

---

## PENGUATAN LITERASI DIGITAL UNTUK REMAJA DI PONDOK BENOWO INDAH RT 03 RW 08

Yeni Probowati<sup>1</sup>, Dewanto<sup>2</sup>, Lambang Erwanto Suyadjid<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Wijaya Putra

<sup>2</sup>Universitas Wijaya Putra

<sup>3</sup>Universitas Wijaya Putra

[yeniprobowati@uwp.ac.id](mailto:yeniprobowati@uwp.ac.id), [dewanto@uwp.ac.id](mailto:dewanto@uwp.ac.id), [lambangerwanto@uwp.ac.id](mailto:lambangerwanto@uwp.ac.id)

---

### Abstrak

Kemajuan teknologi informasi memberikan pengaruh yang besar terhadap pola interaksi sosial kalangan remaja sekaligus memberikan dampak pada penyebaran hoaks dan *cyberbullying*. Kegiatan ini mendukung salah satu bidang unggulan Pengabdian kepada Masyarakat yaitu Pembangunan Daerah dan Desa. Mitra dalam kegiatan ini adalah Remaja Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08. Rendahnya literasi digital di kalangan remaja Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08 memicu kerentanan informasi yang tidak terverifikasi dengan benar serta mampu mempengaruhi pola pikir dan perilaku sosial mereka. 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. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi, pelatihan dan pendampingan tentang literasi digital, identifikasi hoaks, dampak penyebaran informasi palsu dan etika dalam bermedia sosial dan bermain game online. Tujuan dalam kegiatan ini peningkatan pemahaman dan kesadaran remaja di Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08 dalam menangkal hoaks dan *cyberbullying* ketika mereka berselancar di dunia maya. Di akhir kegiatan ini diharapkan para remaja mempunyai tanggung jawab dan pemikiran kritis terhadap penggunaan teknologi digital guna mendukung pembentukan generasi emas 2045.

**Keywords :** *Digital, Literasi, Penguatan, Remaja, Teknologi*

---

### PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang, remaja menjadi salah satu kelompok yang paling terpengaruh oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Akses yang mudah terhadap internet dan media sosial memberikan peluang bagi mereka

untuk memperoleh informasi dengan cepat dan luas. Namun, di balik kemudahan tersebut, terdapat tantangan serius yang harus dihadapi, yaitu maraknya penyebaran berita hoaks dan fenomena *cyberbullying*. Menurut UNESCO (2020), berita hoaks dapat menyebabkan disinformasi yang merugikan masyarakat, sementara *cyberbullying*

dapat berdampak negatif pada kesehatan mental remaja, termasuk depresi dan kecemasan.

Kemajuan teknologi informasi juga membawa perubahan besar dalam pola interaksi sosial masyarakat, khususnya di kalangan remaja. Kehadiran internet, media sosial, dan *game online* menawarkan berbagai kemudahan dan hiburan, namun juga menimbulkan permasalahan serius seperti penyebaran hoaks, cyberbullying, serta kecanduan digital (Nasrullah, 2018). Kondisi ini semakin memprihatinkan ketika literasi digital remaja berada pada tingkat rendah, sehingga mereka cenderung menerima dan menyebarkan informasi tanpa verifikasi yang memadai (Kemendikbud, 2021).

Berita hoaks, atau informasi palsu yang disebarluaskan dengan tujuan menyesatkan, telah menjadi isu utama di dunia digital. Remaja, yang sering kali menjadi pengguna aktif media sosial, rentan terhadap pengaruh informasi yang tidak akurat. Tanpa kemampuan literasi digital yang memadai, mereka dapat dengan mudah terjebak dalam perangkap berita hoaks, yang dapat menyebabkan kesalahpahaman dan konflik di antara individu atau kelompok. Sebagaimana diungkapkan oleh Lewandowsky et al. (2012), "individu yang tidak memiliki keterampilan literasi informasi yang baik cenderung lebih mudah terpengaruh oleh informasi yang salah." Oleh karena itu, penguatan literasi digital menjadi sangat penting untuk membantu remaja mengenali dan menilai kebenaran informasi yang mereka terima.

