



PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MASYARAKAT MELALUI EDUKASI BERBASIS KOMUNITAS REMAJA

Rubiyanta^{1*}, Aris Widiyanto², Krisnanda Aditya Pradana³, Perdana Prabasari Putri Ichسانی⁴, Sekar Arum Retno Rahayu², Joko Tri Atmojo²

¹Ziyad Visi Media, Jl. Banyuanyar Selatan No.04, Banyuanyar, Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah 57137, Indonesia

²Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mamba ul Ulum Surakarta, Jalan Ringroad Utara Km. 0.3, Tawang Sari, Mojosongo, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah 57127, Indonesia

³RSUD Dr. Sayidiman Magetan, Jl. Pahlawan No.2, Tambran, Magetan, Jawa Timur 63318, Indonesia

⁴RSUD Dr. Soedono Madiun, Jl. Dr. Sutomo No.59, Kartoharjo, Madiun, Jawa Timur 63117, Indonesia

*rubiyanta04@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut remaja memiliki kemampuan literasi digital yang memadai agar dapat memanfaatkan teknologi secara aman, kritis, dan bertanggung jawab. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital remaja melalui edukasi berbasis komunitas. Kegiatan dilaksanakan di STIKES Mamba'ul 'Ulum Surakarta dengan melibatkan 30 remaja sebagai peserta. Metode yang digunakan berupa ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan simulasi/praktik langsung yang mencakup materi keamanan digital, perlindungan data pribadi, etika bermedia sosial, kemampuan berpikir kritis dalam memilah informasi, serta pemanfaatan teknologi digital secara positif. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner literasi digital skala Likert 1–5 yang mencakup lima dimensi literasi digital. Hasil analisis menunjukkan rata-rata skor literasi digital sebesar $40,87 \pm 1,36$ yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan seluruh responden (100%) berada pada kategori literasi digital tinggi. Skor tertinggi terdapat pada aspek perlindungan data pribadi, sedangkan skor terendah pada aspek manajemen waktu penggunaan gawai. Kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi literasi digital berbasis komunitas efektif dalam meningkatkan pemahaman, sikap, dan keterampilan literasi digital remaja.

Kata kunci: edukasi berbasis komunitas; literasi digital; pengabdian kepada masyarakat; remaja

IMPROVING PUBLIC DIGITAL LITERACY THROUGH YOUTH COMMUNITY-BASED EDUCATION

ABSTRACT

The rapid development of digital technology requires adolescents to possess adequate digital literacy skills in order to use digital media safely, critically, and responsibly. This community service activity aimed to improve adolescents' digital literacy through a community-based educational approach. The activity was conducted at STIKES Mamba'ul 'Ulum Surakarta and involved 30 adolescent participants. Educational methods included interactive lectures, group discussions, and simulations/practical activities covering digital security, personal data protection, social media ethics, critical evaluation of online information, and positive use of digital technology. Evaluation was carried out using a digital literacy questionnaire with a 1–5 Likert scale encompassing five dimensions of digital literacy. The results showed that the mean digital literacy score was 40.87 ± 1.36 , which falls into the high category, with 100% of participants classified as having high digital literacy. The highest scores were observed in the personal data protection aspect, while the lowest scores were found in time management of gadget use. These findings indicate that community-based digital literacy education is effective in enhancing adolescents' knowledge, attitudes, and skills in using digital technology in a safe, critical, and responsible manner.

Keywords: adolescents; community-based education; community service; digital literacy

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat, khususnya pada kelompok remaja yang merupakan pengguna aktif internet dan media sosial. Remaja memanfaatkan teknologi digital untuk kebutuhan pendidikan, komunikasi, dan hiburan. Namun, tingginya akses terhadap teknologi digital tidak selalu diiringi dengan kemampuan literasi digital yang memadai. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa remaja masih menghadapi tantangan dalam memilah informasi yang valid, melindungi data pribadi, serta menerapkan etika dalam penggunaan media digital (OECD, 2021; UNESCO, 2023).

