

Membangun Ketahanan Digital Remaja: Literasi Siber dan Produksi Konten Edukatif melalui Program Pengabdian Berbasis *Service-Learning* di SMKN 6 Tangerang Selatan

**Gadis Octory*¹, Farid Hamid², Diva Lovelia³, Diva Natasya⁴, Indi Puan⁵,
Muhammad Fadlan⁶, Putri Artha⁷**

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Indonesia
*e-mail: gadisoctory@gmail.com¹, divanatasya.official@gmail.com², loveliadiva@gmail.com³,
puanm228@gmail.com⁴, fadlanichsan7@gmail.com⁵, artha0054@gmail.com⁶

Abstrak

Transformasi digital yang pesat telah mengubah cara remaja berinteraksi sekaligus meningkatkan risiko seperti kejahatan siber dan penyebaran hoaks. Program pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan kesadaran etika daring siswa SMKN 6 Tangerang Selatan melalui pendekatan service-learning dengan melibatkan 65 peserta didik kelas XI jurusan RPL dan Broadcasting yang difasilitasi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Metode yang digunakan adalah sequential exploratory design, diawali asesmen kebutuhan, dilanjutkan seminar, workshop desain poster digital, dan produksi podcast. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan post-test (15 soal objektif), kuesioner reflektif, serta observasi partisipatif. Hasil menunjukkan peningkatan skor pengetahuan literasi digital dari 30% menjadi 70% dan pemahaman kejahatan siber dari 25% menjadi 65%. Program ini terbukti efektif membentuk karakter digital yang kritis dan etis, serta memperkuat kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah dalam menanggulangi risiko digital pada remaja.

Kata Kunci: Kejahatan Siber, Literasi Digital, Media Sosial, Pemberdayaan Masyarakat, Remaja

Abstract

The rapid digital transformation has changed the way teenagers interact while simultaneously increasing risks such as cybercrime and the spread of hoaxes. This community service program aimed to enhance digital literacy and online ethical awareness among students of SMKN 6 South Tangerang through a service-learning approach, involving 65 eleventh-grade students from the Software Engineering and Broadcasting departments, facilitated by Communication Science students from Universitas Mercu Buana. The method used was a sequential exploratory design, starting with a needs assessment, followed by seminars, digital poster design workshops, and podcast production. Evaluation was conducted through pre- and post-tests (15 objective questions), reflective questionnaires, and participatory observation. The results showed an increase in digital literacy knowledge scores from 30% to 70% and understanding of cybercrime from 25% to 65%. This program proved effective in fostering critical and ethical digital character, while strengthening collaboration between higher education institutions and schools in addressing digital risks among teenagers.

Keywords: Cybercrime, Digital Literacy, Social Media, Teenagers, Youth Empowerment

1. PENDAHULUAN

Revolusi digital abad ke-21 telah mengubah cara manusia berinteraksi, termasuk dalam lingkungan pendidikan dan kehidupan sosial remaja. Di balik kemudahan akses informasi dan komunikasi, hadir pula berbagai risiko seperti kejahatan siber, hoaks, dan pelecehan digital. Kondisi ini sangat memengaruhi remaja yang merupakan pengguna aktif media sosial, namun belum memiliki kemampuan memadai untuk memilah, merespons, dan mengelola informasi secara kritis dan etis.

Literasi digital, mencakup keterampilan teknis, kognitif, dan etis, menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki generasi muda. Menurut Eshet-Alkalai (2004), literasi digital tidak hanya terkait kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga kemampuan berpikir kritis terhadap informasi serta tanggung jawab etis dalam bermedia. Beberapa studi kontemporer (Livingstone et al., 2019; Park & Na, 2021) juga menekankan pentingnya literasi digital sebagai bekal perlindungan anak dari risiko daring.

