

Pemberdayaan Anak dan Pemuda Desa dalam Dunia Digital: Kolaborasi Literasi, Budaya dan Teknologi di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Bali

Ni Nyoman Dewi Pascarani ^{1*}, I Dewa Ayu Sugiarica Joni ²,
Calvin Damas Emil ³, I Gst. Ngr. Oka Candrakusuma ⁴,
I Putu Juni Antara ⁵, Briant Nor Pradhuka ⁶

¹⁻⁶ Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Udayana

* dewi.pascarani@unud.ac.id

Abstrak

Perkembangan dunia digital yang semakin pesat memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan anak-anak dan pemuda di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Karangasem Bali. Meskipun akses terhadap teknologi telah tersedia luas, rendahnya tingkat literasi digital dan kurangnya pemahaman tentang etika serta keamanan digital masih menjadi tantangan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital anak, pemuda, dan orang tua melalui pendekatan edukasi berbasis budaya lokal guna menciptakan ekosistem digital yang aman dan ramah anak. Metode pelaksanaan dilakukan melalui survei awal, pelatihan anak dan pemuda sebanyak 50 peserta, serta monitoring dan evaluasi yang dilakukan melalui observasi langsung serta diskusi kelompok terarah bersama tokoh adat, guru, dan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman literasi digital serta kemampuan produksi konten digital di kalangan anak dan pemuda. Kegiatan ini berhasil mengintegrasikan literasi digital dengan pelestarian budaya lokal melalui pemberdayaan masyarakat yang aktif dan kolaboratif.

Kata Kunci: literasi digital, desa adat, budaya lokal, pemberdayaan masyarakat, Bali

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital di Indonesia telah menjangkau hingga ke wilayah pedesaan. Data dari We Are Social (2024) mencatat bahwa terdapat 185 juta pengguna internet di Indonesia, yang mewakili 66,5% dari populasi nasional sebesar 278,7 juta jiwa. Penggunaan internet di kalangan anak-anak dan remaja menunjukkan tren signifikan. Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 melaporkan bahwa 39,71% anak usia dini telah menggunakan ponsel, dan 35,57% telah terhubung dengan internet (Komdigi, 2024). Di tingkat global, sekitar 36,2 juta anak usia 11 tahun ke bawah aktif menggunakan internet, dengan dominasi aktivitas menonton video dan bermain game (eMarketer, 2024).

Kondisi ini menciptakan peluang sekaligus tantangan, terutama di desa-desa adat seperti Tenganan Pegringsingan, yang memiliki nilai budaya lokal yang kuat namun mulai terpapar konten global tanpa penyaring budaya yang memadai. Tanpa pendampingan

literasi digital, anak-anak dan remaja desa sangat rentan terhadap konten negatif, *cyberbullying*, kecanduan gawai, dan disinformasi.

Desa Tenganan Pegringsingan adalah desa adat Bali yang mulai terdampak akibat dari akselerasi digitalisasi, baik melalui pariwisata maupun akses internet di kalangan muda. Meskipun memiliki banyak manfaat, digitalisasi juga menimbulkan permasalahan pada masyarakat Desa Adat Tenganan Pegringsingan. Permasalahan mendasar, antara lain minimnya pemahaman literasi digital kritis, ketergantungan pada gawai untuk hiburan tanpa filterisasi konten, keterbatasan akses pelatihan keterampilan digital produktif serta kurangnya pengawasan digital dari orang tua dan tokoh desa.

Dampak dari akselerasi digitalisasi di Indonesia telah menjadi perhatian serius pemerintah. Hal ini tercermin dari diluncurkannya Program TUNAS Digital oleh Kementerian Kominfo, yang bertujuan meningkatkan literasi digital masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda. Program ini menjadi implementasi kebijakan pemerintah untuk menciptakan ruang digital yang aman, sehat, dan produktif bagi anak-anak dan pemuda. Kominfo menegaskan bahwa TUNAS Digital dibangun atas empat pilar utama: Etika Digital, Budaya Digital, Kecakapan Digital, dan Keamanan Digital. Upaya ini sejalan dengan urgensi perlindungan anak di era digital sebagaimana diamanatkan dalam berbagai kebijakan nasional terkait perlindungan anak dan penguatan literasi masyarakat di era transformasi digital.