Selain berita hoaks, cyberbullying juga merupakan masalah serius yang dihadapi oleh remaja di dunia maya. Tindakan bullying yang dilakukan secara online dapat memiliki dampak yang merusak bagi korban, termasuk depresi, kecemasan, dan bahkan keinginan untuk mengakhiri hidup. Menurut Kowalski et al. (2014), "cyberbullying dapat menyebabkan konsekuensi psikologis yang serius bagi remaja, termasuk penurunan harga diri dan peningkatan risiko bunuh diri." Dalam konteks ini, literasi digital tidak hanya

berfungsi untuk mengidentifikasi informasi yang benar, tetapi juga untuk memahami etika dan tanggung jawab dalam berinteraksi di dunia maya. Dengan meningkatkan kesadaran akan dampak negatif dari cyberbullying, remaja dapat lebih bijak dalam menggunakan media sosial dan berkontribusi pada lingkungan digital yang lebih positif.

Oleh karena itu, penguatan literasi digital bagi remaja harus menjadi prioritas dalam upaya mencegah penyebaran berita hoaks dan mengurangi kasus cyberbullying. Melalui pendidikan yang tepat dan program-program yang mendukung, remaja dapat dilengkapi dengan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi pengguna internet yang cerdas dan bertanggung jawab. Seperti yang dinyatakan oleh Buckingham (2007), "literasi digital adalah keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara aktif dan kritis dalam masyarakat informasi." Dengan demikian, mereka tidak hanya dapat melindungi diri mereka sendiri, tetapi juga berperan aktif dalam menciptakan ruang digital yang aman dan sehat bagi semua.

Remaja Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08 merupakan kelompok sasaran yang menunjukkan fenomena tersebut. Rendahnya kesadaran akan etika digital dan lemahnya kemampuan kritis dalam mengolah informasi berpotensi memengaruhi pola pikir dan perilaku sosial mereka. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan edukasi mengenai literasi digital, identifikasi hoaks, dampak penyebaran informasi palsu, serta etika dalam bermedia sosial dan bermain *game online*.

Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman dan kesadaran remaja terhadap bahaya hoaks dan cyberbullying serta mendorong terbentuknya pola pikir kritis dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital. Kegiatan Penguatan Literasi Digital untuk Remaja di Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08 bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan remaja dalam memanfaatkan teknologi digital secara bijak dan efektif. Melalui kegiatan ini, remaja diharapkan mampu mengakses,

mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital dengan cara yang kritis dan bertanggung jawab. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya keamanan dan etika dalam dunia digital, termasuk perlindungan data pribadi serta pencegahan penyebaran informasi yang tidak benar atau hoaks. Dengan demikian, remaja dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan komunikasi digital yang bermanfaat untuk pendidikan dan pengembangan diri mereka.

Manfaat dari kegiatan ini sangat beragam, mulai dari peningkatan kecakapan dan kepercayaan diri remaja dalam menggunakan perangkat digital hingga terbentuknya sikap kritis terhadap informasi yang mereka terima di dunia maya. Remaja juga akan lebih sadar akan pentingnya menjaga keamanan data pribadi dan berperilaku etis dalam berinteraksi secara online. Selain itu, kegiatan ini membuka peluang bagi remaja untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana belajar dan mengembangkan keterampilan baru yang relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan adanya penguatan literasi digital, diharapkan remaja di Pondok Benowo Indah dapat menjadi generasi yang aktif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi untuk kemajuan diri dan lingkungan sekitar.

