

Inovasi Penguatan Literasi Digital di Kalangan Remaja Kota Tasikmalaya Dalam Mendukung Capaian SDGS 2030

Fitrah Arya Ramadhan

Universitas Siliwangi

Email: dadanaria0@gmail.com

Yuda Amri Setiadi

Universitas Siliwangi

Email: yudaamri27@gmail.com

Ichsan Rahman Fauzi

Universitas Siliwangi

Email: ichsanfauzirachman@gmail.com

Alamat: Jl. Siliwangi No.24, Kahuripan, Kec. Tawang, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46115

Korespondensi penulis: dadanaria0@gmail.com*

Abstract. *Digital Education or Digital Literacy is one of the main keys to preparing future generations who will never escape the involvement of modern devices or gadgets, in order to educate the generation in facing the challenges of global change. Tasikmalaya is one of the regions and cities that is attractive for teenagers to be the subject of achieving SDGS or in Indonesian "Sustainable Development Goals" in 2023. This article aims to determine the level of Digital Literacy of the community around Tasikmalaya City, especially teenagers. As well as proposing opinions and breakthroughs in strengthening effective Digital Literacy to support the country's SDGS. This research also discusses the positive impact of increasing digital literacy in supporting the achievement of SDGs 2030, especially in terms of increasing access to education, improving life skills, and reducing social disparities. The research method used is a literature study by reviewing similar previous studies to collect the necessary and relevant data. The results show that innovative approaches that focus on empowering teenagers as agents of change, integrating digital literacy into the school curriculum, and effectively using information and communication technology (ICT) can increase teenagers' digital literacy.*

Keywords: *Digital Literacy, Technology, Sustainable development, Youth*

Abstrak. Pendidikan Digital atau Literasi Digital merupakan salah satu kunci utama untuk mempersiapkan generasi masa depan yang tidak pernah luput dari keterlibatan perangkat modern atau Gadget, demi mendidik generasi dalam menghadapi tantangan perubahan global. Tasikmalaya merupakan salah satu daerah dan kota yang menarik untuk remajanya menjadi subjek pencapaian SDGS atau yang dalam Bahasa Indonesianya "Tujuan Pembangunan Berkelanjutan" tahun 2023. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui tingkat Literasi Digital masyarakat sekitar Kota Tasikmalaya, terkhususnya kaum Remaja. Serta mengusulkan pendapat dan terobosan penguatan Literasi Digital yang efektif untuk mendukung SDGS negara. Penelitian ini juga membahas dampak positif dari peningkatan literasi digital dalam mendukung capaian SDGs 2030, terutama dalam hal peningkatan akses pendidikan, peningkatan keterampilan hidup, dan pengurangan kesenjangan sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah Studi Literatur dengan cara mereview Penelitian-penelitian terdahulu yang serupa untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dan relevan. Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan inovatif yang berfokus pada pemberdayaan remaja sebagai agen perubahan, integrasi literasi digital ke dalam kurikulum sekolah, dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara efektif dapat meningkatkan literasi digital remaja.

Kata kunci: Literasi Digital, Teknologi, Pembangunan berkelanjutan, Remaja

LATAR BELAKANG

Di kehidupan yang serba modern ini, keseharian manusia tidak luput dari keterlibatan gawai atau perangkat modern seperti Smartphone, Laptop-Komputer (PC), dan sebagainya. Tanpa disadari kita telah berketergantungan terhadap barang-barang tersebut. Sebab dengan keberadaan perangkat-perangkat tersebut, informasi dapat dengan mudah diakses baik dari dalam negeri maupun ujung bumi sekalipun. Keberadaan perangkat-perangkat ini jelas membantu kita dalam kehidupan sehari-hari, memudahkan kita dalam berkomunikasi maupun bekerja. Ditambah dengan kepraktisan pemakaiannya, perangkat modern seperti Handphone atau Smartphone telah dimiliki oleh hampir setiap orang di seluruh dunia. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menyatakan, Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia dengan jumlah pengguna mencapai 82 juta orang (Kusuma & Aprianti, 2020). Namun, tidak semua orang yang memiliki Gadget tersebut memiliki kemampuan atau kemelekakan akan informasi digital didalamnya. Alhasil terciptalah kata "Gaptek" sebagai sebutan bagi orang-orang yang tidak paham teknologi. Namun, internet juga memuat potensi bahaya bagi remaja dan juga orang dewasa. Dibutuhkan kesadaran dan kemampuan berliterasi digital yang memadai untuk dapat memilah informasi yang tersaji dalam internet (Intan & Wardiani, 2022). Minimnya Literasi dan pemahaman warga Indonesia menjadi faktor utama terjadinya penyalahgunaan Gadget dalam berbagai hal yang tentunya tidak pantas untuk dilakukan, kejadian ini membuat citra Gadget bak Pedang bermata dua di mata masyarakat khususnya generasi generasi terdahulu.

