

# Peningkatan Literasi Digital Pada Anak dan Remaja Dalam Penggunaan Internet Sehat dan Aman

<sup>1)</sup>Agustina Simangunsong\*, <sup>2)</sup>Eviyanti Br Barus, <sup>3)</sup>Penda Sudarto Hasugian <sup>4)</sup>Eliska T, <sup>5)</sup>Anisa N

<sup>1,2,3,4,5)</sup> Teknik Informatika, STMIK Pelita Nusantara

Email Corresponding: [agustinasimangunsong93@yahoo.com](mailto:agustinasimangunsong93@yahoo.com)

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p><b>Kata Kunci:</b> Literasi Karya digital Internet Anak-anak dan Teknologi Media Digital</p>	<p>Anak-anak dan remaja sering kali tidak menyadari pentingnya melindungi data pribadi saat menggunakan Internet maka perlu meningkatkan pemahaman anak dan remaja tentang literasi digital, khususnya terkait penggunaan internet yang sehat dan aman. Memberikan keterampilan praktis dalam melindungi data pribadi, menghindari cyberbullying, serta mengelola waktu penggunaan internet. Tujuan penelitian adalah meningkatkan kompetensi digital anak-anak dan remaja terkait penggunaan internet yang sehat dan aman. Di era digital, mengakses informasi melalui internet sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Namun, kurangnya keterampilan digital dapat menimbulkan risiko seperti penyebaran informasi palsu, perundungan siber, dan pelanggaran privasi. Metodologi yang digunakan mengatasi masalah rendahnya literasi digital di kalangan anak-anak dan remaja menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan campuran yang terdiri dari wawancara mendalam dengan siswa, orang tua anak-anak untuk menilai tingkat literasi digital yang ada. Tujuannya mendapatkan dan mempertahankan perspektif yang lebih luas. Melalui diskusi kelompok terfokus dengan remaja, untuk menentukan pola penggunaan internet dan persepsi risiko yang terkait dengan dunia maya. Pendekatan kuantitatif mengukur tingkat kompetensi digital anak-anak dan remaja sebelum dan sesudah pelaksanaan program pelatihan. Program intervensi akan dilaksanakan mencakup pelatihan dan lokakarya yang mencakup berbagai aspek literasi digital, termasuk keamanan siber, etika internet, dan pendidikan media. Setelah berpartisipasi dalam program literasi digital, banyak peserta menjadi lebih berhati-hati dalam berbagi informasi pribadi. Hasil survei menunjukkan 85% perubahan positif dan pengurangan perilaku negatif seperti perundungan siber dan pelaporan konten yang tidak pantas.</p>
	ABSTRACT
<p><b>Keywords:</b> Literacy Digital Works Internet Children and Technology Digital Media</p>	<p>Children and adolescents are often unaware of the importance of protecting personal data when using the Internet, so it is necessary to improve children's and adolescents' understanding of digital literacy, especially related to healthy and safe internet use. Providing practical skills in protecting personal data, avoiding cyberbullying, and managing internet usage time. The purpose of the study is to improve the digital competence of children and adolescents related to healthy and safe internet use. In the digital era, accessing information via the internet has become a daily necessity. However, the lack of digital skills can pose risks such as the spread of false information, cyberbullying, and privacy violations. The methodology used to address the problem of low digital literacy among children and adolescents uses a qualitative approach, namely a mixed approach consisting of in-depth interviews with students, parents of children to assess the level of digital literacy that exists. The goal is to obtain and maintain a broader perspective. Through focus group discussions with adolescents, to determine internet usage patterns and risk perceptions associated with cyberspace. The quantitative approach measures the level of digital competence of children and adolescents before and after the implementation of the training program. The intervention program will be implemented including training and workshops covering various aspects of digital literacy, including cybersecurity, internet ethics, and media education. After participating in the digital literacy program, many participants became more careful in sharing personal information. Survey results showed 85% positive changes and a reduction in negative behaviors such as cyberbullying and reporting inappropriate content.</p>

