

PEMBERDAYAAN PEMUDA DUSUN KEMPUL MELALUI PEMBUATAN MEDIA DAKWAH DIGITAL BERBASIS EDUKASI ISLAM

Eva Nurhaeda^{1*} & Saryadi²

¹Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Institut Agama Islam Syubbanul Wathon Magelang, Indonesia

²Program Studi Bisnis Syariah, Institut Agama Islam Syubbanul Wathon Magelang, Indonesia

e-mail: Email: evanurhaeda05@gmail.com*

Abstract

This community service activity aims to describe the process and impact of youth empowerment in Kempul Hamlet through the transformation of roles from consumers to producers of digital da'wah content. The main problem faced is the low participation of youth in conventional religious activities and the use of technology limited to passive entertainment. This study uses the ABCD (Asset-Based Community Development) method to optimize the potential of gadgets and youth creativity. The empowerment process focuses on producing digital da'wah infographic content using the Canva application and short Islamic educational videos for the Instagram platform. Data collection techniques included participatory observation, in-depth interviews, and documentation of created works. The results indicated a significant increase in digital literacy and religiosity among the youth, marked by the formation of the "Kempul Berdakwah" community account as a venue for routine proselytizing. This initiative proves that choosing Instagram as a platform and using popular design tools can effectively turn social media into a medium for Islamic education while building the spiritual identity of the younger generation in rural areas.

Keywords: Youth; Digital Da'wah; Instagram; Community Empowerment.

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menguraikan proses serta dampak pemberdayaan pemuda di Dusun Kempul melalui transformasi peran dari konsumen menjadi produsen konten dakwah digital. Masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya partisipasi pemuda dalam aktivitas keagamaan konvensional serta penggunaan teknologi yang hanya terbatas pada hiburan pasif. Penelitian ini menggunakan metode ABCD (*Asset-Based Community Development*) untuk mengoptimalkan potensi gawai dan kreativitas pemuda. Proses pemberdayaan difokuskan pada produksi konten infografis dakwah melalui aplikasi Canva dan video pendek edukasi Islam untuk platform Instagram. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi hasil karya. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada literasi digital dan religiusitas pemuda, yang ditandai dengan terbentuknya akun dakwah komunitas "Kempul Berdakwah" sebagai wadah syiar rutin. Inisiatif ini membuktikan bahwa pemilihan platform Instagram dan penggunaan alat desain populer mampu mengubah media sosial menjadi sarana edukasi Islam yang efektif sekaligus membangun identitas spiritual generasi muda di pedesaan.

Kata kunci: Pemuda; Dakwah Digital; Instagram; Pemberdayaan Masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dakwah dan pendidikan Islam. Dakwah digital bukan sekadar pemindahan medium, melainkan proses penyampaian ajaran Islam yang lebih interaktif dan relevan dengan karakter generasi muda (Indriyani & Khadiq, 2023; Hidayat & Nuri, 2024). Namun, tantangan besar masih dihadapi di wilayah pedesaan seperti Dusun Kempul. Meskipun penetapan perangkat gawai sudah mencapai hampir seluruh lapisan pemuda, penggunaannya masih terjebak pada aktivitas hiburan pasif dan konsumsi konten non-edukatif. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2022), tingkat literasi digital pemuda pedesaan yang masih di bawah 60% termanifestasi di Dusun Kempul dalam bentuk kesenjangan teknis dan substansial; para pemuda mahir mengoperasikan media sosial namun tidak memiliki keterampilan desain grafis (*technical gap*) serta kesulitan dalam memverifikasi rujukan dakwah yang valid di internet (*substantive gap*).

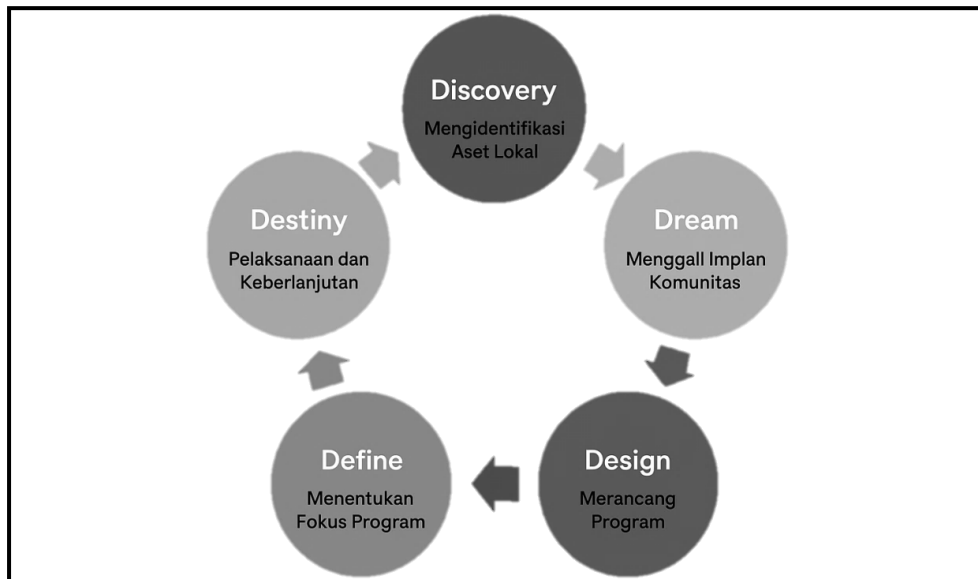
Urgensi program ini didasarkan pada temuan lapangan yang menunjukkan adanya pergeseran ruang publik pemuda Kempul, di mana mereka menghabiskan rata-rata 4-6 jam sehari di media sosial, namun partisipasi dalam kegiatan fisik di masjid terus menurun. Fakta bahwa mereka lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya daripada di ruang ibadah konvensional menjadikan media digital sebagai instrumen pemberdayaan yang paling rasional. Lomba atau kajian fisik seringkali kurang diminati karena dianggap kaku, sehingga transformasi peran pemuda menjadi produsen konten dakwah merupakan strategi "menjemput bola" untuk merebut kembali perhatian mereka melalui platform yang mereka sukai.

