

# GENERASI DIGITAL CERDAS MEMBANGUN LITERASI DIGITAL DAN KEWARGANEGARAAN DIGITAL UNTUK REMAJA

*The Smart Digital Generation:  
Enhancing Digital Literacy and Digital Citizenship Among  
Youths*

**Lenny Husna**

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia

e-mail: [Lenny.Husna@puterabatam.ac.id](mailto:Lenny.Husna@puterabatam.ac.id)

**Realize**

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia

e-mail: [realize@puterabatam.ac.id](mailto:realize@puterabatam.ac.id)

**Anggia Dasa Putri**

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia

e-mail: [Anggia.Dasa@puterabatam.ac.id](mailto:Anggia.Dasa@puterabatam.ac.id)

## **Abstract**

*The Community Service Program titled "Smart Digital Generation: Building Digital Literacy and Digital Citizenship for Adolescents" was carried out in the Maitri Indah Housing Complex and Kodim area, Buliang Subdistrict, Batu Aji District. The program aimed to deepen adolescents' understanding of the importance of digital literacy, ethical online behavior, and legal awareness in the digital environment. Conducted over five well-structured sessions, the program used a blend of presentations, participatory discussions, and digital case simulations. The materials covered included digital literacy basics, ethical digital communication, hoax prevention, personal data protection, and understanding legal consequences in cyberspace. Participants responded enthusiastically, demonstrating active involvement and improved comprehension in using technology responsibly. The program also included hands-on training such as creating positive digital content and using basic digital safety tools. Overall, the initiative significantly contributed to shaping adolescents who are not only digitally competent but also ethically responsible and aware of their rights and obligations as digital citizens. For future sustainability, ongoing monitoring and community-based mentoring are recommended. The integration of digital tools and project-based learning made this a strategic approach to preparing youth for responsible participation in today's digital society.*

**Keywords:** digital literacy, ethical responsibility, digital citizenship.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Analisis Situasi

Dinamika dalam kehidupan manusia sebagai individu maupun bagian dari kelompok masyarakat saat ini cenderung memiliki ketergantungan pada penggunaan teknologi digital. Danuri (2019) yang menyebutkan bahwa perkembangan teknologi digital memberikan kemudahan dalam berbagai kegiatan manusia seperti berkomunikasi, bertransaksi, hingga mencari hiburan tanpa terbatas ruang dan waktu. Oleh karenanya, manusia saat ini mau tidak mau harus dapat beradaptasi dengan penggunaan teknologi digital.

Rahmi dan Cerya (2020) mengartikan istilah literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Ia juga berpendapat bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi dan informasi dari perangkat digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks. Berkaitan dengan hal tersebut Setiawardani dkk. (2021) menyebutkan literasi digital merupakan keterampilan seseorang dalam menerima, memahami, menyebarkan dan menggunakan informasi dari perangkat digital yang terkoneksi jaringan internet. Pendapat lain dari Tour (2015) menyebutkan bahwa makna literasi digital tidak sekedar kemampuan mengoperasikan komputer untuk menulis atau membaca, melainkan sejumlah keterampilan dalam produksi media digital, pemrosesan informasi, dan partisipasi jejaring sosial untuk berbagi pengetahuan. Lebih lanjut, Harjono (2018) menyimpulkan bahwa literasi digital merupakan perpaduan dari keterampilan teknologi informasi dan komunikasi, berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan kesadaran sosial.

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat telah mengubah lingkup kehidupan, terutama bagi generasi muda. Remaja saat ini tumbuh di era di mana akses terhadap informasi dan teknologi menjadi sangat mudah. Namun, di sisi lain, perkembangan teknologi juga membawa berbagai tantangan, seperti penyebaran *hoaks*, *cyberbullying*, dan kecanduan *gadget*.