Literasi Digital adalah kondisi melek terhadap segala informasi yang menyangkut penggunaan gadget atau perangkat modern seperti media digital, alat-alat komunikasi, ataupun jaringan. Literasi Digital menjadi determinan bagaimana seseorang menanggapi perubahan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Rendahnya literasi digital di tengah tingginya penggunaan media sosial dapat memunculkan dampak negatif, salah satunya perundungan di dunia maya (Nurul Aulia Annisa & Baskoro, 2023). Masyarakat yang baik mampu menyaring perubahan dan informasi baru masuk ke masyarakat, karena tidak semua perubahan membawa kebaikan. Selalu saja ada pihak yang menyalahgunakan Teknologi-Teknologi tersebut untuk kesenangan ataupun keuntungan tersendiri. Hal ini menghambat masyarakat untuk melangkah lebih maju dan modern, sehingga stigma-stigma buruk tercipta tentang Teknologi tersebut. Maka dari itu, tata kelola literasi harus memiliki alur yang jelas dari perencanaan hingga tujuan agar selaras dengan visi Lembaga Pendidikan (Mohamad et al., 2021). Salah satu subjek yang menarik untuk diteliti mengenai Literasi Digital adalah para Remaja sekitar Kota Tasikmalaya, dimana Kota Tasikmalaya sendiri dikelilingi oleh Perguruan-perguruan tinggi untuk

mendukung gerakan literasi. Sementara di sisi lain, Para pemuda tidak menghiraukan stigma-stigma tersebut dan tetap melekat terhadap kemudahan yang ditawarkan Gadget modern saat ini. Dikarenakan kebutuhan mereka akan Teknologi tersebut diseimbangkan dengan kemampuan mereka yang jeli dalam perteknologian. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat Literasi Digital Remaja di sekitar Kota Tasikmalaya serta pengaruhnya dalam mendukung SDGs negara Indonesia.

Seluruh permasalahan di atas menjadi faktor atau mesin penggerak program kerja pemerintah Indonesia dalam menyejahterakan masyarakat secara merata. SDGs atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan adalah komitmen atau serangkaian kegiatan ataupun tujuan dan target yang diangkat oleh PBB (Perserikatan Bangsa-Bangsa) untuk pemerintah negara yang digunakan untuk mensejahterakan negara. Setiap warga negara mendambakan kehidupan yang lebih baik setiap harinya, dimana tidak perlu ada perbedaan yang menindas. SDGs tidak berjalan sendiri oleh pemerintah, namun partisipasi masyarakat turut menjadi roda penggerak agar suatu negara dapat memenuhi SDGs. SDGs atau yang dalam Bahasa Indonesia nya Tujuan Pembangunan Berkelanjutan memiliki berbagai tujuan dan permasalahan yang diangkat untuk mengentaskan kesenjangan di masyarakat. Salah satu isi tujuan dari SDGs adalah Teknologi dan Pendidikan. SDGs sendiri tercipta untuk menyelaraskan dimensi-dimensi yang ada di masyarakat sehingga tidak ada kesenjangan dalam segala aspek kehidupan yang ada pada masyarakat.

Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk mendukung SDGs terimplementasi di masyarakat Indonesia. Meski demikian, tingkat Literasi Digital masyarakat Indonesia masih relatif kecil. Pengetahuan masyarakat Indonesia yang kecil mengenai Teknologi dan cara menanggapi informasi-informasi beredar yang kurang baik membuat masyarakat Indonesia mudah di adu domba. Seperti menurut penelitian terdahulu yang dilakukan (Ai et al., 2021) , menyatakan bahwa Angka kejahatan melalui media social ataupun dunia maya yang selalu berkaitan dengan gadget semakin meningkat. Begitulah pentingnya Literasi Digital sebelum berkecimpung dalam dunia digital. Ibaratkan tata krama, Literasi digital mencakup kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab.

