

PENINGKATAN MASYARAKAT DENGAN MENUMBUHKAN KARAKTER MELALUI LITERASI DIGITAL PADA BINA TARUNA 07 GREENERY PERMAI

Indah Purwandani¹, Siti Masripah², Lila Dini Utami³

indah.idp@bsi.ac.id¹, siti.stm@bsi.ac.id², lila.ldu@bsi.ac.id³

Universitas Bina Sarana Informatika

ABSTRAK

Era revolusi industri 4.0 juga memiliki kondisi gap generation dalam struktur kehidupan sosial masyarakat. Jika sebelumnya ada generasi babyboomers, generasi X dan generasi milenial. Generasi Z cenderung mengakses internet lebih lama dibandingkan generasi lainnya, dalam status literasi digital disebutkan bahwa 35% Gen Z mengakses internet lebih dari 6 jam per harinya. Banyaknya waktu dalam penggunaan teknologi informasi pada Generasi Z ternyata tidak sebanding dengan kemampuan literasi digital Generasi Z. Beberapa problematika era digital di kalangan Generasi Z perlu menjadi sorotan, ketergantungan pada teknologi dan perangkat digital menyebabkan gangguan kesehatan mental akibat kecanduan online, gangguan insomnia (sulit tidur) dan berkurangnya konsentrasi belajar. Bina Taruna 07 adalah karang taruna yang terdiri dari pengurus muda berusia SMP-SMA yang ada di Perumahan Greenery Permai Bojonggede Kabupaten Bogor, kondisi pada mitra menunjukkan masih kurangnya literasi digital yang dimiliki oleh sebagian pengurus Bina Taruna 07. Karena itulah, penulis memberikan pelatihan terkait literasi digital agar pengurus karang taruna memahami 4 pilar literasi digital yaitu Digital Ethics, Digital Skill, Digital Safety sehingga mampu mengurangi resiko penggunaan media digital di kalangan Generasi Z dan mampu memunculkan kesejahteraan digital di lingkungannya dan tercipta Digital Culture yang menentramkan masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis dalam menggunakan teknologi, tetapi juga membangun karakter seperti tanggung jawab, kemandirian, dan kesadaran sosial. Penulis merekomendasikan penerapan literasi digital secara berkelanjutan untuk mendukung pembangunan masyarakat yang adaptif terhadap perkembangan zaman sekaligus menjaga nilai-nilai lokal.

Kata Kunci: Literasi Digital, Pembangunan Karakter, Masyarakat, Generasi Z, Teknologi.

ABSTRACT

The era of the Industrial Revolution 4.0 has also brought about a generation gap within the structure of social life. Previously, there were the Baby Boomers, Generation X, and Millennials. Generation Z tends to spend more time accessing the internet compared to other generations. In terms of digital literacy, it is reported that 35% of Generation Z spends more than six hours online each day. However, the significant amount of time spent using information technology by Generation Z does not correlate with their digital literacy skills. Several issues related to the digital era among Generation Z require attention. Their dependency on technology and digital devices has led to mental health issues due to online addiction, insomnia, and decreased focus on learning. Bina Taruna 07 is a youth organization consisting of young members at the junior and senior high school levels from the Greenery Permai residential area in Bojonggede, Bogor Regency. Observations of the group reveal that many members of Bina Taruna 07 have limited digital literacy. For this reason, the author has provided training on digital literacy to help the youth organization understand the four pillars of digital literacy: Digital Ethics, Digital Skills, Digital Safety, and Digital Culture. The goal is to reduce the risks associated with digital media use among Generation Z and foster digital well-being in their community, ultimately creating a digital culture that promotes harmony in society. The research findings indicate that digital literacy not only enhances technical skills in using technology but also builds essential character traits such as responsibility, independence, and social awareness. The author recommends the

sustainable implementation of digital literacy to support the development of a society that is both adaptive to contemporary advancements and rooted in local values.

Keywords: *Digital Literacy, Character Development, Society, Generation Z, Technology.*

PENDAHULUAN

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023 (Admin, 2024). Sedangkan berdasarkan survei penetrasi internet di Indonesia sudah menyentuh angka 79.5%. Jika dihitung dari 2018 dimana penetrasi internet Indonesia baru mencapai 64,8%, kemudian naik dari tahun ke tahun yaitu 73,7% di 2020, 77,01% di 2022 dan 78,19% di 2023 maka bisa dikatakan bahwa pada 2024 ada kenaikan sebesar 1.4% dibanding tahun sebelumnya.