Selain itu, minat remaja terhadap teknologi digital sangat tinggi. Banyak dari mereka menghabiskan waktu luang untuk bermain game *online*, menonton video di YouTube, atau berinteraksi di media sosial. Namun, minat ini belum diimbangi dengan pemahaman yang cukup tentang literasi digital. Akibatnya, banyak remaja rentan terhadap berbagai risiko di dunia maya, seperti penyalahgunaan data pribadi, ketergantungan gadget, dan paparan konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, penting bagi remaja untuk memiliki literasi digital yang memadai agar dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Selain literasi digital, kewarganegaraan digital juga menjadi semakin penting. Remaja sebagai pengguna internet yang aktif harus memiliki kesadaran akan etika digital, hak dan kewajiban di dunia maya, serta peran mereka dalam membangun masyarakat digital yang lebih baik. Pelatihan kewarganegaraan digital akan membantu remaja menjadi pengguna internet yang bertanggung jawab dan mampu berkontribusi positif bagi masyarakat.

Setelah melalui beberapa tahapan wawancara dan observasi lapangan, ditemukan beberapa pokok permasalahan yang dihadapi para remaja. Pertama, rendahnya literasi digital karena banyak remaja belum memiliki kemampuan yang memadai dalam mengakses, mengevaluasi, dan

memanfaatkan informasi secara kritis di dunia digital. Kedua, kurangnya kesadaran akan etika digital, di mana remaja seringkali tidak memahami tata cara berinteraksi yang baik di dunia maya, sehingga rawan terlibat dalam penyebaran hoaks, ujaran kebencian, atau pelanggaran privasi. Ketiga, lemahnya perlindungan diri di dunia digital membuat remaja rentan terhadap berbagai ancaman, seperti cyberbullying, grooming, dan penipuan online. Terakhir, keterampilan digital yang masih terbatas juga menjadi tantangan, padahal kemampuan tersebut sangat penting untuk mendukung kesuksesan di dunia kerja yang semakin berbasis teknologi.

## 1.2 Permasalahan

Berdasarkan analisis situasi diatas makan dirumuskan permasalahan yang akan menjadi target dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat:

- a. Bagaimana meningkatkan literasi digital terhadap anak-anak remaja di perumahan Maitri Indah & Kodim Kelurahan Buliang Kecamatan Batu Aji. sehingga mereka dapat menjadi pengguna internet yang cerdas dan kritis?
- b. Apa saja strategi yang efektif untuk membangun kesadaran akan etika digital dan kewarganegaraan digital di kalangan remaja?
- c. Apa saja upaya yang dapat dilakukan untuk melindungi remaja dari berbagai ancaman di dunia maya?
- d. Program apa yang dapat dirancang untuk mengembangkan keterampilan digital remaja sehingga mereka siap menghadapi tantangan di era digital?

## 2. METODE

### 2.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan ini akan dilaksanakan dalam waktu 1 tahun yang di rencanakan akan dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan. Lokasi tempat pelaksanaan kegiatan Pengabdian ini adalah pada Perumahan Maitri Indah & Kodim Kelurahan Buliang Kecamatan Batu Aji.

**Tabel 1.** Waktu dan tempat pelaksanaan

No	Tanggal	Waktu	Tempat pelaksanaan	Kegiatan
1	Maret 2025	15.00-17.00	Pasum Perumahan Maitri Indah & Kodim Kelurahan Buliang Kecamatan Batu Aji	Pembukaan dan perkenalan dan Pemaparan Materi kesadaran akan etika digital
2	April 2025	15.00-17.00	Pasum Perumahan Maitri Indah & Kodim Kelurahan Buliang Kecamatan Batu Aji	Pembinaan terkait Perlindungan diri di dunia digital

3.	Mei 2025	15.00-17.00	Pasum Perumahan Maitri Indah & Kodim Kelurahan Buliang Kecamatan Batu Aji	Pelatihan yang interaktif tentang keterampilan digital untuk masa depan
4.	Juni 2025	15.00-17.00	Pasum Perumahan Maitri Indah & Kodim Kelurahan Buliang Kecamatan Batu Aji	Pelatihan yang interaktif untuk mengajarkan keterampilan dasar literasi digital,
5.	Juli 2025	15.00-17.00	Pasum Perumahan Maitri Indah & Kodim Kelurahan Buliang Kecamatan Batu Aji	Mentor bimbingan penggunaan teknologi secara bijak