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Teknologi dapat membuat kegiatan belajar lebih efisien dan efektif. Teknologi digunakan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan anak remaja dalam mengelola dan menyampaikan materi pembelajaran serta menghadirkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. (Sari, Tussyantari, Suswandari, 2021) Peningkatan Literasi Digital Pada Anak dan Remaja Dalam Penggunaan Internet Sehat dan Aman" dengan penelitian lain dapat dilihat dari beberapa aspek utama, seperti fokus penelitian, pendekatan, metode yang digunakan, serta kontribusi terhadap literasi digital. Banyak penelitian sebelumnya tentang literasi digital berfokus pada peningkatan keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi digital, seperti memahami media sosial, mencari informasi di internet, atau menggunakan aplikasi berbasis teknologi. Namun, penelitian ini memiliki fokus khusus pada aspek penggunaan internet yang sehat dan aman. Dalam era digital saat ini, anak dan remaja semakin banyak mengakses internet untuk berbagai keperluan, mulai dari hiburan, pendidikan, hingga interaksi sosial. Namun, penggunaan internet yang tidak terkontrol dapat membawa risiko seperti kecanduan, paparan konten negatif, cyberbullying, hingga pencurian data pribadi. (Andriyani, 2018) Oleh karena itu, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting untuk memastikan anak dan remaja dapat menggunakan internet secara sehat dan aman, berbagai program literasi digital telah dilakukan oleh pemerintah, institusi pendidikan, dan organisasi masyarakat. Namun, efektivitasnya masih bervariasi, tergantung pada metode yang digunakan, cakupan peserta, serta kemampuan anak dan remaja. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Febrialismanto, Nur Hidayatun. (2020). Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital, terdapat beberapa kesenjangan yang perlu diatasi seperti banyak program literasi digital masih bersifat satu arah, seperti seminar atau penyuluhan yang hanya menyampaikan teori tanpa pelatihan langsung dalam situasi nyata. Anak dan remaja cenderung lebih tertarik dengan pendekatan yang berbasis pengalaman dan teknologi interaktif. sebagian besar program lebih menekankan pada penggunaan teknologi digital secara umum, tanpa menyoroti aspek keamanan data pribadi, etika berinternet, serta dampak psikologis penggunaan internet yang berlebihan. Untuk mengatasi masalah ini berusaha mengatasi dengan mengembangkan pendekatan berbasis pengalaman, seperti simulasi, studi kasus, dan permainan edukatif yang lebih menarik bagi anak dan remaja. Memfokuskan pada aspek penggunaan internet yang sehat dan aman, termasuk cara menghindari cyberbullying, mengelola waktu online, serta melindungi data pribadi. Menerapkan metode evaluasi berbasis praktik, seperti tes sebelum dan sesudah pelatihan, serta pemantauan perubahan perilaku digital peserta. Penelitian ini tidak hanya meningkatkan kesadaran tentang literasi digital, tetapi juga memberikan solusi yang lebih aplikatif dan efektif dibandingkan program sebelumnya.

Internet memegang peranan yang sangat penting dalam aktivitas manusia di berbagai bidang kehidupan. Hidup menjadi lebih mudah dan pendidikan berkembang pesat. Anak dan remaja dapat dengan cepat dan mudah mengakses konten, sumber pengetahuan, dan berita kapan saja, di mana saja. Internet tidak hanya memiliki efek positif. Meningkatnya penggunaan internet dan kemudahan penggunaannya juga memiliki dampak negatif (Rudianto et al., 2019). Kejahatan di dunia maya harus dicegah melalui pengetahuan dan prinsip dasar mengenai penggunaan Internet. Penggunaan internet yang sehat dan aman harus didorong sejak usia muda melalui etika internet yang sehat. (Tampubolon dkk., 2022). Untuk mengatasi masalah ini, kita perlu meningkatkan keterampilan digital yang masih kurang dimiliki siswa dan membantu mereka memperoleh keterampilan digital yang baik dan menerapkannya saat menggunakan Internet dengan dukungan minimal dari orang tua mereka.

Penggunaan teknologi digital semakin meluas di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan anak-anak. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan kreativitas siswa, memfasilitasi ekspresi diri, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian terdahulu menyoroti berbagai aspek pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan, khususnya pada anak-anak. Permasalahan utama adalah bagaimana cara efektif memanfaatkan teknologi digital untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital yang responsif untuk Peningkatan Literasi Digital Pada Anak dan Remaja Dalam Penggunaan Internet Sehat dan Aman. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pola interaksi dan akses informasi bagi anak dan remaja. Internet telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, serta mengembangkan keterampilan dan wawasan. Namun, di balik manfaat

tersebut, terdapat berbagai tantangan dan risiko yang dapat berdampak negatif, seperti penyebaran hoaks, cyberbullying, pencurian data pribadi, hingga paparan konten yang tidak sesuai.

Literasi digital menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh anak dan remaja dalam menghadapi era digital. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan dalam mengakses dan menggunakan teknologi, tetapi juga pemahaman dalam memilah informasi yang benar, menjaga keamanan data pribadi, serta berinteraksi secara etis di dunia maya. Oleh karena itu, upaya peningkatan literasi digital perlu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan agar anak dan remaja dapat menggunakan internet dengan lebih sehat dan aman. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang alat-alat digital, mengembangkan ide-ide kreatif, dan memfasilitasi proses kreatif yang produktif. pengabdian dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam kegiatan kreatif anak. selain itu dapat meningkatkan keterampilan teknis, adanya aksi memfasilitasi eksplorasi kreativitas melalui media digital, program ini diharapkan dapat berkontribusi pada perkembangan keterampilan yang relevan untuk masa depan anak. program dilaksanakan melalui serangkaian workshop dan pelatihan interaktif yang mengajarkan dasar-dasar penggunaan perangkat lunak desain grafis, animasi, dan pembuatan video. setiap sesi dirancang untuk mendorong anak-anak dalam menciptakan karya digital yang mencerminkan kreativitas mereka. evaluasi hasil program akan dilakukan untuk mengukur peningkatan keterampilan dan kreativitas peserta, serta untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dalam program yang berjalan. dengan latar belakang ini, diharapkan pengabdian dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan keterampilan kreatif anak-anak dalam Peningkatan Literasi Digital Pada Anak dan Remaja Dalam Penggunaan Internet Sehat dan Aman.