Literasi digital merupakan kompetensi multidimensional yang tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, evaluasi informasi, pemahaman keamanan digital, serta kesadaran etika dalam berinteraksi di ruang digital (UNESCO, 2023). Studi yang dilakukan oleh Siddiq et al. (2021) menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital kritis pada remaja meningkatkan risiko paparan hoaks, penyalahgunaan data pribadi, dan perilaku digital yang tidak bertanggung jawab. Kondisi ini menegaskan bahwa literasi digital menjadi kebutuhan penting dalam membentuk perilaku digital yang aman dan produktif. Selain itu, penelitian terbaru mengungkapkan bahwa meskipun remaja memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi dalam menggunakan teknologi, kemampuan mereka dalam mengelola penggunaan gawai dan mengevaluasi konten digital secara kritis masih tergolong sedang hingga rendah (Livingstone et al., 2022). Hal ini berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan gawai, penyebaran informasi yang tidak valid, serta gangguan kesejahteraan psikososial remaja (Kavanagh et al., 2023).

Pendekatan edukasi berbasis komunitas dipandang sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan literasi digital remaja karena menekankan partisipasi aktif, pembelajaran kontekstual, dan pendampingan berkelanjutan. Model edukasi ini memungkinkan remaja untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, berbagi pengalaman, serta mengembangkan kesadaran kolektif dalam penggunaan teknologi digital secara bijak (Susanto et al., 2022). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital remaja melalui edukasi berbasis komunitas sebagai upaya membangun masyarakat digital yang cerdas, aman, dan beretika.

METODE

Desain Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan desain edukasi berbasis komunitas dengan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengevaluasi tingkat literasi digital remaja setelah pelaksanaan program edukasi. Pendekatan ini dipilih untuk menilai capaian pemahaman dan keterampilan literasi digital sebagai luaran kegiatan pengabdian.

Lokasi dan Sasaran

Kegiatan dilaksanakan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mamba'ul 'Ulum Surakarta dengan sasaran remaja yang tergabung dalam komunitas setempat. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 30 remaja, mengikuti seluruh rangkaian edukasi literasi digital.

Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. **Persiapan**, meliputi identifikasi kebutuhan literasi digital remaja dan penyusunan materi edukasi;
2. **Pelaksanaan edukasi**, berupa penyampaian materi literasi digital yang mencakup keamanan digital, pemanfaatan media digital secara positif, etika bermedia sosial, dan kemampuan berpikir kritis dalam memilah informasi;
3. **Evaluasi**, dilakukan untuk menilai tingkat literasi digital remaja setelah kegiatan edukasi melalui pengisian kuesioner.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama satu hari dengan total durasi 4 jam, yang terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan edukasi, dan evaluasi, kegiatan difokuskan pada penyampaian materi, diskusi, simulasi, dan evaluasi

Bentuk dan Metode Kegiatan

Bentuk kegiatan edukasi dilakukan melalui kombinasi metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan simulasi/praktik langsung. Ceramah interaktif digunakan untuk menyampaikan konsep dasar literasi digital, diskusi kelompok bertujuan untuk menggali pengalaman dan permasalahan peserta dalam penggunaan media digital, sedangkan simulasi dilakukan untuk melatih keterampilan praktis peserta dalam menjaga keamanan digital dan memilah informasi daring.

Materi Inti per Sesi

Materi edukasi disusun dalam beberapa sesi, meliputi:

1. Pengantar literasi digital dan etika bermedia;
2. Keamanan digital dan perlindungan data pribadi;
3. Kemampuan berpikir kritis dalam memilah informasi dan hoaks;
4. Pemanfaatan media digital secara positif dan produktif, serta;
5. Manajemen waktu penggunaan gawai dan keseimbangan aktivitas digital.

Media dan Sarana Edukasi

Media yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi slide presentasi, video edukasi, lembar kerja peserta, serta perangkat digital (telepon pintar dan laptop) yang digunakan dalam sesi simulasi. Media tersebut dirancang untuk memudahkan pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta selama kegiatan.

