

PENINGKATAN KESIAPAN MASA DEPAN REMAJA PANTI ASUHAN ALFATH TAUHID MELALUI LITERASI DAN KETERAMPILAN DIGITAL

M. Syahputra

Manajemen Informasi Kesehatan
Universitas Syedza Saintika
Syahputra0404@gmail.com

Anita Citra Yeni

Bisnis Digital
Universitas Syedza Saintika
anitacitrayeni7@gmail.com

Herman Susilo

Manajemen Informasi Kesehatan
Universitas Syedza Saintika
susilo4719@gmail.com

Imrah Sari

Manajemen Informasi Kesehatan
Universitas Syedza Saintika
imrahsari@gmail.com

Ihsan Werleam

Bisnis Digital
Universitas Syedza Saintika
ihsanwerleam0@gmail.com

Riwayat naskah:

Naskah dikirim 22 Oktober 2025

Naskah direvisi 17 Desember 2025

Naskah diterima 18 Desember 2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan dan dunia kerja. Generasi muda dituntut untuk memiliki kemampuan literasi dan keterampilan digital agar mampu beradaptasi dan bersaing di era transformasi digital. Namun, remaja yang tinggal di panti asuhan sering kali menghadapi keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan kurang mendapatkan bimbingan dalam pemanfaatan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kesiapan masa depan remaja Panti Asuhan Alfath Tauhid Kota Padang melalui program literasi dan pelatihan keterampilan digital. Metode kegiatan mencakup sosialisasi, pelatihan interaktif, serta pendampingan langsung. Materi yang diberikan meliputi pengenalan dasar teknologi informasi, penggunaan aplikasi produktivitas seperti Microsoft Office dan Canva, dasar keamanan data pribadi, serta pemahaman mengenai etika dan tanggung jawab dalam berinternet. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi dan penyebaran kuesioner sederhana untuk menilai peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta terhadap penggunaan teknologi digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan digital peserta. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi bagi remaja untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar dan pengembangan diri. Secara keseluruhan, program ini berkontribusi positif terhadap peningkatan kesiapan masa depan remaja panti asuhan agar lebih mandiri, kreatif, serta siap menghadapi tantangan di era digital.

KATA KUNCI: *Kesiapan masa depan, Keterampilan digital, Literasi digital, Panti asuhan, Remaja*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, baik di tingkat global maupun nasional [1], [2]. Perubahan ini tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi, tetapi juga memengaruhi cara belajar, bekerja, dan berinteraksi dalam kehidupan sosial sehari-hari. Di Indonesia, fenomena ini ditandai dengan peningkatan penggunaan internet yang signifikan. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi internet kini telah mencakup lebih dari 78% populasi. Namun, peningkatan akses tersebut belum sepenuhnya diikuti dengan kemampuan literasi digital yang memadai di berbagai lapisan masyarakat, menciptakan kesenjangan antara akses dan kompetensi pemanfaatan [3], [4].

Kesenjangan digital ini menjadi tantangan serius bagi kelompok rentan, termasuk remaja yang tinggal di lembaga kesejahteraan sosial. Remaja sering disebut sebagai generasi digital native, namun kenyataannya, status tersebut tidak menjamin mereka memiliki keterampilan digital yang produktif secara otomatis. Banyak remaja yang memiliki akses terhadap gawai, namun penggunaannya terbatas pada konsumsi konten hiburan dan media sosial, tanpa diimbangi kemampuan berpikir kritis atau pemanfaatan untuk pengembangan diri [5], [6]. Kondisi inilah yang menjadi perhatian utama dalam upaya pemberdayaan remaja agar siap menghadapi persaingan masa depan.

Permasalahan umum terkait kesenjangan dan literasi digital ini secara nyata ditemukan pada mitra kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, yaitu Panti Asuhan Al Fath Tauhid yang berada di

bawah naungan Yayasan Bina Nusantara Isafat, Kota Padang. Panti asuhan ini memiliki peran strategis dalam membina karakter dan kemandirian anak asuh, namun menghadapi kendala dalam adaptasi teknologi. Berdasarkan hasil observasi lapangan dan diskusi dengan pengurus panti, ditemukan bahwa fasilitas penunjang teknologi di Panti Asuhan Al Fath Tauhid masih sangat terbatas. Meskipun sebagian besar remaja di panti ini sudah mengenal gawai (smartphone), pemanfaatannya belum terarah pada kegiatan produktif.

