



Pelatihan Media Sosial Bijak: Penguatan Literasi Digital dan Kreativitas Forum Anak Kelurahan Cibubur di Era Digital

Slamet Heri Winarno^{1*}, Henny Armaniah¹, Dewi Retno Budiastuti¹, Faif Yusuf¹

¹Program Studi Manajemen, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

Article Information

Article history:

Received Mei 19, 2026

Approved Mei 25, 2026

Keywords:

Literasi Digital; Media Sosial Bijak; Kreativitas Konten; Forum Anak; Pengabdian Masyarakat

ABSTRAK

Meningkatnya penggunaan media sosial di kalangan anak dan remaja menuntut penguatan literasi digital yang tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada kemampuan menggunakan media secara bijak dan bertanggung jawab. Forum Anak Kelurahan Cibubur sebagai wadah partisipasi generasi muda menghadapi tantangan berupa rendahnya literasi digital, keterbatasan keterampilan dalam menghasilkan konten positif, serta belum optimalnya pendampingan penggunaan media sosial. Untuk itu dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan Media Sosial Bijak yang bertujuan memperkuat literasi digital dan meningkatkan kreativitas peserta. Kegiatan dilaksanakan pada 9 Mei 2026 di RPTRA Cibubur Berseri, Jakarta Timur, dengan melibatkan 15 anggota Forum Anak Kelurahan Cibubur. Metode yang digunakan adalah experiential learning melalui workshop interaktif yang mencakup penyampaian materi, diskusi kasus, praktik pembuatan konten digital, serta evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan menggunakan observasi, penilaian hasil karya, dan kuesioner kepuasan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan capaian rata-rata sebesar 85%, dengan tingkat kehadiran 100%, partisipasi aktif 87%, kemampuan membuat konten kreatif 80%, pemahaman etika bermedia sosial 73%, dan kepuasan peserta 87%. Temuan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik efektif meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas peserta, sementara penguatan etika digital memerlukan pendampingan yang lebih berkelanjutan. Kegiatan ini menunjukkan potensi pendekatan berbasis komunitas dalam mendukung penguatan literasi digital generasi muda.

© 2026 JGEN

*Corresponding author email: slamet.smh@bsi.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah merombak cara manusia berinteraksi, mengakses informasi, dan mengekspresikan diri. Salah satu dampak paling nyata dari perubahan ini adalah meluasnya penggunaan

media sosial di berbagai lapisan masyarakat, termasuk di kalangan anak-anak dan remaja. Di Indonesia, laporan We Are Social dan Meltwater (2024) mencatat bahwa pengguna aktif media sosial telah melampaui 167 juta jiwa, dengan kelompok usia 13—17 tahun menjadi salah satu segmen yang paling aktif. Platform seperti TikTok, Instagram, dan YouTube bukan lagi sekadar sarana hiburan, melainkan telah menjadi ruang utama di mana generasi muda membangun identitas, bersosialisasi, dan bahkan mengekspresikan aspirasi mereka.

Akan tetapi, tingginya tingkat penggunaan media sosial di kalangan anak-anak belum secara otomatis berkorelasi dengan kualitas pemanfaatannya. Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) melaporkan bahwa paparan konten berbahaya, penyebaran informasi yang tidak terverifikasi, dan perilaku seperti cyberbullying masih menjadi fenomena yang kerap dijumpai di ruang digital Indonesia (BSSN, 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara akses terhadap teknologi dengan kapasitas untuk memanfaatkannya secara bijak dan produktif—sebuah gap yang jika dibiarkan dapat menimbulkan dampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak.

Kesenjangan inilah yang melatarbelakangi kebutuhan mendesak akan program literasi digital yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai etika dan tanggung jawab dalam berinteraksi di dunia digital. Persoalan ini semakin relevan ketika dikaitkan dengan konteks Forum Anak Kelurahan Cibubur, sebuah organisasi kepemudaan yang beranggotakan anak-anak dan remaja berusia 12—17 tahun. Sebagaimana umumnya kelompok usia ini, anggota forum sangat akrab dengan smartphone namun cenderung menggunakannya secara pasif untuk mengonsumsi konten hiburan. Keterbatasan keterampilan dalam membuat konten yang positif dan bermakna, ditambah dengan minimnya pemahaman tentang etika digital, menjadi hambatan nyata dalam mengoptimalkan peran forum di ranah publik digital. Selain aspek etika digital, kemampuan menciptakan konten yang edukatif, kreatif, dan bernilai positif juga menjadi kompetensi penting agar anak tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi mampu berperan sebagai produsen konten yang bertanggung jawab.