Mengacu pada teori pemberdayaan Zimmerman, proses ini bertujuan agar kelompok pemuda memperoleh kendali atas narasi keagamaan di lingkungan digital mereka melalui peningkatan kapasitas dan partisipasi (Horvath, 1999). Pemberdayaan di Dusun Kempul tidak langsung dimulai pada tahap produksi, melainkan diawali dengan edukasi etika digital (*cyber ethics*) dan validasi literatur keislaman guna memitigasi penyebaran hoaks keagamaan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pelatihan pembuatan konten bukan sekadar transfer keterampilan teknis, melainkan pembentukan karakter dakwah yang bertanggung jawab.

Pengabdian ini bertujuan untuk menganalisis proses pemberdayaan pemuda di Dusun Kempul dalam mengembangkan media dakwah digital berbasis edukasi Islam. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini tidak hanya memotret peningkatan keterampilan desain menggunakan Canva, tetapi juga menganalisis apakah pemuda telah mencapai level "Kontrol" dalam mengelola akun komunitas secara mandiri atau masih berada pada level "Partisipasi" yang didampingi. Hasil pengabdian ini diharapkan menjadi model revitalisasi dakwah pedesaan yang inklusif, kreatif, dan adaptif terhadap perilaku *digital native* generasi muda.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) sebagai strategi utama untuk mentransformasi potensi lokal menjadi kekuatan produktif. Berbeda dengan pendekatan berbasis masalah (*deficit-based*), ABCD menekankan pada penemuan dan mobilisasi aset yang telah ada di Dusun Kempul untuk menciptakan perubahan yang berkelanjutan (Khaulah & Purwanto, 2025). Pendekatan ABCD menekankan pentingnya menggali, mengenali, dan mengoptimalkan aset atau potensi yang telah dimiliki oleh komunitas sebagai titik awal dalam proses pemberdayaan (Ambarwati, Alfianto, & Fitriyani, 2024). Fokus utama bukan pada kekurangan atau masalah yang ada, melainkan pada kekuatan lokal yang dapat dimaksimalkan untuk mendorong perubahan yang berkelanjutan. Dalam konteks pemuda Dusun Kempul, aset-aset utama yang diidentifikasi meliputi semangat berorganisasi dan partisipasi sosial yang cukup tinggi di kalangan pemuda, ketersediaan perangkat teknologi sederhana seperti smartphone dan akses internet dasar, serta dukungan dari tokoh agama dan masyarakat setempat terhadap kegiatan keislaman. Selain itu, terdapat sejumlah pemuda yang memiliki minat dalam bidang desain, videografi, dan media sosial, meskipun belum terarah dalam konteks dakwah dan pendidikan Islam (Abdurrahman, 2016). Proses pendampingan dilakukan melalui siklus 5D yang sistematis sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram *Asset-Based Community Development* (ABCD)

Discovery (Menemukan Aset)

Tahap pertama *Discovery* (Menemukan Aset dan Potensi Komunitas), tahap ini dilakukan melalui observasi langsung dan percakapan informal dengan tokoh pemuda, tokoh agama, dan perangkat dusun (Falakhunnisa, Aini, & Wafirah, 2021). Dalam proses ini digali kekuatan dan potensi lokal, seperti semangat pemuda

dalam kegiatan sosial keagamaan, kebiasaan mengikuti kajian masjid, serta adanya akses terhadap perangkat digital seperti *smartphone* dan media sosial. Penemuan ini menjadi fondasi awal untuk membangun program yang sesuai dengan kekuatan komunitas. Tahap ini dilakukan melalui observasi dan *transect walk* untuk memetakan aset fisik dan manusia. Aset utama yang ditemukan adalah ketersediaan perangkat *smartphone* pada hampir 90% pemuda dan akses internet desa yang stabil. Secara spesifik, tim mengidentifikasi aset manusia berupa dua orang pemuda yang berstatus sebagai *micro-influencer* lokal dengan pengikut cukup banyak di media sosial. Keduanya dilibatkan sebagai "motor penggerak" atau mentor sebaya untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta lain

Dream (Menggali Impian)