Secara lebih spesifik, permasalahan mitra di Panti Asuhan Al Fath Tauhid dapat diidentifikasi sebagai berikut. Pertama, minimnya perangkat komputer atau laptop yang tersedia membuat remaja di panti asuhan jarang bersentuhan dengan aplikasi produktivitas yang dibutuhkan di dunia kerja/pendidikan lanjut, seperti pengolah kata atau data. Kedua, pola penggunaan internet oleh remaja di panti asuhan cenderung didominasi oleh aktivitas hiburan, seperti bermain game online dan mengakses media sosial (TikTok/Instagram), tanpa diimbangi dengan pengetahuan tentang etika digital maupun keamanan data. Hal ini menimbulkan kekhawatiran pengurus mengenai paparan dampak negatif internet dan rendahnya kesiapan anak asuh dalam menghadapi dunia luar pasca-kelulusan dari panti.

Kurangnya pendampingan literasi digital yang intensif menyebabkan remaja di Panti Asuhan Al Fath Tauhid belum mampu melihat potensi teknologi sebagai alat untuk belajar (learning tool) atau mengembangkan keterampilan masa depan (future skills). Padahal, UNICEF [10] dan UNDP [11] menegaskan bahwa pemberdayaan melalui literasi digital adalah kunci untuk mencegah ketimpangan sosial dan ekonomi. Jika kondisi ini tidak diintervensi, dikhawatirkan remaja di Panti Asuhan Al Fath Tauhid akan tertinggal dalam kompetisi dunia kerja modern yang sangat bergantung pada kecakapan teknologi.

Oleh karena itu, diperlukan solusi konkret berupa pelatihan dan pendampingan yang disesuaikan dengan kebutuhan mitra. Kegiatan PKM dengan judul “Peningkatan Kesiapan Masa Depan Remaja Panti Asuhan melalui Literasi dan Keterampilan Digital” dirancang untuk menjawab permasalahan spesifik tersebut. Program ini tidak hanya bertujuan memberikan akses pengetahuan, tetapi juga membangun kesadaran dan keterampilan teknis remaja Panti Asuhan Al Fath Tauhid agar mampu menggunakan teknologi secara cerdas, sehat, dan produktif [19], [20]. Melalui pendekatan ini, diharapkan tercipta peningkatan kualitas sumber daya manusia di lingkungan panti yang siap beradaptasi dengan era transformasi digital.

METODE

Lokasi dan sasaran Kegiatan: Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Panti Asuhan Alfath Tauhid Kota Padang, Sumatera Barat. Panti ini menampung sekitar 27 remaja berusia antara 13 hingga 17 tahun yang sebagian besar masih menempuh pendidikan di tingkat SMP dan SMA. Berdasarkan hasil observasi awal, mayoritas remaja memiliki akses terbatas terhadap perangkat teknologi dan kurang memahami pemanfaatan teknologi secara produktif. Oleh karena itu, mereka menjadi sasaran utama kegiatan ini dengan tujuan untuk meningkatkan literasi dan keterampilan digital sebagai bekal masa depan.

Pendekatan kegiatan: Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif, partisipatif, dan aplikatif, agar peserta tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini melibatkan beberapa tahapan kegiatan, yaitu:

1. **Sosialisasi dan Motivasi Awal:** memberikan pemahaman mengenai pentingnya literasi digital dalam kehidupan modern serta potensi pemanfaatannya untuk pendidikan dan karier.
2. **Pelatihan Literasi Digital Dasar:** memperkenalkan konsep literasi digital, etika bermedia, keamanan data pribadi, dan bahaya konten negatif di internet.
3. **Pelatihan Keterampilan Digital Praktis:** melatih peserta menggunakan aplikasi produktivitas seperti Microsoft Word, Excel, PowerPoint, Canva, dan Google Workspace untuk mendukung kegiatan belajar serta pengembangan diri.
4. **Simulasi dan Pendampingan:** peserta melakukan praktik langsung dalam mengerjakan tugas digital sederhana seperti membuat presentasi, poster digital, dan laporan berbasis spreadsheet dengan bimbingan tim pengabdian.
5. **Evaluasi dan Refleksi:** dilakukan untuk menilai peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta, serta menumbuhkan kesadaran akan pemanfaatan teknologi secara bijak.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam satu hari, dengan total durasi sekitar 6 jam efektif, bertempat di Panti Asuhan Alfath Tauhid Kota Padang. Kegiatan dilaksanakan pada hari Minggu agar tidak mengganggu aktivitas belajar remaja. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa sesi sebagai berikut:

1. **Pembukaan dan Orientasi (30 menit)**
Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh tim pelaksana dan pengelola panti asuhan. Pada sesi ini disampaikan tujuan kegiatan, manfaat yang diharapkan, serta gambaran umum mengenai pentingnya literasi dan keterampilan digital bagi remaja. Selain itu, dilakukan pre-test singkat untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta tentang teknologi digital.
2. **Sesi Sosialisasi Literasi Digital (90 menit)**
Narasumber memberikan materi mengenai konsep dasar literasi digital, pentingnya penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab, serta risiko yang dapat timbul akibat penyalahgunaan teknologi seperti kecanduan gadget, hoaks, dan pelanggaran privasi. Materi disampaikan secara interaktif menggunakan presentasi, video pendek, dan studi kasus sederhana agar mudah dipahami oleh peserta.
3. **Pelatihan Keterampilan Digital Dasar (2 jam)**
Peserta diperkenalkan pada keterampilan praktis seperti penggunaan aplikasi pengolah kata (Microsoft Word atau Google Docs), presentasi (PowerPoint/Canva), serta pencarian informasi edukatif secara efektif di internet. Kegiatan dilakukan secara praktik langsung menggunakan perangkat komputer dan smartphone yang tersedia. Tim pelaksana memberikan bimbingan individual agar seluruh peserta dapat mengikuti dengan baik.
4. **Sesi Diskusi dan Simulasi (1 jam)**
Peserta dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan bagaimana keterampilan digital dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya untuk pembelajaran daring, mencari peluang kerja, atau berwirausaha kecil secara digital. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan mendapatkan umpan balik dari fasilitator.
5. **Evaluasi dan Penutupan (30 menit)**
Kegiatan diakhiri dengan pelaksanaan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan. Tim pelaksana kemudian menyampaikan ringkasan hasil kegiatan, memberikan sertifikat partisipasi, dan menutup acara dengan sesi foto bersama.

Indikator keberhasilan: kegiatan ditetapkan berdasarkan aspek berikut:

1. Aspek Pengetahuan: minimal 75% peserta mengalami peningkatan skor post-test dibandingkan pre-test.
2. Aspek Keterampilan: peserta mampu mengoperasikan minimal tiga aplikasi digital dasar (Word, Excel, PowerPoint/Canva).
3. Aspek Sikap: peserta menunjukkan perilaku positif terhadap penggunaan teknologi, seperti menghindari konten negatif dan menjaga etika digital.
4. Aspek Dampak Jangka Panjang: adanya rencana tindak lanjut dari pihak panti asuhan untuk meneruskan pelatihan digital secara mandiri dengan bimbingan dari relawan atau mahasiswa.

Alat dan bahan: Kegiatan ini memanfaatkan berbagai sarana pendukung, antara lain:

1. Perangkat keras: laptop, proyektor, dan smartphone peserta.
2. Perangkat lunak: Microsoft Office, Canva, dan aplikasi Google Workspace.
3. Bahan ajar digital: modul literasi digital berbasis presentasi dan video pembelajaran interaktif.
4. Instrumen evaluasi: lembar pre-test/post-test, kuesioner kepuasan peserta, dan rubrik observasi.