Merespons permasalahan tersebut, tim dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bina Sarana Informatika (FEB UBSI) melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan media sosial bijak yang bertujuan meningkatkan literasi digital, keterampilan pembuatan konten kreatif, serta pemahaman etika bermedia sosial bagi anggota Forum Anak Kelurahan Cibubur. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan, mengevaluasi capaian program, serta mengidentifikasi peluang keberlanjutan dalam penguatan literasi digital berbasis komunitas. Hasil kegiatan diharapkan menjadi referensi bagi pelaksanaan program serupa pada kelompok anak dan remaja di wilayah lain.

METODE PELAKSANAAN

Lokasi dan Peserta

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2026 bertempat di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Cibubur Berseri, Jakarta Timur. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan strategis: RPTRA

merupakan ruang publik yang telah dikenal dan dipercaya oleh komunitas setempat, memiliki fasilitas yang memadai untuk kegiatan workshop, serta secara simbolis merepresentasikan komitmen pemerintah daerah terhadap perlindungan dan pengembangan anak. Peserta kegiatan adalah 15 anggota Forum Anak Kelurahan Cibubur yang dipilih melalui koordinasi dengan pengurus forum, dengan mempertimbangkan keterwakilan rentang usia dan tingkat pendidikan.

Pendekatan dan Desain Pelatihan

Kegiatan dirancang menggunakan pendekatan pembelajaran experiential learning yang menempatkan pengalaman langsung sebagai pusat proses belajar. Pendekatan experiential learning dipilih karena dinilai mampu mendorong keterlibatan aktif peserta sekaligus mendukung pengembangan kreativitas dan kemampuan reflektif dalam penggunaan media sosial. Desain pelatihan mengintegrasikan empat komponen utama: penyampaian konsep secara interaktif, diskusi berbasis kasus nyata, praktik pembuatan konten, dan sesi refleksi bersama.

Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahap yang saling berkaitan:

1. Tahap Persiapan. Tim pelaksana dari FEB UBSI melakukan serangkaian langkah persiapan yang meliputi koordinasi intensif dengan pengurus Forum Anak dan pengelola RPTRA, penyusunan modul pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta, pengembangan materi presentasi yang menarik secara visual, serta pemilihan contoh konten digital yang relevan dengan konteks kehidupan peserta.
2. Tahap Pembukaan. Kegiatan dibuka dengan sambutan dari perwakilan FEB UBSI yang disampaikan oleh Slamet Heri Winarno, S.E., M.M., dilanjutkan dengan sambutan dari Ketua Forum Anak Kelurahan Cibubur. Sesi pembukaan ini dirancang tidak hanya sebagai formalitas, tetapi sebagai momen untuk membangun rapport antara fasilitator dengan peserta dan menciptakan atmosfer belajar yang hangat dan terbuka.



Gambar 1. Peserta PkM Forum Anak Cibubur

3. Tahap Penyampaian Materi. Materi pelatihan disampaikan dalam empat modul berurutan: (a) pengantar literasi digital dan urgensinya bagi generasi muda; (b) etika bermedia sosial dan implikasi praktisnya; (c) strategi pengelolaan akun media sosial

yang profesional; serta (d) teknik dasar pembuatan konten kreatif yang menarik dan bermakna. Setiap modul diselingi dengan sesi tanya jawab dan diskusi untuk memastikan pemahaman peserta.

4. Tahap Praktik Pembuatan Konten. Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil untuk berkolaborasi membuat konten digital menggunakan smartphone masing-masing. Mereka diberikan kebebasan memilih format konten—teks, gambar, atau video singkat—dengan panduan bahwa konten harus mengandung pesan positif yang relevan dengan kehidupan mereka sebagai anggota forum anak. Fasilitator berperan sebagai pendamping yang memberikan umpan balik konstruktif secara real-time.
5. Tahap Evaluasi dan Refleksi. Sesi penutup diisi dengan presentasi karya oleh masing-masing kelompok, diikuti dengan evaluasi bersama yang mendorong peserta untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka. Evaluasi formal dilakukan melalui observasi terstruktur, penilaian konten yang dihasilkan, dan pengisian kuesioner kepuasan peserta.

