masalah saat menggunakan media sosial.	12	6	2			30
Total							374

(Skala: 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik)

Hasil pengukuran pre-test dianalisis secara deskriptif berdasarkan distribusi respons 20 peserta pada setiap butir instrumen. Analisis meliputi skor total, nilai rata-rata (mean), standard deviasi (SD), standar error (SE) dan 95% confidence interval (CI). Penyajian statistik tersebut digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kondisi awal peserta pada masing-masing aspek kompetensi digital sebelum pelaksanaan pelatihan. Hasil pengukuran pre-test disajikan pada Tabel 3. Hasil Kuisioner Pretest

Tabel 3. Hasil distribusi

No	Butir	Skor Total	Mean	SD	SE	95% CI
1	Media sosial dapat digunakan untuk edukasi	92	4,60	0,50	0,11	4,37–4,83
2	Mengenal konten edukatif	92	4,60	0,50	0,11	4,37–4,83
3	Membuat konten dengan Canva/CapCut	32	1,60	0,68	0,15	1,28–1,92
4	Merencanakan konten	28	1,40	0,68	0,15	1,08–1,72
5	Memahami etika komunikasi digital	40	2,00	0,65	0,15	1,70–2,30
6	Menghindari informasi tidak terverifikasi	28	1,40	0,68	0,15	1,08–1,72

No	Butir	Skor Total	Mean	SD	SE	95% CI
7	Menilai kredibilitas informasi	32	1,60	0,68	0,15	1,28–1,92
8	Mencari solusi masalah media sosial	30	1,50	0,69	0,15	1,18–1,82

Interpretasi skor perhitungan :

$Y = \text{skor tertinggi Likert} \times \text{jumlah responden} \times \text{Jumlah pernyataan}$

$Y = 5 \times 20 \times 8$

$Y = 800$

$X = \text{skor terendah likert} \times \text{Jumlah responden} \times \text{Jumlah pernyataan}$

$X = 1 \times 20 \times 8$

$X = 160$

Rumus indeks % = $\text{Total skor} / Y \times 100$

= $374 / 800 \times 100$

= 46,75 %

Hasil pengukuran awal menunjukkan indeks capaian skor sebesar 46,75%, yang menggambarkan kondisi persepsi peserta terhadap kemampuan literasi digital dan pengelolaan media sosial sebelum pelatihan

Tabel 4. Hasil Kuisioner Posttest

No	Butir Instrumen	STS	TS	N	S	SS	Skor Total
Pemahaman Media Sosial sebagai Sarana Edukasi							
1.	Saya mengetahui bahwa media sosial dapat digunakan untuk edukasi.	1	2	3	4	5	92
2.	Saya mampu mengenali jenis konten yang bersifat edukatif.				8	12	92
Kemampuan Membuat & Mengelola Konten Kreatif							
3	Saya mampu membuat konten sederhana menggunakan aplikasi editing (misal: Canva/CapCut).				8	12	92
4	Saya mengetahui cara merencanakan konten (content planning) dengan benar.				12	8	88
Etika Komunikasi Digital							
5	Saya memahami aturan dasar etika saat berkomunikasi di media sosial.				12	8	88
6	Saya dapat menghindari penyebaran informasi yang belum terverifikasi.			2	10	8	86

Optimalisasi literasi digital kader posyandu remaja melalui metode problem-based dalam pengelolaan media sosial

No	Butir Instrumen	STS	TS	N	S	SS	Skor Total
Pemahaman Media Sosial sebagai Sarana Edukasi		1	2	3	4	5	
Berpikir Kritis & Pemecahan Masalah							
7	Saya mampu menilai apakah suatu informasi dapat dipercaya.			2	10	8	86
8	Saya dapat mencari solusi ketika menghadapi masalah saat menggunakan media sosial.			2	6	12	90
Total							714

(Skala: 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik)

