

Sosialisasi Pengembangan Karakter Remaja di Era Digitalisasi Untuk Mewujudkan Remaja Yang Cerdas Tangguh Dan Berintegritas

Dliyaul Latifa¹Lindya Rossita Handoko², M. Sifa'urrohman³ Kholifatus Sholihah⁴

¹Teknik Informatika, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

*Email koresponden: diyala228@gmail.com

ARTIKEL INFO

Article history
Received:09/06/2025
Accepted:
10/06/2025
Published:
05/12/2025

Kata kunci:

Digitalisasi,
Karakter, Remaja,
Pengembangan,
Media, Sosial,

ABSTRAK

Digitalisasi yang berkembang semakin pesat membawa dampak signifikan terhadap karakter remaja, di mana pengaruh teknologi dan media social dapat membentuk perilaku maupun identitas diri remaja. Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk memaknai karakter remaja di era digital serta melihat peran orang tua, sekolah, dan lingkungan sekitar dalam menghadapi tantangan digitalisasi. Metode yang digunakan mencakup sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi yang dilakukan melalui koordinasi dengan pihak Saka Wira Kartika jatirogo. Hasil dari penelitian ini, mendapatkan penemuan bahwa masih ada bahkan banyak dari orang tua tidak terlalu memperhatikan kegiatan anak-anaknya dalam pemanfaatan teknologi. Selain itu, banyak remaja yang merasa kehilangan arah dan jati diri akibat pengaruh negative dalam bermedia social. Dapat disimpulkan penelitian ini menekankan bagaimana pentingnya peran orang tua, sekolah, dan lingkungan sekitar diperlukan dalam pendampingan remaja menghadapi era digital, yang bertujuan agar remaja terhindar dari dampak negatif teknologi sekaligus membentuk karakter yang positif, supportif, dan peka terhadap lingkungan. Dengan demikian, kolaborasi antar keluarga, institusi Pendidikan dan Masyarakat menjadi kunci dalam pengembangan karakter remaja yang adaptif dan resilient di tengah pesatnya digitalisasi.

ABSTRACT

Keywords:

Digitalization,
Character, Teenager,
Development, Social,
Media,

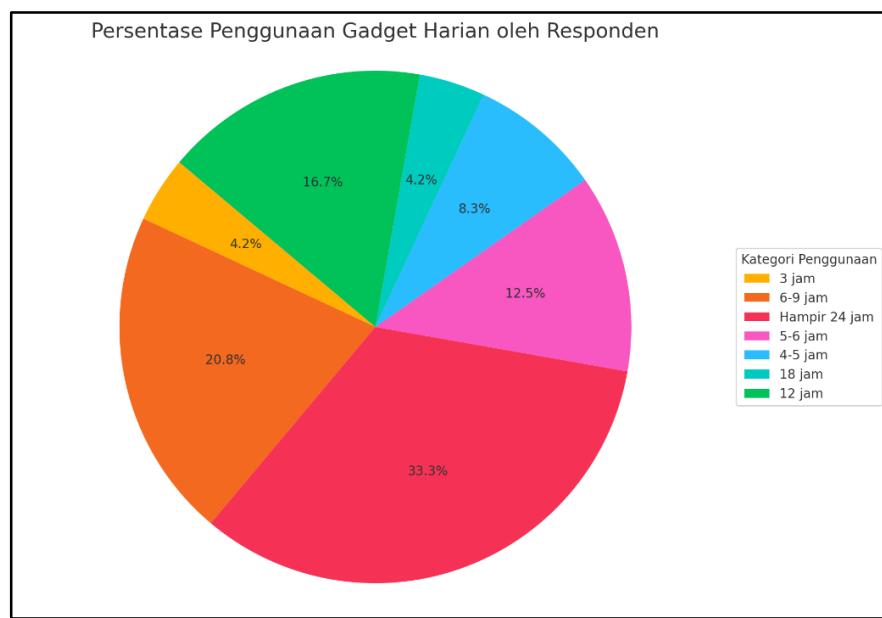
Rapidly growing digitalization has a significant impact on adolescent character, where the influence of technology and social media can shape adolescent behavior and self-identity. the activities of this study have the intention to interpret the character of adolescents in the digital era as well as to see the duties of parents, schools, and the surrounding environment in facing the challenges of digitalization. The methods used include socialization, training, and evaluation conducted in coordination with Saka Wirakartika Jatirogo. The results of this study found that there are still many parents who pay less attention to their children's activities in the use of technology. In addition, many teenagers feel that they have lost their direction and identity due to the negative influence of social media. It can be concluded that this socialization emphasizes the importance of the duties of parents, schools, and the surrounding environment in assisting adolescents to face the digital era, which aims to avoid the negative impact of technology while forming positive, supportive, and environmentally sensitive characters. Thus, collaboration between families, educational institutions and communities is key in developing adaptive and resilient adolescent characters in the midst of rapid digitalization.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada zaman sekarang ini semakin berkembang sangat pesat, perkembangan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap karakter remaja secara global. Pada zaman ini, banyak pengguna teknologi itu dari kalangan remaja. dengan begitu remaja itu sangat membutuhkan penguatan karakter pada dirinya agar tidak salah arah dalam menggunakan teknologi di dunia digital ini. Sekitar 70% remaja di dunia terpapar konten digital, hal tersebut berpotensi dalam mempengaruhi nilai-nilai moral, sosial, dan emosional mereka (UNESCO, 2021). Selain itu, penggunaan teknologi apalagi sosial media yang berlebihan itu dapat mengakibatkan meningkatnya kecemasan, berkurangnya empati, dan menyebarnya tindakan cyberbullying di kalangan remaja (Sense, 2022).