Tahap kedua yaitu *Dream* (Menggali Impian dan Harapan Pemuda dan Masyarakat) (Rinawati, Arifah, & H, 2022). Pada tahap ini, diadakan forum diskusi bersama pemuda dan tokoh masyarakat untuk menggali mimpi dan harapan bersama terhadap masa depan dakwah di Dusun Kempul. Beberapa aspirasi yang muncul adalah keinginan agar pemuda lebih aktif dalam berdakwah, munculnya konten-konten keislaman yang menarik di media sosial, dan adanya wadah komunitas kreatif berbasis Islam yang dikelola oleh pemuda secara mandiri. Melalui forum diskusi terfokus (*FGD*), pemuda dan tokoh masyarakat merumuskan visi bersama. Aspirasi yang muncul adalah keinginan untuk mengubah citra Dusun Kempul di dunia maya; dari sekadar wilayah pedesaan menjadi "Kampung Kreatif Islami" yang mampu memproduksi konten edukatif bagi generasi muda di luar wilayah mereka.

Define (Menentukan Fokus)

Pada tahap keempat yaitu, *Define* (Menentukan Fokus Utama Program). Pada tahap ini, kegiatan utama yang ditetapkan adalah penguatan kapasitas pemuda dalam memproduksi konten dakwah digital berbasis edukasi Islam. Fokus ini dipilih berdasarkan kebutuhan utama di lapangan, yaitu perlunya media dakwah yang dekat dengan dunia pemuda dan relevan dengan tantangan dakwah modern, khususnya di kalangan generasi muda pedesaan. Tim pengabdian bersama pemuda menetapkan fokus pada dua jenis media utama yang paling relevan dengan perilaku digital saat ini: Infografis Dakwah dan Video Pendek (Reels/TikTok). Fokus ini dipilih karena memiliki daya jangkauan (*reach*) yang luas dan sesuai dengan karakteristik *digital native* yang menyukai konten visual cepat saji.

Design (Merancang Program)

Tahap selanjutnya, *Design* (Merancang Program Aksi yang Realistis) Berdasarkan temuan dan impian komunitas, dirancanglah program pelatihan pembuatan konten

dakwah digital. Perancangan program mencakup pembagian materi pelatihan (desain grafis islami, penulisan pesan dakwah, video editing dasar), penjadwalan pelatihan, serta strategi pendampingan. Program ini disusun agar bisa dijalankan sesuai dengan kemampuan dan fasilitas yang tersedia di dusun, dengan pendekatan belajar partisipatif. Rencana aksi disusun secara teknis dengan memilih perangkat lunak berbasis *smartphone* agar mudah diakses secara mandiri. Pelatihan ditetapkan menggunakan aplikasi Canva untuk desain grafis dan CapCut untuk penyuntingan video. Kurikulum pelatihan dirancang mencakup tiga pilar: *Copywriting* (penulisan pesan dakwah), *Visual Branding*, dan Etika Digital (validasi sumber referensi keagamaan).

Destiny (Implementasi dan Keberlanjutan)

Tahap terakhir yaitu, Destiny (Implementasi dan Keberlanjutan Program) Tahap terakhir diwujudkan dalam bentuk pelaksanaan pelatihan secara langsung, praktik produksi konten, serta pembentukan komunitas pemuda “Dakwah Digital Kempul” sebagai wadah keberlanjutan. Para peserta mulai memproduksi konten dakwah (teks, video, gambar) dan membagikannya melalui media sosial. Dokumentasi kegiatan berupa video, foto, dan portofolio konten menjadi bagian penting dari proses ini sebagai bukti keterlibatan aktif dan perubahan positif yang terjadi di masyarakat. Pada ini, dilakukan praktik produksi massal dan peluncuran akun komunitas “Dakwah Digital Kempul”. Untuk menjamin keberlanjutan, dibentuk struktur kepengurusan sederhana yang bertanggung jawab atas Kalender Konten (*Content Calendar*). Kesepakatan bersama menetapkan jadwal unggahan minimal dua kali seminggu, di mana ustadz lokal berperan sebagai kurator konten untuk menjamin validitas substansi agama sebelum dipublikasikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan yang dilaksanakan di Dusun Kempul, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang, berfokus pada pemberdayaan pemuda melalui pelatihan pembuatan media dakwah digital yang berbasis edukasi Islam. Program ini dirancang untuk menjawab rendahnya partisipasi pemuda dalam aktivitas keagamaan serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana dakwah di lingkungan pedesaan. Pendampingan diarahkan pada peningkatan kapasitas pemuda dalam hal literasi digital, kreativitas konten islami, serta internalisasi nilai-nilai religius melalui aktivitas media social (Sodik, Nur Syayidah, & Nur Isma, 2024). Proses ini berjalan secara partisipatif dan bertahap sesuai dengan pendekatan *Appreciative Inquiry (AI)*.