Tabel 5. Hasil Distribusi

No	Butir Instrumen	Skor Total	Mean	SD	SE	95% CI
1	Media sosial dapat digunakan untuk edukasi	92	4,60	0,50	0,11	4,37–4,83
2	Mengenali konten edukatif	92	4,60	0,50	0,11	4,37–4,83
3	Membuat konten dengan Canva/CapCut	92	4,60	0,50	0,11	4,37–4,83
4	Merencanakan konten	88	4,40	0,50	0,11	4,17–4,63
5	Memahami etika komunikasi digital	88	4,40	0,50	0,11	4,17–4,63
6	Menghindari informasi tidak terverifikasi	86	4,30	0,57	0,13	4,03–4,57
7	Menilai kredibilitas informasi	86	4,30	0,57	0,13	4,03–4,57
8	Mencari solusi masalah media sosial	90	4,50	0,61	0,14	4,22–4,78

Interpretasi skor perhitungan :

$Y = \text{skor tertinggi Likert} \times \text{jumlah responden} \times \text{Jumlah pernyataan}$

$Y = 5 \times 20 \times 8$

$Y = 800$

$X = \text{skor terendah likert} \times \text{Jumlah responden} \times \text{Jumlah pernyataan}$

$X = 1 \times 20 \times 8$

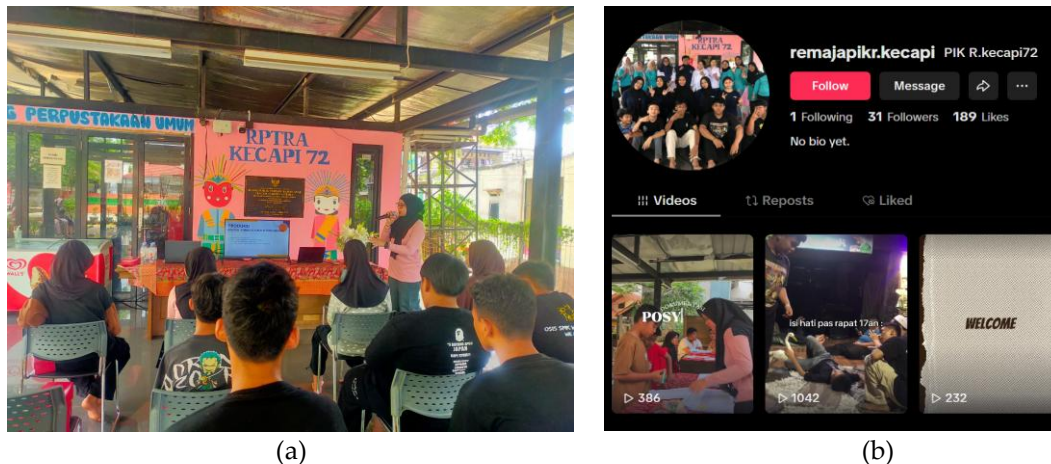
$X = 160$

Rumus indeks % = $\text{Total skor} / Y \times 100$

$= 714 / 800 \times 100$

$= 89,25 \%$

Berdasarkan pada tabel 5, seluruh indikator menunjukkan capaian yang relatif tinggi setelah pelatihan. Nilai rata-rata berkisar antar 4,30 hingga 4,60 dari skala maksimum 5. Indikator kemampuan membuat konten menggunakan aplikasi editing memperoleh rata-rata 4,60, sedangkan kemampuan mencari solusi ketika menghadapi permasalahan dalam penggunaan media sosial memperoleh rata-rata 4,50. Secara keseluruhan, skor post-test mencapai 714 dari skor maksimum 800 atau sebesar 89,25%. Dibandingkan dengan indeks capaian pre-test sebesar 46,75%, terjadi peningkatan sebesar 42,50 poin persentase.



(a) (b)
Gambar 2. Suasana Pelaksanaan Pelatihan (a) Hasil Pelatihan (b)

Tahap Tindak Lanjut

Setelah menyelesaikan pelatihan, diadakan sesi refleksi yang diikuti dengan perumusan Rencana Keberlanjutan Program sebagai wujud komitmen terhadap kesinambungan dampak kegiatan.