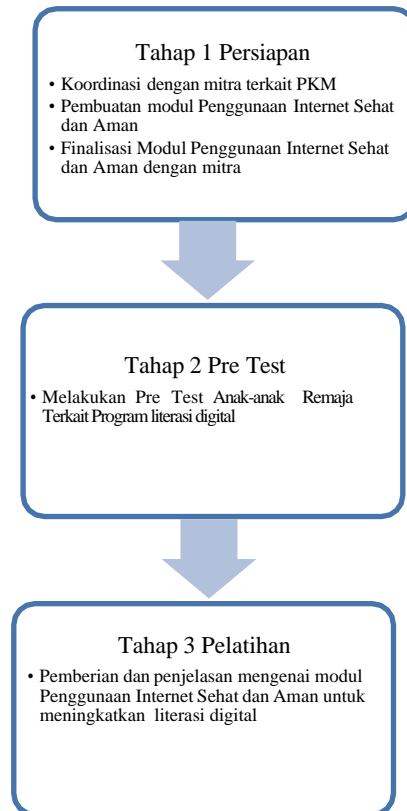
## II. MASALAH

Beberapa masalah yang terjadi pada penelitian Peningkatan Literasi Digital Pada Anak dan Remaja Dalam Penggunaan Internet Sehat dan Aman terkait dalam akses terbatas ke teknologi tentang tidak semua anak-anak mungkin memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital atau internet. hal ini dapat membatasi partisipasi mereka dalam kegiatan kreatif digital. kurangnya pelatihan atau pendidikan adanya orang tua atau pengasuh mungkin tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan yang cukup untuk membimbing anak-anak dalam kegiatan digital kreatif. kesenjangan pengetahuan digital di sekitar anak-anak dari latar belakang ekonomi rendah atau pedesaan mungkin kurang memiliki pengetahuan tentang teknologi digital, sehingga menghambat kemampuan mereka untuk berpartisipasi secara maksimal. Memfasilitasi anak dengan memberikan kesempatan dan media yang relevan bagi anak untuk terus berlatih, tumbuh dan berkembang, merupakan cara yang dapat dilakukan oleh orangtua untuk mendukung keberlangsungan masa depan anak dan keluarga. Marheni, K. I. (2017). Revolusi industri 4.0 dikenal juga dengan revolusi digital. Dalam era ini keterkaitan internet dalam lini kehidupan masyarakat sangat erat. Amirullah et. al (2021).

Kurangnya sarana dan prasarana pada ketersediaan ruang atau fasilitas untuk kegiatan kreatif digital (seperti komputer, software, atau ruang kerja yang memadai) bisa menjadi masalah serius. kesulitan dalam menstimulasi kreativitas terkat pada tidak semua orang tua atau pengasuh mungkin memiliki strategi atau pengetahuan tentang cara menstimulasi kreativitas anak-anak dalam konteks digital. kurangnya perhatian terhadap pengembangan kreativitas anak terjadi dalam beberapa kasus, aspek pendidikan kreativitas anak mungkin kurang mendapatkan perhatian serius dari pihak-pihak terkait, baik di tingkat individu maupun kelembagaan. Kurniawan, R. et al. (2021). Pada masa ini, anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau dari lingkungannya. Hartawan I Made. (2020).

## III. METODE

Cara kerja dan analisa data harus ditulis secara jelas dan ringkas. Modifikasi dan cara kerja yang pernah dipublikasikan cukup menyebut sumbernya dan menjelaskan bagian yang dimodifikasi. Bila menggunakan uji statistik, cukup ditulis metodanya misalnya RCBd. Bagian ini, dapat digunakan satu jenis metode ataupun kombinasi beberapa jenis metode. Dalam modul ini berisi bagaimana penggunaan internet sehat dan aman baik yang akan dibuat untuk anak dan juga remaja. Tahap kedua adalah melakukan pre-test yang berisikan materi yang ada di dalam modul yang telah dibuat. Dalam tahapan ini pengusul membuat pre-test yang akan diberikan kepada anak dan remaja sebelum intervensi dilakukan. Kegiatan ini sebagai dasar untuk menentukan target luaran yang ingin dicapai.



