


Open Access

LITERASI DIGITAL UPAYA PENCEGAHAN KENAKALAN REMAJA DI ERA TEKNOLOGI

Tunjung Bayu Sinta^{*1}, Hanifah², Harjanti³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mitra Husada Karanganyar, Indonesia

*Corresponding Author: tunjungbayusintaa@gmail.com

<p>Info Article</p> <p>Received : 01 Januari 2026</p> <p>Revised : 03 Februari 2026</p> <p>Accepted : 04 Maret 2026</p> <p>Publication : 31 Maret 2026</p>	<p>Abstract: <i>The rapid development of digital technology has a significant impact on adolescent behavior, including the emergence of various forms of juvenile delinquency in cyberspace. In 2024, the Indonesian Child Protection Commission (KPAI) recorded 41 cases of children becoming victims of pornography and cybercrime, with the most reports related to sexual crimes and bullying in digital media. This community service activity was carried out at SMP Negeri 1 Tasikmadu Karanganyar, targeting seventh-grade students through providing socialization on digital literacy and efforts to prevent juvenile delinquency in the technological era. The activity began with a pretest and ended with a posttest. The expected outcome of this community service activity is to instill an understanding among adolescents about efforts to prevent juvenile delinquency in the technological era.</i></p>
<p>Keywords: Digital Literacy, Juvenile Delinquency, Technology</p> <p>Kata Kunci: Literasi Digital, Kenakalan Remaja, Teknologi</p>	<p>Abstrak: Pesatnya perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh signifikan terhadap perilaku remaja termasuk munculnya berbagai bentuk kenakalan remaja di dunia maya. Pada tahun 2024 Komisi Perlindungan Anak Indonesia KPAI mencatat sebanyak 41 kasus anak yang menjadi korban pornografi dan kejahatan siber, dengan laporan terbanyak terkait kejahatan seksual serta perundungan di media digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tasikmadu Karanganyar dengan sasaran siswa dan siswi remaja kelas VII melalui pemberian sosialisasi tentang literasi digital upaya pencegahan kenakalan remaja di era teknologi. Kegiatan diawali dengan pretest dan diakhiri dengan posttest. Hasil yang diharapkan pada kegiatan pengabdian ini yaitu menanamkan pemahaman kepada remaja tentang upaya pencegahan kenakalan remaja di era teknologi.</p>
<p>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</p> 	

INTRODUCTION

Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk pola hidup dan perilaku remaja. Di era digital saat ini, remaja merupakan salah satu kelompok yang paling aktif dalam memanfaatkan teknologi terutama internet dan media sosial. Akses yang luas dan mudah terhadap informasi di dunia maya memberikan peluang besar bagi pengembangan diri dan kreativitas remaja namun juga membawa resiko yang tidak dapat diabaikan seperti terpapar konten negatif, *cyberbullying*, pornografi hingga terlibat dalam perilaku menyimpang lainnya (Silitonga, 2023).

Kenakalan remaja merupakan permasalahan sosial yang kian kompleks di era digital. Jika dahulu kenakalan remaja lebih banyak terjadi di ruang fisik, kini muncul pula dalam bentuk kenakalan di dunia maya (*cyber delinquency*), seperti penyebaran ujaran kebencian, penipuan daring, hingga kecanduan permainan online. Fenomena ini menunjukkan pentingnya pembekalan kemampuan literasi digital bagi remaja agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara bijaksana, bertanggung jawab, serta sesuai dengan norma dan etika.

Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis dalam menyikapi informasi yang diperoleh, memahami hak dan kewajiban sebagai pengguna digital, serta menjaga keamanan dan etika dalam berinteraksi secara daring. Melalui literasi digital yang baik, remaja diharapkan mampu memilah informasi, menghindari pengaruh negatif dunia maya serta mengembangkan potensi diri secara positif (Yolanda, 2024).

Pada tahun 2024 Komisi Perlindungan Anak Indonesia KPAI Tahun 2024 mencatat sebanyak 41 kasus anak yang menjadi korban pornografi dan kejahatan siber, dengan laporan terbanyak terkait kejahatan seksual serta perundungan di media digital. Permasalahan ini terutama dipicu oleh ketidakseimbangan antara pesatnya perkembangan teknologi dan media sosial dengan masih rendahnya kemampuan literasi digital pada anak – anak maupun orang tua. Berdasarkan hasil indeks Literasi Digital Indonesia yang diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) pada tahun 2021, tingkat literasi digital nasional berada pada skor 3,49. Nilai tersebut menunjukkan bahwa posisi Indonesia berada pada kategori sedang dalam skala penilaian 0 hingga 5. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang pentingnya literasi digital agar terhindar dari

kenakalan remaja ditengah kemajuan teknologi yang terus berkembang.. Oleh karena itu untuk mencegah agar dampak kenakalan remaja tidak meluas bagi anak – anak di Kabupaten Karanganyar maka perlu dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat tentang “Literasi Digital Upaya Pencegahan Kenakalan Remaja di Era Teknologi”.