Discovery (Menemukan Aset dan Potensi di Dusun Kempul)

Pada tahap ini, dilakukan observasi langsung dan dialog informal dengan pemuda, tokoh agama, serta tokoh masyarakat Dusun Kempul. Ditemukan sejumlah aset yang potensial untuk dikembangkan, seperti semangat gotong royong pemuda dalam kegiatan masjid, keaktifan mereka dalam penggunaan media sosial, serta keberadaan perangkat digital pribadi (seperti smartpone dan laptop) yang memungkinkan produksi konten dakwah sederhana. Selain itu, terdapat kebiasaan masyarakat mengikuti kajian mingguan dan tradisi pengajian keliling yang memperlihatkan potensi keberlanjutan dakwah berbasis komunitas (Ceptureanu, Ceptureanu, Luchian, & Luchian, 2018).



Gambar 2 Observasi dengan pemuda terkait pembuatan konten

Dari sisi pemanfaatan teknologi, diketahui bahwa sebagian besar pemuda sudah familiar dengan media sosial dan memiliki perangkat digital pribadi seperti smartpone dan laptop. Sayangnya, kemampuan ini belum diarahkan pada kegiatan yang produktif dan edukatif, khususnya dalam konteks dakwah Islam. Pemuda lebih banyak menggunakan media digital untuk hiburan semata, dan belum ada program khusus yang mendorong mereka untuk menciptakan konten dakwah yang relevan dengan dunia remaja dan sesuai nilai-nilai Islam (Ulumuddin, Shobirin, & Martin, 2022). Lebih lanjut, belum terdapat wadah atau komunitas yang memfasilitasi minat pemuda dalam bidang digital, sehingga potensi kreativitas mereka belum terkelola secara optimal. Tidak ada pelatihan atau pendampingan yang bersifat terstruktur yang mampu menjembatani semangat keislaman dengan kemampuan teknologis mereka. Padahal, lingkungan sosial di Dusun Kempul cukup

mendukung tumbuhnya komunitas keagamaan, terbukti dari keberadaan masjid yang aktif dan antusiasme masyarakat dalam mendukung kegiatan remaja saat hari besar Islam.

Melihat kondisi tersebut, maka kebutuhan utama yang ditemukan dalam tahap ini adalah pentingnya pendampingan yang terarah dalam bentuk pelatihan pembuatan media dakwah digital. Pendampingan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis pemuda, tetapi juga memperkuat pemahaman nilai-nilai Islam yang dapat dituangkan dalam bentuk konten kreatif (Nisa, Fithrotin, & Fauzul Adlim, 2024). Selain itu, dibutuhkan pembentukan komunitas dakwah digital yang dapat menjadi motor penggerak dakwah generasi muda berbasis media sosial di Dusun Kempul.

Dream (Menggali Harapan dan Aspirasi Komunitas Pemuda)

Diskusi kelompok dilakukan untuk menggali impian para pemuda dan tokoh masyarakat terkait masa depan dakwah di dusun mereka. Harapan yang mengemuka antara lain adalah terbentuknya komunitas kreatif dakwah digital, konten keislaman yang mampu menarik perhatian generasi muda, serta adanya ruang belajar bersama yang mendukung pengembangan keterampilan digital berbasis nilai-nilai Islam. Pemuda berharap mereka dapat menjadi agen perubahan dakwah modern di lingkungan mereka. Dalam forum ini, banyak pemuda menyampaikan keinginan untuk memiliki wadah kreatif yang tidak hanya menjadi tempat berkumpul, tetapi juga sarana mengekspresikan nilai-nilai keislaman melalui cara yang relevan dengan dunia mereka, seperti video dakwah singkat, podcast islami, dan desain grafis bertema keislaman (Mutia, 2022). Mereka juga berharap bisa membuat kanal media sosial bersama yang berisi konten edukasi Islam dengan gaya kekinian, yang bisa diterima oleh remaja dan pemuda pada umumnya, tidak terkesan kaku atau terlalu formal. Selain itu, para pemuda menginginkan adanya pelatihan rutin yang dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam mengolah ide dakwah menjadi media digital yang menarik, informatif, dan menyentuh. Mereka juga bermimpi agar konten-konten yang mereka buat bisa memberikan dampak positif tidak hanya di tingkat dusun, tetapi juga di luar komunitas mereka melalui jangkauan media sosial. Harapan lain yang muncul adalah adanya kolaborasi lintas generasi, di mana para tokoh agama dapat memberikan materi atau arahan isi dakwah, sementara para pemuda bertugas menyajikan dalam format digital yang menarik.

Uniknya, dalam forum ini, para pemuda mengusulkan agar konten dakwah diselingi dengan humor atau komedi ringan agar lebih menarik dan tidak terkesan kaku. Salah satu ide tema yang diangkat adalah tentang shodaqoh, mulai dari pengertian shodaqoh, jenis-jenisnya, hingga pentingnya amal jariyah yang pahalanya terus mengalir. Mereka juga menginginkan agar dakwah tidak hanya berdampak di

tingkat lokal, tetapi mampu menjangkau audiens yang lebih luas melalui platform media sosial.

Dari sesi *dream* ini dapat disimpulkan bahwa ada keinginan kuat dari pemuda untuk menjadi bagian dari gerakan dakwah yang lebih modern, adaptif terhadap perkembangan zaman, serta mampu membawa pesan-pesan Islam secara damai dan menyenangkan. Impian mereka tidak hanya terbatas pada perbaikan aktivitas keagamaan lokal, tetapi juga mencakup kontribusi mereka terhadap dakwah digital skala lebih luas melalui karya-karya kreatif. Hal ini menjadi landasan kuat untuk merancang program-program pemberdayaan berikutnya secara lebih terstruktur dan berkelanjutan (Susanto & Huda, 2024).