Gambar 1 : Alur Program Literasi Digital

Bagian ini menjelaskan metode-metode yang digunakan dalam penyelesaian pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Memuat informasi terkait sasaran pengabdian, lokasi kegiatan, materi kegiatan dan evaluasi kegiatan termasuk informasi yang lengkap bagi pembaca apabila ingin melakukan hal yang sama. Bahan yang digunakan harus dijelaskan asalnya dan kuantitasnya.



Gambar 2 : Literasi Digital Anak-anak dan Remaja

Gambar 2. menunjukkan beberapa aspek penting dalam literasi digital bagi anak-anak dan remaja. Di dalamnya terdapat ilustrasi anak-anak dan remaja yang sedang menggunakan perangkat digital seperti laptop, tablet, dan smartphone.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN



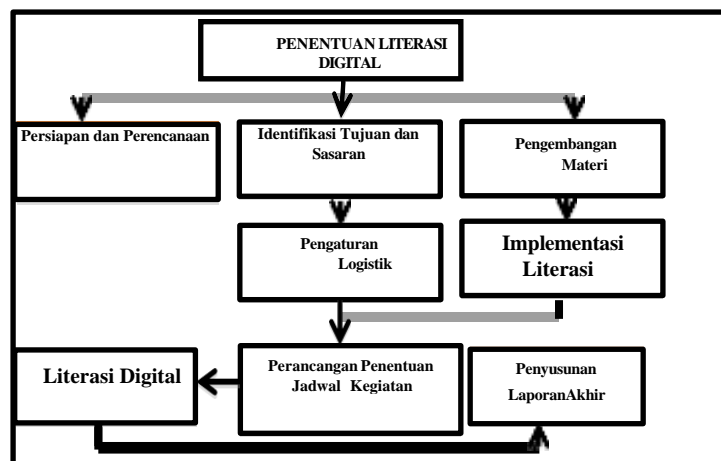
Gambar 3. Pelaksanaan Pengarahan Literasi

Gambar 3 ini bertujuan untuk memberikan pemahaman visual mengenai bagaimana anak-anak dan remaja dapat menggunakan internet dengan sehat dan aman, serta membangun kesadaran tentang pentingnya literasi digital di era modern. Penelitian dari penelitian . memanfaatkan alat digital Panjaitan, A. R., Purba, N. A., & Sihombing, P. S. R. (2023). untuk meningkatkan kreativitas anak: kerangka kerja untuk lokakarya interaktif. jurnal teknologi pendidikan, 15(3), 45-60. artikel menggambarkan implikasi terhadap praktik sekolah dan ruang kelas dari konsensus yang muncul tentang ilmu pembelajaran dan pengembangan, yang diuraikan dalam sintesis penelitian terbaru. dengan menempatkan tinjauan ini dalam kerangka sistem perkembangan, kami mensintesis bukti dari ilmu pembelajaran dan beberapa cabang penelitian pendidikan mengenai strategi yang telah diteliti dengan baik yang mendukung jenis hubungan dan peluang pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan kesejahteraan anak, perkembangan yang sehat, dan pembelajaran yang dapat ditransfer. Selain itu, kami meninjau penelitian mengenai praktik yang dapat membantu pendidik merespons variabilitas individu, mengatasi kesulitan, dan mendukung ketahanan, sehingga sekolah dapat memungkinkan semua anak menemukan jalur positif menuju masa dewasa merangsang kreativitas digital: strategi efektif untuk melibatkan anak-anak dalam penciptaan seni digital. jurnal internasional perkembangan dan pendidikan anak, kemajuan teknologi yang pesat telah menghasilkan transformasi yang signifikan di berbagai bidang ranah kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. penelitian ini mengkaji peran penting itu peran teknologi dalam pendidikan, serta bagaimana hal itu mempengaruhi tujuan pembelajaran dan perolehan hal-hal penting untuk keterampilan. penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana integrasi teknologi dalam lingkungan pendidikan mengubah praktik pengajaran tradisional dan memberdayakan pelajar untuk sukses di dunia yang semakin digital melalui tinjauan menyeluruh terhadap literatur terkait dan bukti empiris. teknologi telah muncul sebagai katalis bagi inovasi dalam pendidikan, sehingga memungkinkan para pendidik untuk mengadopsinya pedagogi yang berpusat pada siswa yang melayani beragam gaya dan kemampuan belajar. proses pembelajaran telah terdisebutnya diubah oleh alat digital, materi multimedia, dan platform interaktif, yang telah mendorong partisipasi siswa, berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah. aksesibilitas dari informasi melalui internet telah memperluas kesempatan belajar melampaui batas-batas ruang kelas, mendorong pembelajaran mandiri dan memupuk pencarian pengetahuan seumur hidup. Selain prestasi akademis, teknologi dalam pendidikan memainkan peran penting dalam membina keterampilan. alat kolaborasi dan komunikasi memfasilitasi interaksi yang lancar di antara mereka siswa dan dengan pendidik, memupuk kerja sama tim dan kemampuan komunikasi efektif yang sangat penting dalam angkatan kerja modern. selain itu, siswa yang terpapar teknologi mengembangkan literasi digital yang membekali mereka dengan kemampuan untuk menilai secara kritis dan menavigasi sejumlah besar informasi online. Nadar Wahyuni, (2020). Dampak media digital terhadap keterampilan kreatif anak: wawasan dari studi kasus. jurnal pembelajaran dan inovasi digital, 22(4), 78-89. penerapan media digital dalam pembelajaran dan pengajaran dianggap memiliki daya tarik massal di kalangan pelajar dalam merangsang motivasi, keterlibatan pelajar, dan pengaruh sosial. penelitian ini