METHOD

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di ruang kelas VII SMP N 1 Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar. Kegiatan dilakukan melalui beberapa tahap antara lain observasi, penyusunan materi, dan pelaksanaan sosialisasi. Tahap pertama tim pengabdian melakukan observasi awal survey untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa tentang kenakalan remaja di era teknologi. Selain itu, observasi terhadap mitra dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dalam menyampaikan informasi terkait literasi digital upaya pencegahan kenakalan remaja di era teknologi. Tahap kedua pembuatan materi pengabdian diperoleh dari sejumlah literatur dan regulasi disesuaikan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan yaitu dalam bentuk powerpoint dan video edukasi. Tahap ketiga pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan pada siswa kelas VII diawali dengan pelaksanaan *pretest* kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi dan diakhiri dengan tahap evaluasi melalui *posttest*.

RESULTS AND DISCUSSION

Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan pembentukan tim pengabdian kepada masyarakat agar berjalan dengan teratur dan sistematis. Setiap anggota tim pengabdian masyarakat memiliki tugas masing – masing seperti persiapan sarana dan prasarana serta persiapan pemberkasan terkait administrasi perijinan kepada pihak sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tiga materi yang sudah disusun oleh tim pengabdian, materi pertama pembahasan tentang apa saja yang termasuk dalam komponen literasi digital. Materi kedua jenis kenakalan remaja di era teknologi dan materi ketiga yaitu dampak kenakalan digital. Tahapan pertama sebelum pemberian materi oleh tim pengabdian yaitu persiapan dengan melakukan *survey* pendahuluan untuk melihat kenyataan di SMP N 1 Tasikmadu Karanganyar. Pengabdian ini diikuti oleh 35 siswa kelas VII.

Sebelum kegiatan dimulai siswa diminta mengisi kuesioner pre-test yang bertujuan menggali sejauh mana pemahaman siswa tentang literasi digital. Setelah kegiatan selesai, kuesioner yang sama diujikan kembali sebagai post-test. Kuesioner tersebut memuat

empat aspek utama, yaitu: (a) pemahaman tentang komponen literasi digital; (b) kenakalan remaja di era teknologi; (c) dampak kenakalan digital; (d) cara mengatasi kenakalan remaja di era digital. Dengan demikian, instrumen ini berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai tolok ukur efektivitas kegiatan literasi digital. Setelah dilakukannya pre test kemudian tim melakukan penyuluhan terkait materi literasi digital untuk mengatasi kenakalan remaja. Setelah kegiatan penyuluhan dilaksanakan, dilakukan posttest untuk mengukur kembali tingkat pengetahuan siswa dengan menggunakan pertanyaan yang sama seperti pada pre test.

Tabel 1 Perolehan rata – rata pelaksanaan pretest dan posttest

Aspek yang Diukur	Skor Rata-rata Pre-test	Skor Rata-rata Post-test	Keterangan
Komponen literasi digital	52	84	Naik 32 poin
Kenakalan remaja di era teknologi	48	80	Naik 32 poin
Dampak kenakalan digital	45	82	Naik 37 poin
Cara mengatasi kenakalan digital	56	88	Naik 32 poin

Peningkatan rata – rata sebesar 32-37 poin menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berdampak signifikan terhadap pemahaman dan sikap siswa. Sebagian besar siswa mengaku baru mengetahui bahwa kecanduan *gadget*, *cyberbullying*, penyebaran konten negatif, penipuan dan kejahatan *siber* termasuk dalam kenakalan remaja di era teknologi. Antusiasme siswa terlihat dari partisipasi aktif mereka selama proses diskusi bersama tim pengabdian. Tim pengabdian menyampaikan materi sementara para siswa turut berbagi pengalaman mengenai berbagai bentuk kenakalan remaja di era teknologi yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Pertanyaan pertama yaitu mengapa literasi digital penting bagi remaja. Literasi digital sangat penting bagi remaja karena mereka adalah generasi yang tumbuh bersama teknologi. Tanpa pemahaman yang cukup, remaja rentan terhadap dampak negatif seperti penyebaran *hoaks*, *cyberbullying*, kecanduan media sosial, hingga eksploitasi online. Diharapkan adanya literasi digital remaja dapat menggunakan teknologi untuk hal – hal positif seperti belajar, berkreasi dan berkomunikasi secara sehat (Simangunsong, 2025).

Pertanyaan kedua yaitu bagaimana perkembangan teknologi dapat memengaruhi perilaku remaja. Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh besar terhadap perilaku remaja, baik secara positif maupun negatif. Di sisi positif, teknologi memudahkan akses informasi, memperluas wawasan dan menyediakan berbagai media untuk belajar dan berkreasi. Banyak remaja yang bisa menyalurkan bakat dan minatnya melalui platform digital. Namun di sisi lain kemajuan teknologi juga membawa

tantangan. Banyak remaja menjadi lebih individualis dalam berinteraksi secara langsung serta terpengaruh oleh konten negatif di internet. Selain itu, munculnya media sosial sering kali memicu perilaku tidak sehat seperti membandingkan diri, mencari pengakuan berlebihan, hingga terlibat dalam kenakalan seperti perundungan atau penyebaran konten yang tidak pantas (Putra, 2024).