Luaran Kegiatan: Luaran dari kegiatan PKM ini meliputi:

1. Peningkatan skor rata-rata literasi digital remaja panti asuhan sebesar minimal 25% dari hasil pre-test.
2. Produk digital hasil pelatihan, seperti poster edukatif dan presentasi berbasis teknologi.
3. Modul Literasi dan Keterampilan Digital untuk Remaja Panti Asuhan, yang dapat digunakan sebagai panduan kegiatan serupa di masa depan.
4. Artikel ilmiah dan publikasi di Jurnal Pengabdian Masyarakat, sebagai bentuk diseminasi hasil kegiatan kepada khalayak akademik.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Kegiatan Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Peningkatan Kesiapan Masa Depan Remaja Panti Asuhan melalui Literasi dan Keterampilan Digital” telah dilaksanakan secara efektif pada Sabtu, 26 Juli 2025. Bertempat di Panti Asuhan Alfath Tauhid, Kota Padang, kegiatan ini melibatkan 27 remaja berusia 13–17 tahun sebagai peserta utama. Pemilihan rentang usia ini didasarkan pada pertimbangan bahwa masa remaja adalah fase krusial dalam pembentukan identitas digital dan

persiapan menuju jenjang pendidikan tinggi atau dunia kerja.

Pelaksanaan kegiatan selama satu hari (6 jam efektif) menerapkan pendekatan edukatif yang bersifat partisipatif dan berbasis praktik (hands-on learning). Berbeda dengan metode ceramah konvensional, pendekatan ini dipilih untuk memastikan peserta tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat aktif dalam simulasi dan kreasi konten. Materi yang disampaikan mencakup tiga pilar utama: pemahaman etika bermedia, penguasaan aplikasi produktivitas (Microsoft Word dan Canva), serta pemanfaatan teknologi untuk pengembangan diri. Antusiasme peserta terlihat dominan pada sesi praktik, di mana mereka diajak membuat mini project berupa pembuatan Curriculum Vitae (CV) sederhana dan poster cita-cita. Tim disambut dengan hangat oleh pengurus panti asuhan, sebagaimana bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Sambutan dari Pengurus Panti Asuhan

Kegiatan dibuka secara resmi oleh pengurus panti dan dilanjutkan dengan penyampaian pengantar oleh tim pelaksana. Dalam ruangan yang tertib dan kondusif, para peserta tampak memperhatikan dengan antusias penjelasan mengenai tujuan kegiatan serta pentingnya penguasaan literasi dan keterampilan digital bagi remaja di era modern. Pada momen ini juga dilakukan pengenalan singkat antara tim pelaksana, narasumber, dan seluruh peserta kegiatan.

Dalam sesi ini, seperti pada gambar 2, narasumber menyampaikan materi mengenai penggunaan media sosial secara sehat, pengenalan etika digital, serta cara menyaring informasi agar terhindar dari hoaks. Para peserta tampak fokus memperhatikan materi yang disajikan melalui tayangan di layar proyektor. Penyampaian dilakukan secara interaktif, di mana peserta diberi kesempatan untuk bertanya dan berbagi pengalaman mereka terkait penggunaan media sosial sehari-hari.



Gambar 2. Sesi Materi, Pelatihan, Praktik dan Diskusi

Peserta diajak untuk mencoba langsung membuat desain poster menggunakan aplikasi Canva serta mengetik dokumen sederhana dengan Microsoft Word. Tim pelaksana dan fasilitator mendampingi peserta satu per satu agar dapat mengikuti instruksi dengan baik. Aktivitas ini berlangsung dengan suasana menyenangkan dan penuh semangat, karena sebagian besar peserta baru pertama kali mencoba membuat konten digital secara mandiri.

Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk merancang ide kreatif tentang bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk kegiatan positif di panti asuhan, seperti promosi kegiatan sosial atau pembelajaran daring. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil karyanya di depan teman-teman lain dan fasilitator. Momen ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi peserta, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyampaikan gagasan secara terbuka.

Akhir kegiatan ditutup dengan suasana penuh keakraban sebagaimana tergambar pada Gambar 3



Gambar 3. Foto Bersama

Foto bersama antara tim pengabdian dan peserta Panti Asuhan Alfath Tauhid. Foto ini menjadi simbol keberhasilan dan kebersamaan seluruh pihak

yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Para peserta tampak gembira dan berterima kasih atas kesempatan yang diberikan untuk belajar dan mengenal lebih jauh dunia digital secara sehat dan produktif.

