

## Pendekatan Teknologi dalam Pengembangan Aplikasi Media Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Digital Remaja

Abidatul Anjabah<sup>1\*</sup>, Denah Suliva<sup>1</sup>, Moch Fahris Fanani<sup>1</sup>, Nur Milla Anjani<sup>1</sup>, Nur Lailil Mabruroh<sup>1</sup>, Safira Salsabillah<sup>1</sup>, Nur Asitah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

<sup>2</sup>Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran aplikasi media interaktif dalam meningkatkan literasi digital melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan protokol PRISMA. Kajian ini mengidentifikasi pendekatan teknologi yang inovatif dalam mendukung pembelajaran digital. Kebaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi integrasi gamifikasi dan interaktivitas dalam aplikasi literasi digital remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi media interaktif dapat meningkatkan keterampilan memilah informasi, meningkatkan partisipasi belajar, serta membangun kesadaran akan keamanan digital. Temuan ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara pendidik, pengembang aplikasi, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran digital yang efektif. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi media interaktif yang berorientasi pada pengalaman pengguna dapat menjadi solusi strategis dalam meningkatkan literasi digital di kalangan remaja.

### Kata kunci

Aplikasi Edukasi; Gamifikasi; Literasi Digital; Media Interaktif; Remaja

### Abstract

*This study aims to analyze the role of interactive media applications in improving digital literacy through the Systematic Literature Review (SLR) method with the PRISMA protocol. This study identifies innovative technological approaches in supporting digital learning. This study's novelty lies in exploring the integration of gamification and interactivity in adolescent digital literacy applications. The survey results indicate that interactive media applications can improve information sorting skills, increase learning participation, and build digital security awareness. These findings emphasize the importance of collaboration between educators, application developers, and policy makers in designing effective digital learning strategies. The implications of this study indicate that the development of interactive media applications oriented towards user experience can be a strategic solution in improving digital literacy among adolescents.*

### Keywords

*Educational Apps; Gamification; Digital Literacy; Interactive Media; Teenagers*

## Pendahuluan

Literasi digital telah menjadi kemampuan penting di dunia digital saat ini, khususnya bagi kaum muda. Pengembangan aplikasi media interaktif untuk meningkatkan literasi digital remaja juga harus mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk desain antarmuka yang ramah pengguna, konten yang sesuai dengan kebutuhan edukasi, serta pendekatan pedagogis yang relevan (Cahyadi, Dinata and Muharam, 2024). Perkembangan studi mengenai pendekatan teknologi dalam pengembangan aplikasi media interaktif untuk meningkatkan literasi digital remaja telah menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berbagai penelitian telah mengidentifikasi bahwa penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi berbasis komputer dan media interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Trisnawati, Manalu and Amini, 2022; Satria, 2023). Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Sumantri and Putri, 2022; Supeno *et al.*, 2022). Dengan demikian, pendekatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pengubah paradigma dalam cara siswa belajar dan berinteraksi dengan informasi.

Seiring dengan perkembangan teknologi, kebutuhan akan literasi digital yang baik di kalangan remaja semakin mendesak. Pada konteks ini, literasi digital mencakup kemampuan untuk mengakses, menganalisis, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber digital (Pramudyo, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa remaja yang memiliki keterampilan literasi digital yang baik lebih mampu menghadapi tantangan informasi yang kompleks dan beragam di era digital (Sopani, 2022; Akbar and Fahlevvi, 2023; Kusumastuti *et al.*, 2023). Oleh karena itu, pengembangan aplikasi media interaktif yang dirancang khusus untuk meningkatkan literasi digital remaja menjadi sangat penting, terutama dalam menghadapi tantangan informasi yang sering kali bersifat menyesatkan atau tidak akurat (Guspriadi and Suhaili, 2021). Pentingnya penerapan teknologi dalam pembuatan aplikasi media interaktif untuk meningkatkan literasi digital di kalangan remaja tidak bisa diabaikan. Maraknya penyebaran informasi yang keliru dan hoaks, remaja harus dibekali dengan kemampuan untuk menyaring informasi yang akurat dan relevan. Selain itu, aplikasi media interaktif dapat berfungsi sebagai platform untuk mengajarkan keterampilan kritis dalam mengevaluasi sumber informasi, yang merupakan bagian integral dari literasi digital (Pramudyo, 2023). Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap kritis dan analitis di kalangan remaja.