Indikator Keberhasilan Proses

Keberhasilan proses kegiatan dievaluasi berdasarkan beberapa indikator, yaitu tingkat kehadiran peserta, partisipasi aktif dalam diskusi dan simulasi, serta keterlibatan peserta dalam sesi tanya jawab. Seluruh peserta hadir mengikuti kegiatan hingga selesai dan menunjukkan partisipasi aktif selama proses edukasi, yang mengindikasikan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan dapat diterima oleh sasaran.

Instrumen Pengukuran

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner literasi digital yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju). Kuesioner mencakup lima dimensi literasi digital, yaitu keamanan digital, kemampuan berpikir kritis terhadap informasi, etika digital, keterampilan penggunaan teknologi, dan kepercayaan diri dalam penggunaan media digital. Skor total literasi digital diperoleh dengan menjumlahkan seluruh item pernyataan.

Reliabilitas internal instrumen dievaluasi menggunakan uji Cronbach's alpha berdasarkan data responden

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif, meliputi perhitungan nilai rerata (mean), simpangan baku, frekuensi, dan persentase. Tingkat literasi digital dikategorikan menjadi rendah, sedang, dan tinggi berdasarkan rentang skor yang telah ditentukan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan narasi untuk menggambarkan capaian literasi digital remaja setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Etika Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika, di mana partisipasi responden bersifat sukarela, identitas responden dijaga kerahasiaannya, data yang diperoleh digunakan semata-mata untuk keperluan evaluasi dan publikasi ilmiah serta telah mendapat izin dari STIKES Mamba'ul 'Ulum Surakarta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diikuti oleh 30 remaja yang seluruhnya mengikuti rangkaian edukasi literasi digital berbasis komunitas dan mengisi kuesioner evaluasi setelah kegiatan. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor literasi digital remaja sebesar 40,87 (nilai rata-rata/mean), $\pm 1,36$ (simpangan baku/standar deviasi), yang termasuk dalam kategori tinggi. Skor responden relatif homogen, dengan rentang skor total antara 39 hingga 43. Berdasarkan pengelompokan tingkat literasi digital, seluruh responden (100%) berada pada kategori literasi digital tinggi, sedangkan tidak ditemukan responden dengan kategori literasi digital sedang maupun

rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta memiliki pemahaman dan keterampilan literasi digital yang baik setelah mengikuti program edukasi. Analisis per item menunjukkan bahwa skor tertinggi terdapat pada aspek perlindungan data pribadi dengan nilai rerata sebesar 5,00, diikuti oleh aspek pemanfaatan aplikasi digital untuk belajar dan pengembangan diri (mean = 4,10) serta pemahaman risiko kejahatan digital (mean = 4,10). Sementara itu, skor terendah ditemukan pada aspek kemampuan mengatur waktu penggunaan gawai (mean = 3,77), meskipun masih berada dalam kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum remaja telah memiliki literasi digital yang baik, namun masih memerlukan penguatan pada aspek pengendalian penggunaan perangkat digital.

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa edukasi literasi digital berbasis komunitas efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital remaja. Tingginya skor literasi digital yang dicapai oleh seluruh peserta mencerminkan bahwa pendekatan edukasi yang bersifat partisipatif dan kontekstual dapat diterima dengan baik oleh remaja dan memberikan dampak positif terhadap kompetensi digital mereka. Aspek perlindungan data pribadi memperoleh skor tertinggi, yang mengindikasikan bahwa remaja memiliki kesadaran yang baik terhadap pentingnya menjaga keamanan informasi pribadi di ruang digital. Temuan ini sejalan dengan laporan UNESCO (2023) yang menekankan bahwa peningkatan kesadaran keamanan digital merupakan salah satu indikator utama keberhasilan program literasi digital. Selain itu, tingginya skor pada aspek pemanfaatan teknologi untuk kegiatan positif menunjukkan bahwa remaja tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mulai memanfaatkannya secara produktif (Kostakos, V., & Oksman, 2022).