KAJIAN TEORITIS

Literasi digital merujuk pada kemampuan individu untuk memahami, menggunakan, dan berinteraksi dengan teknologi digital secara kritis dan kreatif. Di era modern ini, literasi digital menjadi semakin penting karena keterlibatan teknologi dalam hampir semua aspek

kehidupan sehari-hari. Remaja merupakan kelompok yang sangat terhubung dengan teknologi, namun seringkali tidak memiliki literasi digital yang memadai. Inovasi dalam pengembangan literasi digital melibatkan penggunaan metode dan teknologi baru untuk meningkatkan kemampuan digital masyarakat, terutama remaja. Generasi muda saat ini telah akrab dengan perubahan teknologi, namun keterlibatan dengan teknologi tidak menunjukkan tingginya kemelekan dalam menganggapi informasi di dunia digital sehingga diperlukan pengawasan dan pembinaan dalam menanggapi informasi-informasi tersebut (Ajani, 2018). Di Indonesia, berbagai inisiatif telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital, seperti pelatihan khusus, penggunaan aplikasi edukatif, dan program-program komunitas yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman teknologi di kalangan remaja. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Natalia et al., 2020) menunjukkan bahwa Tingkat Literasi digital Remaja tergantung pada bagaimana mereka menanggapi informasi-informasi tersebut. Dan ditambahkan, bahwa indikator sikap sosial harus ditanamkan kembali pada remaja.

Kota Tasikmalaya, yang dikelilingi oleh berbagai perguruan tinggi, memiliki potensi besar untuk menjadi pusat pengembangan literasi digital. Namun kenyataannya, Pada tahun 2017 dilakukan penelitian untuk melihat situasi di Karang Taruna Bangkit Jaya Kota Tasikmalaya, menghasilkan data bahwa 44,3% dari 1.146 responden menerima Hoaks setiap hari (Septi Astriani et al., n.d.). Hal tersebut mendorong urgensi atau darurat Literasi, inovasi pengembangan budaya literasi digital pada masyarakat terutama remaja diperlukan guna mencegah hal serupa terjadi di kemudian hari dan/atau lebih parah. Upaya untuk meningkatkan literasi digital di Tasikmalaya dapat melibatkan kolaborasi antara sekolah, perguruan tinggi, dan komunitas lokal untuk mengembangkan program-program yang relevan dan efektif. Seperti proyek yang dilakukan oleh (Nurjanah et al., 2021) dalam upaya membina remaja komunitas Mojang jajaka dalam beretika dan bertata krama dalam dunia internet, khususnya media sosial.

Dilihat dari data-data yang diperoleh dari penelitian terdahulu di atas dapat terlihat angka penyalahgunaan perangkat digital masih tinggi dan berpotensi menghambat jalannya program SDGs pemerintah Indonesia dalam mensejahterakan masyarakat. Beberapa kalangan remaja mulai menggunakan platform-platform digital sebagai inovasi pengembangan tingkat Literasi Digital. Penelitian yang dilakukan (Chairin Ananda & Rakhmawati, 2022) tentang aplikasi Wattpad sebagai media pembelajaran sastra yang berkolaborasi dengan teknologi, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wattpad tersebut menunjukkan hasil positif pengembangan Literasi Digital remaja dengan menyalurkan kreativitas serta minat membaca.

Dari hasil penelitian-penelitian tersebut, ditegaskan bahwa keterkaitan Literasi Digital pada remaja dengan program SDGs pemerintah saling berkesinambungan dalam upaya mensejahterakan bersama melalui dimensi Pendidikan dan Teknologi. Literasi Digital penting bagi remaja agar selalu melek terhadap iringan perubahan zaman sehingga ketertinggalan kemampuan dan pengetahuan umum tidak terjadi. Demikianlah alasan kenapa inovasi pengembangan Literasi Digital diperlukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menggali cara meningkatkan pemberdayaan remaja sebagai agen perubahan melalui pengintegrasian literasi digital ke dalam kurikulum sekolah dan optimalisasi penggunaan TIK. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pedoman yang praktis bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam meningkatkan literasi digital di kalangan remaja sekitar Kota Tasikmalaya.