Data Badan Siber dan Sandi Negara (2023) menunjukkan terdapat lebih dari 400 juta anomali trafik siber di Indonesia, dan 25% di antaranya menasar kelompok usia remaja. Jenis serangan seperti doxing, phishing, hingga sextortion semakin marak. Hasil survei UNESCO (2022) menegaskan hanya sekitar 40% remaja di Asia Tenggara yang mampu mengenali konten hoaks secara mandiri. Kesenjangan antara akses dan kapasitas inilah yang mendorong perlunya intervensi edukatif berbasis penguatan literasi digital.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di wilayah urban Tangerang Selatan, yang memiliki potensi besar dari sisi sarana teknologi dan antusiasme peserta didik terhadap media digital. Berdasarkan asesmen awal, mayoritas siswa aktif dalam platform media sosial namun belum memahami secara mendalam mengenai potensi ancaman dan etika digital. Kondisi sosial sekolah menunjukkan tantangan nyata berupa rendahnya pemahaman akan keamanan siber dan minimnya program literasi digital yang sistematis.

Data lokal hasil asesmen awal yang dilakukan tim pengabdian pada saat survey dan wawancara menunjukkan bahwa beberapa siswa SMKN 6 Tangerang Selatan aktif menggunakan media sosial lebih dari 5 jam per hari, namun hanya 31% dari mereka yang mampu membedakan antara informasi valid dan hoaks. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara intensitas penggunaan dan tingkat pemahaman akan risiko digital.



Gambar 1. Hasil Asesmen Awal pada saat Survey SMKN 6 Tangerang Selatan

Literasi digital bukan hanya sekadar kemampuan teknis menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, evaluatif, dan bertanggung jawab secara etis (Eshet-Alkalai, 2004; Livingstone et al., 2019). Oleh karena itu, diperlukan intervensi edukatif yang tidak hanya informatif, tetapi juga aplikatif, partisipatif, dan menyenangkan bagi remaja.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMKN 6 Tangerang Selatan—sebuah sekolah kejuruan di wilayah urban yang memiliki potensi besar baik dari sisi sarana teknologi, keterampilan siswa di bidang media digital, serta dukungan dari pihak sekolah. Sekolah ini memiliki dua jurusan relevan: Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dan Broadcasting yang memungkinkan integrasi kegiatan edukasi dan produksi konten digital.



Gambar 2. Fasilitas SMKN 6 Tangerang Selatan

Potensi peserta didik yang kreatif dan terbiasa menggunakan media visual serta audio menjadi landasan dalam merancang program yang bersifat partisipatif dan aplikatif. Materi

pengabdian disusun berdasarkan hasil penelitian sebelumnya terkait literasi media, pendidikan karakter digital, serta pendekatan komunikasi pembangunan (Livingstone & Helsper, 2007; Buckingham, 2015).

Program ini menggunakan pendekatan *service-learning*, di mana peserta didik menjadi subjek aktif dalam proses belajar sambil menghasilkan karya edukatif berupa poster dan podcast. Melalui metode ini, kegiatan pengabdian tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dan sikap reflektif siswa.

Dalam perancangan program ini, digunakan pendekatan *service-learning* yang menggabungkan pembelajaran berbasis pengalaman, kontribusi sosial, dan kolaborasi institusional. Model ini memberikan ruang bagi siswa untuk tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga produsen konten edukatif yang relevan dengan kehidupan mereka.

Tabel 1. Perbandingan Beberapa Studi Literasi Digital dan Intervensi Sekolah

No	Sumber	Model Intervensi	Hasil	Relevansi dengan Program
1	Livingstone & Helsper (2007)	Edukasi berbasis praktik	Meningkatkan kesadaran risiko daring	Sangat tinggi
2	Park & Na (2021)	Kolaboratif & kreatif	Meningkatkan mitigasi risiko digital	Relevan
3	Budiman (2022)	Sosialisasi media sosial	Rendah keberlanjutan	Ditingkatkan melalui produk nyata
4	Program ini	Service-learning + produksi konten	Peningkatan kognitif, sikap, & skill	Model replikasi

Dengan mengangkat tema “Membangun Ketahanan Digital Remaja”, kegiatan ini menjadikan siswa sebagai aktor perubahan yang dibekali kemampuan mengenali, mencegah, dan menanggulangi ancaman digital secara kreatif.