Metode *systematic literature review* (SLR) menawarkan peluang yang signifikan dalam penelitian mengenai pendekatan teknologi dalam pengembangan aplikasi media interaktif untuk meningkatkan literasi digital remaja. SLR memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis bukti dari berbagai studi yang relevan, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang tantangan dan peluang dalam bidang ini (Guspriadi and Suhaili, 2021; Latip and Faisal, 2021). Melalui menggunakan SLR, peneliti dapat mengungkap pola, tren, dan kesenjangan dalam literatur yang ada, yang dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut. Penelitian terdahulu telah menunjukkan berbagai pendekatan dan metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi media interaktif untuk meningkatkan literasi digital remaja. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam pemahaman tentang tantangan spesifik yang dihadapi dalam implementasi pendekatan teknologi ini (Mahardika, Wiranda and Mitra, 2021; Suwenda, 2024). Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi tantangan yang terkait dengan pendekatan teknologi dalam pengembangan aplikasi media interaktif untuk meningkatkan literasi digital remaja. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan aplikasi yang lebih efektif dan relevan.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode telaah pustaka atau *systematic literature review* (SLR) tentang hubungan antara Pengembangan Aplikasi Media Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Digital Remaja. Kami menggunakan protokol PRISMA telah digunakan untuk memastikan proses yang transparan dan dapat direplikasi (Nikou and Bouwman, 2017; PRISMA, 2022). Peneliti menggunakan sumber data dari Google Scholar karena cakupan

literatur ilmiahnya yang komprehensif, yang menyediakan telaah menyeluruh terhadap dokumen-dokumen yang relevan (Asitah *et al.*, 2024). Sumber data utama yang diambil di artikel ini melalui Google Scholar, yang menunjukkan bahwa platform ini menyediakan akses ke literatur ilmiah yang luas dan relevan. Kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini meliputi "media interaktif", "pemuda", "aplikasi", dan "literasi digital". Artikel yang dianalisis dipilih dari publikasi tahun 2020 hingga 2025 untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh adalah terkini dan relevan dengan tema penelitian. Dari analisis tersebut didapatkan 7 artikel yang kemudian dianalisis.

Kriteria inklusi ditetapkan untuk memilih artikel yang membahas pengembangan aplikasi media interaktif dalam konteks pendidikan, termasuk peran guru, orang tua, dan lingkungan belajar. Artikel yang memenuhi kriteria ini kemudian disaring berdasarkan relevansi terhadap pernyataan penelitian. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif, menyusun hasil kajian literature secara sistematis (Purnomo, Asitah and Rosyidah, 2023). Proses analisis meliputi penyaringan artikel, pengelompokan data berdasarkan tema utama seperti strategi pembelajaran berbasis media interaktif, serta penyusunan temuan utama yang memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengembangan literasi digital di kalangan remaja. Hasil dari analisis diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif menggunakan media interaktif. Penelitian ini juga berpotensi memberikan kontribusi terhadap pengembangan aplikasi yang dapat diimplementasikan dalam konteks pendidikan formal maupun non-formal untuk meningkatkan literasi digital di kalangan remaja.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Literasi digital menjadi aspek penting bagi remaja dalam memahami dan memanfaatkan teknologi secara bijak di era digital yang berkembang pesat. Tabel 1 menyajikan analisis dari berbagai studi yang membahas implementasi literasi digital dalam kehidupan remaja. Setiap penelitian dalam tabel ini menyoroti metode yang digunakan, temuan utama, serta implikasi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan literasi digital.

