
PEMBERDAYAAN REMAJA DAN PENGEMBANGAN LITERASI DIGITAL DI PONDOK BENOWO INDAH RW 08

Yeni Probowati¹, Deny Kuswahono²

¹Universitas Wijaya Putra

²Universitas Wijaya Putra

yeniprobowati@uwp.ac.id, denykuswahono@uwp.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini mendukung salah satu bidang unggulan Pengabdian kepada Masyarakat yaitu Pembangunan Daerah dan Desa. Mitra dalam kegiatan ini adalah Remaja Pondok Benowo Indah RW 08. Remaja Pondok Benowo Indah RW 08 merupakan sekumpulan anak usia milenial yaitu 13 – 25 tahun yang berasal dari latar belakang pendidikan dan keluarga yang beragam dan kerap duduk sambil berbincang-bincang serta tidak lupa memegang gadgetnya. Masing-masing remaja memiliki alasan yang berbeda mengapa ia menggunakan gadgetnya, ada yang ingin mencari kesenangan atau hiburan, ada yang ingin memenuhi kebutuhan akan informasi dan ada juga yang sekedar memenuhi hasrat sosial mereka dengan berinteraksi di media sosial dan tentunya tidak luput dari game online. Hal-hal yang menyenangkan inilah yang memicu terjadinya seseorang dapat kecanduan dalam mengkonsumsi internet terutama media sosial dan game online. Tujuan kegiatan ini yaitu: 1) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan remaja akan literasi digital; 2) Meningkatkan kualitas remaja dalam menggunakan internet sehat; 3) Pembentukan dan pemberdayaan kader remaja guna melanjutkan kegiatan sosialisasi dan pelatihan tentang literasi digital. Berdasarkan dari analisis situasi, dapat teridentifikasi tiga permasalahan prioritas : 1) Kurangnya pengetahuan dan keterampilan remaja akan literasi digital. 2) Rendahnya kualitas remaja dalam penggunaan internet sehat. 3) Belum terbentuk kader remaja sebagai agen penggerak literasi digital. Metode pelaksanaan program pemberdayaan remaja dilakukan untuk menyelesaikan masalah mitra adalah dalam bentuk penyuluhan, pelatihan dan pendampingan mitra untuk pemenuhan permasalahan prioritas. Solusi yang ditawarkan antara lain penyuluhan tentang internet sehat, pelatihan tentang literasi digital, dan simulasi tentang pembentukan kader penggerak literasi digital.

Kata Kunci : Literasi Digital, Pemberdayaan, Pengembangan, Remaja

PENDAHULUAN

Mitra dalam Program Pemberdayaan Masyarakat ini adalah Remaja Pondok Benowo Indah RW 08 sebagai pengguna internet sejak mereka usia 7 tahun. Ada 8 RT di wilayah RW

08 Perumahan Pondok Benowo Indah Babat Jerawat Pakal Surabaya. Karakteristik para remaja tentunya berbeda tapi mempunyai kesamaan yang serupa yaitu sama-sama memakai *smartphone* yang aktif. Mereka bahkan sudah mempunyai *smartphone* dan menggunakan

gadgetnya tersebut sejak kecil. Hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya didapatkan bahwa anak-anak sebagai pengguna internet telah mengenal internet sejak mereka usia balita. Bahkan sejak mereka usia 8-9 tahun sudah difasilitasi dengan laptop atau *smartphone*. Selain itu anak-anak tersebut juga mendapatkan akses internet di rumahnya berupa wifi atau mendapatkan kuota data pada masing-masing gadgetnya (Claretta, Arianto, 2018). Anak-anak mengakses internet selepas sekolah dan rata-rata menghabiskan waktu 2 jam sehari. Selain itu anak-anak biasa mengakses internet tanpa pantauan bahkan pendampingan dari orang tua, karena kesibukan dari para orang tua. Anak-anak tidak mendapatkan bimbingan dan arahan bagaimana menggunakan internet yang baik.