Era revolusi industri 4.0 juga memiliki kondisi gap generation dalam struktur kehidupan sosial masyarakat. Jika sebelumnya ada generasi babyboomers, generasi X dan generasi milenial. Saat ini zaman ini juga ditandai dengan lahirnya generasi Z atau Generasi (Gen) Z (Nur Haryani et al., 2024). Generasi Z adalah anak-anak yang terlahir di masa pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi . Menurut status literasi digital yang diterbitkan oleh Kominfo . Generasi Z cenderung mengakses internet lebih lama dibandingkan Generasi lainnya, dalam status literasi digital disebutkan bahwa 35% Gen Z mengakses internet lebih dari 6 jam per harinya. Banyaknya waktu dalam penggunaan teknologi informasi pada Generasi Z ternyata tidak sebanding dengan kemampuan literasi digital Generasi Z. Beberapa problematika era digital di kalangan Generasi Z perlu menjadi sorotan, ketergantungan pada teknologi dan perangkat digital menyebabkan gangguan kesehatan mental akibat kecanduan online, gangguan insomnia (sulit tidur) dan berkurangnya konsentrasi belajar. Dari segi keamanan masih banyak Generasi Z yang belum menyadari bahaya apa saja yang bisa mereka temui ketika menggunakan teknologi informasi. Rendahnya pengetahuan tentang keamanan data dan penyalahgunaan data pribadi menjadikan Generasi Z menjadi target utama kejahatan dunia digital. Selain itu kemampuan menyaring berita hoaks juga perlu ditingkatkan agar tidak mudah terprovokasi.

Bina Taruna 07 adalah Karang Taruna yang terdiri dari pengurus-pengurus muda di jenjang pendidikan SMP-SMA yang ada di Perumahan Greenery Permai Bojonggede Kabupaten Bogor. Seperti fenomena Generasi Z yang sudah dipaparkan sebelumnya, pengurus Karang Taruna merupakan generasi muda yang diharapkan bisa mempunyai karakter yang baik dan memiliki kemampuan literasi digital yang memadai karena merekalah yang akan terjun ke masyarakat dan mengadakan kegiatan-kegiatan yang bersinggungan dengan masyarakat. Namun kondisi pada mitra menunjukan masih kurangnya literasi digital yang dimiliki oleh sebagian pengurus dan anggota Bina Taruna 07 seperti mudah mempercayai berita hoax, belum memahami bahaya yang mengintai di dunia digital dan kurangnya kemampuan dalam memanfaatkan media digital untuk sesuatu hal yang bermanfaat. Setidaknya, ada empat pilar yang menjadi bagian dari kerangka kerja pengembangan kurikulum literasi digital, yaitu Digital Skill, Digital Ethics, Digital Safety, dan Digital Culture (Ministry of Communications and Informatics, 2022). Oleh karena itu pelaksana bermaksud memberikan pelatihan terkait literasi digital agar pengurus Karang Taruna memahami 4 pilar literasi digital yaitu Digital Ethics, Digital Skill, Digital Safety sehingga mampu mengurangi resiko penggunaan media digital di kalangan Generasi Z dan mampu memunculkan kesejahteraan digital di lingkungannya dan tercipta Digital Culture yang menentramkan masyarakat.

Dalam artikel (Senandi et al., 2021), menjelaskan pentingnya literasi digital sebagai

elemen pendukung keberhasilan program Merdeka Belajar Kampus Mengajar (MBKM). Artikel ini berfokus pada upaya meningkatkan kesiapan literasi digital di kalangan siswa SD dan SMP, serta masyarakat untuk mendukung keberlanjutan program pendidikan berbasis teknologi. Sementara itu, menurut (Fitriyani & Teguh Nugroho, 2022) bahwa literasi digital merupakan keterampilan yang sangat penting dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi (4C). Dalam implementasinya, literasi digital membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan inklusif, yang relevan dengan kebutuhan perkembangan teknologi dan informasi saat ini. Dalam artikelnya juga menekankan pentingnya peran guru, orang tua, dan masyarakat dalam mendukung penguasaan literasi digital. Pendidikan berbasis literasi digital yang efektif dapat membantu siswa mengembangkan karakter, memanfaatkan teknologi secara bijak, dan menghadapi tantangan di era digital dengan keterampilan yang relevan untuk kehidupan dan karir mereka di masa depan. Kolaborasi antarpihak menjadi kunci keberhasilan integrasi literasi digital dalam pendidikan. Menurut (Naufal, 2021) menekankan bahwa literasi digital adalah kemampuan individu untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Dalam konteks pendidikan, literasi digital berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan, mendorong rasa ingin tahu, serta memfasilitasi kreativitas siswa. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, literasi digital menjadi kunci untuk menghadapi ledakan informasi dan memastikan masyarakat mampu memilah informasi yang benar dan relevan. Literasi digital juga dipandang sebagai alat untuk membangun karakter bangsa yang kritis, cerdas, dan tanggap dalam menghadapi informasi digital. Dimensi utama literasi digital meliputi alat dan sistem, pengelolaan informasi dan data, kolaborasi dalam kreasi, serta pemahaman konteks historis dan budaya. Pengembangan literasi ini bertujuan agar individu mampu menggunakan teknologi secara bijak tanpa menyalahgunakannya, baik untuk kepentingan pribadi maupun sosial.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam kegiatan pengabdian masyarakat harus dirancang secara sistematis agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan tujuan yang telah ditetapkan. Berikut adalah uraian langkah-langkahnya:

1. Analisa Kebutuhan Masyarakat

Mengadakan diskusi kelompok terarah bersama mitra untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi serta menentukan jenis pelatihan yang diinginkan oleh mitra;

2. Perencanaan

Merancang kegiatan berbasis hasil analisis kebutuhan, termasuk penyediaan materi, dan alat. Pada kegiatan pengabdian masyarakat membutuhkan alat berupa Laptop dan Proyektor untuk melakukan presentasi terkait dengan materi literasi digital. Disertai dengan koneksi WIFI untuk memberikan contoh kepada peserta, mulai dari pemanfaatan peserta sampai dengan kerugian yang disebabkan oleh digitalisasi.



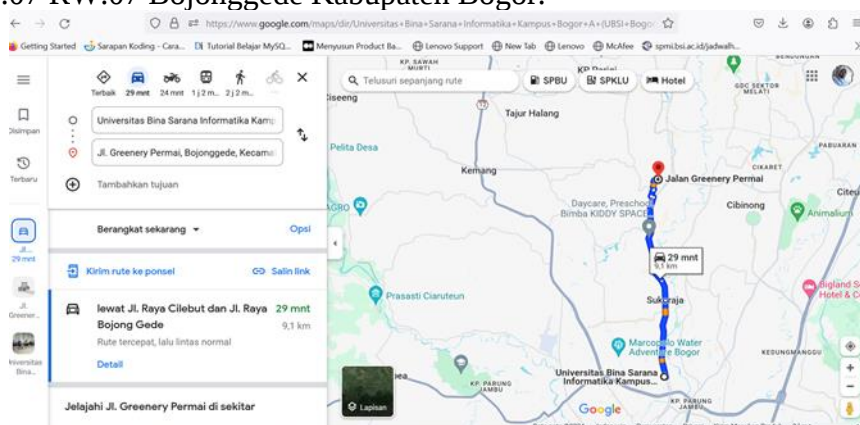
Gambar 1 Pembahasan Mengenai Rencana Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan Mitra

3. Pelaksanaan Kegiatan

Materi pelatihan literasi digital dilakukan secara 3 (tiga) tahap, yakni:

- a. Tahap 1 : Pelatihan Digital Ethics and Digital Safety
- b. Tahap 2 : Pelatihan Pembuatan Poster Edukasi Menggunakan Canva
- c. Tahap 3 : Pelatihan Pembuatan Video Edukasi terkait Literasi Digital

Pelatihan dilakukan secara tatap muka di Sekretariat Bina Taruna 07, Greenery Permai RT.07 RW.07 Bojonggede Kabupaten Bogor.



Gambar 2. Map Lokasi Mitra

4. Monitoring dan Evaluasi

Memantau proses pelaksanaan kegiatan untuk memastikan berjalan sesuai rencana. Serta melakukan evaluasi terhadap hasil kegiatan, baik secara kuantitatif (jumlah peserta, keberhasilan capaian) maupun kualitatif (dampak perubahan pada masyarakat). Evaluasi dilakukan setelah pelatihan dengan mengamati perkembangan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital.

5. Penyusunan Laporan

Membuat laporan pengabdian kepada masyarakat sebagai bukti pelaksanaan kegiatan yang sudah dijalankan dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penjelasan Kegiatan

Pada tahap pertama diadakan talkshow mengenai Etika Digital dan Keamanan Digital. Pada pelatihan ini mitra diberikan pengetahuan mengenai etika digital & keamanan digital. Peserta mempelajari bentuk-bentuk kejahatan di dunia digital dan cara

agar terhindar dari kejahatan digital.