Tabel 1. Analisis Studi Implementasi Literasi Digital

Artikel	Fokus	Metode	Temuan	Implikasi
(Rahim and Indah, 2024)	Artikel ini berfokus pada pentingnya literasi digital bagi remaja di era teknologi yang berkembang pesat.	Metode kualitatif dan kuantitatif yang melibatkan survei atau wawancara dengan remaja untuk memahami pemanfaatan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari mereka.	Remaja yang melek digital mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi dan menggunakan teknologi secara efisien serta aman, asalkan mereka memiliki pemahaman yang kuat tentang cara kerja teknologi.	Memerlukan program pendidikan yang fokus pada pengembangan keterampilan literasi digital untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan di era digital.
(Maladjai, 2023)	Meningkatkan penekanan yang diberikan dalam proses literasi digital untuk membantu remaja membedakan antara informasi yang benar dan berita bohong (hoaks)	Menganalisis topik ini dengan survei atau wawancara kepada remaja untuk memahami bagaimana mereka menilai informasi dan menggunakan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari	Remaja yang memiliki literasi digital yang baik dapat lebih efektif dalam menilai kebenaran dan keaslian informasi. Dengan itu, mereka dapat mencegah penyebaran berita bohong dan informasi palsu.	Meningkatkan keterampilan literasi digital, agar remaja lebih mampu berpartisipasi secara kritis dalam masyarakat informasi, membuat keputusan yang lebih baik, dan berkontribusi pada lingkungan digital yang lebih sehat.
(Bukhari, 2024)	Menekankan pentingnya pemahaman literasi digital di kalangan remaja dalam	Metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui	Remaja yang memiliki pemahaman yang kuat tentang literasi digital	Memberikan pemahaman tentang pentingnya literasi digital dalam kurikulum

	penggunaan teknologi secara kritis dan efektif, untuk mencakup kemampuan dalam menavigasi informasi yang tersedia dengan cepat dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.	wawancara dan observasi.	dan dapat memisahkan sumber informasi yang dapat diandalkan dari yang bias atau palsu. Mereka belajar untuk mengkonfirmasi fakta, memeriksa sumber silang, dan mengembangkan penilaian yang terinformasi dengan baik, alih-alih menerima informasi secara mentah.	pendidikan agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat informasi modern yang cukup berkontribusi pada pengurangan penyebaran informasi palsu dan meningkatkan kualitas diskusi publik.
(Siwi and Bida, 2023)	Menekankan pada resiko yang dihadapi masyarakat akibat kemajuan teknologi yang tidak terkendali, termasuk pelanggaran privasi, kejahatan cyber, penyebaran informasi palsu dan kecanduan digital	Analisis kualitatif terhadap dampak sosial dan psikologis dari penggunaan teknologi, serta studi literatur tentang isu-isu yang terkait dengan keamanan digital dan privasi.	Ancaman bagi masyarakat secara keseluruhan dari dampak negatif penggunaan teknologi seperti berita palsu, cyber bullying, dan kekhawatiran akan pengangguran akibat otomatisasi.	Perlunya kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat tentang literasi digital untuk membantu individu memahami dan menavigasi tantangan yang dihadapi dalam dunia digital serta menciptakan lingkungan yang aman dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi.
(Juningsih, 2021)	Artikel ini berfokus pada Pentingnya literasi digital bagi remaja dalam menggunakan teknologi secara aman dan efektif, terutama dalam konteks media sosial seperti pemahaman tentang privasi data, pembuatan kata sandi yang aman dan cara menghindari informasi palsu serta kejahatan dunia maya.	Penelitian kualitatif dengan pendekatan melalui survei atau wawancara dengan remaja untuk memahami pengetahuan mereka tentang literasi digital dan bagaimana mereka menerapkannya saat menggunakan media social.	Remaja yang memiliki pemahaman baik tentang literasi digital lebih siap melindungi diri mereka saat online, karena mereka dapat mengidentifikasi risiko seperti phishing dan berita palsu, serta memahami pentingnya privasi data dan penggunaan kata sandi yang aman.	Mengusulkan kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat dalam mengembangkan ekosistem literasi digital untuk mendorong pendidikan literasi digital dan menghindari kejahatan cyber.
(Adekamwa, 2024)	Menekankan literasi digital sebagai kebutuhan yang mendesak di masyarakat.	Analisis kebijakan, studi kasus kolaborasi antara berbagai pihak, serta survei atau wawancara untuk mengumpulkan data tentang efektivitas inisiatif literasi digital.	Literasi digital merupakan kebutuhan penting di masyarakat, dan aplikasi media interaktif dengan gamifikasi dapat meningkatkan keterampilan ini pada remaja. Keterampilan berpikir kritis diperlukan untuk menilai informasi dan melindungi privasi, meskipun kesenjangan akses teknologi dan pemahaman orang tua masih menjadi hambatan.	Mengusulkan kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat diperlukan untuk menciptakan ekosistem literasi digital yang mendukung, dengan pendidikan literasi digital sebagai bagian dari kurikulum untuk membekali remaja dengan keterampilan yang diperlukan.
(Alper, 2020)	Orang tua memainkan peran penting dalam membantu anak-anak belajar literasi digital dengan mengedukasi mereka tentang kelebihan dan kekurangan teknologi serta	Telaah pustaka dan analisis kualitatif yang melibatkan wawancara atau survei untuk mengeksplorasi bagaimana orang tua	Dalam hal mengajarkan literasi digital dan penggunaan teknologi yang aman kepada anak-anak, orang tua sangatlah penting. Partisipasi mereka	Mendorong literasi digital yang baik membutuhkan partisipasi aktif masyarakat. Untuk membantu perkembangan anak-anak mereka dengan