Sementara riset kementerian PPPA (2023) menunjukkan bahwa 65% remaja mengaku telah mengalami perundungan online dan hanya 20% yang memahami literasi digital secara detail. Ini menunjukkan perlunya penguatan karakter remaja supaya remaja itu bisa menyesuaikan diri terhadap dinamika digital tanpa kehilangan jati diri dan nilai-nilai moral di kehidupan nyata maupun dunia maya. fenomena ini memicu terjadinya degradasi karakter generasi remaja jika tidak diimbangi dengan pendampingan yang tepat. Di sisi lain, lingkungan sekitar seringkali belum siap menghadapi tantangan seperti itu, sehingga ini menimbulkan kesenjangan pengawasan dan pendampingan.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan terhadap anggota Saka Wirakartika Koramil 0811/09 Jatirogo (Mei 2024), menunjukkan bahwa: 72% responden (remaja madya) menghabiskan waktunya >5jam/hari untuk mengakses media sosial dan menggunakan gadget dan hanya 28% orang tua yang aktif dalam mengawasi dan mendiskusikan penggunaan teknologi dengan anak. Dari responden tersebut sekitar 45% mengaku telah kecanduan oleh konten digital. Fakta ini diakibatkan oleh minimnya literasi digital yang membuat para remaja seringkali kehilangan arah dan jati dirinya. Kondisi ini memerlukan campur tangan dari berbagai pihak seperti orang tua, sekolah, maupun lingkungan Masyarakat.



Gambar 1. Persentase penggunaan media sosial responden perhari

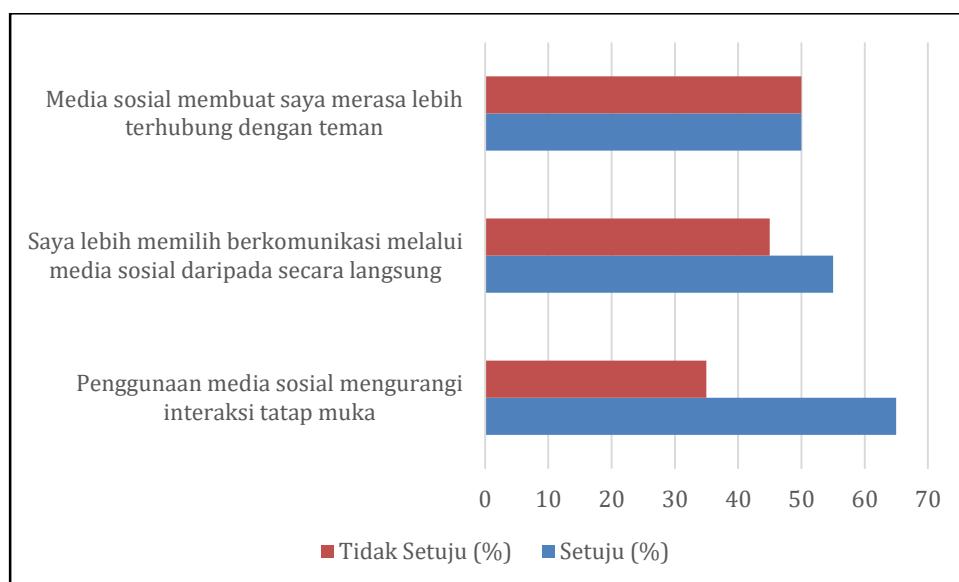
Berdasarkan survei juga menghasilkan data bahwasanya mayoritas remaja itu mengaku dan merasa bahwa dari penggunaan gadget yang berlebihan ini membuat remaja merasa bahwa mereka kurang berkomunikasi atau berinteraksi sosial dan mengurangi intensitas belajarnya. Selain itu terkadang remaja itu masih labil dan merasa sulit dalam membedakan informasi yang asli dan informasi yang palsu dari dunia maya. Hal ini dapat berdampak negatif pada mental dan ketenangan remaja. Pengaruh sosial media terhadap kesehatan mental di sak wirakartika akan dipaparkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Persentase pengaruh media sosial terhadap kesehatan mental