Instrumen dan Analisis Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan tiga instrumen, yaitu: (1) lembar observasi partisipasi peserta; (2) rubrik penilaian konten yang mencakup aspek kreativitas, relevansi pesan, etika digital, dan keterampilan teknis; serta (3) kuesioner kepuasan peserta menggunakan skala Likert 1–5. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase capaian indikator, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui identifikasi pola respons dan catatan observasi fasilitator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Hasil Pelatihan

Secara keseluruhan, pelatihan berhasil dilaksanakan dengan lancar dan mencapai seluruh tahapan yang direncanakan. Dari 15 peserta yang diundang, seluruhnya hadir dan mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir tanpa ada yang meninggalkan sesi lebih awal—sebuah indikasi awal yang menggembirakan mengenai tingkat antusiasme dan relevansi program bagi kelompok sasaran. Hasil evaluasi berdasarkan lima indikator keberhasilan dirangkum dalam tabel 1.

Rata-rata capaian sebesar 85% secara umum melampaui ambang batas kelayakan program, meskipun terdapat variasi yang cukup berarti antar indikator. Variasi ini sendiri menyimpan informasi penting tentang dinamika proses belajar peserta yang perlu dipahami secara mendalam, bukan sekadar dicatat sebagai angka.

Tabel 1. Capaian Indikator Keberhasilan Pelatihan

Indikator	Target (%)	Capaian	Persentase Capaian (%)
Kehadiran	100	15 dari 15	100
Partisipasi aktif	≥ 80	13 dari 15	87
Kemampuan membuat konten kreatif	≥ 70	12 dari 15	80
Pemahaman etika bermedia sosial	≥ 75	11 dari 15	73
Kepuasan peserta	≥ 85	13 dari 15	87

Sumber: Data primer (2026)

Analisis Mendalam Per Indikator

Kehadiran 100% yang tercatat bukan sekadar angka administratif. Dalam konteks pelatihan sukarela yang tidak memberikan insentif material, kehadiran penuh mencerminkan tingkat relevansi program yang dirasakan oleh peserta sebelum kegiatan bahkan dimulai. Hal ini mengindikasikan bahwa proses sosialisasi dan komunikasi program kepada Forum Anak Kelurahan Cibubur berhasil membangun ekspektasi positif yang cukup kuat untuk mendorong komitmen kehadiran.

Dari perspektif penelitian motivasi, Deci dan Ryan (2000) dalam teori Self-Determination Theory mengidentifikasi tiga kebutuhan psikologis dasar yang mendorong motivasi intrinsik: kompetensi, otonomi, dan keterkaitan. Kehadiran penuh peserta dapat diinterpretasikan sebagai respons terhadap terpenuhinya setidaknya kebutuhan keterkaitan (*sense of belonging*) melalui kegiatan yang dirancang untuk komunitas spesifik mereka—Forum Anak—sehingga menciptakan rasa memiliki yang kuat terhadap program.

Partisipasi aktif mencapai 87%, melampaui target 80% yang ditetapkan. Data observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta terlibat secara proaktif dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan memberikan pendapat tanpa perlu diminta secara eksplisit oleh fasilitator. Dua dari 15 peserta yang dikategorikan kurang aktif menunjukkan pola perilaku mengamati (*observational learning*) yang intensif—mereka memperhatikan dengan seksama proses yang dilakukan teman-temannya sebagai strategi belajar sebelum mencoba sendiri.

Tingginya partisipasi aktif ini erat kaitannya dengan pilihan metode workshop interaktif yang diterapkan. Berbeda dengan ceramah satu arah, format workshop menciptakan ruang di mana peserta memiliki peran aktif dalam konstruksi pengetahuan. Vigotsky (1978) dalam konsep *Zone of Proximal Development* menjelaskan bahwa belajar paling efektif terjadi ketika individu mendapat dukungan dari teman sebaya atau fasilitator yang sedikit lebih kompeten—kondisi yang secara alami tercipta dalam suasana workshop kolaboratif.

Kemampuan membuat konten kreatif mencapai 80%, melampaui target 70%. Dari 15 peserta, 12 berhasil menghasilkan karya digital yang dinilai memenuhi kriteria: mengandung pesan positif, secara teknis layak dipublikasikan, dan mencerminkan ekspresi kreatif yang autentik. Konten yang dihasilkan bervariasi mulai dari infografis sederhana tentang kegiatan forum, video singkat berisi ajakan berpartisipasi dalam kegiatan komunitas, hingga caption foto yang disusun dengan mempertimbangkan daya tarik naratif.