Dokumentasi kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai arsip dan bukti pelaksanaan program, tetapi juga menjadi media refleksi atas keberhasilan dan potensi keberlanjutan kegiatan serupa di masa mendatang. Foto-foto tersebut dapat dilampirkan dalam laporan akhir kegiatan PKM maupun diunggah dalam sistem publikasi seperti OJS untuk menunjukkan dampak nyata dari kegiatan terhadap masyarakat sasaran.

Evaluasi Efektivitas dan Peningkatan Kompetensi Untuk mengukur kebermanfaatan kegiatan secara objektif, dilakukan evaluasi menggunakan instrumen Pre-Test dan Post-Test yang mencakup lima indikator kompetensi. Hasil evaluasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pemahaman Peserta

| No | Aspek Penilaian | Pre-Test (%) | Post-Test (%) | Peningkatan |
|----|---|--------------|---------------|-------------|
| 1 | Pemahaman konsep literasi digital | 55 | 85 | +30 |
| 2 | Pengetahuan etika dan keamanan digital | 50 | 80 | +30 |
| 3 | Penguasaan aplikasi pengolah kata | 45 | 82 | +37 |
| 4 | Kemampuan pencarian informasi edukatif | 60 | 88 | +28 |
| 5 | Pemanfaatan teknologi untuk produktivitas | 58 | 84 | +26 |

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan rata-rata pemahaman peserta yang signifikan sebesar 30%, yaitu dari skor awal 53,6% menjadi 83,8%. Lonjakan skor tertinggi terjadi pada aspek Penguasaan aplikasi pengolah kata (+37%). Hal ini mengindikasikan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung (*learning by doing*) jauh lebih efektif dalam menanamkan keterampilan teknis (*hard skills*) dibandingkan sekadar pemaparan teori.

Temuan ini sejalan dengan studi yang menyebutkan bahwa pelibatan kinestetik dalam pelatihan komputer mampu meningkatkan retensi memori dan keterampilan prosedural siswa secara signifikan.

Peningkatan sebesar 30% juga tercatat pada aspek Pemahaman konsep literasi digital serta Etika dan keamanan digital. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta memahami gawai hanya sebagai sarana hiburan. Setelah intervensi, peserta mampu mengidentifikasi risiko keamanan data dan urgensi etika digital. Perubahan kognitif ini krusial mengingat remaja panti asuhan termasuk kelompok rentan terhadap dampak negatif internet. Peningkatan ini membuktikan bahwa sosialisasi intensif mampu merekonstruksi pola pikir peserta dari *passive consumer* menjadi *smart user*. Hasil ini mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa literasi digital yang baik berbanding lurus dengan kemampuan remaja dalam memfilter informasi hoaks dan konten negatif.

Dampak Kualitatif dan Keberlanjutan Selain indikator angka, keberhasilan kegiatan juga terukur secara kualitatif melalui observasi dan umpan balik. Dampak yang paling menonjol adalah peningkatan kepercayaan diri (*self-efficacy*) peserta. Pada sesi presentasi hasil karya, peserta yang awalnya ragu terlihat mampu menjelaskan ide poster digital mereka dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan teknologi dasar dapat menjadi pendorong rasa percaya diri remaja dalam berekspresi.

Kegiatan ini juga berhasil mengubah paradigma peserta mengenai fungsi teknologi. Pemahaman bahwa *smartphone* dan *laptop* dapat digunakan untuk membangun portofolio masa depan—seperti membuat CV atau materi presentasi sekolah—kini mulai tertanam di benak peserta. Sebagai bentuk keberlanjutan (*sustainability*), pihak pengurus Panti Asuhan Alfath Tauhid berkomitmen untuk menjadikan pelatihan literasi digital sebagai agenda rutin pembinaan, guna memastikan keterampilan yang telah diajarkan tidak hilang begitu saja melainkan terus berkembang seiring waktu.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini menegaskan bahwa intervensi teknologi di lingkungan panti asuhan bukan hanya tentang penyediaan akses, melainkan tentang pembekalan keterampilan (*skilling*) yang relevan. Sinergi antara peningkatan pemahaman etika (*soft skill*) dan kemampuan teknis aplikasi (*hard skill*) menjadi modal utama bagi remaja panti asuhan untuk meningkatkan kesiapan mereka menghadapi persaingan di era digital.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini telah berhasil mencapai tujuan utamanya dalam meningkatkan kompetensi digital remaja di Panti Asuhan Al Fath Tauhid. Peningkatan rata-rata pemahaman peserta sebesar 30% menjadi bukti empiris efektivitas metode sosialisasi interaktif yang dipadukan dengan pelatihan praktik langsung.