1. Refleksi dan Umpan Balik

Hasil dalam Tahapan ini diperoleh melalui kombinasi pretest-posttest, observasi selama pelatihan. Pretest dan posttest memberikan gambaran peningkatan pemahaman peserta dan observasi fasilitator membantu mengidentifikasi bagian materi yang berjalan efektif maupun yang perlu diperbaiki. Selain itu peserta diberikan sesi untuk menyampaikan pengalaman dan tantangan serta saran yang nantinya semua itu dianalisa dan disimpulkan menjadi poin refleksi serta rekomendasi tindak lanjut secara sistematis.

Peningkatan kapasitas digital peserta dievaluasi melalui perbandingan hasil pengukuran sebelum dan sesudah pelatihan menggunakan kuesioner serta observasi selama praktik. Kuesioner digunakan untuk menggambarkan perubahan dan pemahaman dan persepsi peserta, sedangkan observasi digunakan untuk melihat keterlibatan dan kemampuan peserta dalam menerapkan materi selama praktik pembuatan konten digital.

Berdasarkan hasil evaluasi, diperlukan strategi keberlanjutan berupa klinik konten, kelompok monitoring, serta penyediaan modul dan video tutorial sebagai sumber belajar mandiri. Strategi tersebut dirancang untuk mendukung keberlanjutan pengembangan keterampilan digital kader setelah pelatihan. Namun, efektifitas strategi keberlanjutan tersebut terhadap praktik pengelolaan media sosial dalam jangka panjang belum dievaluasi dan menjadi pengembangan program selanjutnya.

2. Rencana Keberlanjutan

Berdasarkan hasil evaluasi menunjukan adanya beberapa aspek yang perlu diperbaiki, yang dirangkum dalam tabel tindak lanjut perbaikan berikut ini :

Tabel 6. Pemetaan tindak lanjut perbaikan

Komponen	Tindak Lanjut perbaikan
Kualitas dan Relevansi Konten	Peningkatan Interaksi berupa membuat lebih banyak konten berbentuk kuis, poll atau pertanyaan terbuka di Instagram Stories untuk mendorong komentar
Targeting Audiens	Menyesuaikan waktu unggah : mengubah jadwal posting berdasarkan data insight media sosial untuk mencapai waktu aktif remaja
Penggunaan platform	Optimalisasi fitur: Melakukan pelatihan lanjutan khusus untuk menggunakan fitur Reel (TikTok/Instagram) secara profesional, termasuk transisi dan penambahan musik yang sedang tren

Optimalisasi literasi digital kader posyandu remaja melalui metode problem-based dalam pengelolaan media sosial

Komponen	Tindak Lanjut perbaikan
Pesan edukasi	Membuat Call to action : memastikan setiap konten edukasi berupa ajakan bertindak (misal nya “ Kunjungin POSYANDU Terdekat” atau “DM untuk info lebih lanjut”