Design (Merancang Program Aksi)

Tahap *Design* dalam program ini diarahkan untuk menyusun program aksi yang responsif terhadap kebutuhan dan aspirasi yang telah dihimpun dari para pemuda sebelumnya. Proses perancangan ini dilakukan secara partisipatif, melibatkan para pemuda bersama tim pendamping dalam merancang kurikulum pelatihan yang sederhana, aplikatif, dan adaptif terhadap kondisi nyata di lapangan. Penyusunan program mempertimbangkan keterbatasan alat yang tersedia serta kemampuan dasar para peserta, sehingga materi dan metode yang dipilih tetap dapat diikuti dengan optimal.

Kurikulum pelatihan dirancang untuk mencakup beberapa aspek penting dalam mendukung keterampilan dakwah berbasis media digital. Salah satu fokus utamanya adalah pengenalan dasar desain grafis islami. Peserta diberikan pemahaman mengenai prinsip-prinsip estetika dalam Islam, teknik dasar penggunaan aplikasi desain sederhana, serta praktik membuat konten visual yang menarik untuk mendukung pesan dakwah. Selain itu, pelatihan juga mencakup penyusunan naskah dakwah ringan yang komunikatif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini dimaksudkan agar para pemuda mampu menyampaikan nilai-nilai keislaman dengan bahasa yang mudah dipahami dan membumi.

Teknik pengambilan gambar dan pembuatan video sederhana juga menjadi bagian penting dalam kurikulum ini. Peserta dilatih untuk memaksimalkan penggunaan alat yang ada, seperti ponsel, dalam menghasilkan materi audio-visual yang layak untuk disebarluaskan. Pelatihan tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga memperkenalkan prinsip-prinsip etika dalam produksi konten dakwah. Pengelolaan media sosial, khususnya platform Instagram, WhatsApp, dan YouTube, diperkenalkan sebagai saluran distribusi utama. Para peserta diberikan pemahaman tentang strategi sederhana dalam membangun audiens, menjaga konsistensi pesan, serta teknik dasar dalam meningkatkan jangkauan dakwah melalui media sosial.

Selain pelatihan teori, program ini juga menekankan pada praktik langsung. Para peserta diberi tugas membuat video dakwah bertema shodaqoh yang dikemas dengan nuansa humor. Pendekatan ini bertujuan untuk menghadirkan dakwah yang segar dan menghibur tanpa mengurangi kekuatan pesan yang ingin disampaikan. Dalam pelaksanaannya, salah satu peserta diberi peran khusus sebagai "pencair suasana", yakni membawakan humor ringan di sela-sela penyampaian dakwah. Kehadiran unsur humor ini terbukti efektif dalam menarik perhatian audiens serta memperkuat penerimaan terhadap pesan dakwah.



Gambar 3 Pelatihan bersama menyusun program



Gambar 4 Contoh Pengambilan Gambar

Define (Menentukan Fokus Program)

Melalui serangkaian diskusi lanjutan antara tim pendamping dan para pemuda, tahap Define menghasilkan kesepakatan bahwa fokus utama program adalah produksi serta publikasi konten dakwah digital yang bersifat edukatif dengan tema-tema keislaman ringan. Penentuan fokus ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan audiens sasaran, yaitu kelompok remaja dan pemuda, yang menunjukkan preferensi terhadap penyampaian pesan agama dalam bentuk yang komunikatif, tidak menggurui, dan dikemas secara menarik. Tema-tema yang dipilih untuk dikembangkan dalam produksi konten mencakup beragam topik keseharian yang erat kaitannya dengan kehidupan remaja. Di antaranya adalah adab harian dalam pergaulan, motivasi untuk memperbaiki kualitas ibadah, kisah inspiratif dari tokoh-tokoh Islam, serta tutorial sederhana tentang tata cara ibadah dasar, seperti wudhu, shalat, dan membaca doa-doa harian. Pemilihan tema ini tidak hanya mempertimbangkan aspek edukatif, tetapi juga relevansi dengan kebutuhan spiritual dan psikososial audiens yang dituju.

Salah satu ciri khas yang dirancang dalam program ini adalah gaya penyampaian yang santai dan akrab, menggunakan bahasa yang sederhana serta relatable bagi kehidupan remaja masa kini. Selain itu, selingan humor dimasukkan secara strategis ke dalam narasi dakwah untuk menghindari kesan monoton dan berat, serta untuk meningkatkan daya tarik dan daya serap audiens terhadap pesan yang disampaikan. Humor yang digunakan dipilih secara selektif agar tetap menjaga adab dakwah dan tidak mengurangi kekhidmatan makna keislaman yang dibawa. Keputusan untuk menggunakan pendekatan ini diperkuat dengan pertimbangan karakteristik media digital, terutama media sosial, yang menuntut konten dengan durasi singkat, visual menarik, dan penyampaian yang langsung mengenai. Pendekatan santai namun bermakna ini diharapkan dapat meningkatkan engagement dari kalangan remaja yang umumnya lebih responsif terhadap pesan-pesan keagamaan yang disajikan dengan gaya nonformal, namun tetap substantif.