Pernyataan	Setuju(%)	Tidak Setuju(%)
Media sosial membuat saya merasa tertekan	60	40
Saya merasa lebih percaya diri di sosial media	45	55
Saya kesulitan membedakan informasi benar/palsu	70	30

Hasil diatas menunjukkan bahwa 60% responden itu tertekan akibat media sosial, karena terkadang kita merasa harus tampil sempurna di media sosial, itu disebabkan oleh rasa ketakutan atas hinaan atau diremehkan orang di dunia maya yang mengarah ke perilaku cyber bullying, . sementara 70% dari responden itu mengakui bahwa mereka kesulitan dalam membedakan informasi atau berita yang real dan berita yang hoaks.

Dilakukannya sosialisasi ini bertujuan untuk mengurangi kesenjangan yang terjadi dikalangan remaja. Beberapa aspek kehidupan remaja itu dapat dipengaruhi oleh dampak dari macam-macam platform digital, diantaranya adalah tentang cara bersosialisasi atau interaksi dengan orang lain, tingkat kepercayaan diri, serta sikap tanggung jawab dan empati kepada orang lain. Selain waktu yang dihabiskan dalam menggunakan media sosial, jenis konten yang dilihat juga memiliki pengaruh besar pada pengembangan karakter remaja. Impak media sosial terhadap interaksi sosial di saka wirakartika ditunjukkan pada dibawah.



Gambar 2. Persentase pengaruh media sosial terhadap interaksi sosial

Kesenjangan tersebut diantaranya adalah ketidaksetaraan pemahaman tentang dampak spesifik digitalisasi terhadap karakter remaja, kurangnya pembelajaran tentang pengembangan karakter di saka Wirakartika yang masih belum terintegritas dengan literasi digital, dan kurangnya kolaborasi yang melibatkan keluarga, sekolah, ataupun komunitas seperti pramuka secara bersamaan. Dengan adanya sosialisasi dan kuisioner ini bisa menjadi Solusi untuk pendekatan “Tri-Support System” yang mengkolaborasikan peran orang tua, guru, dan Pembina dalam pramuka untuk pendampingan remaja.

Tujuan dari penelitian ini untuk: Menganalisis pengaruh digitalisasi terhadap pembentukan karakter remaja di saka wirakartika, membekali remaja dengan keterampilan literasi digital, seperti berpikir kritis dan bertanggung jawab dalam bermedia sosial, memberikan rekomendasi atau arahan bentuk pendampingan yang tepat dalam penguatan karakter remaja. Urgensi ini terletak pada upaya pembentukan karakter remaja agar menjadi generasi yang Tangguh,

cerdas, berintegritas, dan berkarakter positif ditengah gempuran konten-konten digital yang dapat memberikan dampak negative pada diri kita. Sekaligus memperkuat jati diri dan karakter kita dari segi nilai moral maupun emosional.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan merupakan tahapan awal dalam kegiatan sosialisasi, dimana kita melakukan koordinasi dengan kepala Koramil 0811/09 untuk dapat memberikan sosialisasi kepada anggota Saka Wira Kartika dimana anggotanya terdiri dari remaja yang duduk di bangku SMA/SMK sederajat. Setelah disetujui, pihak Koramil akan memberitahukan mengenai kegiatan sosialisasi kepada anggota Saka Wira Kartika

2. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di aula Koramil 0811/09 Jatirogo dengan jumlah peserta sosialisasi 24 peserta yang terdiri dari 22 perempuan dan 2 laki-laki, dengan rentang usia 15-18 tahun. Sebelum masuk ke inti sosialisasi, peserta diwajibkan mengisi kuisioner yang berkaitan mengenai sosialisasi. Kuisioner ini bertujuan untuk mengukur bagaimana sikap remaja dalam menggunakan teknologi digital, yang nantinya akan diulas ketika evaluasi

3. Tahapan Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi dilaksanakan sebelum kegiatan diakhiri, dengan membuka sesi tanya jawab yang kemudian dijadikan sarana diskusi. Setelahnya, peserta diminta kembali untuk mengisi kuisioner yang disebar sebelum sosialisasi, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta mengenai materi yang telah disampaikan, juga untuk mengetahui pemahaman peserta sebelum dan sesudah sosialisasi dilaksanakan, kemudian kegiatan ditutup dengan pengisian barcode sertifikat dan sesi foto bersama.

C. HASIL KEGIATAN

1. Persiapan

Pada tanggal 2 Mei 2025, dilakukan koordinasi kepada pihak Koramil 0811/09 dan juga pembina Satuan Karya Wira Kartika Gugus Depan Koramil 0811/09 Jatirogo. Dikarenakan Kepala Koramil 0811/09 Jatirogo, pamong dan beberapa anggota TNI menghadiri dan mengawal jalannya kegiatan bersholawat, maka yang bisa mewakili hanya pembina Saka Wira

Kartika saja, Kak Sujatmiko. Koordinasi dilakukan dengan pembahasan waktu, tempat, tujuan, dan sasaran dari sosialisasi, yang kemudian diizinkan untuk melaksanakan sosialisasi kepada anggota Saka Wira Kartika yang berjumlah 24 anggota yang akan dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2025.



Gambar 3. Koordinasi dengan pihak Koramil 0811/09 Jatirogo

2. Pelaksanaan

Tanggal 18 Mei 2025, dilaksanakan kegiatan sosialisasi di aula Koramil 0811/09 Jatirogo dengan jumlah peserta 24 yang terdiri dari 22 perempuan dan 2 laki-laki yang merupakan anggota aktif Saka Wira Kartika Koramil 0811/09 Jatirogo, dengan rata-rata usia 15 – 18 tahun. Kegiatan dimulai pukul 14.00 WIB, peserta masuk ke dalam aula dan mengisi kuisioner sebelum kegiatan sosialisasi dilaksanakan. Setelah mengisi kuisioner, moderator membuka dan memandu jalannya kegiatan, dan dilanjutkan dengan sambutan oleh Pelda Zainal sebagai perwakilan Koramil 0811/09 Jatirogo, juga penyerahan cendramata kepada Pelda Zainal.



Gambar 4. Penyerahan cenderamata Kepada Pelda Zainal selaku perwakilan Koramil 0811/09 Jatirogo

Kegiatan dilanjutkan dengan sosialisasi mengenai “Pengembangan Karakter Remaja di Era Digitalisasi untuk Mewujudkan Remaja yang Cerdas, Tangguh, dan Berintegritas”, yang diberikan oleh mahasiswa program studi Teknik Informatika kelas TI-4A Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Materi yang diberikan meliputi pengertian digitalisasi, pengaruh digitalisasi terhadap remaja, peran orangtua dan lingkungan sekitar, tantangan di era digitalisasi, peluang, dampak positif, dampak negatif dalam bermedia sosial, dan sikap yang harus dilakukan remaja jika menyikapi pengaruh media sosial dan pemanfaatannya.

3. Evaluasi

Sebelum kegiatan diakhiri, dilaksanakan sesi tanya jawab yang kemudian dijadikan sebagai bahan diskusi bersama. Dimana peserta bertanya “Bagaimana cara memberikan edukasi kepada seorang ibu atau orangtua dimana sekarang banyak sekali orangtua yang jika anaknya menangis atau rewel langsung diberikan gadget, kan kemudian membuat anak-anak kecanduan gadget”. Solusi dari pertanyaan tersebut yaitu dengan pemahaman orang tua akan penggunaan gadget yang baik dan tepat merupakan langkah awal agar orang tua bisa menerapkan penggunaan gadget kepada anaknya. Disamping itu orang tua juga harus melakukan pengawasan dan pendampingan yang sesuai dan konsisten kepada anaknya saat menggunakan gadget.