Sejalan dengan tujuan dari diterbitkannya PP Tunas Digital dari Menkominfo, Penelitian oleh Sunarti et al. (2025) dalam studinya berjudul "*Adolescent Resilience Education: Edukasi Resiliensi Remaja pada Model Pengembangan Kampung Ramah Keluarga*" di Desa Ciherang, Bogor, menegaskan bahwa pendekatan kampung ramah keluarga berbasis literasi digital mampu meningkatkan resiliensi remaja dalam menghadapi tantangan dunia digital. Edukasi ini tidak hanya memperkuat ketahanan psikologis remaja, tetapi juga menumbuhkan kecakapan sosial dan literasi digital yang adaptif terhadap perubahan teknologi (Sunarti, Damayanti, & Karunia, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka, terdapat dua program kerja utama yaitu:

1. Pelatihan Literasi Digital Ramah Anak dan Pemuda: Pengenalan internet sehat, keamanan siber, dan cara menggunakan media digital untuk edukasi dan budaya.
2. Pembuatan Konten Budaya Lokal Digital: Melatih pemuda membuat konten budaya Tenganan di platform digital untuk memperkuat identitas budaya.

Adapun tujuan dari program pengabdian masyarakat tersebut antara lain adalah untuk meningkatkan literasi digital ramah anak dan pemuda di Desa Tenganan Pegringsingan, memberdayakan pemuda untuk memanfaatkan teknologi digital dalam pelestarian budaya lokal serta meningkatkan kapasitas orang tua dan masyarakat dalam pengawasan aktivitas digital anak.

Dengan tercapainya tujuan dari program tersebut, maka diharapkan akan memberikan manfaat bagi Anak dan Pemuda, yaitu mampu menggunakan internet secara bijak, aman, dan produktif selain mampu menghasilkan konten budaya lokal yang dapat meningkatkan citra desa di mata wisatawan digital. Manfaat lainnya bagi Pemerintah Desa adalah terciptanya komunitas digital yang sehat dan produktif sebagai bagian dari pembangunan desa berbasis budaya.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 10-13 Juli 2025 di Desa Adat Tenganan Pegringsingan Kabupaten Karangasem Provinsi Bali. Dengan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, metode ini menekankan partisipasi aktif masyarakat, khususnya anak-anak, pemuda, orang tua, dan tokoh adat, dalam setiap tahapan kegiatan. Berikut adalah tahapan pelaksanaannya:

1. Identifikasi dan Analisis Situasi
 - a. Observasi Lapangan: Tim melakukan observasi langsung terkait perilaku penggunaan internet oleh anak dan pemuda desa, serta kondisi infrastruktur digital
 - b. Diskusi Kelompok Terarah (FGD): Melibatkan perangkat desa, tokoh adat, orang tua, dan guru untuk mengidentifikasi permasalahan digital di desa adat.
2. Pelaksanaan Workshop dan Pelatihan Literasi Digital untuk Anak dan Pemuda:
 - a. Teknik menggunakan internet secara aman dan produktif.
 - b. Pelatihan pembuatan konten kreatif berbasis budaya lokal (foto, video pendek, dan storytelling digital).

Monitoring dan Evaluasi dilakukan melalui Observasi Kualitatif, yaitu dengan merekam perubahan perilaku penggunaan internet di kalangan anak dan pemuda, serta melalui *Feedback Masyarakat*, yaitu melalui FGD akhir dengan *stakeholder* desa untuk menilai dampak dan keberlanjutan program.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pemberdayaan Anak dan Pemuda Desa dalam Dunia Digital: Kolaborasi Literasi, Budaya, dan Teknologi di Desa Adat Tenganan Pegringsingan" telah dilaksanakan dalam rangkaian program yang sistematis selama 3 tahapan yaitu tahap Identifikasi dan Analisis Situasi, Pelaksanaan Workshop dan Pelatihan Literasi Digital untuk Anak dan Pemuda, serta tahap Monitoring dan Evaluasi.