Meskipun demikian, skor terendah pada aspek manajemen waktu penggunaan gawai menunjukkan bahwa pengendalian durasi dan intensitas penggunaan perangkat digital masih menjadi tantangan bagi remaja. Hal ini sejalan dengan temuan Livingstone et al. (2022) yang menyatakan bahwa remaja cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur waktu penggunaan media digital meskipun memiliki tingkat literasi digital yang baik. Oleh karena itu, aspek keseimbangan penggunaan teknologi perlu mendapat perhatian lebih dalam program literasi digital selanjutnya. Pendekatan edukasi berbasis komunitas dalam kegiatan ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari remaja (Ragnedda et al, 2022; Hobbs et al, 2022). Keterlibatan aktif peserta dalam diskusi dan praktik literasi digital memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan (Kavanagh et al, 2023) . Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan kesadaran remaja dalam menggunakan teknologi digital secara aman, kritis, dan bertanggung jawab.

Tabel 1.

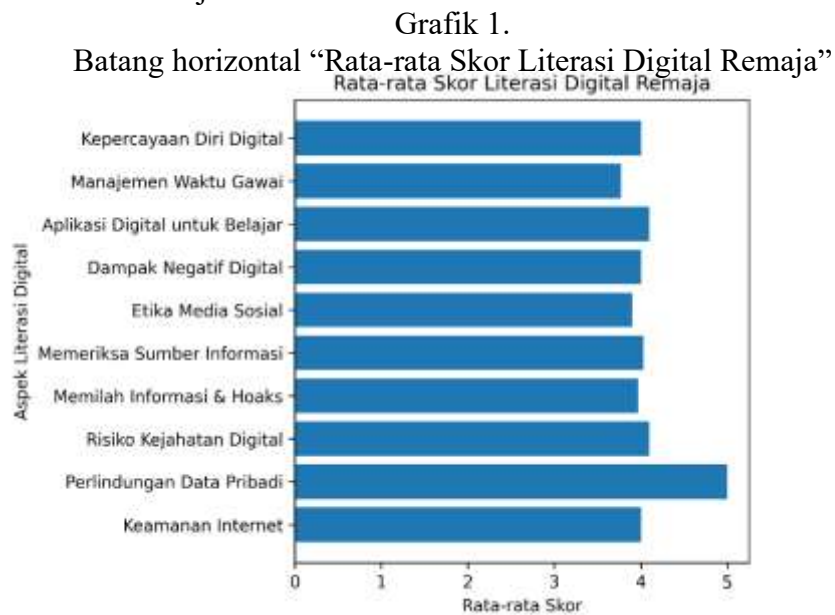
Rata-rata Skor Literasi Digital Remaja Berdasarkan Aspek

Aspek Literasi Digital	Rata-rata Skor
Keamanan Internet	4,00
Perlindungan Data Pribadi	5,00
Risiko Kejahatan Digital	4,10
Memilah Informasi & Hoaks	3,97
Memeriksa Sumber Informasi	4,03
Etika Media Sosial	3,90
Dampak Negatif Digital	4,00
Aplikasi Digital untuk Belajar	4,10
Manajemen Waktu Gawai	3,77
Kepercayaan Diri Digital	4,00

Keterangan: Skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju).

Rata-rata skor literasi digital remaja pada seluruh aspek berada di atas nilai 3,5 yang menunjukkan tingkat literasi digital yang baik hingga sangat baik. Skor tertinggi terdapat pada aspek perlindungan data pribadi, sedangkan skor terendah ditemukan pada aspek manajemen waktu penggunaan gawai.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun remaja telah memiliki pemahaman yang baik terkait keamanan dan pemanfaatan teknologi digital, pengendalian penggunaan gawai masih memerlukan penguatan melalui edukasi lanjutan.