Pemakaian gadget di kalangan remaja bahkan di kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan hal ini pasti mempunyai dampak negatif yang banyak terhadap anak. Pengenalan gadget terlalu dini kepada anak bisa membawa dampak positif ataupun negatif, tergantung bagaimana cara orang tua mengontrol dan mengarahkan anaknya (Showa et al., 2018). Hal ini menjadi keresahan tersendiri bagi para remaja dan orangtua karena banyak remaja bahkan balita kecanduan dalam penggunaan gadget, dan penggunaan yang tidak diawasi mengakibatkan anak-anak menonton video atau konten yang tidak seharusnya diakses oleh anak-anak.



Gambar 5. Sosialisasi

“Bagaimana sikap yang harus dilakukan ketika mendapatkan pesan yang mengarah kepenipuan dan juga bagaimana cara membedakan berita yang bersifat *real* atau *hoax*”. Karena maraknya pesan yang mengatas namakan pemerintah, instansi pendidikan yang berakhir kepada penipuan, bahkan pengiriman alamat website yang berujung kepada peretasan perangkat atau akun yang digunakan. Selain itu, banyaknya berita yang simpang siur membuat pengguna atau penerima berita harus bijak dalam menanggapi berita yang beredar di kanal digital.

Banyak informasi yang masuk dari berbagai arah, apalagi yang sensasional akan cepat tersebar. Terkadang pemahaman remaja dalam mengolah informasi itu masih terbatas, dengan meningkatkan skill berfikir kritis terhadap pesan media akan menjadikan remaja lebih bijak dalam penggunaan media sosial. Dalam realitinya berkembangnya pengguna internet semakin cepat belum diimbangi dengan kecermatan masyarakat dalam menyaring informasi yang diterima. ini berpeluang menjadikan mereka mudah terpengaruh efek buruk dari hoaks(Sulistiyowati, 2024).

Setelah sesi tanya jawab dan diskusi selesai dilakukan, kegiatan sosialisasi ditutup dan dilanjutkan dengan pengisian kembali kuisioner untuk mengetahui bagaimana pemahaman anggota Saka Wira Kartika sebelum dan sesudah sosialisasi mengenai pengembangan karakter remaja dilaksanakan. Pengisian kuisioner memakan waktu kurang lebihnya 5 – 10 menit, dilanjutkan dengan pengisian format sertifikat, dimana peserta akan langsung mendapatkan sertifikat digital yang dikirim melalui email. Kegiatan diakhiri dengan foto bersama dengan anggota Saka Wira Kartika Koramil 0811/09 Jatirogo.

Seluruh pengguna media sosial itu terus meningkat dan melebar, penggunanya itu tidak sekadar orangtua dewasa namun anak-anak juga banyak yang sudah menggunakan. Media sosial menjadi satu bilah pisau dimana ia itu bisa bermanfaat tetapi juga dapat membahayakan anak-anak. Manfaat media sosial itu banyak apabila penggunanya dapat memanfaatkan dengan baik, seperti komunikasi dengan keluarga dan teman jarak jauh, mendapatkan informasi penting atau berita-berita yang *update*. Namun semakin canggih media sosial, banyak orang yang menyalahgunakan hal tersebut. Seperti peniupuan belanja online, penyebar berita *hoaks*. Bahkan kejahatan media sosial banyak melibatkan anak-anak sebagai korban (Maulidya Ulfah, 2020). Dari penggunaan gadget ini beragam dampak yang akan dialami oleh remaja. Berdasarkan kuisioner beberapa point penting yang perlu dibahas adalah:

1. Ketergantungan pada Gadget

Hasil rata-rata penggunaan gadget yang tinggi yaitu >6 jam ini memunjukkan ketergantungan yang signifikan. Menurut penelitian oleh(Anderson et al., 2018), 95% remaja mempunyai akses ke smartphone, dan 45% mengaku sering online bahkan bisa dikatakan terus-menerus. Hal ini selaras dengan hasil kuisioner yang telah kami lakukan dimana hasilnya juga menunjukkan bahwa 55% responden itu menggunakan gadget lebih dari 6 jam per hari.

Mengapa ada banyak anak yang ketergantungan dengan gadget secara berlebih? Ini bisa disebabkan karena kurangnya pengawasan dari orang tua. Dengan begitu anak-anak terus kecanduan gadget sampai menghabiskan waktunya hanya untuk bermain didepan layar. Akibatnya banyak anak mengalami gangguan dalam waktu tidurnya, turunnya prestasi di bidang akademiknya bahkan bisa terganggu masalah sosial dan emosionalnya. Paparan media digital yang berlebihan berkorelasi dengan peningkatan risiko kecemasan dan depresi pada remaja, terutama jika tidak diimbangi dengan literasi digital dan pengawasan yang memadai(Seraj et al., 2021).