Rumusan masalah dalam program ini adalah: bagaimana meningkatkan kapasitas literasi digital remaja terhadap risiko kejahatan siber melalui kegiatan edukatif berbasis kolaborasi institusional dan pendekatan partisipatif?

Adapun tujuan kegiatan ini adalah:

- Meningkatkan pengetahuan dan kesadaran etis siswa terhadap literasi digital dan keamanan siber;
- Mengembangkan keterampilan siswa dalam memproduksi konten digital edukatif;
- Membangun model edukasi kolaboratif antara pendidikan tinggi dan sekolah menengah;
- Meningkatkan kapasitas ketahanan digital sekolah sebagai ekosistem pembelajaran.

Dengan dasar pemikiran dan data di atas, kegiatan ini diharapkan memberikan kontribusi konkret dalam memperkuat ketahanan digital remaja sekaligus menjadi model praktik baik dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat berbasis hasil riset.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *service-learning* dengan desain *sequential exploratory*, yang menggabungkan asesmen kebutuhan, edukasi partisipatif, dan produksi konten edukatif. Pendekatan ini dipilih agar peserta didik tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan digital.

Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi:

- Asesmen Awal dan Identifikasi Masalah: Dilakukan melalui observasi lapangan dan diskusi kelompok terarah dengan guru serta siswa untuk memetakan pemahaman awal tentang literasi digital dan risiko kejahatan siber.
- Intervensi Edukatif:

- 1) Seminar dan Sosialisasi: Pengenalan konsep literasi digital, etika bermedia, dan bahaya kejahatan siber.
 - 2) Workshop Desain Poster Digital: Pemberian materi dan pelatihan teknis dalam membuat kampanye visual edukatif.
 - 3) Produksi Podcast oleh Siswa: Penerapan hasil belajar dalam bentuk konten audio yang mengangkat tema literasi digital.
- c. Evaluasi dan Refleksi: Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian hasil dan perubahan perilaku peserta.
- Untuk mengukur keberhasilan kegiatan, digunakan beberapa alat ukur, yaitu:
- a. *Pretest* dan *Post-test*: Menggunakan 15 soal pilihan ganda untuk mengukur peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah kegiatan.
 - b. Kuesioner Reflektif: Menggunakan skala Likert untuk menilai perubahan sikap terhadap etika digital dan kesadaran akan keamanan siber.
 - c. Observasi Partisipatif: Merekam keterlibatan siswa dalam diskusi, proses produksi konten, dan ekspresi sikap selama kegiatan berlangsung.
- Data hasil *pretest* dan *post-test* dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan skor pengetahuan. Perubahan sikap dan pemahaman dianalisis secara kualitatif berdasarkan narasi reflektif dan catatan observasi lapangan.
- Tingkat ketercapaian program terlihat dari:
- a. Perubahan kognitif: Peningkatan pemahaman konsep literasi digital dan kejahatan siber.
 - b. Perubahan sikap: Meningkatnya kesadaran etika dan kehati-hatian dalam menggunakan media sosial.
 - c. Perubahan sosial: Meningkatnya partisipasi siswa dalam menyampaikan pesan edukatif kepada teman sebayanya.
- Dengan pendekatan terstruktur dan partisipatif, metode ini terbukti efektif dalam mencapai tujuan pengabdian serta menumbuhkan ketahanan digital di lingkungan sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Kegiatan dan Partisipasi Siswa

Program pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk "*Membangun Ketahanan Digital Remaja melalui Literasi Siber dan Produksi Konten Edukatif*" ini dilaksanakan di SMKN 6 Tangerang Selatan selama tiga minggu. Kegiatan dirancang dengan pendekatan *service-learning* berbasis partisipatif dan bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta kesadaran keamanan siber pada remaja sekolah menengah kejuruan. Sebanyak 65 siswa kelas XI dari jurusan Rekayasa Perangkat Lunak dan Broadcasting berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan.