Metode penelitian yang digunakan adalah Studi Literatur dengan cara mereview Penelitian-penelitian terdahulu yang serupa untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dan relevan. Tahapan penelitian dilakukan sebagai berikut : (1) Menganalisis topik yang diangkat; (2) Mencari artikel-artikel penelitian terdahulu yang sesuai dan relevan; (3) Menganalisis artikel untuk mendapatkan data-data terkait topik; (4) Penyajian Data; (5) Merancang artikel.

Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan inovatif yang berfokus pada pemberdayaan remaja sebagai agen perubahan, integrasi literasi digital terhadap program SDGs pemerintah Indonesia, dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara efektif dapat meningkatkan literasi digital remaja. Didalam penelitian terdahulu yang telah direview terlihat bahwa adanya inovasi-inovasi yang digunakan sebelumnya. Melalui penggunaan aplikasi seperti Wattpadd, terbukti bahwa efektif untuk meningkatkan daya literasi digital kalangan remaja. Terobosan baru untuk mengembangkan literasi digital remaja tentunya sangat memungkinkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literasi atau Literatur review, dimulai dengan mencari dan menelaah beberapa Artikel yang relevan dengan tema penelitian yang diangkat. Jangka waktu pengumpulan data serta pengerjaan dilakukan dalam rentang waktu 1(satu) bulan, yakni Mei 2024. Subjek serta ruang lingkup penelitian spesifik sekitar remaja Kota Tasikmalaya yang membuat jumlah data-data yang dapat diambil terbatas. Meski demikian, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang akuntabel dan relevan.

Literasi digital merujuk pada kemampuan individu untuk memahami, menggunakan, dan berinteraksi dengan teknologi digital secara kritis dan kreatif. Di era modern ini, literasi digital menjadi semakin penting karena keterlibatan teknologi dalam hampir semua aspek kehidupan sehari-hari. Remaja merupakan kelompok yang sangat terhubung dengan teknologi, namun seringkali tidak memiliki literasi digital yang memadai. Inovasi dalam pengembangan literasi digital melibatkan penggunaan metode dan teknologi baru untuk meningkatkan kemampuan digital masyarakat, terutama remaja. Generasi muda saat ini telah akrab dengan perubahan teknologi, namun keterlibatan dengan teknologi tidak menunjukkan tingginya kemelekakan dalam menganggapi informasi di dunia digital sehingga diperlukan pengawasan dan pembinaan dalam menanggapi informasi-informasi tersebut (Ajani, 2018). Di Indonesia, berbagai inisiatif telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital, seperti pelatihan khusus, penggunaan aplikasi edukatif, dan program-program komunitas yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman teknologi di kalangan remaja. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Natalia et al., 2020) menunjukkan bahwa Tingkat Literasi digital Remaja tergantung pada bagaimana mereka menanggapi informasi-informasi tersebut. Dan ditambahkan, bahwa indikator sikap sosial harus ditanamkan kembali pada remaja.

Kota Tasikmalaya, yang dikelilingi oleh berbagai perguruan tinggi, memiliki potensi besar untuk menjadi pusat pengembangan literasi digital. Namun kenyataannya, Pada tahun 2017 dilakukan penelitian untuk melihat situasi di Karang Taruna Bangkit Jaya Kota Tasikmalaya, menghasilkan data bahwa 44,3% dari 1.146 responden menerima Hoaks setiap hari (Septi Astriani et al., n.d.). Hal tersebut mendorong urgensi atau darurat Literasi, inovasi pengembangan budaya literasi digital pada masyarakat terutama remaja diperlukan guna mencegah hal serupa terjadi di kemudian hari dan/atau lebih parah. Upaya untuk meningkatkan literasi digital di Tasikmalaya dapat melibatkan kolaborasi antara sekolah, perguruan tinggi, dan komunitas lokal untuk mengembangkan program-program yang relevan dan efektif. Seperti proyek yang dilakukan oleh (Nurjanah et al., 2021) dalam upaya membina remaja komunitas Mojang jajaka dalam beretika dan bertata krama dalam dunia internet, khususnya media sosial.