Melalui kegiatan Sosialisasi tentang Perkembangan Karakter Remaja Di Era Digitalisasi yang di laksanakan pada tanggal 18 Mei 2025 dengan sasaran anak SMA/SMK dengan jumlah 24 orang oleh mahasiswa program studi teknik informatika Universitas Nahdlatyl Ulama Sunan Giji Bojonegoro, diharapkan bisa membuka mata dan pikiran remaja agar lebih bijak dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi (Unisayogya, 2024).

2. Dampak Media Sosial

Sosialisasi pengembangan karakter remaja di era digitalisasi yang telah dilakukan di Saka Wirakartika Jatirogo menunjukkan bahwa pemakaian gadget dikalangan remaja memiliki dampak yang besar untuk kesehatan mental mereka. Dari hasil kuisioner kami terlihat bahwa sebagian besar remaja memainkan gadgetnya itu bisa sampai 6 jam lebih per hari, ini selaras dengan temuan penelitian oleh (Susilo et al., 2020).

Dalam kuisioner kami mengungkap bahwa 60% responden mengaku merasa cemas ketika tidak bisa mengakses gadget mereka. Ini memicu ketergantungan yang berlebihan terhadap teknologi dan mengakibatkan perasaan stress dan tidak puas. (Susilo et al., 2020) mencatat bahwa "paparan konten negatif dapat memicu perasaan cemas dan rendah diri di kalangan remaja," yang juga terlihat dalam hasil kuisioner kami, di mana banyak siswa mengaku merasa tertekan akibat perbandingan sosial di media social.

Sosialisasi yang kami lakukan menekankan pentingnya keseimbangan antara penggunaan gadget dan aktivitas fisik. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa hanya 30% siswa yang terlibat dalam kegiatan fisik secara rutin. Penelitian oleh (Susilo et al., 2020) menegaskan bahwa "kegiatan fisik dapat menjadi salah satu cara efektif untuk mengurangi akibat negatif dari keseringan menggunakan gadget".

3. Kesadaran diri dan identitas

Remaja sering merasa tertekan untuk memenuhi standar orang lain maupun standar yang biasanya ditetapkan di media sosial. Penelitian oleh (Egi Regita et al., 2024) memperlihatkan bahwa media sosial mempunyai efek yang sangat penting untuk persepsi diri dan pembentukan identitas remaja. Hasil kuisioner menunjukkan 45% responden mengaku merasa bingung tentang jati diri mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian (Egi Regita et al., 2024) yang menyatakan bahwa remaja itu sering terpacu pada informasi yang tidak benar di media sosial, ini bisa memengaruhi remaja dalam melihat jati dirinya dan dunia sekitarnya.

Media sosial seringkali membuat standar yang tidak realistik, yang bisa menimbulkan perasaan rendah diri dan ketidakpuasan terhadap diri sendiri. Ada sekitar 60% responden merasa tertekan untuk tampil sempurna di media sosial. Ini menunjukkan banyak remaja yang terpengaruh oleh perilaku dan ekspektasi yang ditetapkan media sosial. (Egi Regita et al., 2024) mencatat bahwa media sosial dapat berfungsi sebagai arena untuk eksplorasi identitas, tetapi juga dapat menjadi sumber tekanan yang signifikan.

Penilaian diri diperlukan selama proses eksplorasi yang dilakukan oleh kaum muda. Definisikan penilaian diri sebagai perspektif Anda sendiri. Dibentuk oleh nilai-nilai individu, keberhasilan dan keterampilan. Selama pencarian identitas, kaum muda terus mengevaluasi diri mereka sendiri. Ini menyatakan bahwa pembentukan identitas adalah proses yang melibatkan refleksi diri dan pengamatan dengan orang lain. Oleh karena itu, kaum muda sering melakukan interaksi sosial dengan orang lain untuk mendapatkan ide-ide mereka sendiri dari perspektif orang lain. Ini membantu kaum muda memahami diri mereka sendiri (Cldp.psikologi, 2024).