Reliabilitas internal instrumen dievaluasi menggunakan uji Cronbach’s alpha berdasarkan data responden. Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach’s alpha sebesar 0,46 pada 10 item, yang mengindikasikan konsistensi internal instrumen masih rendah. Nilai ini dipengaruhi oleh homogenitas respons (ceiling effect) pada beberapa item, sehingga variasi skor responden terbatas. Oleh karena itu, hasil uji reliabilitas diinterpretasikan secara hati-hati dan digunakan sebagai informasi pendukung dalam evaluasi kegiatan pengabdian kepada Masyarakat.



Gambar 1. Kegiatan Literasi

SIMPULAN

Hasil evaluasi pascakegiatan menunjukkan capaian literasi digital kategori tinggi pada seluruh peserta dengan skor rata-rata yang baik pada seluruh aspek literasi digital, terutama pada perlindungan data pribadi dan pemanfaatan teknologi digital secara positif. Meskipun demikian, aspek manajemen waktu penggunaan gawai masih menunjukkan skor relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, sehingga memerlukan penguatan lanjutan. Secara keseluruhan, pendekatan edukasi berbasis komunitas mampu meningkatkan pemahaman, sikap, dan keterampilan remaja dalam menggunakan teknologi digital secara aman, kritis, dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Fraillon, J., Ainley, J., Schulz, W., Friedman, T., & Duckworth, D. (2020). *Preparing for life in a digital world: IEA international computer and information literacy study 2018 international report*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-38781-5>
- Hatlevik, O. E., Guðmundsdóttir, G. B., & Loi, M. (2021). Digital diversity among upper secondary students: A multilevel analysis of the relationship between school context and digital competence. *Computers & Education*, 159, 104025. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104025>
- Hobbs, R., & Tuzel, S. (2022). Teacher motivations for digital and media literacy: A comparative study. *Learning, Media and Technology*, 47(1), 7–22. <https://doi.org/10.1080/17439884.2021.1963980>
- Kavanagh, E., Jones, A., & McBride, M. (2023). Digital wellbeing and adolescent technology use: A systematic review. *Journal of Adolescent Health*, 72(4), 456–464. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2022.10.012>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2022). *Peta jalan literasi digital Indonesia 2021–2024*. <https://literasidigital.id>
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2021). Literasi digital masyarakat Indonesia: Perspektif kebijakan dan praktik. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(2), 134–149.
- Livingstone, S., Stoilova, M., & Kelly, A. (2022). The benefits and risks of digital media use by young people. *New Media & Society*, 24(6), 1456–1475. <https://doi.org/10.1177/14614448211063146>
- Ng, W. (2021). Definition of digital literacy. In *Handbook of research on digital learning* (pp. 1–20). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-52237-7_1
- OECD. (2021). *21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>
- Park, S., Kim, S., & Lee, J. (2021). Digital literacy and adolescents' online safety: Evidence from cross-sectional studies. *Computers in Human Behavior*, 115, 106610. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106610>
- Ragnedda, M., & Muschert, G. W. (2022). Digital literacy and digital inclusion. *Social Inclusion*, 10(2), 1–5. <https://doi.org/10.17645/si.v10i2.5135>
- Siddiq, F., Gochyev, P., & Wilson, M. (2021). Learning in digital networks: ICT literacy and student outcomes. *Computers & Education*, 160, 104033. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104033>
- Setiadi, D., Nurhayati, S., Ansori, A., Zubaidi, M., & Amir, R. (2022). *Youth's Digital Literacy in the Context of Community Empowerment in an Emerging Society 5.0*. *Society*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.33019/society.v10i2.491>
- Tondeur, J., Aesaert, K., Pynoo, B., van Braak, J., Fraeyman, N., & Erstad, O. (2021). Developing a validated instrument to measure teachers' digital competence. *Educational Technology Research and Development*, 69(2), 889–911. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09866-4>
- UNESCO. (2023). *Global framework for digital literacy skills*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000387090>