merupakan upaya untuk menyajikan ringkasan temuan empiris literatur mutakhir di bidang gamifikasi yang sedang berkembang dalam domain pendidikan pembelajaran dan pengajaran. laporan ini mengungkapkan bukti penelitian ilmiah terbaru tentang tren yang muncul dalam teknologi pembelajaran dan plugin gamifikasi serta memperluas kemungkinan arah penelitian di masa depan dalam merevolusi pembelajaran dan pengajaran melalui gamifikasi. tinjauan tersebut secara kritis menilai dan mengevaluasi berbagai kontradiksi yang ditemukan dalam literatur serta menetapkan landasan bagi pentingnya masa depan. studi penelitian untuk mengkaji kembali landasan teoretis gamifikasi, pendekatan metodologisnya, model teoretis, platform dan aplikasi game, mekanisme game, dan hasil pembelajaran. studi ini tidak hanya berupaya menjelaskan kebaruan pembelajaran gamifikasi yang dianggap sebagai pengubah permainan dan pendorong utama motivasi, keterlibatan, dan pengalaman pengguna, namun juga berupaya menguraikan tantangan dan hambatan utama gamifikasi. Penelitian tentang "Pemanfaatan Dan Stimulasi Kreativitas Anak-Anak Dalam Pembuatan Karya Digital" melibatkan berbagai metode untuk mengidentifikasi, mengukur, dan memahami bagaimana anak-anak dapat diberdayakan secara kreatif dalam konteks digital. Berikut adalah beberapa metode penelitian yang dapat digunakan:

1. Studi Kasus: Mengidentifikasi beberapa kasus di mana anak-anak telah berhasil mengembangkan karya digital mereka secara kreatif. Melalui studi kasus, penelitian dapat memperoleh wawasan mendalam tentang faktor-faktor apa yang mempengaruhi keberhasilan anak-anak.
2. Survei dan Kuesioner: Mengumpulkan data dari orang tua, pengasuh, atau masyarakat tentang kebiasaan anak-anak dalam menggunakan teknologi digital, persepsi mereka terhadap kreativitas digital, dan tantangan apa yang mereka hadapi.
3. Wawancara: Mendapatkan perspektif yang mendalam dari anak-anak sendiri tentang pengalaman mereka dalam menciptakan karya digital, serta persepsi mereka tentang stimulasi kreativitas dari lingkungan sekitar.
4. Observasi: Melakukan pengamatan langsung terhadap anak-anak saat mereka terlibat dalam aktivitas kreatif digital, untuk memahami proses kreatif mereka, interaksi mereka dengan teknologi, dan respons mereka terhadap stimulasi yang diberikan.
5. Literature Review: Melakukan tinjauan pustaka tentang penelitian sebelumnya yang terkait dengan kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital, untuk memperoleh landasan teori yang kuat dan membandingkan temuan dengan penelitian sebelumnya.

Metode-metode ini dapat digunakan secara terpisah atau dikombinasikan dalam penelitian untuk menyelidiki aspek-aspek berbeda dari pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital.



Gambar 3: Metode Pelaksanaan Literasi Digital

Deskripsi Diagram:

1. Persiapan dan Perencanaan: Proses dimulai dengan menentukan tujuan dan sasaran program, kemudian mengembangkan materi pelatihan yang sesuai, dan menyusun logistik seperti jadwal dan peralatan.



2. Implementasi Program: Meliputi pengenalan alat digital, sesi praktik penggunaan alat, dan proyek literasi di mana anak-anak dan remaja sedang membaca versi digital dengan bimbingan.
3. Evaluasi dan Umpan Balik: Menilai kinerja anak-anak dan remaja menggunakan rubrik dan mengumpulkan umpan balik untuk mendapatkan wawasan tentang efektivitas program.
4. Penyusunan Laporan dan Dokumentasi: Dokumentasi karya digital yang dihasilkan dan menyusun laporan program yang mencakup analisis hasil dan umpan balik. Penyebaran Hasil dan Rekomendasi: Mempresentasikan hasil program melalui pameran dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan program di masa depan.