## **METODE**

Kegiatan literasi digital ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman remaja mengenai literasi digital, berita hoaks, dan cyberbullying melalui serangkaian tahapan yang sistematis. Tahap persiapan dimulai dengan identifikasi kebutuhan melalui survei awal guna mengetahui tingkat pemahaman remaja di Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08 terhadap topik tersebut. Selanjutnya, dibentuk panitia yang terdiri dari perwakilan remaja, orang tua, dan tokoh masyarakat untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan secara efektif. Materi pelatihan disusun secara komprehensif, mencakup pengenalan literasi digital, cara mengenali berita hoaks, serta dampak negatif cyberbullying.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk workshop selama dua hari. Pada hari pertama, peserta diperkenalkan dengan konsep literasi digital dan pentingnya memperoleh informasi yang akurat, dilanjutkan dengan diskusi mengenai berita hoaks, cara mengenali, serta dampaknya. Aktivitas kelompok dilakukan untuk menganalisis contoh berita dan menentukan kebenarannya. Hari kedua difokuskan pada pengenalan cyberbullying, berbagai bentuknya, serta dampak yang ditimbulkan terhadap remaja. Simulasi situasi cyberbullying dan strategi penanganannya juga dilakukan, diikuti dengan diskusi mengenai etika berinteraksi di media sosial. Setiap hari diakhiri dengan sesi tanya jawab yang memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan dan berbagi pengalaman.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui kuis pra dan pasca kegiatan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Selain itu, umpan balik dari peserta dikumpulkan untuk menilai materi dan metode pelaksanaan, yang kemudian dirangkum dalam laporan kegiatan berisi hasil evaluasi, umpan balik, serta rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya. Sebagai tindak lanjut, dibentuk kelompok diskusi rutin yang melibatkan remaja untuk membahas isu-isu terkini terkait literasi digital, berita hoaks, dan cyberbullying. Program pendampingan juga diselenggarakan bagi remaja yang mengalami dampak negatif dari cyberbullying, dengan melibatkan psikolog atau konselor guna memberikan dukungan yang tepat.

Kegiatan ini berlangsung selama dua hari Sabtu dan Minggu, 8 dan 9 Agustus 2025, bertempat di balai RT 03 RW 08 Pondok Benowo Indah Surabaya, dengan waktu pelaksanaan mulai pukul 10.00 hingga 15.00 WIB. Sumber daya yang disiapkan meliputi fasilitator yang merupakan narasumber berpengalaman di bidang literasi digital dan psikologi remaja, serta materi dan alat pelatihan berupa presentasi, handout, dan alat tulis untuk peserta. Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang terstruktur, diharapkan kegiatan ini dapat

memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kesadaran dan kemampuan remaja dalam menghadapi tantangan literasi digital di era modern. Dengan metode pelaksanaan yang terstruktur dan partisipatif, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan literasi digital remaja di RT 03 RW 08 Pondok Benowo Indah Surabaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum intervensi, sebagian besar remaja belum memiliki pemahaman mendalam mengenai konsep literasi digital. Mereka cenderung menerima informasi dari media sosial tanpa proses verifikasi, serta sering terpapar konten provokatif yang memicu perdebatan hingga perundungan daring. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tanpa disertai pemahaman kritis dapat meningkatkan risiko keterlibatan remaja dalam praktik komunikasi negatif di dunia maya.

Melalui kegiatan sosialisasi, remaja mulai menyadari bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, etika komunikasi, serta kesadaran terhadap dampak sosial penggunaan teknologi (Rahayu, 2020). Pelatihan identifikasi hoaks membantu mereka memahami pentingnya mengecek keaslian dan kredibilitas sumber informasi sebelum menyebarkannya. Selain itu, simulasi kasus *cyberbullying* membuka kesadaran bahwa tindakan sederhana, seperti memberikan komentar negatif, dapat menimbulkan dampak serius terhadap kesehatan mental seseorang.