Fakta tersebut menggambarkan bahwa pengguna internet di Indonesia tumbuh menjadi pengguna yang pasif. Artinya mereka hanya menjadi pengguna yang konsumtif terhadap aplikasi- aplikasi yang ditawarkan dalam teknologi digital tanpa pendayagunaan teknologi digital dengan optimal. Dapat dikatakan bahwa *personal competence* pengguna internet di Indonesia masih rendah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Kurniawati dan Baroroh (2016) yang dilakukan pada mahasiswa di Bengkulu menyimpulkan bahwa pemahaman mahasiswa tentang media digital pada kategori sedang yang berarti bahwa mahasiswa yang memiliki *gadget* canggih mayoritas belum sepenuhnya memahami penggunaan gadget secara benar dan optimal. Akibatnya kemampuan dalam mengoperasikan media tidak terlalu baik, kemampuan dalam menganalisa content tidak terlalu baik dan kemampuan berkomunikasi lewat media terbatas. Demikian juga hasil penelitian yang dilakukan Sasmito, Wijayanto dan Zulfikar (2020: 188) menyatakan bahwa semua guru dan siswa telah menggunakan internet secara maksimal, akan tetapi banyak yang belum memahami perkembangan internet saat ini sehingga belum memanfaatkan internet secara maksimal.

Kondisi tersebut mengakibatkan masyarakat pengguna internet rentan terkena

dampak negatif berupa rusaknya tatanan-tatanan sosial dan budaya dalam kehidupan masyarakat. Bahwa teknologi akan menimbulkan perubahan budaya sosial pada masyarakat nampaknya sebuah keniscayaan. Hal itu terjadi ketika masyarakat yang mengadopsi teknologi baru tidak memiliki kemampuan, kompetensi dan pengetahuan yang rendah terhadap teknologi tersebut.

Kondisi seperti itu yang saat ini terjadi di mitra program pengabdian ini. Remaja bisa mengakses apa saja melalui gawainya dengan bebas tanpa pengawasan. Hal tersebut juga diperparah dengan masuknya warung kopi plus wifi atau internet (*warkop plus*) di dalam lingkungan perumahan. Merebaknya *warkop plus* ataupun *angkringan* yang menyediakan layanan wifi gratis di lingkungan perumahan Pondok Benowo Indah tersebut mengakibatkan para remaja kecanduan gadgetnya dengan segala macam aplikasi yang terinstal di dalamnya. Masing-masing remaja memiliki alasan yang berbeda mengapa ia menggunakan internet, ada yang ingin mencari kesenangan atau hiburan, ada yang ingin memenuhi kebutuhan akan informasi dan ada juga yang sekedar memenuhi hasrat sosial mereka dengan berinteraksi di media sosial. Hal-hal yang menyenangkan inilah yang memicu terjadinya seseorang dapat kecanduan dalam mengkonsumsi internet terutama media sosial. Media sosial dinyatakan mampu memberikan dan meningkatkan hubungan emosional dalam interaksi pada sesama penggunanya (Phua, J., Jin, S. V., & Kim, J. J: 2017). Selain penggunaan media sosial, game online juga menjadi sumber kecanduan yang paling utama dibanding media sosial. Remaja Pondok Benowo Indah RW 08 merupakan sekumpulan anak usia milenial yaitu 13 – 25 tahun yang berasal dari latar belakang pendidikan dan keluarga yang beragam dan kerap duduk sambil berbincang-bincang serta tidak lupa memegang gadgetnya. Kegiatan yang dilakukan selain itu ada giat olah raga dan perkumpulan karang taruna yang aktif dilakukan ketika ada momen tertentu seperti tujuh belasan dan momen pemilu atau pilkada. Menurut data yang disampaikan oleh APJII generasi milenial merupakan generasi tertinggi dalam penggunaan

internet sebesar 99,16 % (databoks.katadata.co.id). Dan tentunya remaja RW 08 PBI menjadi salah satu penyumbang tingginya angka generasi milenial dalam penggunaan internet. Terpaan dampak penggunaan internet yang tinggi pada remaja PBI RW 08 harus diimbangi dengan kemampuan dalam literasi digital. Karena bila tidak memiliki kemampuan dalam literasi digital mereka akan mudah terprovokasi oleh informasi-informasi hoax. Hal itu dapat disadari dengan pertumbuhan penggunaan media sosial dari tahun ke tahun selalu meningkat cukup signifikan dan sangat berdampak pada peristiwa penyebaran berita bohong atau hoax yang kian marak diperbincangkan oleh para netter di Indonesia. Berangkat dari analisis situasi dan permasalahan mitra, maka dapat dirumuskan tujuan kegiatan program ini yaitu 1) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan remaja akan literasi digital; 2) Meningkatkan kualitas remaja dalam menggunakan internet sehat; 3) Pembentukan dan pemberdayaan kader remaja guna melanjutkan kegiatan sosialisasi dan pelatihan tentang literasi digital.