Kegiatan identifikasi dan analisis situasi dilakukan sebagai tahapan awal untuk memahami secara komprehensif kondisi sosial, budaya, dan pemanfaatan teknologi digital oleh anak-anak dan pemuda di Desa Tenganan Pegringsingan. Metode yang digunakan mencakup observasi partisipatif serta diskusi kelompok terarah (FGD) bersama tokoh adat, guru, dan orang tua. Hasil observasi menunjukkan bahwa semua anak-anak dan pemuda di desa telah terbiasa menggunakan *smartphone* dan mengakses internet. Anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar tidak diperbolehkan untuk membawa *handphone* ke sekolah, sehingga mereka baru menggunakan *handphone* saat pulang dari sekolah. Durasi penggunaan *handphone* untuk bermain game dan mengakses sosial media Tiktok selama lebih dari tiga jam perhari nya. Sementara para pemuda yang merupakan pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) menggunakan internet juga untuk bermain game dan mengakses

sosial media Tiktok dan Youtube untuk mendapatkan informasi yang membantu tugas sekolah mereka. Durasi penggunaan *smartphone* selama 3 sampai 5 jam per hari. Para pemuda di Desa Adat Tenganan Pegringsingan telah memiliki kewajiban adat sehingga memiliki keterbatasan untuk bermain game ataupun mencari hiburan melalui internet.

Hal lain yang ditemukan pada saat observasi adalah bahwa baik anak-anak maupun pemuda belum memiliki pengetahuan tentang keamanan digital seperti keamanan data pribadi. Hal tersebut menjadi kekhawatiran pada tokoh adat dan guru, dimana anak-anak dirasa belum cukup siap untuk menggunakan *smartphone*. Selain kurang kesiapan dan literasi anak-anak dan pemuda dalam mengakses internet, kekhawatiran lain adalah masuknya konten negative, turunnya minat anak terhadap aktivitas budaya local serta potensi kecanduan gawai yang mulai terlihat. Dari sisi infrastruktur, desa telah memiliki akses internet melalui jaringan seluler, namun literasi digital masyarakat masih terbatas. Dalam konteks budaya lokal, adanya transformasi digital berpotensi menggeser nilai-nilai tradisi jika tidak diimbangi dengan pendekatan literasi dan perlindungan digital berbasis budaya local.

Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara akses teknologi dengan literasi digital, baik di kalangan anak-anak, pemuda maupun orang tua. Hal ini mempertegas kebutuhan intervensi edukasi yang tidak hanya membekali anak dan pemuda dengan keterampilan digital produktif, tetapi juga membangun kapasitas orang tua untuk menjadi pendamping aktif di era digital.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan tahap identifikasi dan analisis situasi

Tahap selanjutnya yaitu Pelatihan Literasi Digital bagi anak dan pemuda di Desa Tenganan Pegringsingan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif yang berlangsung selama 3 sesi utama, masing-masing berdurasi 4 jam. Peserta yang terlibat berjumlah 50 anak dan pemuda berusia antara 10 hingga 24 tahun. Kegiatan pelatihan ini bertujuan membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis di dunia digital, kecakapan membuat konten kreatif, serta pemahaman tentang keamanan dan etika digital.