Dampak jangka pendek dari kegiatan ini terlihat secara nyata pada kemampuan peserta yang kini mampu mengoperasikan aplikasi produktivitas dasar (seperti pembuatan CV dan desain sederhana) serta memiliki kewaspadaan yang lebih baik terhadap ancaman keamanan siber dan etika bermedia sosial. Adapun potensi jangka panjangnya, program ini menjadi modal fundamental bagi remaja panti untuk memiliki daya saing dan kesiapan mental dalam memasuki dunia kerja modern, sekaligus mentransformasi panti asuhan menjadi lembaga binaan yang adaptif terhadap ekosistem digital.

Guna menjaga keberlanjutan dampak positif tersebut, direkomendasikan agar dilakukan program pendampingan berkala dengan materi digital lanjutan yang lebih spesifik. Selain itu, diperlukan dukungan sinergis untuk pengadaan fasilitas perangkat komputer yang lebih memadai di lingkungan mitra agar proses eksplorasi digital remaja dapat berjalan secara mandiri dan berkesinambungan.

Daftar Pustaka

- [1] C. Afrina, S. R. Zulaikha, and Jumila, "Low digital literacy in Indonesia: Online media content analysis," *Record and Library Journal*, vol. 10, no. 2, pp. 374-387, Dec. 2024.
- [2] A. D. Satria, "Digital transformation in developing countries: Opportunities and challenges," *International Journal of Information Systems*, vol. 8, no. 1, pp. 55-67, 2023.
- [3] Badan Pusat Statistik (BPS), "Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024," Jakarta: BPS, 2025.
- [4] G. I. Sari et al., "Strengthening digital literacy in Indonesia: Collaboration, innovation, and digital learning," *Sustainability*, vol. 16, no. 3, 2024.
- [5] UNESCO, *Digital Literacy Global Framework*, Paris: UNESCO, 2022.
- [6] D. I. Yasmine, F. Colombijn, A. J. A. M. van Deursen, and E. van Ingen, "Youth digital well-being: The role of digital skills," *Computers in Human Behavior Reports*, vol. 20, 2025.
- [7] S. Novanana, "Empowering digital literacy for underprivileged youth in Jakarta," *Asian Journal of Community Services*, vol. 1, no. 2, pp. 59-70, 2022.
- [8] K. Khairunnisah, "The improving of English literacy for orphanage children in Desa Kayu Jati," *Hatapoda Journal*, vol. 3, 2023.
- [9] "Addressing the Digital Divide in Indonesia," The Teachers College, Columbia University, Jun. 2025.
- [10] UNICEF, "Empowering adolescents through co-creation of innovative digital solutions – Indonesia," 2024.
- [11] UNDP, "Bridging the Digital Divide: Skill Our Future Platforms to Empower Indonesian Youth," 2024.
- [12] V. A. Sari and A. Rahmawati, "From access to mastery: Conceptual framework and assessment of digital skills in Indonesia," *Asian Development Bank Report*, 2024.
- [13] ResearchGate, "Communication barriers toward orphanage students' learning process during COVID-19 pandemic," May 2025.
- [14] "Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents," JPPKI (KOMDIGI), vol. 2, 2015.
- [15] A. Chauhan, *Adolescent Engagement and Skills Acquisition in the Digital Age*, ERIC, 2021.
- [16] "Digital Literacy of Rural Areas in Indonesia: Challenges and Opportunities," ResearchGate, 2024.
- [17] S. Novanana et al., "Pilot study suggests online media literacy programming reduces belief in false news in Indonesia," *arXiv pre-print*, 2021.
- [18] Web Foundation, "Digital Literacy and Young Girls in Indonesia: Bridging the Gap," 2018.
- [19] OpenGov Asia, "Empowering Indonesia's Youth for a Safer Digital Future," Oct. 2024.
- [20] TimeDoor Academy, "IT Education for Underprivileged Children in Karangasem," Apr. 2025.