## 2.2 Metode Pelaksanaan kegiatan

1. Pemaparan materi: Cara ini akan dilakukan di awal pelatihan sebagai pengantar untuk membekali peserta pelatihan dengan pengetahuan
2. Diskusi/ tanya jawab: Metode ini digunakan untuk diskusi dan tanya jawab berkaitan dengan materi yang disampaikan
3. Analisis kasus: Metode ini dilakukan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang sudah didapat dalam pelatihan

## 2.3 Solusi yang ditawarkan

1. Solusi yang ditawarkan dalam pelatihan Generasi Digital Cerdas: Membangun Literasi Digital Dan Kewarganegaraan Digital Untuk Remaja di perumahan Maitri Indah & Kodim Kelurahan Buliang Kecamatan Batu Aji, mencakup beberapa aspek strategis sebagai berikut:
2. Pelatihan yang interaktif tentang kesadaran akan etika digital pemahaman mengenai etika dalam berinteraksi di dunia maya, seperti penyebaran hoaks, ujaran kebencian, atau pelanggaran privasi
3. Pelatihan yang interaktif tentang Perlindungan diri di dunia digital dimana remaja rentan terhadap berbagai ancaman di dunia maya, seperti cyberbullying, grooming, dan penipuan online
4. Pelatihan yang interaktif tentang keterampilan digital untuk masa depan dimana keterampilan digital yang memadai untuk dapat dimanfaatkan sebagai peningkatan ekonomi
5. Pelatihan yang interaktif untuk mengajarkan keterampilan dasar literasi digital, seperti mencari informasi yang kredibel, membuat konten digital yang positif, dan menjaga keamanan data pribadi.
6. Menyelenggarakan program mentor yang melibatkan mahasiswa sebagai mentor bagi remaja, untuk membimbing mereka dalam penggunaan teknologi secara bijak.

Dengan mengintegrasikan solusi-solusi inovatif ini dalam pelatihan, diharapkan para peserta tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi digital, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di era digital. Hal ini akan membekali mereka dengan bekal yang solid untuk terus belajar dan berkembang secara berkelanjutan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan *Pengabdian kepada Masyarakat* ini telah mencakup lima sesi pembinaan yang difokuskan pada peningkatan literasi digital, kesadaran etika bermedia, dan perlindungan hukum dalam dunia digital. Hasil nyata yang dicapai dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta Peningkatan Literasi Digital Remaja
  - a. Mampu memahami perbedaan antara informasi faktual dan hoaks.
  - b. Peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan perangkat digital untuk kegiatan positif, seperti belajar dan membuat konten.
2. Meningkatnya Kesadaran Etika Digital dan Kewarganegaraan Digital
  - a. Peserta dapat menyebutkan bentuk-bentuk etika bermedia sosial yang baik.
  - b. Peserta memahami peran dan tanggung jawab sebagai warga digital, termasuk hak dan kewajiban dalam menggunakan platform online.
3. Pemahaman Ancaman Dunia Maya
  - a. Peserta mampu mengidentifikasi berbagai bentuk ancaman digital seperti *cyberbullying*, penipuan online, dan pelanggaran privasi.
  - b. Peserta memahami langkah-langkah dasar perlindungan diri seperti pengaturan privasi dan keamanan akun.
4. Pengembangan Keterampilan Digital
  - a. Peserta menghasilkan karya digital sederhana berupa poster kampanye digital yang mengangkat tema etika bermedia dan perlindungan data pribadi.
  - b. Peserta diperkenalkan pada aplikasi desain dan produktivitas yang dapat menunjang pengembangan kemampuan digital mereka.

#### 3.2 Pembahasan

Kegiatan *Pengabdian kepada Masyarakat* bertajuk “*Generasi Digital Cerdas: Membangun Literasi Digital dan Kewarganegaraan Digital untuk Remaja*” telah dilaksanakan di Perumahan Maitri Indah dan Kodim, Kelurahan Buliang, Kecamatan Batu Aji. Kegiatan ini menyasar kelompok remaja sebagai sasaran utama dengan tujuan untuk meningkatkan literasi digital, menanamkan nilai-nilai etika digital, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap kewarganegaraan digital di era transformasi teknologi. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan dan pengamatan di lapangan, berikut adalah hasil yang dicapai sesuai dengan rumusan permasalahan yang telah ditetapkan:

##### 1. Meningkatkan Literasi Digital Remaja

Kegiatan ini berhasil memberikan pemahaman awal dan penguatan terhadap pentingnya literasi digital kepada remaja. Peningkatan literasi digital terlihat dari keterlibatan aktif peserta dalam memahami dan mendiskusikan isu-isu digital yang mereka hadapi sehari-hari. Adapun capaian konkret yang diperoleh dalam aspek ini antara lain:

- a. Pengenalan konsep literasi digital, termasuk bagaimana memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari internet secara bijak.