4. Interaksi Sosial

Gadget itu sangat memudahkan komunikasi, tapi di sisi lain interaksi sosial remaja di lingkungan menjadi berkurang. Dari hasil kuisioner menunjukkan bahwa 65% responden merasa interaksi sosial mereka menjadi sangat kurang. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Retalia et al., 2022) dimana dicatat bahwa meskipun gadget memudahkan komunikasi, mereka juga dapat

mengurangi kualitas interaksi secara langsung. Remaja cenderung menghabiskan lebih sedikit waktu untuk bertemu, ini akan mengakibatkan penurunan ketrampilan sosial dan hubungan interpersonal.

Dari hasil kuisioner menunjukkan bahwa 75% responden mampu memahami perasaan orang lain. Ini membuktikan bahwa gadget dan platform media sosial juga bermanfaat sebagai alat untuk membangun empati dan koneksi emosional. (Retalia et al., 2022) juga mencatat bahwa media sosial dapat memberikan ruang bagi remaja untuk berbagi pengalaman dan mendukung satu sama lain, yang dapat memperkuat ikatan sosial di antara mereka. Hal ini menunjukkan perlunya kesimbangan antara penggunaan teknologi, gadget ataupun media sosial dengan interaksi nyata dan tatap mula.

5. Pendidikan Karakter dan literasi digital

Pendidikan literasi digital menjadi benteng penting di kalangan remaja, terutama di era digitalisasi saat ini. Hasil sosialisasi yang kami lakukan menunjukkan bahwa ada banyak remaja yang belum memahami cara penggunaan teknologi dengan bijak. Dalam kuisioner 65% responden mengaku merasa sulit membedakan dan menilai kebenaran dari sebuah informasi yang mereka peroleh dari media sosial. Hal ini relevan dengan temuan dari (Rahim & Indah, 2024) , yang menekankan bahwa tidak hanya tentang keahlian teknis saja, tetapi juga pemahaman kritis terhadap informasi merupakan salah satu tujuan dari literasi digital.

Pendidikan literasi digital memiliki kedudukan penting untuk membentuk karakter remaja. Dengan memahami etika dan tanggung jawab dalam berinteraksi di dunia maya. Dalam sosialisasi, kami menekankan pentingnya mengajarkan remaja untuk berpikir kritis dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. (Rahim & Indah, 2024) menyatakan bahwa "pendidikan literasi digital yang efektif dapat membentuk remaja menjadi individu yang lebih bertanggung jawab dan kritis dalam menggunakan teknologi".

6. Peran Keluarga dan Sekolah

Hasil kuisioner yang kami lakukan menunjukkan bahwa 70% responden merasa pernah menyaksikan tindakan cyberbullying di media sosial. Ini menunjukkan remaja itu sangat rawan terhadap dampak negatif dari interaksi online. (Permatasari, 2022) menjelaskan bahwa cyberbullying dapat menyebabkan dampak serius bagi remaja, termasuk kecemasan, depresi, dan penurunan rasa percaya diri. Keterlibatan aktif orang tua dalam membimbing penggunaan teknologi sangat penting untuk membentuk perilaku digital yang sehat dan mencegah paparan

konten negatif(Gioia, 2018). Oleh karena itu, peran keluarga sangat krusial dalam bimbingan dan sokongan dari segi emosional agar melahirkan lingkungan yang aman bagi remaja.

Sekolah juga memiliki tanggung jawab besar dalam menangani isu cyberbullying. Dalam sosialisasi, kami menekankan pentingnya pendidikan karakter dan literasi digital sebagai bagian dari kurikulum. (Permatasari, 2022) menekankan bahwa sekolah juga memiliki tugas penting agar bisa melahirkan suasana dan lingkungan yang mendukung, di mana siswa merasa aman untuk melaporkan tindakan bullying tanpa takut akan stigma atau pembalasan.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan sosialisasi di Saka Wirakartika Jatirogo menunjukkan bahwa banyak remaja menggunakan gadget lebih dari 6 jam sehari, dengan media sosial sangat mempengaruhi cara mereka berhubungan. Meskipun gadget memiliki keuntungan, semakin banyak yang mengkhawatirkan penurunan interaksi tatap muka. Selain itu, sejumlah remaja menghadapi kesulitan membedakan informasi palsu dan merasa bingung mengenai identitas mereka karena pengaruh media sosial, meskipun ada yang justru lebih terbuka dalam mengekspresikan diri.