Pelatihan ini dirancang berdasarkan empat pilar literasi digital dari Program TUNAS Digital Kominfo, yaitu:

1. Etika Digital, yaitu pengenalan tentang tata krama dan sopan santun di dunia maya, simulasi kasus cyberbullying dan cara meresponnya, serta diskusi nilai budaya lokal Tenganan sebagai pedoman berinteraksi di dunia digital.
2. Keamanan Digital, yaitu: pemahaman tentang pentingnya perlindungan data pribadi, praktik membuat kata sandi yang kuat, serta pengenalan fitur pengamanan akun di media sosial.
3. Kecakapan Digital, yaitu: pelatihan membuat konten kreatif berupa video pendek dan infografis yang mengangkat kekayaan budaya lokal seperti Perang Pandan, Tenun Ikat, dan permainan layang-layang. Selain itu, juga diajarkan teknik dasar fotografi dan videografi dengan *smartphone*.
4. Budaya Digital, yaitu pemanfaatan platform digital untuk promosi budaya desa, serta pemahaman tentang hak kekayaan intelektual dalam konten digital.

Setelah mengikuti pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam beberapa aspek, di mana mereka mampu mengidentifikasi dan mengamankan data pribadi di akun media sosial, membuat konten video pendek yang menampilkan tradisi budaya lokal, serta memahami dampak negatif dan positif dari aktivitas digital.



Gambar 2. Dokumentasi tahap pelatihan pembuatan konten digital

Tahap terakhir yaitu tahanan Monitoring dan Evaluasi (Monev) dilakukan setelah seluruh rangkaian pelatihan literasi digital selesai. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan perubahan perilaku digital di kalangan anak, pemuda, serta penguatan peran orang tua dan tokoh masyarakat. Monitoring dan evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu observasi kualitatif dan FGD diselenggarakan dengan melibatkan tokoh adat, guru, orang tua, dan perwakilan peserta pelatihan. FGD dibagi dalam dua kelompok, di mana kelompok pertama adalah kelompok tokoh adat dan guru yang fokus pada pengaruh program terhadap pelestarian budaya dan etika sosial di ruang digital. Kelompok kedua yaitu Kelompok peserta dan orang tua, yang memiliki fokus pada perubahan pemahaman serta keterampilan dalam memanfaatkan internet secara produktif dan aman.

Dari hasil observasi, terlihat adanya beberapa perubahan nyata, yaitu:

1. Anak dan pemuda mulai lebih selektif dalam memilih konten digital, dengan kecenderungan mencari video edukasi dan budaya.

2. Ada peningkatan minat pemuda untuk mendokumentasikan tradisi lokal, seperti *Perang Pandan* dan proses pembuatan anyaman, kemudian membagikannya di media sosial.

Sementara dari hasil FGD, beberapa tanggapan yang muncul dari para tokoh adat dan guru, antara lain menyebutkan bahwa anak-anak kini lebih bangga dengan budayanya sendiri setelah mereka membuat konten digital tentang tradisi Desa Adat Tenganan Pegringsingan. Mereka tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga menjadi pelaku budaya di dunia digital. Sementara Guru di sekolah setempat menyampaikan bahwa anak-anak jadi lebih berani bertanya soal keamanan data pribadi. Mereka juga mulai memperhatikan etika ketika berdiskusi di grup daring sekolah.



Gambar 3. Dokumentasi kegiatan tahap monitoring dan evaluasi

Tahapan monitoring dan evaluasi membuktikan bahwa program pengabdian ini tidak hanya berdampak pada peningkatan literasi digital anak dan pemuda, tetapi juga berhasil mendorong peran aktif orang tua dalam pengawasan digital, menguatkan peran guru dan tokoh adat sebagai penjaga nilai budaya di era digital, serta memunculkan inisiatif dari pemuda desa untuk membentuk komunitas Sahabat Digital Tenganan, yang berperan menjaga keberlanjutan literasi digital berbasis budaya.

Dengan demikian, monitoring dan evaluasi memberikan gambaran utuh bahwa program ini efektif dalam menciptakan ekosistem digital yang sehat dan ramah anak di lingkungan desa adat. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Sunarti et al. (2025) yang menegaskan bahwa model Kampung Ramah Keluarga mampu membangun resiliensi remaja melalui pendekatan edukasi digital yang komprehensif. Edukasi yang sistematis bukan hanya meningkatkan kemampuan teknis anak dalam bermedia digital, tetapi juga menguatkan ketahanan sosial dan budaya.