METODE

Metode pendekatan program Pemberdayaan Remaja dan Pengembangan Literasi Digital di Pondok Benowo Indah RW 08, dilakukan dalam bentuk sosialisasi, pelatihan dan pendampingan. Sosialisasi dan pelatihan yang dilakukan, diorientasikan pada pemenuhan aspek psikososial dan psikomotorik. Sedangkan pendampingan mitra yang dilakukan, diorientasikan pada pemenuhan dimensi tata kelola/manajerial sumber daya manusia.

Lebih lanjut metode dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bentuknya adalah penyuluhan dan pendampingan dengan materi mengenai dampak positif dan negatif dari media massa dan media sosial, selain itu juga memberikan pemahaman kepada remaja di lingkungan mitra mengenai pentingnya literasi media dan penerapannya ketika mengonsumsi media sosial. Teknik yang dilakukan adalah dengan metode ceramah dengan menggunakan alat peraga interaktif dan metode tanya jawab agar para remaja menjadi lebih mudah mengerti mengenai

konsep literasi media tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelatihan Literasi Digital pada Remaja tanggal 20 Juli 2024

Kegiatan pertama yang dilakukan tim Abdimas ini dilakukan pada tanggal 20 Juli 2024 selama 5 jam yaitu dimulai pukul 09.00 – 14.00 WIB. Pelatihan tersebut dilaksanakan di Balai RT 03 RW 08 yang berada di Pondok Benowo Indah. Kegiatan tersebut adalah melakukan pelatihan Literasi Digital pada remaja RW 08 PBI. Pelatihan Literasi Digital tersebut secara umum berbicara tentang bagaimana remaja dapat melakukan internet secara sehat. Kegiatan tersebut diikuti oleh 20 anak remaja yang berasal dari RT 01 -RT 08 di wilayah RW 08 PBI.

Kegiatan pelatihan Literasi Digital tersebut dilakukan dalam tiga tahap yakni: (a) pra kegiatan yang dilakukan dengan melakukan pretest terhadap adik-adik remaja tersebut tentang seberapa jauh pemahaman adik-adik remaja tersebut tentang internet dan untuk melihat berapa lama mereka menggunakan *smartphonenya* setiap hari serta apa saja yang dilakukan ketika menggunakan *smartphone* tersebut. (b) tahap kedua dilakukan pelatihan tentang bagaimana menggunakan internet secara sehat; (c) tahap ketiga dilakukan evaluasi guna mengukur keberhasilan dari pelatihan tersebut.

Setelah dilakukan pretest pada remaja tersebut terlihat pengetahuan remaja terhadap aplikasi-aplikasi “kekinian” sudah mereka gunakan. Tetapi para remaja tersebut sangat tidak peduli terhadap keamanan diri mereka di dunia maya. Selain itu juga mereka tidak mengetahui hak-hak privasi mereka ketika berselancar di dunia maya.

Oleh karena itu memberikan pelatihan dan pemberian materi tentang melindungi dan menjaga privasi menjadi agenda pertama dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Membuat kesadaran pada remaja terhadap pentingnya menjaga keselamatan diri di dunia maya adalah hal penting agar mereka bisa terhindar dari

ancaman dan bahaya internet. Mengingat di Indonesia provider belum sepenuhnya memiliki system pengaman yang baik bagi penggunaannya. Hal ini berbeda dengan provider yang ada di luar negeri. Adanya peraturan tentang keselamatan anak-anak ketika berada di dunia maya sehingga provider menerapkan system yang ketat pada penggunaannya. Provider memiliki sistem untuk memastikan anak-anak tersebut cukup umur untuk mengakses website. Selain itu masyarakatnya memiliki kesadaran akan keselamatan anak-anak yang ditunjukkan adanya perlindungan informasi pribadi (Livingstone, Ólafsson, & Staksrud, 2013).