Tahap pendampingan lebih lanjut menunjukkan adanya perubahan sikap. Remaja mulai menunjukkan peningkatan keterampilan dalam memilah informasi, lebih berhati-hati dalam berinteraksi di media sosial, serta lebih bijak dalam mengatur waktu bermain *game* daring. Perubahan ini terlihat dari sikap mereka yang lebih reflektif ketika membagikan konten, serta adanya komitmen

untuk menciptakan ruang digital yang lebih sehat. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan bahwa literasi digital berperan penting dalam membentuk karakter remaja yang tangguh terhadap dampak negatif dunia maya (Livingstone, 2014).

Selain itu, kegiatan ini juga memperlihatkan pentingnya peran pendidik dan pendamping dalam memberikan contoh nyata praktik literasi digital yang sehat. Keteladanan dari fasilitator dalam menggunakan media sosial secara bijak menjadi faktor pendukung yang memperkuat pemahaman remaja. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya dipahami sebagai pengetahuan konseptual, tetapi juga sebagai keterampilan hidup (*life skill*) yang relevan dengan kebutuhan mereka di era digital.

Hasil kegiatan ini mengindikasikan bahwa program literasi digital berbasis sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan dapat menjadi strategi efektif dalam membekali remaja dengan keterampilan kritis menghadapi arus informasi. Penerapan program serupa di lingkungan sekolah maupun komunitas diharapkan mampu memperluas dampak positif, khususnya dalam mencegah penyebaran hoaks, menekan angka *cyberbullying*, serta membentuk budaya digital yang beretika dan bertanggung jawab.

Lebih lanjut, kegiatan literasi digital yang dilaksanakan di Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08 memperlihatkan dampak positif yang signifikan terhadap perilaku dan sikap remaja dalam memanfaatkan teknologi. Sebelum intervensi, mayoritas remaja belum menyadari pentingnya proses verifikasi informasi dan masih sering terjebak dalam arus konten provokatif. Setelah mengikuti sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan, mereka mulai menunjukkan kemampuan berpikir kritis serta kesadaran etis dalam berinteraksi di ruang digital.

Dampak positif yang paling nyata terlihat pada meningkatnya kehati-hatian remaja dalam menerima dan menyebarkan informasi. Mereka

tidak lagi serta-merta mempercayai kabar yang beredar di media sosial, melainkan berusaha menelusuri kebenaran sumbernya. Hal ini sejalan dengan pendapat Buckingham (2015) bahwa literasi digital merupakan salah satu kompetensi utama yang dapat melatih individu menjadi pengguna media yang lebih selektif dan bertanggung jawab.

Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi dalam membentuk pola komunikasi yang lebih sehat di kalangan remaja. Simulasi kasus *cyberbullying* membuka ruang refleksi mengenai dampak komentar negatif terhadap kesehatan mental, sehingga para peserta lebih bijak dalam mengekspresikan pendapat. Temuan ini mendukung hasil penelitian Livingstone & Helsper (2007) yang menekankan bahwa literasi digital dapat berfungsi sebagai perlindungan terhadap risiko perilaku agresif di dunia maya.

Dampak positif lainnya adalah meningkatnya kesadaran akan pentingnya manajemen waktu dalam penggunaan teknologi, khususnya terkait permainan *game* daring. Pendampingan menunjukkan bahwa remaja mulai mampu membatasi waktu bermain dan mengalokasikan lebih banyak waktu untuk kegiatan produktif, seperti belajar dan berinteraksi sosial secara langsung. Sikap ini memperlihatkan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis, tetapi juga mengintegrasikan aspek pengendalian diri dan tanggung jawab personal.

Secara kontekstual, kegiatan ini juga memperkuat ikatan sosial antarremaja di lingkungan Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08. Diskusi kelompok dan praktik bersama mendorong terciptanya solidaritas serta kesadaran kolektif untuk menjaga ekosistem digital yang positif. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada terbentuknya budaya digital yang sehat di tingkat komunitas.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Pondok Benowo Indah RT 03 RW 08 berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran remaja mengenai literasi digital. Melalui sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan, remaja mampu mengidentifikasi hoaks, memahami bahaya *cyberbullying*, serta menerapkan etika dalam penggunaan media sosial dan *game online*.