Dilihat dari data-data yang diperoleh dari penelitian terdahulu di atas dapat terlihat angka penyalahgunaan perangkat digital masih tinggi dan berpotensi menghambat jalannya program SDGs pemerintah Indonesia dalam mensejahterakan masyarakat. Beberapa kalangan remaja mulai menggunakan platform-platform digital sebagai inovasi pengembangan tingkat Literasi Digital. Penelitian yang dilakukan (Chairin Ananda & Rakhmawati, 2022) tentang aplikasi Wattpad sebagai media pembelajaran sastra yang berkolaborasi dengan teknologi,

menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wattpad tersebut menunjukkan hasil positif pengembangan Literasi Digital remaja dengan menyalurkan kreativitas serta minat membaca.

Dari hasil penelitian-penelitian tersebut, ditegaskan bahwa keterkaitan Literasi Digital pada remaja dengan program SDGs pemerintah saling berkesinambungan dalam upaya mensejahterakan bersama melalui dimensi Pendidikan dan Teknologi. Literasi Digital penting bagi remaja agar selalu melek terhadap iringan perubahan zaman sehingga ketertinggalan kemampuan dan pengetahuan umum tidak terjadi. Demikianlah alasan kenapa inovasi pengembangan Literasi Digital diperlukan.

Infrastruktur Teknologi Kota Tasikmalaya

Dari segi infrastruktur, Kota Tasikmalaya sangat mendukung untuk kegiatan-kegiatan yang memerlukan akses internet yang cepat. Kecepatan internet masih bervariasi, namun secara keseluruhan dapat diakses dengan lancar. Serta didukung oleh ikut campur pengabdian Mahasiswa perguruan tinggi sekitar Kota Tasikmalaya membuat pembangunan berkelanjutan relatif stabil.

Meskipun Kota Tasikmalaya menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam hal infrastruktur teknologi, masih terdapat tantangan yang harus dihadapi untuk memastikan inklusivitas akses teknologi bagi seluruh lapisan masyarakat. Kesenjangan digital masih menjadi isu penting, terutama bagi kelompok masyarakat berpenghasilan rendah yang tidak selalu mampu mengakses internet berkecepatan tinggi. Hal ini bisa menghambat peluang pendidikan dan ekonomi bagi mereka yang kurang mampu. Pemerintah daerah dan berbagai lembaga terkait terus berupaya untuk mengatasi kesenjangan ini melalui berbagai program dan inisiatif. Salah satu langkah yang diambil adalah memperluas jaringan internet gratis di area publik, seperti taman kota, perpustakaan, dan pusat komunitas. Selain itu, program pelatihan keterampilan digital untuk masyarakat juga gencar dilakukan, bekerja sama dengan perguruan tinggi dan organisasi non-pemerintah. Biaya hidup di Kota Tasikmalaya sendiri bisa terbilang tinggi, membuat akses internet yang baik terhambat oleh biaya atau tarifnya. Kesenjangan masih terasa di masyarakat Kota Tasikmalaya meskipun remaja-remajanya sudah tidak asing dengan perubahan teknologi.

Kendala lain yang harus dihadapi adalah Kriminalitas berbasis teknologi. Maraknya Cyberbullying dan penipuan online membuat stigma orang tua terhadap aksesibilitas perangkat digital anaknya memburuk dan membatasi aktivitasnya. Sehingga penggunaan perangkat digital hanya untuk sebatas hiburan, membuat anak-anak yang nantinya akan tumbuh menjadi remaja akan terlambat mengikuti informasi yang ada.

Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pencapaian SDGS

Disamping kekurangannya, Infrastruktur teknologi serta akses internet yang berkualitas tidak dapat dipungkiri manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Kehadiran teknologi yang telah berkembang memudahkan masyarakat terutama remaja Kota Tasikmalaya dalam berbagai aspek, contohnya seperti akses informasi atau berita dunia maya sampai dengan akses berkomunikasi jarak jauh. Kelebihan-kelebihan tersebut harus bisa menjadi peluang untuk Kota Tasikmalaya meningkatkan kualitas literasi digital masyarakatnya. Literasi digital yang baik memungkinkan remaja untuk mengakses sumber belajar yang lebih luas, meningkatkan keterampilan mereka, dan mempersiapkan mereka untuk pasar kerja yang semakin digital