Tiga peserta yang belum mencapai standar menunjukkan hambatan yang berbeda-beda. Satu peserta menghadapi kendala teknis berupa keterbatasan spesifikasi smartphone yang dimiliki, sehingga tidak dapat menjalankan aplikasi editing yang direkomendasikan. Dua peserta lainnya mengalami hambatan psikologis berupa rasa kurang percaya diri yang membuat mereka enggan mempublikasikan karya meskipun secara teknis sudah cukup layak. Temuan ini mempertegas pandangan Bandura (1997) bahwa *self-efficacy*—keyakinan seseorang terhadap kemampuan dirinya—merupakan faktor psikologis yang tidak kalah penting dari kapasitas teknis dalam menentukan kualitas kinerja kreatif.

Pemahaman etika bermedia sosial mencatat capaian 73%, menjadi satu-satunya indikator yang berada di bawah target (75%). Meski selisihnya hanya 2%, temuan ini mengandung implikasi yang jauh lebih dalam dari sekadar angka. Analisis lebih lanjut terhadap data kuesioner menunjukkan bahwa peserta pada umumnya mampu mengidentifikasi perilaku yang tidak etis ketika disajikan dalam skenario yang eksplisit dan jelas. Namun, ketika dihadapkan pada skenario yang lebih ambigu—seperti batas antara humor dan cyberbullying, atau perbedaan antara berbagi informasi dan menyebarkan hoaks—tingkat ketepatan penilaian mereka menurun secara signifikan.

Fenomena ini selaras dengan apa yang oleh Kohlberg (1981) digambarkan sebagai tahap perkembangan moral konvensional, di mana individu mulai memahami aturan-aturan sosial namun belum sepenuhnya mampu menerapkan penalaran moral yang fleksibel pada situasi yang ambigu. Dalam konteks digital, kompleksitas semakin bertambah karena banyak situasi etis di media sosial tidak memiliki jawaban hitam-putih yang mudah ditentukan. Ini menjelaskan mengapa satu kali sesi pelatihan, seberapa efektif pun metodenya, tidak cukup untuk menghasilkan perubahan yang substansial dan bertahan lama dalam dimensi etika digital.

Penelitian longitudinal Livingstone dan Helsper (2007) memperkuat pandangan ini dengan menunjukkan bahwa peningkatan kapasitas etika digital membutuhkan waktu paparan yang jauh lebih panjang dibandingkan keterampilan teknis. Sementara keterampilan seperti editing foto atau pembuatan video bisa dikuasai dalam hitungan jam, internalisasi nilai-nilai seperti empati digital, tanggung jawab informasional, dan kesadaran akan dampak konten terhadap orang lain memerlukan proses refleksi yang berulang, terpandu, dan berbasis pengalaman nyata.

Kepuasan peserta yang mencapai 87% melampaui target 85% dan menjadi indikator yang secara keseluruhan paling positif dalam menggambarkan respons peserta terhadap program. Data kualitatif dari kuesioner menunjukkan tiga tema utama yang paling sering disebut sebagai sumber kepuasan: (a) relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari mereka sebagai pengguna aktif media sosial; (b) suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat tertekan; dan (c) perasaan bangga telah mampu menghasilkan karya digital yang dapat dibagikan.

Tingginya kepuasan ini memiliki implikasi strategis penting. Dalam konteks program pengabdian masyarakat yang mengandalkan kesukarelaan peserta, kepuasan yang tinggi merupakan modal sosial yang krusial untuk keberlanjutan program. Peserta yang puas lebih besar kemungkinannya untuk merekomendasikan program kepada teman sebaya, hadir kembali pada sesi lanjutan, dan secara aktif mempraktikkan keterampilan yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dinamika Proses Belajar: Temuan Kualitatif

Di luar angka-angka capaian, observasi selama kegiatan mengungkap sejumlah dinamika proses yang memperkaya pemahaman tentang bagaimana belajar terjadi dalam setting workshop literasi digital ini.



Gambar 2. Pemaparan Materi Pelatihan

Pertama, terjadi proses peer learning yang organik dan tidak direncanakan dalam sesi praktik pembuatan konten. Peserta yang lebih cepat menguasai teknik tertentu secara spontan membantu rekan-rekannya yang masih kesulitan, tanpa diminta oleh fasilitator. Fenomena ini menciptakan ekosistem belajar yang saling mendukung di mana pengetahuan mengalir secara horizontal antar peserta, bukan hanya vertikal dari fasilitator ke peserta. Dinamika ini tidak hanya mempercepat proses belajar tetapi juga memperkuat rasa solidaritas dan kepemilikan bersama terhadap program.