membantu mereka membuat pilihan yang lebih bijak saat menggunakannya.	terlibat dalam mendidik anak-anak mereka tentang literasi digital dan penggunaan teknologi.	memungkinkan mereka untuk membuat penilaian yang lebih baik saat menggunakan media digital dengan mengedukasi mereka tentang kelebihan dan kekurangan teknologi.	baik di dunia digital, orang tua harus menjadi panutan yang kuat dalam penggunaan teknologi, dan mereka membutuhkan program pelatihan untuk meningkatkan literasi digital mereka.
---	---	--	---

Berbagai perspektif mengenai literasi digital dan peran teknologi dalam mendukungnya tercantum dalam tabel 1. Beberapa penelitian menyoroti bagaimana aplikasi media interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis remaja dalam memilah informasi yang valid. Studi lainnya membahas risiko yang timbul akibat perkembangan teknologi, termasuk penyebaran hoaks, pelanggaran privasi, dan kejahatan siber. Beberapa penelitian juga menekankan pentingnya kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat dalam membangun ekosistem literasi digital yang efektif. Pemahaman terhadap berbagai pendekatan dalam literasi digital dapat mendukung pengembangan aplikasi media interaktif yang lebih sesuai dengan kebutuhan remaja. Aspek keamanan, efektivitas pembelajaran, dan keterlibatan pengguna menjadi faktor utama yang perlu diperhatikan. Aplikasi yang dirancang dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut dapat menjadi alat edukatif yang efektif dalam membantu remaja menghadapi tantangan di era digital.

## Pembahasan

Teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, terutama bagi generasi muda yang tumbuh di era digital. Literasi digital menjadi keterampilan esensial yang harus dimiliki remaja agar dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat. Berbagai penelitian telah membahas pentingnya literasi digital serta bagaimana pendekatan teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman remaja dalam memilah informasi yang valid, menghindari hoaks, dan menjaga keamanan digital mereka.

### A. Pentingnya Literasi Digital bagi Remaja

Perkembangan teknologi mempengaruhi cara remaja mengakses informasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dalam dunia digital. Rahim dan Indah (2024) menyoroti bahwa literasi digital sangat penting dalam membantu remaja memahami teknologi secara bijak. Memiliki pemahaman yang kuat terhadap dunia digital memungkinkan mereka memperoleh informasi yang akurat, menghindari penyebaran hoaks, serta menjaga keamanan data pribadi. Peningkatan literasi digital tidak hanya berdampak pada lingkungan akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis dalam memilah informasi menjadi keterampilan penting untuk mencegah dampak negatif dari penyalahgunaan teknologi. Remaja yang memiliki literasi digital yang baik dapat lebih produktif dalam memanfaatkan perangkat digital, baik untuk kepentingan akademik, sosial, maupun profesional. Media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menjadi salah satu solusi strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran literasi digital.