Meskipun kegiatan ini memiliki banyak potensi positif, beberapa tantangan mungkin muncul selama pelaksanaan. Salah satunya adalah tingkat partisipasi yang mungkin tidak sesuai harapan. Beberapa remaja mungkin merasa enggan untuk berpartisipasi karena kurangnya minat atau ketidakpahaman tentang pentingnya literasi digital. Oleh karena itu, strategi promosi yang efektif dan melibatkan orang tua serta tokoh masyarakat setempat sangat penting untuk meningkatkan partisipasi.

Selain itu, perbedaan tingkat pemahaman dan pengalaman di antara peserta juga dapat menjadi tantangan. Beberapa remaja mungkin sudah memiliki pengetahuan dasar tentang literasi digital, sementara yang lain mungkin belum. Oleh karena itu, fasilitator perlu menyesuaikan pendekatan pendampingan agar dapat menjangkau semua peserta dengan cara yang inklusif.

Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan literasi digital remaja, tetapi juga untuk membangun kesadaran kolektif tentang pentingnya informasi yang akurat dan etika berinteraksi di dunia maya. Dengan meningkatkan literasi digital, diharapkan remaja dapat berkontribusi pada lingkungan digital yang lebih aman dan positif. Keberhasilan kegiatan ini dapat menjadi model bagi komunitas lain dalam mengimplementasikan program serupa, sehingga menciptakan dampak yang lebih luas dalam pencegahan berita hoaks dan *cyberbullying* di kalangan remaja. Secara keseluruhan, kegiatan penguatan literasi digital untuk remaja di RT 03 RW 08 Pondok Benowo Indah Surabaya memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif.

Dengan pendekatan yang terstruktur dan partisipatif, diharapkan remaja dapat menjadi pengguna internet yang lebih cerdas dan bertanggung jawab, serta mampu menghadapi tantangan yang muncul di dunia digital.

Ke depan, diperlukan keberlanjutan program melalui kolaborasi dengan sekolah, orang tua, dan komunitas setempat agar pembentukan karakter digital yang kritis dan bertanggung jawab dapat semakin mengakar. Upaya ini diharapkan dapat mendukung terwujudnya Generasi Emas 2045 yang cerdas, bijak, dan berintegritas dalam menghadapi era digital.

## 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

- Buckingham, D. 2007. *Digital Media Literacies: Rethinking Media Literacy in the Digital Age. In Media Literacy: A Reader*
- Kemendikbud. 2021. Indeks Literasi Digital Indonesia. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., & Schroeder, A. N. 2014. *Bullying in the Digital Age: A Critical Review and Meta-Analysis of Cyberbullying Research among Youth. Psychological Bulletin*, 140(4), 1073-1137.
- Lewandowsky, S., Ecker, U. K. H., & Cook, J. 2012. *Beyond Misinformation: Understanding and Coping with the “Post-*

*Truth” Era. Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 6(4), 353-369.

- Livingstone, S. 2014. *Developing social media literacy: How children learn to interpret risky opportunities on social network sites. Communications*, 39(3), 283–303.
- Nasrullah, R. 2018. Literasi Digital di Era Media Sosial. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Probowati, Y dan Deny K. 2024. Pemberdayaan Remaja dan Pengembangan Literasi Digital Di Pondok Benowo Indah RW 08. Prosiding PKM-CSR, Vol. 7 (2024) e-ISSN: 2655-3570. <https://doi.org/10.37695/pkmesr.v7i0>
- Rahayu, D. 2020. Literasi digital sebagai upaya pencegahan hoaks di kalangan remaja. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 5(2), 101–110.
- UNESCO. 2020. *The State of Media and Information Literacy in the World: A Global Perspective*.