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan “Peningkatan Kapasitas Digital Kader POSYANDU Remaja melalui Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial berbasis Problem Based Learning (PBL)” berhasil diselenggarakan dan mendapatkan umpan balik yang positif dari seluruh peserta karena mampu menciptakan proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan reflektif. Hasil pengukuran menunjukkan peningkatan persentase hasil kuisioner peserta dari 46,75%(pretest) menjadi 89,25% (posttest) yang menunjukkan Peningkatan signifikan pada kompetensi berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan peserta dalam membuat serta mengelola konten digital. Proses diskusi kelompok dan penyelidikan mandiri mendorong peserta untuk memahami permasalahan secara mendalam dan menemukan solusi yang kontekstual terhadap tantangan komunikasi digital POSYANDU Remaja. Disamping itu, selama proses pelatihan peserta menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam diskusi, penyusunan konten dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan pengelolaan media sosial. Peserta juga menunjukkan keberanian dalam menyampaikan ide dan mempresentasikan hasil karya selama kegiatan. Temuan tersebut diperoleh berdasarkan observasi selama pelaksanaan dan digunakan sebagai informasi pendukung terhadap hasil evaluasi pre-test dan post test. Dengan demikian, penerapan Problem-Based Learning (PBL) menunjukkan potensi sebagai pendekatan yang relevan untuk pelatihan berbasis komunitas karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui permasalahan autentik, bekerja secara kolaboratif dan menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengelolaan media sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada pengurus POSYANDU Remaja Kecapi RW 10 Meruya Utara yang telah berpartisipasi aktif selama proses kegiatan berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35.
- Awaliyah, N. P., Hastuti, W. S., Wibowo, S. E., & Hidayat, P. (2024). The Effect of Problem Based Learning Model on Students' Critical Thinking Ability. *Mimbar PGSD Undiksha*, 12(1), 101–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpgsd.v12i1.62280>
- Dewi, L. M., Gentari, R. E., & Deni Sunaryo. (2023). Pelatihan Ibu Rumah Tangga Dalam Kreativitas Pengolahan Labu Kuning Menjadi Kuliner Lokal Berbasis Industri Rumah Tangga Di Desa Tanagara Cadasari Pandeglang. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 249–254. <https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/view/659/393>
- Dharma, B. A., Tasrikah, N., & Churiyah, M. (2020). Effectiveness of Problem Based Learning (PBL) Towards Learning Outcomes Through Critical Thinking Skills. *Jurnal Ad'ministrare: Jurnal Pemikiran Ilmiah Dan Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(2), 235–244. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/ja.v7i2.15343>
- Haryanti, Y. D. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 58–63. <https://media.neliti.com/media/publications/266400-model-problem-based-learning-membangun-k-0b165afb.pdf>
- Hasibuan, D. F., Harahap, R. A., Dinata, A. S., & Nov, S. L. (2024). Efektivitas intervensi media sosial dalam promosi kesehatanremaja: literature review. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(3), 8545–8551. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jkt.v5i3.32670>
- Jumhur, A. A., Avianti, R. A., Nurfitri, P. E., & Mahir, I. (2024). Implementation of Problem-based Learning to Improve Critical Thinking Ability of Vocational Students in Jakarta. *European Journal*

Optimalisasi literasi digital kader posyandu remaja melalui metode problem-based dalam pengelolaan media sosial

- of Education and Pedagogy*, 5(5), 16–24. <https://www.ej-edu.org/index.php/ejedu/article/view/860/764>
- Lase, C. N. M., Sirait, M. A., Simbolon, N., & Theofilus Mandowally. (2025). Transformasi Sosial di Era Digital dalam Perubahan Media Komunikasi Publik. *JPIM : Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 1(3), 164–171. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/265>
- LPPM. (2024). *Buku Panduan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat 2024 Universitas Pattimura*. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pattimura Ambon. <https://lppm.unpatti.ac.id/wp-content/uploads/2024/11/Panduan-Penelitian-dan-PkM-UNPATTI-Tahun-2024.pdf>
- Marthen Mau, Saenomb, I., Marthac, G. G., & Siraite, S. (2022). Model Pembelajaran Orang Dewasa di Era Masyarakat 5.0. *Skenoo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 2(2), 165–178. <https://journal.sttia.ac.id/skenoo/article/view/38/31>
- Nugraha, P. S., & Irwansyah. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Dalam Kehumasan Digital Kementerian Luar Negeri. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1).
- Sari, H. P., & Damarjati, D. (2025). *Urus Udara Jakarta yang Memprihatinkan, Menteri LH Belum ke Raja Ampat*. Kompas.Com.
- Sari, R. A. W., Septadinusastra, V. A., Nuroniyah, H., & Maryam, I. S. (2024). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Informasi dan Edukasi Posyandu Remaja Kelurahan Binong Kota Bandung. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 751–759. <https://doi.org/https://doi.org/10.62411/ja.v7i2.2241>
- Sasongko, D., Salsabila, E. N., Paramita, A. R., Supadi, N. B., Kurnia, F. A., & Taufiqurrohman. (2023). Pemetaan Potensi Wilayah Desa Rejosari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang Sebagai Desa Wisata. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 127–136. <https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/view/600/378>
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model Problem Based Learning (PBL) dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 40–45.
- Susanti Bili, Suparmi, S., & Sarwanto, S. (2022). Problem-based Learning: Improving Students' Concept Mastery and Learning Activities. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 8(1), 25–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/est.v8i1.21970>