Program pengabdian ini juga sejalan dengan gagasan *Media Ecology Theory* oleh Neil Postman (1970) yang menyatakan bahwa media membentuk ekologi sosial masyarakat. Tanpa literasi yang baik, media digital justru menjadi ancaman bagi pelestarian budaya lokal.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pemberdayaan Anak dan Pemuda Desa dalam Dunia Digital: Kolaborasi Literasi, Budaya, dan Teknologi di Desa Adat Tenganan Pegringsingan" telah dilaksanakan dalam rangkaian program yang sistematis selama 3 tahapan yaitu tahap Identifikasi dan Analisis Situasi, Pelaksanaan Workshop dan Pelatihan Literasi Digital untuk Anak dan Pemuda, serta tahap Monitoring dan Evaluasi.

Kegiatan identifikasi dan analisis situasi dilakukan sebagai tahapan awal untuk memahami secara komprehensif kondisi sosial, budaya, dan pemanfaatan teknologi digital oleh anak-anak dan pemuda di Desa Tenganan Pegringsingan. Metode yang digunakan mencakup observasi partisipatif serta diskusi kelompok terarah (FGD) bersama tokoh adat, guru, dan orang tua. Hasil observasi menunjukkan bahwa semua anak-anak dan pemuda di desa telah terbiasa menggunakan *smartphone* dan mengakses internet. Anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar tidak diperbolehkan untuk membawa *handphone* ke sekolah, sehingga mereka baru menggunakan *handphone* saat pulang dari sekolah. Durasi penggunaan *handphone* untuk bermain game dan mengakses sosial media Tiktok selama lebih dari tiga jam perhari nya. Sementara para pemuda yang merupakan pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) menggunakan internet juga untuk bermain game dan mengakses sosial media Tiktok dan Youtube untuk mendapatkan informasi yang membantu tugas sekolah mereka. Durasi penggunaan *smartphone* selama 3 sampai 5 jam per hari. Para pemuda di Desa Adat Tenganan Pegringsingan telah memiliki kewajiban adat sehingga memiliki keterbatasan untuk bermain game ataupun mencari hiburan melalui internet.

Hal lain yang ditemukan pada saat observasi adalah bahwa baik anak-anak maupun pemuda belum memiliki pengetahuan tentang keamanan digital seperti keamanan data pribadi. Hal tersebut menjadi kekhawatiran pada tokoh adat dan guru, dimana anak-anak dirasa belum cukup siap untuk menggunakan *smartphone*. Selain kurang kesiapan dan literasi anak-anak dan pemuda dalam mengakses internet, kekhawatiran lain adalah masuknya konten negative, turunnya minat anak terhadap aktivitas budaya local serta potensi kecanduan gawai yang mulai terlihat. Dari sisi infrastruktur, desa telah memiliki akses internet melalui jaringan seluler, namun literasi digital masyarakat masih terbatas. Dalam konteks budaya lokal, adanya transformasi digital berpotensi menggeser nilai-nilai tradisi jika tidak diimbangi dengan pendekatan literasi dan perlindungan digital berbasis budaya local.

Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara akses teknologi dengan literasi digital, baik di kalangan anak-anak, pemuda maupun orang tua. Hal ini mempertegas kebutuhan intervensi edukasi yang tidak hanya membekali anak dan pemuda dengan keterampilan digital produktif, tetapi juga membangun kapasitas orang tua untuk menjadi pendamping aktif di era digital.

Tahap selanjutnya yaitu Pelatihan Literasi Digital bagi anak dan pemuda di Desa Tenganan Pegringsingan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif yang berlangsung selama 3 sesi utama, masing-masing berdurasi 4 jam. Peserta yang terlibat berjumlah 50 anak dan pemuda berusia antara 10 hingga 24 tahun. Kegiatan pelatihan ini

bertujuan membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis di dunia digital, kecakapan membuat konten kreatif, serta pemahaman tentang keamanan dan etika digital.