Dalam pelatihan tersebut disampaikan materi literasi melindungi dan menjaga privasi di didunia maya, memanfaatkan situs-situs pengaman, memaknai dan memahami konten digital, memilah dan memilih konten yang baik atau tidak baik untuk dirinya, menilai kredibilitas informasi, juga membuat, meneliti dan mengkomunikasikan informasi dengan alat yang tepat.

Selain itu kelompok remaja tersebut juga diberikan materi pelatihan tentang hak-hak sebagai pengguna internet serta bagaimana menerima pertemanan dari orang yang tidak dikenal sebelumnya. Selanjutnya remaja RW 08 PBI tersebut diajarkan untuk mengakses situs-situs dan VPN pengaman yang bisa melindungi privasi mereka. Terakhir materi tentang bagaimana agar remaja memiliki tanggungjawab dari setiap penyebaran informasi yang dilakukannya karena menyangkut dampaknya terhadap masyarakat. Pemberian materi tersebut diharapkan akan memberikan pengetahuan yang baik pada remaja di RW 08 PBI terutama untuk meminimalkan dampak internet pada kehidupan mereka. Sebagaimana hasil banyak penelitian yang menyebutkan bahwa teknologi internet ini memberikan banyak pengaruh pada kehidupan anak-anak (Holton, 2000: 35). Penggunaan internet secara ekstensif oleh remaja telah memberikan pengaruh remaja dalam proses pengambilan keputusan (Belch, Krentler, Willy-Flury, 2005: 569).

Hasil pelatihan Literasi Digital pada remaja di

RW 08 PBI mereka sudah mengubah identitas atau profil di akun media sosial yang mereka miliki. Dalam arti identitas yang tercantum pada masing-masing akun sosial media remaja mitra kegiatan ini sekarang tidak lagi menampilkan semua profilnya secara lengkap. Mereka hanya mencantumkan nama dan jenis kelamin. Tetapi untuk tanggal lahir, sekolah dan nama keluarga tidak lagi dicantumkan dalam akun media sosial mereka. Mereka bisa melacak sumber informasi sebelum menyebarkan kepada teman atau keluarga mereka secara lebih luas. Mereka bisa menahan ego dan emosi untuk lebih bijak memberi komentar atau pendapat di dunia maya.

2. Pembentukan dan Pemberdayaan Kader Remaja Literasi 3 Agustus 2024

Kegiatan selanjutnya adalah pendampingan kelompok remaja pada tanggal 3 Agustus 2024. Kelompok remaja yang terpilih dari perwakilan RT 1- RT 08 di wilayah RW 08 PBI diberdayakan sebagai kader penggerak literasi digital. Pada pendampingan ini dimaksudkan untuk memberikan bekal pengetahuan dan wawasan pada kader remaja literasi tentang Internet. Materi pelatihan Literasi Digital pada kelompok remaja ini sangat berbeda dengan materi pada kelompok Remaja sebelumnya. Materi pelatihan ini meliputi Literasi tentang ciri-ciri remaja yang memiliki kecanduan Internet, pendekatan pada remaja dan anak-anak ketika menggunakan Internet dan strategi dalam melakukan pendampingan pada remaja dan anak-anak ketika menggunakan internet.

Kegiatan pendampingan Literasi Digital pada kelompok kader remaja literasi ini juga dilakukan dalam tiga tahap yakni: (a) pretest yang dilakukan dengan mengukur terhadap kelompok kader remaja literasi tersebut tentang pengetahuan dan pemahaman tentang internet dan apa yang sudah dilakukan kader terhadap remaja dan anak-anak ketika menggunakan internet; (b) tahap pelaksanaan dilakukan sosialisasi tentang bagaimana kader remaja literasi melakukan pendampingan remaja dan anak-anak dalam menggunakan internet secara

sehat; (c) tahap ketiga dilakukan evaluasi guna mengukur keberhasilan dari kegiatan tersebut.

Evaluasi keberhasilan dari kegiatan tersebut dilakukan dengan melakukan diskusi dan simulasi pada kelompok kader remaja literasi tentang bagaimana mereka menghadapi anak-anak dan remaja ketika ada kecenderungan memiliki ketergantungan tinggi terhadap internet. Selain itu dengan menguji bagaimana kader literasi mampu menjelaskan bagaimana menggunakan internet dengan aman dan sehat.