Dengan demikian, tahap Define dalam program ini tidak hanya bertujuan untuk memperjelas arah dan sasaran produksi konten dakwah digital, tetapi juga menjadi landasan strategis dalam mengembangkan model dakwah berbasis kreativitas media yang relevan dengan perkembangan zaman. Pendekatan ini diharapkan dapat memperluas jangkauan dakwah kepada segmen pemuda secara lebih efektif, sekaligus membangun citra positif bahwa dakwah Islam mampu hadir secara ramah, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan generasi muda.

Destiny (Implementasi dan Upaya Keberlanjutan)

Pada tahap Destiny, program mulai diimplementasikan dengan pendekatan praktik langsung yang dirancang untuk memberikan pengalaman nyata kepada peserta dalam membuat dan mempublikasikan konten dakwah digital. Implementasi

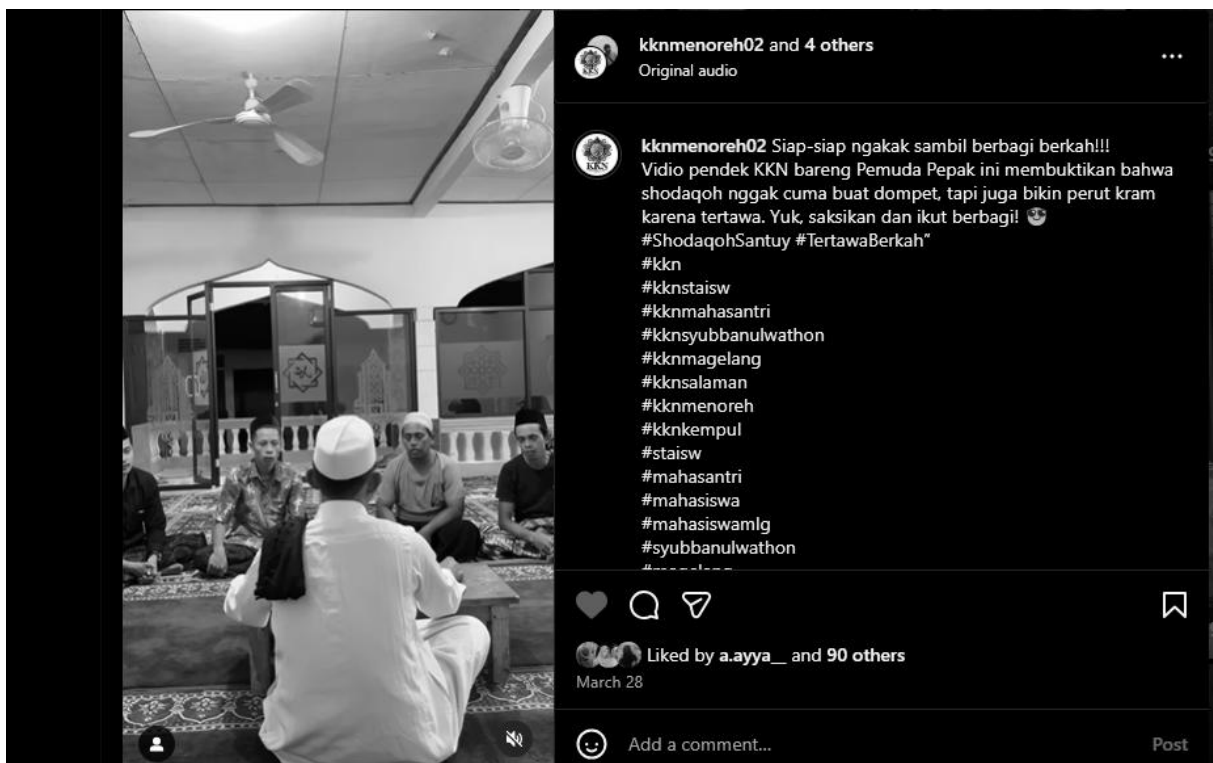
pelatihan dilakukan dengan fleksibilitas tinggi, menyesuaikan dengan waktu luang para peserta, yang sebagian besar merupakan masyarakat setempat dan pemuda yang memiliki kegiatan harian yang cukup padat. Keputusan untuk menyesuaikan waktu pelatihan ini bertujuan agar para peserta dapat mengikuti program dengan penuh antusiasme tanpa merasa terbebani oleh jadwal yang kaku.