Pelatihan ini dirancang berdasarkan empat pilar literasi digital dari Program TUNAS Digital Kominfo, yaitu:

1. Etika Digital, yaitu pengenalan tentang tata krama dan sopan santun di dunia maya, simulasi kasus cyberbullying dan cara meresponnya, serta diskusi nilai budaya lokal Tenganan sebagai pedoman berinteraksi di dunia digital.
2. Keamanan Digital, yaitu: pemahaman tentang pentingnya perlindungan data pribadi, praktik membuat kata sandi yang kuat, serta pengenalan fitur pengamanan akun di media sosial.
3. Kecakapan Digital, yaitu: pelatihan membuat konten kreatif berupa video pendek dan infografis yang mengangkat kekayaan budaya lokal seperti Perang Pandan, Tenun Ikat, dan permainan layang-layang. Selain itu, juga diajarkan teknik dasar fotografi dan videografi dengan *smartphone*.
4. Budaya Digital, yaitu pemanfaatan platform digital untuk promosi budaya desa, serta pemahaman tentang hak kekayaan intelektual dalam konten digital.

Setelah mengikuti pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam beberapa aspek, dimana mereka mampu mengidentifikasi dan mengamankan data pribadi di akun media sosial, membuat konten video pendek yang menampilkan tradisi budaya lokal, serta memahami dampak negatif dan positif dari aktivitas digital.

Tahap terakhir yaitu tahanan Monitoring dan Evaluasi (Monev) dilakukan setelah seluruh rangkaian pelatihan literasi digital selesai. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan perubahan perilaku digital di kalangan anak, pemuda, serta penguatan peran orang tua dan tokoh masyarakat. Monitoring dan evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu observasi kualitatif dan FGD diselenggarakan dengan melibatkan tokoh adat, guru, orang tua, dan perwakilan peserta pelatihan. FGD dibagi dalam dua kelompok, dimana kelompok pertama adalah kelompok tokoh adat dan guru yang fokus pada pengaruh program terhadap pelestarian budaya dan etika sosial di ruang digital. Kelompok kedua yaitu Kelompok peserta dan orang tua, yang memiliki fokus pada perubahan pemahaman serta keterampilan dalam memanfaatkan internet secara produktif dan aman.

Dari hasil observasi, terlihat adanya beberapa perubahan nyata, yaitu:

1. Anak dan pemuda mulai lebih selektif dalam memilih konten digital, dengan kecenderungan mencari video edukasi dan budaya.
2. Ada peningkatan minat pemuda untuk mendokumentasikan tradisi lokal, seperti *Perang Pandan* dan proses pembuatan anyaman, kemudian membagikannya di media sosial.

Sementara dari hasil FGD, beberapa tanggapan yang muncul dari para tokoh adat dan guru, antara lain menyebutkan bahwa anak-anak kini lebih bangga dengan budayanya sendiri setelah mereka membuat konten digital tentang tradisi Desa Adat Tenganan Pegringsingan. Mereka tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga menjadi pelaku budaya di dunia digital. (*Prajuru Adat Tenganan Pegringsingan*). Sementara Guru di sekolah

setempat menyampaikan bahwa anak-anak jadi lebih berani bertanya soal keamanan data pribadi. Mereka juga mulai memperhatikan etika ketika berdiskusi di grup daring sekolah.

Tahapan monitoring dan evaluasi membuktikan bahwa program pengabdian ini tidak hanya berdampak pada peningkatan literasi digital anak dan pemuda, tetapi juga berhasil mendorong peran aktif orang tua dalam pengawasa digital, menguatkan peran guru dan tokoh adat sebagai penjaga nilai budaya di era digital, serta memunculkan inisiatif dari pemuda desa untuk membentuk komunitas Sahabat Digital Tenganan, yang berperan menjaga keberlanjutan literasi digital berbasis budaya.