Rangkaian kegiatan terbagi menjadi tiga sesi utama, yakni:

- a. Penyuluhan Literasi Digital (Cyber Crime dengan Bp. AKP Jhehan Septiano Borti Leksono, S.Pd., M.H., Kesehatan Mental Digital dengan Sylvia Adriana Yayasan Peduli Kesehatan Mental, Komunikasi Digital oleh Dosen Universitas Mercu Buana)
- b. Pelatihan Desain Poster Digital, (Bijak dan Kreatif Didunia Maya dengan, Diva Natasya Mayang, Ajeng Putri Kurniawan, Indi Puan Maharani, dan Helni Setyawati., Kreatif Berkarya Aman Didunia Maya dengan Muhammad Fadlan Ichsan, Kezia Elvanda, Putri Artha, dan Diva Lovelia Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana).
- c. Produksi Podcast Edukatif. (dengan Muhammad bintang juliawan, Albert Alkalifa, dan Trisna Satya Mahardika Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana).



Gambar 3. Poster KPN

Seluruh kegiatan dilaksanakan secara luring di aula utama dan laboratorium multimedia sekolah. Tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa memberikan materi konseptual, demonstrasi praktik, serta pendampingan langsung kepada para peserta.

Tingkat kehadiran dan keterlibatan siswa sangat tinggi. Rata-rata kehadiran peserta mencapai 92% pada setiap sesi. Observasi lapangan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi, baik dalam sesi diskusi kelompok maupun pada saat menyusun konten kampanye. Peserta dibagi dalam beberapa kelompok kecil untuk memudahkan interaksi, pendalaman materi, dan pembagian tugas dalam produksi konten. *(Dokumentasi menunjukkan antusiasme siswa saat menyimak materi keamanan siber dan etika digital.)*



Gambar 4. Edukasi Cyber Crime dan Materinya



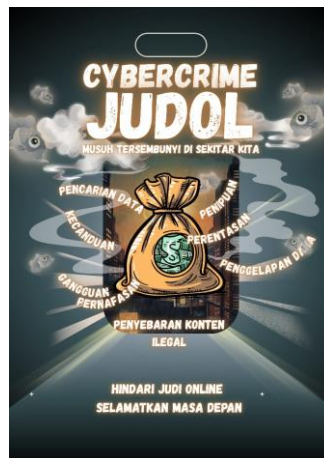
Gambar 5. Edukasi Kesehatan Mental & Materinya



Gambar 6. Edukasi Komunikasi



Gambar 7. Foto Bersama



Gambar 8. Desain Poster



Gambar 9. Edukasi Konten Podcast

3.2. Hasil Kuantitatif: Peningkatan Pengetahuan dan Kesadaran

Untuk menilai efektivitas kegiatan, dilakukan evaluasi menggunakan *pretest* dan *post-test* dengan 15 soal pilihan ganda dan 5 soal reflektif terbuka. Materi ujian mencakup tiga aspek utama: konsep literasi digital, jenis-jenis kejahatan siber, dan etika bermedia sosial.

Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata skor peserta sebesar 45,3. Setelah kegiatan, skor *post-test* meningkat signifikan menjadi 74,6, dengan selisih peningkatan sebesar 29,3 poin atau naik 64,6%.