Gambar 1. Dosen memberikan materi

Literasi digital diharapkan memberikan manfaat bagi remaja agar tidak melakukan kenakalan remaja di era teknologi. Siswa dapat belajar membedakan informasi yang benar dan salah, memahami privasi dan keamanan data pribadi, serta menggunakan media sosial secara sehat. Literasi digital harus ditanamkan sejak dini agar remaja mampu menghadapi tantangan di era teknologi ini dengan bijak. Dengan pemahaman yang tepat remaja dapat menggunakan teknologi sebagai sarana pengembangan diri bukan sebagai alat yang menyeret mereka ke dalam perilaku menyimpang (Kahfi, 2024).

Pertanyaan ketiga yaitu bagaimana cara remaja menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Penggunaan teknologi sebaiknya didasari oleh tujuan yang jelas seperti belajar berkomunikasi secara positif atau mengembangkan kreativitas bukan hanya untuk hiburan berlebihan. Dalam berinteraksi di dunia maya, remaja perlu menjaga etika dan kesopanan misalnya dengan tidak menyebarkan ujaran kebencian, *hoaks*, atau melakukan *cyberbullying*. Selain itu penting untuk melindungi privasi diri dengan cara tidak menyebarkan informasi pribadi secara sembarangan serta menggunakan kata sandi yang aman dan kuat.

Selanjutnya Muttabiah (2021) menyatakan remaja juga harus mampu mengatur waktu penggunaan gadget agar tidak mengganggu aktivitas belajar maupun interaksi

sosial di dunia nyata. Mereka perlu belajar menyaring informasi yang diterima sebelum mempercayai atau menyebarkannya dengan cara memeriksa kebenaran sumber berita dan menghindari konten yang provokatif. Teknologi seharusnya dimanfaatkan untuk hal – hal positif, dengan bersikap bijak dan bertanggung jawab remaja dapat menjadi teladan digital yang mampu menggunakan teknologi untuk mendukung masa depan yang lebih baik.



Gambar 2. Pengerjaan post test siswa

CONCLUSION

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah terlaksana dengan baik dan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pengetahuan serta pemahaman siswa kelas VII. Hal ini dibuktikan melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata – rata pada seluruh aspek yang diukur yaitu komponen literasi digital, kenakalan remaja di era teknologi, dampak kenakalan remaja, serta cara mengatasi kenakalan remaja dengan kenaikan sebesar 32-37 poin. Hal ini menandakan bahwa kegiatan literasi digital yang dilaksanakan efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa. Selain peningkatan hasil evaluasi, antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung juga menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kondisi dan pengalaman mereka sehari – hari. Siswa menjadi lebih memahami bahwa berbagai perilaku seperti kecanduan *gadget*, *cyberbullying*, penyebar konten negatif, dan kejahatan siber termasuk dalam bentuk kenakalan remaja di era teknologi. Melalui literasi digital, siswa diharapkan mampu bersikap lebih bijak dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi, memahami pentingnya etika digital, menjaga privasi, serta memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang positif dan produktif.

REFERENCES

- Kahfi, I. (2024). TRANSFORMASI PENDIDIKAN AKHLAK DALAM MENGATASI PENYIMPANGAN PERILAKU SOSIAL REMAJA DI ERA DIGITAL (Doctoral dissertation, Universitas PTIQ Jakarta).
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Hawa, A. M. (2021). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK. *JANACITTA*, 4(2).
- Pangestu, M. A. A., & Christin, M. (2022). ANALISIS STRATEGI KOMUNIKASI PROGRAM INDONESIA MAKIN CAKAP DIGITAL KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3272–3280.
- Putra, R. D., & Nurhadiyanto, L. (2024). PENYALAHGUNAAN INSTAGRAM DAN IMPLIKASINYA DALAM KENAKALAN REMAJA BERBENTUK TAWURAN. *IKRA-ITH Humaniora: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 8(2), 385–397.
- Reza, H. (2024). PERAN KOMISI PERLINDUNGAN ANAK INDONESIA (KPAI) DALAM MENGATASI KEKERASAN SEKSUAL TERHADAP ANAK.
- Silitonga, P. (2023). PENGARUH POSITIF DAN NEGATIF MEDIA SOSIAL TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL, PSIKOLOGIS, DAN PERILAKU REMAJA YANG TIDAK TERBIASA DENGAN TEKNOLOGI SOSIAL MEDIA DI INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(4), 13077–13089.
- Simangunsong, A., Barus, E. B. B. E. B., & Hasugian, P. S. (2025). PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA ANAK DAN REMAJA DALAM PENGGUNAAN INTERNET SEHAT DAN AMAN. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(1), 97–105.
- Yolanda, A., & Pramudyo, G. N. (2024). LITERASI DIGITAL SEBAGAI SARANA MENCEGAH PERILAKU CYBERBULLYING PADA REMAJA KOTA TANGERANG DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 8(1), 161–172.