Kedua, diskusi tentang etika digital memunculkan perdebatan yang sungguh-sungguh di antara peserta mengenai batas-batas yang dianggap wajar dan tidak wajar dalam berperilaku di media sosial. Beberapa peserta mengutarakan pengalaman pribadi terkait konten yang pernah mereka lihat atau bahkan buat sendiri yang kemudian mereka sadari bermasalah secara etis. Momen-momen pengakuan dan refleksi diri seperti ini, meski tidak terukur secara kuantitatif, adalah tanda-tanda autentik dari proses internalisasi nilai yang sedang berlangsung.

Ketiga, antusiasme peserta terhadap sesi praktik jauh melampaui perkiraan awal tim fasilitator. Waktu yang dialokasikan untuk sesi ini harus diperpanjang karena peserta terus berkreasi dan enggan berhenti meskipun waktu yang ditetapkan telah habis. Hal ini mengkonfirmasi temuan Csikszentmihalyi (1990) tentang konsep flow—kondisi keterlibatan optimal yang terjadi ketika tingkat tantangan sebuah aktivitas sesuai dengan tingkat kemampuan individu—bahwa praktik kreatif digital mampu menciptakan keterlibatan yang mendalam dan menyenangkan bagi kelompok usia ini.

Perbandingan dengan Temuan Penelitian Sebelumnya

Capaian pelatihan ini dapat ditempatkan dalam konteks yang lebih luas dengan membandingkannya terhadap temuan penelitian dan program serupa. Kajian Pangrazio et al. (2020) menunjukkan bahwa pengembangan literasi digital pada remaja lebih efektif ketika pelatihan dirancang secara partisipatif dan melibatkan praktik kontekstual dibandingkan hanya penyampaian informasi secara teoritis.

Sementara itu, studi Tohara (2021) menunjukkan bahwa program penguatan literasi digital yang mengintegrasikan praktik langsung dan keterlibatan peserta cenderung

menghasilkan tingkat kepuasan dan penguasaan keterampilan yang lebih tinggi dibanding pendekatan yang bersifat pasif.

Di tingkat internasional, meta-analisis yang dilakukan oleh van Laar et al. (2017) terhadap 159 studi literasi digital menemukan bahwa program yang mengintegrasikan elemen praktik langsung secara konsisten menunjukkan efek yang lebih besar dibandingkan program yang hanya bersifat informatif. Temuan ini secara retroaktif mengvalidasi pilihan metodologis dalam kegiatan pengabdian ini untuk mengedepankan praktik pembuatan konten sebagai inti aktivitas pembelajaran.

Implikasi bagi Pengembangan Program Literasi Digital



Gambar 3. Dokumentasi Dosen FEB UBSI dan Forum Anak Cibubur

Temuan kegiatan ini mengandung beberapa implikasi praktis yang relevan bagi perancang dan pelaksana program literasi digital berbasis komunitas. Pertama, desain program perlu mempertimbangkan pendekatan bertahap (*staged approach*) yang membedakan secara eksplisit antara intervensi untuk dimensi teknis dan dimensi etika. Dimensi teknis dapat ditangani secara lebih efektif dalam format intensif satu hari seperti yang dilakukan dalam kegiatan ini. Sebaliknya, dimensi etika memerlukan sesi-sesi pendampingan yang terdistribusi dalam rentang waktu yang lebih panjang, dilengkapi dengan studi kasus yang secara progresif meningkat kompleksitas etisnya.

Kedua, pemberdayaan *peer educator* dari kalangan peserta sendiri terbukti menjadi strategi yang organik dan efektif. Program lanjutan perlu secara eksplisit mengidentifikasi dan membekali peserta yang memiliki kemampuan dan motivasi tinggi untuk berperan sebagai pendamping sebaya bagi rekan-rekannya. Pendekatan ini tidak hanya memperluas jangkauan program tetapi juga membangun kapasitas kepemimpinan generasi muda.