Tabel 2. Peningkatan Skor Rata-rata Berdasarkan Indikator Pengetahuan

Indikator Pengetahuan	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Post-test</i>	Peningkatan (%)
Konsep Literasi Digital	42	71,8	71%
Jenis Kejahatan Siber	46	76,3	66%
Etika dan Keamanan Bermedia Sosial	48	76,3	59%



Gambar 10. Sesi Diskusi

Selain peningkatan kognitif, refleksi peserta menunjukkan perkembangan afektif. Berdasarkan kuesioner reflektif, 78% siswa menyatakan menjadi lebih selektif dalam membagikan informasi daring. Sebanyak 70% mulai menerapkan prinsip etika digital dalam aktivitas sehari-hari, seperti tidak menyebarkan informasi tanpa verifikasi dan menjaga privasi akun.



Gambar 11. Apresiasi Peserta

3.3. Produk Konten Edukatif: Poster dan Podcast

Program menghasilkan 15 poster digital dan 8 episode podcast edukatif sebagai luaran utama. Poster mengangkat isu-isu seperti "Lawan Hoaks!", "Awas Phishing", "Jangan Asal Klik", dan "Lindungi Data Pribadimu." Poster dicetak dan dipajang di ruang publik sekolah, sementara versi digitalnya diunggah melalui akun media sosial resmi sekolah.

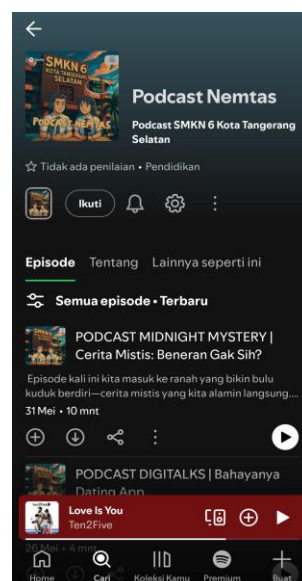
Podcast edukatif yang diproduksi siswa menggunakan gaya bahasa yang ringan, komunikatif, dan kontekstual dengan kehidupan remaja. Judul podcast antara lain: "*Jejak Digital Itu Nyata*," "*Bicara Etika di Instagram*," dan "*Remaja dan Privasi Online*." Podcast diputar di ruang kelas dan apel pagi serta didistribusikan ke OSIS dan guru BK sebagai media pembelajaran alternatif.



Gambar 12. Poster “Lindungi Data Pribadimu” Karya Kelompok 3

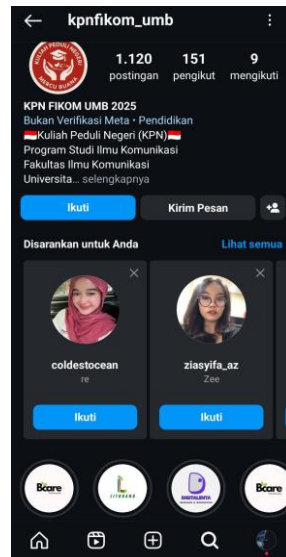


Gambar 13. Proses Rekaman Podcast Menggunakan Perangkat Audio Sederhana



Gambar 14. Link Podcast:

<https://open.spotify.com/show/0L3vLtlRwZNRyZaxx95WW2?si=uxIbL-iSrWK0vDyLZ3bWQ>



Gambar 15. Link Instagram:

https://www.instagram.com/kpnfikom_umb?igsh=bmRyNGE3cTVwa3Np



Gambar 16. Link Publikasi Media:

<https://www.instagram.com/p/DKljZ1ARJgF/?igsh=MTNlMTl0YzBncG9sZQ==>

3.4. Pembahasan: Dampak, Keunggulan, dan Keterbatasan Program

Pelaksanaan program “Membangun Ketahanan Digital Remaja melalui Literasi Siber dan Produksi Konten Edukatif” telah menghasilkan berbagai dampak positif yang dapat dianalisis melalui tiga dimensi utama, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari sisi kognitif, data *pretest* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman peserta terkait konsep literasi digital, jenis-jenis kejahatan siber, serta etika bermedia sosial. Peningkatan skor rata-rata pada setiap indikator pengetahuan (42 menjadi 71,8 untuk literasi digital; 46 menjadi 76,3 untuk jenis kejahatan siber; dan 48 menjadi 76,3 untuk etika bermedia) membuktikan bahwa pendekatan edukasi partisipatif mampu memperkuat kemampuan berpikir kritis dan kesadaran siswa terhadap risiko dunia maya.