Gambar 3. Salah satu isi Materi pelatihan Tahap Satu



Gambar 4. Suasana saat Pelatihan Tahap Satu

Pada tahap kedua diadakan workshop mengenai Teknik Dasar Desain & Pengenalan serta Praktik Penggunaan Artificial Intelligence. Pada pelatihan Teknik Dasar Desain mitra diberikan pengetahuan mengenai dasar-dasar desain seperti typografi, warna dan kesalahan umum dalam desain agar mitra memiliki ketrampilan digital. Pada workshop Pengenalan serta Praktik Penggunaan Artificial Intelligence mitra diajarkan tentang pengertian AI, jenis-jenis AI, manfaat dan peserta mempraktekan cara menggunakan AI text image, remake AI hingga talking photo. Total peserta yang berpartisipasi dalam kedua kegiatan tersebut adalah 19 remaja.



Gambar 5. Salah satu isi Materi pada Pelatihan Tahap Dua



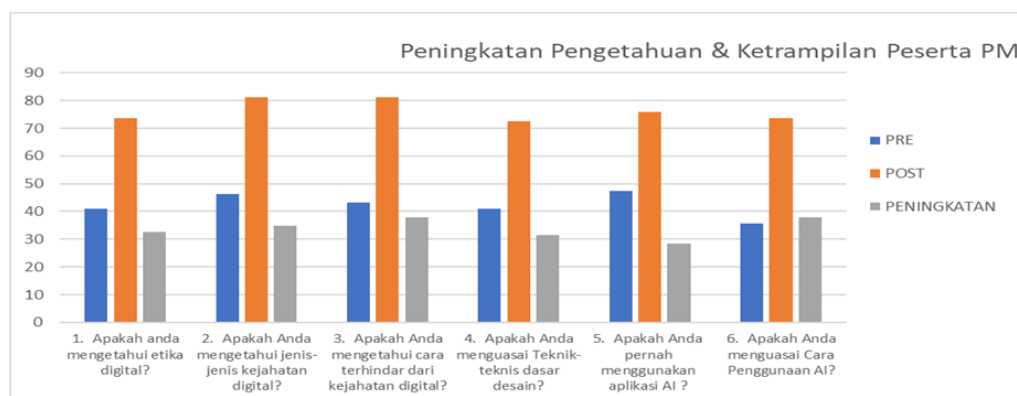
Gambar 6. Suasana saat pelatihan Tahap Dua

2. Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Pada kegiatan ini peserta mengisi pretest dan post test untuk mengukur keberhasilan pelatihan, adapun hasil dari pre dan post test tersebut adalah:

Tabel 1. Peningkatan Pengetahuan dan Ketrampilan Peserta

Indikator	PRE (%)	POST (%)	PENINGKATAN (%)
1. Apakah anda mengetahui etika digital?	41	74	33
2. Apakah Anda mengetahui jenis-jenis kejahatan digital?	46	81	35
3. Apakah Anda mengetahui cara terhindar dari kejahatan digital?	43	81	38
4. Apakah Anda menguasai Teknik-teknis dasar desain?	41	73	32
5. Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi AI ?	47	76	28
6. Apakah Anda menguasai Cara Penggunaan AI?	36	74	38



Gambar 7. Grafik Peningkatan Pengetahuan dan Ketrampilan Peserta

KESIMPULAN

Program literasi digital yang diterapkan pada Bina Taruna 07 Greenery Permai terbukti efektif dalam menumbuhkan karakter positif masyarakat. Melalui pendekatan yang terstruktur, seperti pelatihan teknologi, edukasi etika digital, dan pembentukan kebiasaan literasi berbasis komunitas, masyarakat menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis, empati, dan tanggung jawab sosial. Program ini juga berhasil membangun kesadaran akan pentingnya pemanfaatan teknologi secara bijak untuk mendukung pengembangan diri dan komunitas. Oleh karena itu, literasi digital dapat menjadi strategi yang berdaya guna untuk menciptakan masyarakat yang lebih berkarakter, adaptif, dan siap menghadapi tantangan era digital.

DAFTAR PUSAKA

- Admin. (2024). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Fitriyani, F., & Teguh Nugroho, A. (2022). Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 2(1), 307–314. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i1.1416>
- Ministry of Communications and Informatics. (2022). Status Literasi Digital di Indonesia 2022. November, 205–207. <https://www.c2es.org/content/renewable-energy/>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nur Haryani, T., Ikhsanul Amin, M., Mardhiyana Husna, A., & Maya Lestari, S. (2024). Penguatan Literasi Politik bagi Generasi Z (Kajian Sebelum Masa Pemilihan Umum 2024). *Jurnal Kapita Sosial Politik*, 1, 20–32. <https://baskara.pubmedia.id/index.php/jksp>
- Senandi, I. A., Angin, P. P., & Anu, B. (2021). Peningkatan Kesiapan Literasi Digital Dalam Menunjang MBKM Kampus Mengajar di Wilayah Desa Tajur Halang SD, SMP Sinar Kasih dan Masyarakat Sekitar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 4(3), 237–246. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v4i3.924>