Melalui informasi diatas dapat diketahui bahwa literasi digital memainkan peran penting pada remaja sebagai agen perubahan untuk berpartisipasi mensejahterakan masyarakat. Literasi digital memungkinkan akses ke berbagai sumber belajar online, kursus daring, dan platform edukasi yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Remaja yang melek digital memiliki kesempatan lebih besar untuk mengeksplorasi pengetahuan baru, mengikuti pelatihan keterampilan, dan mendapatkan sertifikasi yang diakui secara global. Dengan demikian, kontribusi remaja dalam mengembangkan literasi digital membantu pemerintah dalam mewujudkan SDGs tujuan ke-4, yaitu Pendidikan Berkualitas (Quality Education). Penguasaan literasi digital mendorong inovasi di kalangan remaja. Mereka dapat terlibat dalam proyek-proyek teknologi, start-up, atau inisiatif-inisiatif sosial yang menggunakan teknologi untuk menyelesaikan masalah lokal. Hal ini adalah bentuk kontribusi pada SDG 9, yaitu Industri, Inovasi dan Infrastruktur (Industry, Inovation, and Infrastructure). Remaja yang melek digital dapat berpartisipasi dalam upaya membangun kota yang lebih berkelanjutan. Mereka dapat menggunakan teknologi untuk mengembangkan solusi smart city, seperti sistem transportasi pintar, manajemen sampah berbasis teknologi, atau aplikasi yang membantu meningkatkan kualitas hidup masyarakat kota. Hal ini adalah bagian dari SDG 11, yaitu Kota dan Pemukiman yang berkelanjutan (Sustainable Cities and Communities)

Inovasi Pengembangan Literasi Digital Remaja

Melihat Kembali ke literatur yang telah direview, terlihat bahwa topik literasi digital di kalangan remaja belum terlalu dilirik oleh pemerintah Kota Tasikmalaya untuk ditanggapi. Meski demikian, integrasi dengan perguruan-perguruan tinggi disekitar kota membantu kekosongan tersebut. Beberapa sekolah di Kota Tasikmalaya pun berusaha menganggapi tingkat literasi digital peserta didiknya. Inovasi seperti penggunaan aplikasi sastra Wattpadd yang telah disebutkan sebelum-sebelumnya juga dinilai efektif dalam memberikan dampak pengembangan tingkat literasi digital remaja.

Ada juga dengan metode seminar yang dilakukan beberapa instansi perguruan tinggi untuk membimbing baik mahasiswa nya ataupun masyarakat dalam memahami lebih baik dunia informasi teknologi. Konsep seminar yang berbasis online ini fleksibel dalam pelaksanaannya, memudahkan peserta nya untuk mengikuti dan menyimak dengan nyaman dimanapun mereka berada.

Inovasi-inovasi di atas tentunya bisa menjadi bahan referensi bagi pemerintah untuk menanggapi pengembangan literasi digital dalam mencapai program SDGs negara. Karena sudah seharusnya ada tindakan dari pemerintah dalam memberi arahan serta edukasi kepada masyarakat, terutama remaja, dalam menggunakan perangkat digital mereka dengan baik. Mengingat maraknya praktik penipuan online dan kriminalitas di dunia maya, seharusnya menjadi faktor motivasi pemerintah dalam mengadakan program dengan topik tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Akhir dari penelitian ini menyimpulkan bahwa, Literasi digital memiliki peran dalam mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) negara. Konsep mendukung oleh aspek literasi digital ini bersubjek pada masyarakat-masyarakat negara itu sendiri untuk menggerakkannya. Dengan demikian, keterlibatan dan kerja sama dari masyarakat diperlukan untuk memajukan kesejahteraan negara melalui SDGs ini. Salah satu subjek yang bertanggung jawab terhadap kemajuan negara dari generasi ke generasi adalah kalangan remaja. Remaja, sebagai agen perubahan, menjadi subjek penentu maju atau tidaknya suatu negara. Remaja yang erat kehidupannya dengan keterlibatan teknologi sudah seharusnya diiringi oleh kemampuannya dalam menanggapi informasi-informasi yang terkandung di dalamnya.