Pelatihan dimulai dengan pengajaran pembuatan konten sederhana yang mencakup pembuatan video dakwah, poster digital, dan tulisan edukatif. Peserta diberikan pemahaman dan keterampilan dasar tentang cara-cara membuat konten yang mudah diakses, dengan alat yang sederhana seperti ponsel dan perangkat lunak gratis yang dapat diunduh. Setiap peserta diberi tugas untuk mengunggah konten pertama mereka ke platform media sosial seperti Instagram dan WhatsApp sebagai langkah awal. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan mereka pada pentingnya konsistensi dalam penggunaan platform digital sebagai sarana untuk menyebarkan dakwah. Salah satu contoh konten yang mendapat sambutan sangat baik adalah video dakwah bertema shodaqoh yang dipadukan dengan humor ringan. Video ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mampu menyampaikan pesan keislaman yang mendalam, yang dapat diterima dengan mudah oleh audiens muda. Pendekatan dakwah yang kreatif dan humanis ini terbukti efektif dalam menarik perhatian generasi muda, yang seringkali merasa jenuh dengan dakwah yang terlalu formal atau berat. Kehadiran humor yang diselipkan dalam narasi dakwah memberi warna baru, menjadikan materi dakwah terasa lebih dekat dengan keseharian mereka, tanpa mengurangi substansi ajaran Islam yang ingin disampaikan.

Respon positif yang diperoleh dari masyarakat dan audiens sasaran menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil mengatasi tantangan dalam penyampaian pesan keagamaan kepada generasi muda. Banyak peserta yang merasa terinspirasi dan terhibur, sambil tetap mendapatkan pesan yang bermakna terkait dengan pentingnya berbuat kebaikan dan berbagi melalui shodaqoh. Hal ini juga menunjukkan bahwa dakwah yang berbasis pada media sosial dengan format yang lebih santai dan menghibur dapat menjadi alternatif yang lebih efektif dalam menjangkau audiens yang lebih luas, khususnya di kalangan pemuda yang hidup di tengah perkembangan teknologi dan informasi yang pesat.

Melihat antusiasme yang tinggi dari peserta dan masyarakat, program ini berhasil melampaui tujuan awalnya. Para pemuda yang terlibat dalam program KKN semakin terdorong untuk melanjutkan produksi konten dakwah secara mandiri, bahkan setelah masa program berakhir. Salah satu hasil yang sangat positif dari program ini adalah lahirnya kanal YouTube komunitas bernama Diary Mbah Doelah, yang berfungsi sebagai wadah dokumentasi kegiatan dakwah yang berlangsung di dusun tersebut. Kanal ini tidak hanya menjadi tempat bagi para pemuda untuk berbagi informasi dan pengetahuan, tetapi juga menjadi simbol pemberdayaan digital yang berkelanjutan di tengah komunitas tersebut.

Meskipun setelah program pengabdian, konten yang diunggah lebih banyak berupa dokumentasi acara pengajian dan kegiatan sosial lainnya, semangat untuk terus memproduksi konten dakwah tetap terjaga. Hal ini menunjukkan bahwa program ini berhasil menanamkan keterampilan dan motivasi bagi pemuda untuk terus berkontribusi dalam dakwah, meskipun tanpa adanya pengawasan atau pembimbingan langsung dari tim pendamping. Keberlanjutan aktivitas ini juga menegaskan bahwa pemberdayaan digital yang efektif dapat melibatkan pemuda secara aktif, memberikan mereka ruang untuk berkreasi dan menjadi agen perubahan dalam masyarakat.



Gambar 5 Pengunggahan Konten Digital di Platform Instagram



Gambar 6 Akun youtube pemuda Dusun Kempul

Dengan demikian, implementasi program pada tahap *Destiny* ini tidak hanya berhasil dalam melatih keterampilan dakwah digital, tetapi juga menginspirasi terbentuknya wadah dakwah yang lebih mandiri dan berkelanjutan. Hal ini menjadi bukti bahwa pemberdayaan pemuda melalui pendekatan kreatif dan berbasis teknologi dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan dakwah di era digital, sekaligus mempererat ikatan sosial dalam komunitas.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pemberdayaan pemuda di Dusun Kempul membuktikan bahwa transformasi peran pemuda dari konsumen menjadi produsen konten dakwah digital merupakan strategi yang sangat efektif dalam merevitalisasi syiar Islam di pedesaan. Melalui pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) dengan siklus 5D, pengabdian ini berhasil mengaktivasi aset laten berupa gawai dan kreativitas pemuda menjadi instrumen dakwah yang produktif. Hasilnya bukan sekadar peningkatan keterampilan teknis menggunakan aplikasi Canva dan CapCut, melainkan tumbuhnya rasa kepemilikan (*sense of ownership*) pemuda terhadap narasi keagamaan di media sosial mereka. Keberhasilan ini mengonfirmasi bahwa dakwah digital mampu menjembatani kesenjangan antara tradisi keagamaan lokal dengan gaya hidup generasi *digital native*.

Dari segi operasional, terbentuknya kanal komunitas dan konsistensi produksi konten menunjukkan bahwa gerakan ini telah bersifat organik. Namun, tim pengabdian mencatat sebuah realitas sosial yang menjadi tantangan utama, yakni keterbatasan waktu pemuda karena beban aktivitas ekonomi untuk memenuhi

kebutuhan keluarga. Pengakuan atas kendala ini merupakan bentuk kejenuhan akademik yang menunjukkan bahwa pemberdayaan dilakukan dengan menyentuh realitas sosiologis masyarakat, bukan sekadar program "menara gading". Solusi yang diterapkan melalui fleksibilitas jadwal pelatihan dan sistem *asynchronous mentoring* terbukti mampu menjaga partisipasi pemuda di tengah kesibukan mencari nafkah.