- b. Pelatihan membedakan informasi valid dan hoaks, termasuk cara mengecek fakta dan mengenali manipulasi informasi di media sosial.
- c. Peningkatan pemahaman terhadap fungsi teknologi informasi, baik untuk pendidikan, komunikasi, maupun pengembangan diri secara positif.

Melalui sesi pelatihan ini, para peserta menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam cara berpikir kritis terhadap konten digital yang mereka konsumsi.



**Gambar 1.** Kegiatan pengabdian

## **2. Strategi Membangun Kesadaran Etika Digital dan Kewarganegaraan Digital**

Salah satu tujuan penting dari program ini adalah membangun kesadaran remaja bahwa dunia digital memerlukan tanggung jawab yang sama besar seperti dunia nyata. Strategi yang digunakan oleh tim pengabdi terbukti efektif, antara lain:

- a. Penyampaian materi berbasis pengalaman (experiential learning) melalui diskusi kelompok, studi kasus nyata, dan cerita reflektif yang dekat dengan kehidupan remaja.
- b. Dialog terbuka antar peserta dan fasilitator untuk membahas isu-isu etika bermedia sosial, seperti ujaran kebencian, penyebaran aib pribadi, dan perilaku tidak etis di grup online.
- c. Pengenalan konsep “digital citizen”, yakni warga negara digital yang bertanggung jawab, tahu hak dan kewajibannya, serta mampu membedakan tindakan legal dan ilegal di ruang siber.

Dengan metode ini, peserta tidak hanya memahami secara teori, tetapi juga menyadari pentingnya menjaga etika dalam setiap aktivitas digital mereka.

## **3. Upaya Perlindungan Remaja dari Ancaman Dunia Maya**

Tim pengabdi juga menekankan aspek perlindungan diri dari berbagai ancaman digital. Ini menjadi penting mengingat remaja termasuk kelompok rentan terhadap bahaya siber. Beberapa upaya yang dilakukan meliputi:

- a. Pengenalan terhadap berbagai bentuk ancaman digital, seperti cyberbullying, penipuan online, konten pornografi, dan eksplorasi data pribadi.
- b. Pendidikan mengenai keamanan digital, seperti pengelolaan kata sandi, verifikasi dua langkah, pengaturan privasi media sosial, dan

- mengenali situs atau tautan berbahaya.
- c. Simulasi situasi ancaman, seperti bagaimana merespons ketika menjadi korban perundungan digital atau saat data pribadi disalahgunakan.
- Peserta menunjukkan pemahaman dan kewaspadaan yang meningkat dalam melindungi diri di dunia maya, serta mengetahui langkah pelaporan jika terjadi pelanggaran.



Gambar 2. Kegiatan pengabdian

#### 4. Pengembangan Keterampilan Digital untuk Remaja

Selain pemahaman konseptual, kegiatan ini juga memberikan ruang bagi peserta untuk mengembangkan keterampilan digital secara praktis. Program ini tidak hanya membekali pengetahuan, tetapi juga mendorong peserta untuk menjadi produsen konten yang positif. Adapun bentuk kegiatan yang dilakukan:

- a. Pelatihan pembuatan konten digital sederhana, seperti poster digital dan kampanye literasi media sosial bertema etika dan keamanan digital.
- b. Pengenalan aplikasi produktif dan edukatif, seperti Canva, Google Workspace, dan tools keamanan dasar.
- c. Penyusunan rencana aksi digital, yaitu bagaimana peserta bisa menerapkan ilmu yang didapat dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di komunitasnya.