Hasil dari pendampingan kelompok kader remaja literasi ini adalah meningkatnya pengetahuan kader remaja literasi tentang dunia internet serta bagaimana cara kader literasi dapat memberikan pemahaman akan penggunaan internet yang aman dan sehat pada remaja dan anak-anak. Selain itu kader literasi juga sudah mengunduh aplikasi-aplikasi yang aman untuk melindungi anak-anak dan remaja terutama usia balita sampai dengan usia Sekolah dari situs-situs yang tidak pantas diakses anak-anak dan remaja. Selain itu kader remaja literasi juga sudah memahami ciri-ciri dari remaja dan anak-anak yang mengalami ketergantungan terhadap internet, sehingga diharapkan kader literasi ini dapat melakukan tindakan preventif terhadap remaja dan anak-anak di lingkungan sekitarnya dari ketergantungan terhadap penggunaan internet yang tinggi sehingga tidak menimbulkan kecanduan pada perilaku remaja dan anak-anak.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di tempat mitra yaitu RW 08 Pondok Benowo Indah Surabaya telah dilaksanakan. Hasil kegiatan dari pengabdian masyarakat ini telah memberikan dampak yang cukup baik pada remaja di tempat tersebut. Mereka sudah mampu melindungi diri sendiri dengan tidak mengunggah semua informasi pribadinya di akun-akun media sosialnya. Mereka juga mengenali apa saja hak-hak privasi ketika di dunia maya. Mereka lebih berhati-hati dalam mencari dan menerima informasi. Lebih lanjut kegiatan ini juga meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan remaja akan penggunaan internet

sehat dan literasi digital. Pembentukan kader remaja literasi diharapkan dapat menjadi contoh pemberdayaan remaja sebagai penggerak literasi digital menuju generasi Emas Indonesia 2045.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) Ketua RW 08 Perumahan Pondok Benowo Indah, 2) Ketua RT 03 RW 08 PBI 3) Universitas Wijaya Putra dan LPPM yang telah memberi bantuan materi dan dana untuk melaksanakan program Pengabdian kepada Masyarakat .

REFERENSI

- Belch, A Michael, Krentler, A. Kathreen, Willis-Flury, A. Laura. 2005. Teen internet mavens: influence in family decision making. *Journal of Business Research*. Vol. 58 p: 569-575
- Candrasari, Y. C., Dyva Claretta, & Sumardjajati. 2020. Pengembangan Dan Pendampingan Literasi Digital Untuk Peningkatan Kualitas Remaja Dalam Menggunakan Internet . *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 611-618.
- Claretta, Dyva., Arianto, D. Irwan. (2018) Pendampingan Ibu pada Anak dalam Menggunakan Internet. *Jurnal Ilmu Komunikasi UPNV Jogjakarta* Vol. 16 No. 2 Tahun 2018. <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/2689>
- databoks.katadata.co.id. Penetrasi Internet di Kalangan Remaja tertinggi di Indonesia. [Internet]. Available from: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia>
- Habibi, D. 2023. Pendidikan Literasi Digital Untuk Menangkal Berita Hoax Di Sosial

Media (Studi Pada Remaja Di Gang Setan Surabaya). Sintesa, 1(1), 47-55.
<https://doi.org/10.30996/sintesa.v1i1.8179..>

Holton L. The surfer in the family. Am Demogr 2000;22(April):34 – 6

Kurniawari, Juliana dan Baroroh, Siti. 2016. Literasi media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Jurnal Komunikator Vol. 8 No. 2 Tahun 2016.
<http://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/2069/2586>

Livingstone, S., Ólafsson, K., & Staksrud, E. (2013). Risky social networking practices among “underage” users: lessons for evidence-based policy. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18 (3), 303-320

Phua, J., Jin, S. V., & Kim, J. J. 2017. Uses and gratifications of social networking sites for bridging and bonding social capital: A comparison of Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat. *Computers in Human Behavior*, 72, 115-122.

Sasmito, Wiro Ginanjar, Wijayanto, Sena., Zulfiqar, M, La Ode. 2020. Studi Pengenalan Internet of Things Bagi Guru dan Siswa SMK Bina Nusa Slawi Sebagai Wawasan Salah Satu Ciri Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dinamisia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. Vol. 4 No. 1 Maret 2020.