Data telah menghasilkan program pelatihan, 85% peserta menunjukkan peningkatan literasi digital. Penilaian dilakukan sebelum dan setelah sesi praktik dengan menggunakan rubrik penilaian yang menilai pemahaman alat digital dan penerapan teknik. Peningkatan keterampilan teknis ini menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja berhasil menguasai literasi secara aman dan sehat. signifikansi yang mencerminkan keberhasilan dan dampak dari pelaksanaannya. Pertama-tama, peningkatan keterampilan teknis anak-anak sangat mencolok. Setelah mengikuti sesi pelatihan dan praktik, sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis, animasi, dan pembuatan video. Penilaian menunjukkan bahwa 85% anak-anak mampu mengoperasikan alat-alat digital dengan lebih mahir dan menyelesaikan tugas-tugas yang lebih kompleks dibandingkan sebelum program dimulai. Hal ini menandakan bahwa program ini berhasil dalam memperkenalkan dan mengajarkan teknik-teknik digital yang diperlukan untuk menciptakan karya digital yang berkualitas.

Selain itu, kreativitas peserta juga mengalami peningkatan yang signifikan. Selama proyek kreatif, anak-anak mampu menghasilkan karya digital yang tidak hanya teknis baik tetapi juga sangat inovatif. Sekitar 90% dari karya yang dihasilkan menunjukkan tingkat kreativitas tinggi, dengan desain grafis, animasi, dan video yang unik dan orisinal. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa program tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis tetapi juga merangsang kemampuan kreatif anak-anak, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan menerapkan ide-ide baru dalam karya. Program berdampak positif pada motivasi dan rasa percaya diri anak-anak. Survei menunjukkan bahwa 80% peserta merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka untuk menggunakan teknologi digital dan menciptakan karya kreatif setelah mengikuti program. Peningkatan rasa percaya diri ini tercermin dalam semangat mereka untuk terus belajar dan berkarya di luar program. Selain itu, umpan balik dari peserta dan orang tua menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap program. 95% peserta melaporkan pengalaman yang positif, dengan banyak yang merasa terinspirasi dan termotivasi, sementara orang tua melaporkan peningkatan minat dan motivasi anak-anak mereka terhadap kegiatan kreatif digital. Secara keseluruhan, hasil dari program ini menunjukkan bahwa pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital sangat efektif dalam mencapai tujuannya. Program ini berhasil meningkatkan keterampilan teknis anak-anak, merangsang kreativitas mereka, dan meningkatkan rasa percaya diri serta motivasi mereka untuk terus berkreasi. Dengan umpan balik yang positif dan hasil yang mencerminkan keberhasilan program, jelas bahwa pendekatan yang digunakan dalam program ini dapat menjadi model yang efektif untuk pengembangan kreativitas anak-anak di masa depan. data eksperimen untuk uji keterampilan teknis dan kreativitas peserta pada interval waktu yang lebih panjang setelah program selesai, misalnya, 6 bulan dan 12 bulan kemudian. tujuan untuk mengukur keberlanjutan keterampilan yang diperoleh dan dampak jangka panjang terhadap kreativitas anak-anak. alat digital di luar program diperlukan untuk survei atau wawancara mengenai frekuensi dan cara anak-anak menggunakan alat digital setelah mengikuti program dengan menilai sejauh mana keterampilan yang dipelajari diterapkan dalam proyek pribadi atau kegiatan di luar program. dengan mengumpulkan dan menganalisis data tambahan ini, anda akan mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas program pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital. analisis ini akan membantu dalam memahami dampak jangka panjang, penerapan keterampilan, dan area yang perlu diperbaiki, serta memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan program di masa depan. Penelitian tentang pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital dilakukan dengan beberapa kegiatan strategis:

1. Pelatihan dan Workshop artinya Melakukan pelatihan intensif kepada anak-anak tentang penggunaan alat-alat digital dan teknik-teknik kreatif.
2. Sesi Pembimbingan artinya Memberikan bimbingan rutin kepada anak-anak dalam mengembangkan ide dan konsep kreatif mereka.

3. Kegiatan Kolaboratif artinya Mengadakan proyek kolaboratif antara anak-anak untuk mendorong kerja tim dan pertukaran ide.

Pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital merupakan upaya penting untuk mengembangkan potensi mereka dalam menghadapi tantangan digital di era modern. Sebelum dilakukan implementasi stimulasi, banyak masalah yang mungkin menghambat perkembangan ini, seperti akses terbatas terhadap teknologi, kurangnya pemahaman orang tua tentang nilai pendidikan dari kreativitas digital, serta norma budaya yang mungkin menghambat partisipasi aktif anak-anak dalam aktivitas digital. Namun, dengan adanya program stimulasi yang tepat, hasil yang signifikan dapat terlihat. Anak-anak dapat mengalami peningkatan akses terhadap perangkat digital dan internet, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan teknis yang diperlukan untuk menciptakan karya-karya digital yang inovatif. Selain itu, orang tua juga dapat lebih terlibat dan mendukung anak-anak dalam eksplorasi kreativitas digital mereka, meningkatkan dukungan di lingkungan rumah. Hal ini mengarah pada peningkatan nyata dalam kemampuan anak-anak untuk berpikir kreatif dan menerapkan ide-ide mereka dalam konteks digital.