Pada dimensi afektif, hasil kuesioner reflektif memperlihatkan bahwa mayoritas peserta mulai menerapkan prinsip etika digital dalam kehidupan sehari-hari, seperti tidak menyebarkan informasi tanpa verifikasi, menjaga privasi akun, dan bersikap lebih selektif dalam membagikan

konten. Sikap kritis ini sejalan dengan tujuan program untuk membentuk karakter digital yang bertanggung jawab. Sementara itu, dari dimensi psikomotorik, keterampilan produksi konten edukatif—baik berupa poster digital maupun podcast—mengalami perkembangan pesat. Peserta mampu merancang pesan kampanye, mengoperasikan perangkat dan aplikasi desain, serta menyajikan informasi dalam format kreatif yang mudah dipahami teman sebaya.

Keunggulan program terletak pada relevansi tema dengan realitas kehidupan remaja di era digital. Materi yang diberikan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan kontekstual, sehingga siswa dapat langsung menghubungkannya dengan pengalaman mereka sehari-hari di media sosial. Pendekatan partisipatif yang digunakan membuat siswa tidak sekadar menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor utama yang terlibat dalam perencanaan, produksi, dan distribusi konten. Kolaborasi lintas pihak—melibatkan dosen, mahasiswa, guru, dan siswa—juga menjadi nilai tambah penting, karena menciptakan jejaring pembelajaran yang saling menguatkan serta membuka peluang untuk keberlanjutan program.

Meski demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang dihadapi selama pelaksanaan. Durasi kegiatan yang relatif singkat membatasi ruang eksplorasi materi secara mendalam, sehingga beberapa topik lanjutan seperti keamanan data lanjutan dan strategi mitigasi serangan siber tidak sempat dibahas secara komprehensif. Selain itu, masih terdapat ketimpangan keterampilan teknis antar siswa; sebagian peserta belum terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis atau perangkat audio untuk produksi podcast, sehingga memerlukan pendampingan lebih intensif. Keterbatasan fasilitas produksi di sekolah, seperti jumlah perangkat komputer dan alat rekam yang terbatas, juga menjadi tantangan tersendiri, meskipun dapat diatasi dengan strategi kerja kelompok dan pembagian waktu penggunaan peralatan.

Potensi pengembangan program di masa mendatang cukup besar. Modul yang telah digunakan selama kegiatan dapat dikembangkan menjadi e-learning berbasis literasi digital, sehingga materi dapat diakses secara berkelanjutan oleh siswa dan guru. Kegiatan ini juga dapat direplikasi di sekolah lain dengan penyesuaian terhadap konteks lokal, terutama pada wilayah dengan tingkat kerentanan tinggi terhadap hoaks dan kejahatan siber. Pelibatan guru dan OSIS sebagai agen literasi digital menjadi strategi penting untuk memastikan keberlanjutan dan pelestarian nilai-nilai yang telah ditanamkan selama program berlangsung.

Secara keseluruhan, temuan ini memperlihatkan bahwa pendekatan service-learning dengan integrasi produksi konten edukatif tidak hanya efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan digital remaja, tetapi juga membentuk sikap kritis dan etis yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dunia maya. Keberhasilan ini didukung oleh kolaborasi multi-pihak, relevansi materi, serta metode pembelajaran yang interaktif, meski tetap memerlukan strategi lanjutan untuk mengatasi keterbatasan teknis dan waktu.