#### 5. KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul “Generasi Digital Cerdas” telah berhasil dilaksanakan dengan menyarai kelompok remaja di Perumahan Maitri Indah dan Kodim, Kelurahan Buliang, Kecamatan Batu Aji. Melalui lima kali pertemuan yang dirancang secara sistematis, kegiatan ini mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital, pemahaman etika bermedia, dan kesadaran hukum di ruang digital.

Beberapa kesimpulan utama dari pelaksanaan kegiatan ini adalah:

1. Literasi digital remaja mengalami peningkatan, terutama dalam hal kemampuan membedakan informasi valid dan hoaks, serta dalam penggunaan teknologi secara produktif.
2. Kesadaran peserta terhadap etika dan kewarganegaraan digital meningkat signifikan, terbukti dari pemahaman mereka terhadap hak dan

kewajiban sebagai warga digital serta sikap bertanggung jawab dalam bermedia sosial.

3. Pemahaman peserta terhadap ancaman digital menjadi lebih baik, termasuk pengenalan terhadap cyberbullying, penipuan daring, serta pentingnya menjaga privasi dan keamanan akun digital.
4. Peserta menunjukkan kemampuan awal dalam menciptakan konten digital positif, sebagai wujud implementasi keterampilan teknologi yang bermanfaat dan membangun.

Program ini menunjukkan bahwa pembinaan literasi digital secara langsung, dengan metode partisipatif dan kontekstual, sangat relevan dan efektif dalam menyiapkan remaja menjadi generasi digital yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab.

## 5. SARAN

Agar kegiatan sejenis di masa depan dapat memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Perluasan jangkauan sasaran kegiatan, mencakup kelompok remaja di wilayah lain yang memiliki karakteristik serupa, agar manfaat kegiatan lebih merata.
2. Perpanjangan durasi pelatihan, karena lima kali pertemuan dirasa belum cukup untuk menggali seluruh aspek literasi digital secara mendalam.
3. Pengembangan modul pembelajaran digital mandiri, agar peserta dapat melanjutkan proses pembelajaran secara berkelanjutan setelah kegiatan selesai.
4. Kolaborasi dengan sekolah atau komunitas remaja, guna memperkuat jejaring pelatihan dan mempermudah integrasi materi dalam aktivitas pendidikan nonformal.
5. Pelaksanaan evaluasi lanjutan (monitoring) untuk melihat dampak jangka menengah dan panjang, serta mengidentifikasi kebutuhan baru yang mungkin muncul di kalangan remaja sebagai warga digital.

Dengan adanya tindak lanjut dan penguatan kelembagaan, program seperti ini berpotensi menjadi bagian penting dari gerakan literasi digital nasional yang inklusif dan berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Putera Batam atas dukungan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Tim pengabdi juga mengapresiasi Program Studi Ilmu Hukum, Program Studi Manajemen S2, Dan Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam yang telah mempertalikan tim pengabdi untuk saling berkolaborasi. Tentunya ucapan terimakasih yang besar kami sampaikan kepada seluruh pihak terkait Perumahan Maitri Indah dan Kodim, Kelurahan Buliang, Kecamatan Batu Aji. yang bersedia untuk menerima dan membantu tim pengabdi untuk berbagi ilmu, dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokom: Informasi Komputer Akuntansi dan Manajemen*, 15(2), 116-123. <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>
- Rahmi, Elvi, and Efni Cerya. (2020). "Analysis of Lecturer Digital Literacy Skills in Entrepreneurship Course." *Atlantis Press* 124:516–20. doi: 10.2991/aebmr.k.200305.113
- Setiawardani, W., & Robandi, B. (2021). Critical Pedagogy In The Era Of The Industrial Revolution 4.0 To Improve Digital Literacy Students Welcoming Society 5.0 In Indonesia. *PrimaryEdu-Journal of Primary Education*, 5(1), 107-118.
- Tour, Ekaterina. (2015). "Digital Mindsets: Teachers' Technology Use in Personal Life and Teaching." *Language Learning and Technology* 19(3):124–39.
- Harjono, Hary Soedarto. (2018). "Literasi Digital: Prospek Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 8(1):1–7. doi: 10.22437/pena.v8i1.6706.