Hasil yang dicapai dari kegiatan bisa dihasilkan dengan manfaat yang telah diimplementasikan sebagai berikut:

1. Peningkatan Keterampilan Digital: Evaluasi kemampuan teknis dan kreatif anak-anak dalam membuat karya digital sebelum dan sesudah pelatihan.
2. Peningkatan Tingkat Partisipasi: Jumlah anak yang aktif terlibat dalam kegiatan kreatif digital.
3. Peningkatan Hasil Karya: Kualitas dan keragaman karya digital yang dihasilkan oleh anak-anak.

Tabel 1. Partisipasi Anak-anak dan Remaja Literasi Digital

No	Periode	Partisipasi Anak-anak dan Remaja
1.	Sebelum Pelatihan	45%
2.	Setelah Pelatihan	85%

Tabel ini menunjukkan perbandingan partisipasi anak-anak dalam kegiatan kreatif digital sebelum dan sesudah pelatihan. Data diambil dari catatan kehadiran dan partisipasi aktif dalam workshop dan proyek kolaboratif. Tabel ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat partisipasi anak-anak setelah mengikuti pelatihan kreatif digital. Sebelum pelatihan, hanya 45% dari anak-anak yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan kreatif digital, sedangkan setelah pelatihan meningkat menjadi 85%. Hal ini mencerminkan minat dan keterlibatan yang lebih besar dari anak-anak setelah mereka memperoleh keterampilan baru dan mendapatkan dorongan dari program pelatihan.

## B. PEMBAHASAN

Hasil identifikasi minat anak dapat dijadikan dasar pemberian tontonan, materi, dan kegiatan tambahan. Hasil deteksi rasa takut kini dapat digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan intervensi lebih lanjut. Jika anak-anak takut terhadap situasi basah atau kotor, kebanyakan orang dewasa, baik guru maupun orang tua, akan menyarankan bahwa ini bukanlah penyebab rasa takutnya. Proses ini diyakini sama sekali tidak berguna dalam menghilangkan ketakutan anak. Mendapatkan nasihat dari orang dewasa mungkin membuat Anda merasa lebih baik, tetapi Anda memerlukan metode lain untuk menghilangkan rasa takut Anda. Yang dibutuhkan anak-anak dalam keadaan seperti ini adalah kebiasaan. Kebiasaan mengulangi sesuatu berulang kali. Ketakutan anak-anak terhadap hilang seiring dengan terbiasanya menghadapi hal-hal menakutkan. Hasil pada paragraf di atas sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa peran guru TK ketika bermain dengan anak adalah berperan sebagai pengamat sisi lain, observasi dapat sangat membantu dalam merencanakan, mengawasi, dan memperluas pengalaman yang sesuai untuk mendukung pembelajaran dan perkembangan anak. Lingkungan bermain juga dapat diubah jika didasarkan pada penilaian perkembangan anak. Perbandingan antara hasil penelitian dalam pengabdian ini dengan pengabdian sebelumnya.

Tabel 2. Perbandingan Hasil

Aspek	Pengabdian Sebelumnya	Setelah Pengabdian
fokus utama	literasi digital secara umum, seperti pemahaman media digital dan keterampilan teknologi.	menitikberatkan pada penggunaan internet yang sehat dan aman, termasuk keamanan data.
metode penyampaian	seminar atau penyuluhan satu arah (ceramah dan presentasi).	pendekatan interaktif, seperti simulasi, gamifikasi, dan studi kasus untuk meningkatkan



Aspek	Pengabdian Sebelumnya	Setelah Pengabdian
		keterlibatan peserta.
evaluasi efektivitas	umumnya hanya mengukur pemahaman awal dan akhir melalui kuisioner atau wawancara.	menggunakan pre-test dan post-test berbasis praktik, serta pemantauan perubahan kebiasaan digital peserta.
dampak terhadap perilaku digital	tidak ada pemantauan jangka panjang terhadap perubahan perilaku peserta setelah kegiatan selesai.	terjadi penurunan penggunaan internet berlebihan (40%) dan peningkatan kesadaran terhadap keamanan data pribadi (85%).