Kota Tasikmalaya sebagai kota yang dikelilingi oleh berbagai perguruan tinggi menjadi objek penelitian yang menarik, karena seharusnya dengan kondisi tersebut memungkinkan kalangan remaja sekitar Kota Tasikmalaya tersendiri terpengaruh tingkat literasi nya. Namun pada kenyataannya, tingkat literasi digital remaja masih minim. Menyebabkan internet menjadi titik lembut pelancaran segala praktik kejahatan. Cyberbullying dan Hoaks masih tidak asing bagi lingkungan Kota Tasikmalaya, akibat dari kurangnya tata krama dan rasa tanggung jawab dalam menggunakan perangkat digital.

Masukan kami mengenai pengembangan literasi digital kalangan remaja Kota Tasikmalaya diantaranya adalah dengan melakukan kampanye oleh pihak pemerintah agar remaja lebih melek terhadap informasi-informasi yang ada. Konsep seperti seminar yang dilakukan oleh (Nurjanah et al., 2021) pun bisa menjadi pendekatan yang baik dengan mengandalkan fleksibilitas tempat dan waktu. Pemanfaatan penggunaan aplikasi seperti

Wattpadd yang dilakukan (Chairin Ananda & Rakhmawati, 2022) juga bisa menjadi referensi bagi pemerintah dalam menyusun program berbasis aplikasi yang mengedukasi sekaligus juga menghibur bagi kalangan remaja khususnya.

Kami mengakui keterbatasan dari penelitian ini dikarenakan data-data yang tersedia sangat terbatas dalam ruang lingkup yang spesifik. Demi memberi gambaran dan hasil yang lebih realistis, penelitian lapangan sangat direkomendasikan untuk meningkatkan relevansi data. Dengan demikian, pengembangan literasi digital kalangan remaja bisa dijamin hasilnya dan membawa dampak baik bagi pembangunan berkelanjutan negara.

DAFTAR REFERENSI

- Ai, O., Warnilah, I., Anggraini, R. A., Supriadi, D., & Surahman, M. (2021). Proteksi bullying anak di dunia cyber pada Komisi Perlindungan Anak Daerah Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(7). Retrieved from <https://internetworldstats.com/stats3.htm>
- Ajani, R. (2018). Literasi digital, sebuah tantangan baru dalam literasi media.
- Chairin Ananda, I., & Rakhmawati, A. (2022). Pembelajaran sastra populer sebagai peningkatan literasi digital dengan penggunaan media aplikasi Wattpad: Studi kasus. *Research in Education and Technology (REGY)*, 1(1). <https://doi.org/10.56248/regy.v1i1.6>
- Intan, T., & Wardiani, S. R. (2022). Edukasi dan sosialisasi 'Internet Sehat' pada remaja perempuan (analisis situasional dan rencana solusi). *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i1.35604>
- Kusuma, T. P., & Aprianti, R. (2020). Profil kemampuan literasi digital kelas X, XI, dan XII pada mata pelajaran biologi di Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 39–44.
- Mohamad, Y., Supiana, S., & Qiqi, Y. (2021). Penggunaan literasi digital di Madrasah Aliyah Negeri. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 250–260. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.287>
- Natalia, F., Hernawati, D., & Diella, D. (2020). Hubungan antara literasi digital dengan sikap sosial peserta didik pada pembelajaran biologi. *Jurnal Bioterdidik*, 8(2), 26–32. <https://doi.org/10.23960/jbt.v8.i2.04>
- Nurjanah, N., Santosa Nugraha, H., Widyastuti, T., Solehudin, O., Awaliah, Y. R., Pendidikan, P., Sunda, B., Pendidikan Bahasa, F., & Sastra, D. (2021). Pembinaan etika dan tata krama bermedia sosial pada komunitas Mojang Jajaka Kota Tasikmalaya. *Jurnal Abmas*, 21(2).

Nurul Aulia Annisa, & Baskoro, B. R. S. (2023). Representasi aktor sosial kasus perundungan anak pada Kompas.com: Analisis wacana kritis. *Mabasan*, 17(1), 1–22. <https://doi.org/10.26499/mab.v17i1.600>

Septi Astriani, A., Maryani, S., Rachman, I. F., Husnul, N., & Pitrianti, S. (n.d.). Edukasi literasi digital dalam memfilter konten hoaks di Karang Taruna Bangkit Jaya Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 1.