Di sisi lain, remaja menikmati berkomunikasi secara daring dan dapat memahami perasaan orang lain lewat media sosial, yang menunjukkan bahwa teknologi juga bisa memperkuat empati. Dukungan dari orang tua dan lembaga pendidikan dianggap sangat krusial, meskipun masih ada kebutuhan untuk memperbaiki pendidikan karakter dan keterampilan digital. Para responden mengungkapkan bahwa mereka telah menerima bimbingan yang baik mengenai penggunaan teknologi, tetapi masih diperlukan lebih banyak arahan agar tidak salah langkah.

Secara keseluruhan, remaja menunjukkan kemampuan untuk beradaptasi dengan tekanan dari gadget dan media sosial sambil terus belajar mengekspresikan diri. Dengan dukungan yang tepat dari orang tua dan sekolah, teknologi dapat dioptimalkan untuk pengembangan pribadi dan interaksi sosial yang konstruktif. Sosialisasi ini memberikan wawasan penting tentang penggunaan teknologi yang bijaksana di era digital, membantu remaja berkembang dengan karakter yang kuat dan kecakapan digital yang baik..

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang sudah ikut andil dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi pengembangan karakter remaja di era digitalisasi ini, yang telah dilaksanakan di Saka Wirakartika Jatirogo. Terimakasih banyak kepada para remaja yang telah berpartisipasi dalam sosialisasi dan pengisian kuisioner, serta berperan aktif dalam diskusi. Terima

kasih juga kami ucapan kepada para pembina dan pengurus Saka Wirakartika Jatirogo yang telah memberi dukungan dan fasilitas yang diperlukan saat dilaksanakannya acara ini. kami menghargai semua pihak yang sudah memberi masukan serta saran ketika proses penyusunan laporan ini. Harapan kami, hasil dari kegiatan ini bisa memberikan manfaat bagi kita semua dan menjadi langkah awal untuk pengembangan karakter remaja di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, M., And, & Jiang, J. (2018). *Teens, Social Media and Technology 2018*. <https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/>
- Clsd.psikologi. (2024). *“Siapakah Aku?” Krisis Identitas yang Biasa Dialami Remaja*. <https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2024/05/04/siapakah-aku-krisis-identitas-yang-biasa-dialami-remaja/>
- Egi Regita, Nabilah Luthfiyyah, & Nur Riswandy Marsuki. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Persepsi Diri dan Pembentukan Identitas Remaja di Indonesia. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 2(1), 46–52. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v2i1.830>
- Gioia, R. Di. (2018). *JRC SCIENCE FOR POLICY REPORT Young Children (0-8) and Digital Technology*. <https://doi.org/10.2760/294383>
- Maulidya Ulfah, M. P. . (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* <https://books.google.co.id/books?id=wzsBEAAAQBAJ&lpg=PA1&ots=uvtzLtOTJU&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q&f=false>
- Permatasari, A. A. (2022). Cyberbullying sebagai Kekerasan Berbasis Gender Online: Dampak terhadap Remaja serta Peran Keluarga. *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.22146/jwk.5201>
- Rahim, A., & Indah, M. (2024). Pentingnya Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 52.
- Retalia, R., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 139–149. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149>
- Sense, C. (2022). *The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens, 2021*. <https://www.commonssensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens-2022>
- Seraj, P. M. I., Habil, H., & Hasan, M. K. (2021). Investigating the Problems of Teaching Oral English Communication Skills in an EFL context at the Tertiary Level. *International Journal of Instruction*, 14(2), 501–516. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14228a>
- Showa, M., Di, T. T.-, Sungai, R., & Kab, D. (2018). *MENARA Ilmu Vol. XII, No.10 Oktober 2018. XII(10)*, 47–51.

- Sulistyowati, E. (2024). PERAN LITERASI DIGITAL REMAJA DALAM MENGHADAPI PENYEBARAN BERITA HOAKS. *Jurnal Komunikasi Pemberdayaan*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.47431/jkp.v3i1.401>
- Susilo, A., Nurliyana, N., & Pranata, I. G. Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Fisik dan Mental Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 9(2), 149–156.
- UNESCO. (2021). *Global education monitoring report, 2021/2: non-state actors in education: who chooses? who loses?* <https://doi.org/https://doi.org/10.54676/XJFS2343>
- Unisayogya. (2024). *Dampak Kecanduan Gadget pada Anak*. <https://www.unisayogya.ac.id/dampak-kecanduan-gadget-pada-anak/>