3.5. Refleksi dan Pembahasan Ilmiah

Pelaksanaan program ini memberikan kesempatan bagi tim pelaksana, guru pendamping, dan peserta didik untuk merefleksikan pengalaman belajar yang terjadi selama proses edukasi literasi digital. Refleksi yang dilakukan melalui diskusi kelompok, kuesioner terbuka, dan catatan lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis service-learning memunculkan keterlibatan emosional dan rasa kepemilikan yang tinggi pada peserta. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi turut berkontribusi dalam penciptaan produk edukatif yang relevan dengan kehidupan mereka.

Hasil kegiatan ini menguatkan temuan Livingstone dan Helsper (2007) yang menyatakan bahwa pengalaman langsung dalam proses belajar mampu meningkatkan kesadaran digital remaja, terutama ketika intervensi dilakukan melalui model edukasi berbasis praktik. Peningkatan skor pengetahuan dan perubahan sikap yang signifikan pada peserta menunjukkan bahwa pembelajaran yang terintegrasi dengan produksi karya kreatif mampu memperdalam pemahaman sekaligus menanamkan nilai etis dalam penggunaan teknologi.

Dari perspektif teori literasi digital yang dikemukakan oleh Eshet-Alkalai (2004), program ini berhasil mengembangkan tiga dimensi utama: keterampilan kognitif (kemampuan berpikir kritis dan memilah informasi), keterampilan teknis (mengoperasikan perangkat dan aplikasi

digital), serta kesadaran etis (tanggung jawab sosial dalam penggunaan media). Ketiganya tercermin dalam peningkatan indikator pengetahuan, perubahan perilaku daring peserta, dan kualitas luaran berupa poster serta podcast.

Pendekatan kolaboratif yang melibatkan mahasiswa, dosen, guru, dan siswa juga selaras dengan rekomendasi Park dan Na (2021) yang menekankan bahwa kolaborasi lintas pihak memperkuat efektivitas edukasi literasi digital, terutama dalam mengatasi kesenjangan keterampilan teknis dan memitigasi risiko kejahatan siber. Selain itu, keterlibatan guru BK dan OSIS selama proses pendampingan menunjukkan potensi keberlanjutan program karena nilai-nilai yang ditanamkan dapat diintegrasikan dalam kegiatan sekolah sehari-hari.

Namun, refleksi juga mengungkap tantangan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan program berikutnya. Durasi kegiatan yang terbatas menjadi hambatan dalam eksplorasi materi lanjutan, sementara ketimpangan keterampilan teknis peserta memerlukan strategi pendampingan yang lebih personal. Keterbatasan fasilitas produksi juga membatasi variasi konten yang dihasilkan, meskipun hal ini dapat diatasi dengan inovasi penggunaan sumber daya yang ada dan pembagian peran secara efektif dalam kelompok.

Secara ilmiah, program ini membuktikan bahwa integrasi antara teori literasi digital, model service-learning, dan produksi konten kreatif tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memberikan dampak sosial yang nyata. Pendekatan ini dapat direplikasi di sekolah lain dengan penyesuaian konteks lokal, serta diperkuat dengan modul e-learning untuk keberlanjutan pembelajaran. Dengan demikian, program ini berkontribusi pada penguatan ketahanan digital remaja dan menjadi model praktik baik bagi kegiatan pengabdian masyarakat berbasis hasil riset.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat dengan judul "*Membangun Ketahanan Digital Remaja melalui Literasi Siber dan Produksi Konten Edukatif*" yang dilaksanakan di SMKN 6 Tangerang Selatan telah mencapai tujuannya dalam meningkatkan literasi digital siswa melalui pendekatan service-learning. Program ini terdiri atas penyuluhan, workshop desain poster, dan pelatihan produksi podcast yang menghasilkan luaran edukatif berbasis teknologi dan kreatif.