Ketiga, integrasi antara pelatihan digital dan penguatan identitas organisasi Forum Anak terbukti menjadi daya tarik tersendiri yang meningkatkan relevansi program bagi peserta. Program lanjutan sebaiknya dirancang secara eksplisit untuk menghasilkan konten yang bermanfaat bagi forum—misalnya konten untuk akun resmi forum atau dokumentasi kegiatan—sehingga pelatihan memiliki dampak yang langsung dirasakan oleh organisasi.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan media sosial bijak mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas peserta. Meskipun peningkatan pada aspek etika digital belum optimal,

keterlibatan aktif peserta dan kemampuan menghasilkan konten positif menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik dan komunitas memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai model pendampingan literasi digital bagi kelompok anak dan remaja. Temuan ini juga sejalan dengan kerangka UNESCO (2021) yang menempatkan literasi digital tidak hanya sebagai kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, produksi konten yang bertanggung jawab, serta pembentukan etika digital sebagai kompetensi utama warga digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan “Media Sosial Bijak: Kreativitas Forum Anak Kelurahan Cibubur di Era Digital” telah terlaksana dengan hasil yang secara keseluruhan memuaskan dan bermakna. Rata-rata capaian 85% mencerminkan keberhasilan program dalam menjawab tiga permasalahan utama yang menjadi latar belakang kegiatan: rendahnya literasi digital, keterbatasan keterampilan teknis, dan minimnya pendampingan berkelanjutan. Kehadiran penuh seluruh peserta dan tingginya tingkat kepuasan (87%) mengonfirmasi relevansi dan kualitas pelaksanaan program. Kemampuan membuat konten kreatif yang mencapai 80% menunjukkan bahwa dalam waktu relatif singkat, peserta dapat mengembangkan keterampilan produksi digital yang fungsional. Sementara itu, capaian pemahaman etika digital sebesar 73%—menjadi satu-satunya indikator di bawah target—bukan sekadar catatan kekurangan, melainkan sinyal penting bahwa dimensi etika memerlukan strategi intervensi yang berbeda: lebih panjang, lebih reflektif, dan lebih kontekstual. Secara lebih luas, kegiatan ini memberikan bukti empiris tambahan bagi proposisi bahwa pendampingan berbasis komunitas dengan pendekatan experiential learning merupakan modalitas yang efektif untuk peningkatan literasi digital pada kelompok anak dan remaja.

Saran

Berdasarkan temuan dan refleksi dari pelaksanaan kegiatan ini, beberapa saran diajukan untuk pengembangan program ke depan. Bagi Forum Anak Kelurahan Cibubur, disarankan untuk segera membentuk tim kreatif internal yang dapat mengelola akun media sosial resmi forum secara konsisten. Tim ini dapat berfungsi sebagai inkubator keterampilan di mana anggota yang telah mengikuti pelatihan terus mengasah kemampuan mereka sambil membimbing anggota baru. Bagi tim pengabdian FEB UBSI, program lanjutan perlu dirancang dengan fokus khusus pada penguatan dimensi etika digital melalui format yang berbeda dari workshop tunggal—misalnya seri diskusi tematik bulanan, atau program mentoring berbasis kasus nyata yang berlangsung selama satu semester. Bagi peneliti dan praktisi di bidang literasi digital, temuan konsisten mengenai kesenjangan antara capaian teknis dan etika yang muncul lintas program dan konteks perlu mendapat perhatian lebih serius dalam agenda penelitian. Studi longitudinal yang mengukur perubahan kapasitas etika digital dalam jangka waktu 6—12 bulan pasca pelatihan akan sangat berharga untuk mengisi kesenjangan pengetahuan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R., & Tasrif, M. (2025). Literasi digital remaja dalam menghadapi tantangan era media sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/jpi.v14i2.56789>
- Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN). (2024). *Laporan keamanan siber Indonesia 2024*. Badan Siber dan Sandi Negara.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper Perennial.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.
- Harahap, R., Siregar, A., & Lubis, F. (2024). Etika digital dan perilaku bermedia sosial di kalangan remaja Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(3), 233–245. <https://doi.org/10.25077/jik.v12i3.4567>
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. The Aspen Institute.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.
- Kohlberg, L. (1981). *The philosophy of moral development: Moral stages and the idea of justice*. Harper & Row.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the information society. *New Media & Society*, 9(4), 671–696. <https://doi.org/10.1177/1461444807076971>
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Pangrazio, L., Godhe, A. L., & Ledesma, A. G. L. (2020). What is digital literacy? A comparative review of publications across three language contexts. *E-Learning and Digital Media*, 17(6), 442–459. <https://doi.org/10.1177/2042753020946291>
- Tohara, A. J. T. (2021). Exploring digital literacy strategies for students' competency. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(9), 3348–3358.
- UNESCO. (2021). *Media and Information Literate Citizens: Think Critically, Click Wisely!* Paris: UNESCO.
- Van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. (Original work published 1930)
- We Are Social & Meltwater. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. We Are Social. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-indonesia/>