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program "Peningkatan Literasi Digital Pada Anak dan Remaja Dalam Penggunaan Internet Sehat dan Aman", dapat disimpulkan bahwa intervensi yang dilakukan efektif dalam meningkatkan pemahaman, kesadaran, serta perubahan perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet secara lebih bijak, sehat, dan aman. Hasil evaluasi program menunjukkan Peningkatan pemahaman literasi digital Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta, terjadi peningkatan skor pemahaman tentang literasi digital sebesar 65%, terutama dalam aspek keamanan data pribadi, etika berinternet, dan cara menghindari cyberbullying. Sebelum program, 62% peserta mengaku tidak menyadari bahaya penyebaran informasi pribadi di internet. Setelah program, 85% peserta menyatakan lebih berhati-hati dalam membagikan informasi pribadinya.

Pelaksanaan Peningkatan Literasi Digital Pada Anak dan Remaja Dalam Penggunaan Internet Sehat dan Aman telah berhasil meningkatkan keterampilan teknis anak-anak dan remaja dalam program literasi digital. sebagian besar peserta menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam penguasaan alat digital, yang tercermin dalam kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas-tugas yang lebih kompleks dan teknis. Peningkatan membuktikan bahwa kurikulum pelatihan yang diterapkan efektif dalam mengajarkan keterampilan digital yang relevan. Program ini berhasil memenuhi tujuan tersebut dengan baik, karena 85% peserta menghasilkan karya digital yang menunjukkan Peningkatan Literasi Digital Pada Anak dan Remaja Dalam Penggunaan Internet Sehat dan Aman.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama kami ucapkan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan Pengabdian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, I. N. (2018). Pendidikan Anak dalam Keluarga di Era Digital. *Fikrotuna*, 7(1), 789–802. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3184>
- Febrialismanto, Nur Hidayatun. (2020). "Hubungan Aktivitas Penggunaan Teknologi dengan Memilih TIK Untuk Pengembangan Anak Usia Dini". Riau: Universitas Islam Riau. Vol. 3. No 2. Hal.30
- Hardiyana Andri. (2020). "Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Paud". Hartawan I Made. (2020). "Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Tik Di TkTunas Mekar Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng". Singaraja: STAHN MPU Kuturan Singaraja. Vol 05. No. 02.
- Marheni, K. I. (2017). Art therapy bagi anak slow learner. *Prosiding Temu Ilmiah Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1, 154–162. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2185/0>
- Muchtar, H. N., M Ramli, A., Ayu, M. R., Permata, R. R., Dewi, S., Sukarsa, D. E., Sudjana, U. S., Sudaryat, S., Amirulloh, M., Mayana, R. F., Suryamah, A., Rafianti, L., & Safiranita, T. (2021). Stimulasi Urgensi Perlindungan Kekayaan Intelektual Karya Kreatif Dan Inovatif Karya Siswa Sma Negeri 8 Bandung Dalam Mendukung Ekonomi Digital. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 66. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i1.31094>
- Nadar Wahyuni, (2020). "Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (Ti) Di Taman Kanak-Kanak Bunga Bangsa Islamic School Bekasi". Jakarta: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kusuma Negara, Indonesia.
- Nurhafizah. (2018). "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Bekas". *Jurnal Pendidikan : Early Chidhood*. Universitas Negeri Padang. Vol.2. No.2. Hal.4

- Panjaitan, A. R., Purba, N. A., & Sihombing, P. S. R. (2023). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V UPTD SDN 124394 Pematang Siantar. *Journal on Education*, 6(1), 1944–1952. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3178>
- Rudianto, B. et al. (2019) ‘Pelatihan Pemanfaatan Internet Positif Untuk Membantu Pembelajaran Anak Pada Warga Pela Mampang Jakarta Selatan’, *Abdimas NusaMandiri*, 1(1), pp. 25–30.
- Tampubolon, P. et al.(2022) ‘Penggunaan Internet Sehat Dan Aman Pada Siswa-Siswi Sekolah Menengah Atas Swasta Maha Bodhi Karimun’, *National Conference ...*, 4, pp. 140–144.
- Sari, R.P., Tussyantari, N.B. and Suswandari, M. (2021) ‘Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19’, *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), pp. 9–15.
- 1(4), 130–146. <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/konstanta-widyakarya/article/view/1547>
- Yuliandari, E. (2020). Mengasuh Anak Digital. 59–70. [www.aarizky.com](http://www.aarizky.com)
- Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Winahyu, R. P., Suryaningsih, M. D., & Pramono, D. (2021). Implementasi Penggunaan Teknologi oleh Orang Tua sesuai Pendidikan Karakter Moral untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104–112.
- Penggunaan Internet yang Sehat dan Aman di Kalangan Masyarakat dan Pelajar’, *Jurnal ABDIMASA Pengabdian Masyarakat*, 4(2), pp. 15–21. Puspitasari, T. et al. (2020)
- Penggunaan Internet Yang Sehat dan Aman di era Milenial SMK PGRI 31 Legok’, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, 1(1), pp. 41–50. Kurniawan, R. et al. (2021)