Untuk menjamin keberlanjutan gerakan organik ini, diperlukan dukungan struktural dari pihak Desa dan Takmir Masjid. Disarankan agar otoritas lokal memberikan insentif non-materiil, seperti penyediaan fasilitas kuota internet bersama di area Masjid serta pemberian apresiasi publik dalam forum-forum resmi desa bagi para pemuda kreator. Langkah ini penting untuk menjaga motivasi sekaligus memperkuat ekosistem digital dakwah di Dusun Kempul. Secara keseluruhan, inisiatif ini membuktikan bahwa pemuda pedesaan memiliki potensi besar untuk menjadi subjek utama penyebaran nilai-nilai Islam yang *rahmatan lil 'alamin* secara kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Sekolah Tinggi Agama Islam Syubbanul Wathon, Kepala Dusun Kempul dan seluruh perangkat desa, serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung terselenggaranya kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Karang Taruna Pemuda Dusun Kempul yang telah berperan aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Semoga kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat nyata, khususnya dalam mendorong semangat dakwah digital yang edukatif dan religius di kalangan generasi muda Dusun Kempul, serta dapat menjadi awal dari gerakan pemberdayaan yang berkelanjutan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2016). Pendekatan Abcd (Asset-Based Community Development) Dalam Pengembangan Pendidikan Islam. *Jurnal Tinta*, 19(5), 1-23.
- Ambarwati, Alfianto, A. N., & Fitriyani, Y. (2024). Sosialisasi Legalitas Usaha Mikro Kecil dan Menengah Dengan Pembuatan Nomor Induk Berusaha di Desa Sukomakmur Magelang. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 326-338. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i2.6568>
- Ceptuneanu, S., Ceptuneanu, E., Luchian, C., & Luchian, I. (2018). Community Based Programs Sustainability. A Multidimensional Analysis of Sustainability Factors. *Sustainability*, 10(3), 870. <https://doi.org/10.3390/su10030870>
- Falakhunnisa, Aini, Q., & Wafirah, M. (2021). Pemanfaatan Media Sosial dalam Optimalisasi Pembelajaran Daring di Desa Gunungpring. *Khidmatan*, 1(2), 166-174. <https://doi.org/10.61136/bfwnnh11>
- Hidayat, Y. F., & Nuri, N. (2024). Transformation of Da'wah Methods in the Social Media Era: A Literature Review on the Digital Da'wah Approach. *IJoIS:*

- Indonesian Journal of Islamic Studies*, 4(2), 67–76.
<https://doi.org/10.59525/ijois.v4i2.493>
- Horvath, P. (1999). The organization of social action. *Canadian Psychology / Psychologie Canadienne*, 40(3), 221–231. <https://doi.org/10.1037/h0086838>
- Indriyani, P. I., & Khadiq. (2023). Transformation of Islamic Religious Practices in the Digital Era. *Jurnal Dakwah*, 24(2), 175–192.
<https://doi.org/10.14421/jd.2023.24205>
- Khaulah, Q., & Purwanto, P. (2025). Memperkuat Legalitas Usaha Kecil : Pendampingan Pembuatan Nomor Induk Berusaha Melalui Sistem Online Single Submission. *Bale Pengabdian: Journal Of Community Service*, 1(2), 77–86.
- Mutia, T. (2022). Da'wahtainment: The Creativity of Muslim Creators in Da'wah Communication on Social Media. *Jurnal Dakwah Risalah*, 32(2), 147.
<https://doi.org/10.24014/jdr.v32i2.15536>
- Nisa, K. F., Fithrotin, & Fauzul Adlim, A. (2024). Pendampingan Skill Konten Kreator TikTok Berbasis Syiar Islam. *PARTICIPATORY: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 33–43. <https://doi.org/10.58518/pariticipatory.v3i2.2957>
- Rinawati, A., Arifah, U., & H, A. F. (2022). Implementasi Model Asset Based Community Development (ABCD) dalam Pendampingan Pemenuhan Kompetensi Leadership Pengurus MWC NU Adimulyo. *Ar-Rihlah: Jurnal Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.33507/ar-rihlah.v7i1.376>
- Sodik, M., Nur Syayidah, L., & Nur Isma, L. (2024). Peningkatan Kapasitas Pembelajaran Santri Melalui Literasi Digital Dan Pemanfaatan Media Sosial Di Pondok Pesantren. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa (JPMD)*, 5(2), 127–139. <https://doi.org/10.58401/jpmd.v5i2.1436>
- Susanto, D., & Huda, L. (2024). Industri Kreatif Berbasis Kearifan Lokal: Model Pemberdayaan Majelis Taklim Ponpes Baiturrahman, Madura. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 325–336.
<https://doi.org/10.29303/rengganis.v4i2.487>
- Ulumuddin, I. K., Shobirin, M., & Martin, A. (2022). Penguatan Dakwah Islam Aswaja pada Generasi Muda di Era Digital. *Kifah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 95–106. <https://doi.org/10.35878/kifah.v1i2.533>