Dengan demikian, monitoring dan evaluasi memberikan gambaran utuh bahwa program ini efektif dalam menciptakan ekosistem digital yang sehat dan ramah anak di lingkungan desa adat. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Sunarti et al. (2025) yang menegaskan bahwa model Kampung Ramah Keluarga mampu membangun resiliensi remaja melalui pendekatan edukasi digital yang komprehensif. Edukasi yang sistematis bukan hanya meningkatkan kemampuan teknis anak dalam bermedia digital, tetapi juga menguatkan ketahanan sosial dan budaya.

Program pengabdian ini juga sejalan dengan gagasan Media Ecology Theory oleh Neil Postman (1970) yang menyatakan bahwa media membentuk ekologi sosial masyarakat. Tanpa literasi yang baik, media digital justru menjadi ancaman bagi pelestarian budaya lokal.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Pemerintah Desa Adat Tenganan Pegringsingan, para tokoh adat, guru, orang tua, dan pemuda desa yang telah memberikan dukungan penuh selama pelaksanaan program pengabdian ini. Terima kasih juga kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) atas arahnya melalui Program TUNAS Digital yang menjadi inspirasi dalam penguatan literasi digital masyarakat desa. Tidak lupa, apresiasi kepada pimpinan dan tim akademisi Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Udayana dan relawan yang telah membantu kelancaran pelaksanaan program dari tahap persiapan hingga evaluasi.

Referensi

- Effendy, I., Ariandi, M., & Ulfa, M. (2025). Edukasi literasi digital dasar untuk masyarakat dan anak-anak desa di era teknologi. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 45-52. <https://doi.org/10.37253/aksikita.v5i1.324>
- Gunawan, F., & Dyatmika, T. (2022). Peningkatan pemahaman literasi digital pada remaja milenial di Desa Tirto. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 156-163. <https://doi.org/10.31294/abdimas.v4i2.10957>
- Kartika, S., & Reftyawati, D. (2024). Sosialisasi literasi digital dan etika berinternet untuk peningkatan kualitas hidup masyarakat Desa Way Hui. *EduImpact: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 55-63. <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/article/view/14>

- eMarketer. (2024). Data Drop: 5 Charts on Children's Internet Habits. Retrieved from: <https://www.emarketer.com/content/data-drop-5-charts-on-childrens-internet-habits>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). Program Literasi Digital Nasional. Retrieved from: <https://literasidigital.id>
- Komdigi. (2024). Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital. Retrieved from: <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- Kurnia, N., & Monggilo, Z. M. Z. (2022). Lentera literasi digital Indonesia: Panduan literasi digital kaum muda Indonesia Timur. Malang: Tiga Serenada.
https://www.researchgate.net/publication/371980025_Lentera_Literasi_Digital_Indonesia
- Putri, G. H., & Astuti, W. (2023). Upaya peningkatan literasi digital pada masyarakat Desa Klaseman, Kecamatan Gatak, Kabupaten Sukoharjo. *AKTIVITA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 90-98. <https://jurnal.uns.ac.id/aktivita/article/view/83563>
- Rahmayanti, I., & Nusivera, E. (2021). Pelatihan literasi digital sebagai penunjang pembelajaran daring pada Karang Taruna Desa Mekarsari Cileungsi Bogor. *Bakti Nusantara Linggau*, 2(2), 77-84.
<https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/bnl/article/view/126>
- Sunarti, E., Damayanti, R., & Karunia, S. (2025). Adolescent resilience education: Edukasi resiliensi remaja pada model pengembangan Kampung Ramah Keluarga di Desa Ciherang, Kecamatan Dramaga, Kabupaten Bogor.
https://www.researchgate.net/publication/389904035_Adolescent_Resilience_Education
- Trisiana, A., & Astna, M. (2025). Literasi digital dalam mendukung digital society menuju desa cerdas melalui pendidikan karakter pada Karang Taruna Desa Mlese. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 34-41.
<https://www.jurnal.politeknik-kebumen.ac.id/jurpikat/article/view/2147>
- We Are Social. (2024). Digital 2024: Indonesia. Retrieved from <https://wearesocial.com/>