Evaluasi hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman peserta, baik secara kognitif (dilihat dari hasil *pretest* dan *post-test*), afektif (refleksi sikap), maupun psikomotorik (kemampuan produksi konten). Hasil utama program meliputi 15 desain poster digital, 8 episode podcast edukatif bertema literasi digital, satu artikel ilmiah pengabdian masyarakat, satu laporan kegiatan, dan satu modul pelatihan literasi digital. Selain itu, program ini turut mendorong partisipasi aktif siswa dan membuka ruang kolaboratif antara mahasiswa, dosen, dan guru.

Kelebihan program ini adalah pada integrasi antara edukasi literasi digital dan produksi konten yang aplikatif, dengan pendekatan berbasis masalah yang kontekstual. Adapun keterbatasannya mencakup durasi kegiatan yang singkat serta keterbatasan fasilitas produksi. Untuk pengembangan ke depan, program ini dapat direplikasi dengan menambahkan komponen pelatihan lanjutan bagi guru serta penyusunan e-modul interaktif untuk keberlanjutan literasi digital di lingkungan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih juga disampaikan kepada Yayasan Peduli Kesehatan Mental, Polisi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercubauana Jakarta, Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Tangerang Selatan, pimpinan SMKN 6 Tangerang Selatan atas kerja sama dan dukungannya dalam

pelaksanaan program ini, serta kepada para fasilitator mahasiswa dan seluruh peserta siswa kelas XI yang telah berpartisipasi aktif selama rangkaian kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2013). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 85–98. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v2i1.36>
- Al-Hakim, L. (2020). Strategi penguatan literasi digital siswa sekolah menengah di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(2), 111–121.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. In C. Lankshear & M. Knobel (Eds.), *Digital literacies: Concepts, policies and practices* (pp. 17–32). Peter Lang Publishing.
- Budiman, M. A. (2022). Literasi digital di kalangan remaja: Studi kasus perilaku bermedia sosial di kalangan pelajar SMA. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(1), 33–45.
- Fauzi, A., & Pratiwi, D. F. (2021). Penerapan model project-based learning berbasis media digital untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 215–225.
- Hariyadi, R., & Maulidiyah, N. (2021). Literasi digital dan dampaknya terhadap etika bermedia sosial. *Komunika: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 15(2), 215–231.
- Kurniawan, R., Puspita, R. D., & Rahman, A. (2019). Peningkatan literasi digital siswa melalui pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 7(1), 12–20.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671–696. <https://doi.org/10.1177/1461444807080335>
- Lutfi, A. (2020). Urgensi literasi digital bagi siswa sekolah menengah: Tinjauan dari perspektif pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 100–113.
- Maulida, R. (2021). Implementasi digital storytelling dalam pembelajaran daring di masa pandemi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 50–60.
- Nasution, A. A., & Simarmata, J. (2020). Podcast sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 115–121.
- Park, Y., & Na, E. Y. (2021). Digital media literacy education for the youth: A meta-analysis of intervention effects. *Educational Technology Research and Development*, 69(2), 765–788. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-09987-2>
- Pertiwi, H. P., & Nugraha, D. (2020). Penerapan podcast dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 8(1), 55–64.
- Rahmawati, F., & Amalia, R. (2019). Etika digital dan tanggung jawab bermedia sosial di kalangan siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(3), 181–189.
- Rizki, D. (2021). Literasi media digital sebagai benteng perlindungan dari hoaks di era post-truth. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 4(2), 101–113.
- Santosa, H. (2017). Digital literacy: A requirement for 21st century digital learning. *Jurnal Teknodik*, 21(1), 1–10.
- Siregar, L. S. (2020). Pengaruh literasi digital terhadap perilaku aman di internet pada remaja. *Jurnal Psikologi Insight*, 2(2), 88–97.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Utomo, B., & Darmawan, D. (2022). Strategi penguatan literasi digital di kalangan remaja. *Prosiding Seminar Nasional Literasi Digital 2022*, 98–106.