### B. Strategi dalam Mengajarkan Literasi Digital

Penerapan strategi yang tepat dalam mengajarkan literasi digital sangat penting agar remaja memiliki pemahaman yang komprehensif terhadap teknologi. Maladjai (2023) dan Bukhari (2024) menekankan bahwa literasi digital membantu remaja memilah informasi yang valid serta mencegah penyebaran hoaks. Penelitian mereka menunjukkan bahwa aplikasi media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif, menarik, dan sesuai dengan cara berpikir generasi muda. Aplikasi berbasis teknologi dapat dirancang dengan skenario interaktif yang memungkinkan remaja untuk berlatih mengevaluasi informasi secara menyenangkan. Misalnya, fitur simulasi berbasis skenario dapat membantu mereka memahami cara membedakan sumber informasi yang kredibel dari yang tidak. Dengan metode ini, remaja lebih terlatih dalam mengidentifikasi berita palsu, memahami mekanisme keamanan digital, serta membangun kebiasaan digital yang sehat.

### C. Tantangan dalam Literasi Digital

Meskipun literasi digital memberikan banyak manfaat, beberapa tantangan tetap harus diatasi dalam implementasinya. Siwi dan Bida (2023) menyoroti risiko yang dihadapi masyarakat akibat kemajuan teknologi yang tidak terkendali. Penyebaran berita palsu, pelanggaran privasi, dan kecanduan digital menjadi beberapa permasalahan utama yang muncul akibat rendahnya literasi digital di kalangan remaja. Peningkatan akses teknologi juga menimbulkan kesenjangan digital di beberapa kelompok masyarakat, terutama bagi mereka yang tidak memiliki sumber daya atau pemahaman yang memadai dalam menggunakan teknologi secara bijak. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi media interaktif untuk literasi digital harus mempertimbangkan aspek keamanan, privasi, serta aksesibilitas agar dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat dengan efektif.

### D. Kolaborasi dalam Penguatan Literasi Digital

Peningkatan literasi digital tidak bisa hanya bergantung pada satu pihak. Adekamwa (2024) menekankan bahwa kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat sangat penting dalam membangun ekosistem literasi digital yang komprehensif. Pemerintah memiliki peran dalam menciptakan regulasi dan kebijakan yang mendukung penguatan literasi digital, sedangkan lembaga pendidikan bertanggung jawab dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum pembelajaran. Orang tua juga memiliki peran krusial dalam mendampingi anak-anak mereka memahami manfaat dan risiko dunia digital. Dukungan serta pengawasan dari keluarga dapat membantu remaja mengembangkan pemahaman yang lebih baik mengenai etika digital, privasi data, serta cara melindungi diri dari ancaman dunia maya. Dengan adanya sinergi antara berbagai pemangku kepentingan, upaya literasi digital dapat lebih optimal dalam memberikan manfaat bagi remaja.

### E. Aplikasi Media Interaktif sebagai Solusi

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa aplikasi media interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi digital di kalangan remaja (Maladjai, 2023; Adekamwa, 2024; Rahim and Indah, 2024). Aplikasi ini tidak hanya memberikan akses ke informasi yang relevan, tetapi juga membantu membangun keterampilan digital secara bertahap melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Implementasi teknologi dalam pembelajaran literasi digital harus memperhatikan beberapa faktor utama, seperti aksesibilitas, kemudahan penggunaan, serta efektivitas dalam meningkatkan pemahaman literasi digital. Desain aplikasi harus disesuaikan dengan karakteristik pengguna muda agar lebih mudah diadopsi dan digunakan secara luas. Pendekatan teknologi dalam pengembangan aplikasi media interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam menghadapi tantangan literasi digital di era modern. Melalui memanfaatkan inovasi teknologi secara optimal, aplikasi interaktif dapat berkontribusi dalam menciptakan generasi remaja yang lebih cerdas, kritis, dan siap menghadapi berbagai tantangan di dunia digital.

## Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi media interaktif berperan penting dalam meningkatkan literasi digital remaja. Hasil analisis menggunakan metode *systematic literature review* (SLR) dengan protokol PRISMA mengidentifikasi bahwa aplikasi berbasis teknologi dapat membantu remaja dalam memilah informasi yang valid, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta memahami konsep literasi digital secara lebih interaktif. Elemen gamifikasi dan fitur interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan pengguna, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif. Implementasi penelitian ini menggarisbawahi perlunya pengembangan lebih lanjut terhadap desain aplikasi yang mempertimbangkan aksesibilitas, user experience, serta efektivitas dalam mendukung penguatan literasi digital.

Kendati demikian, temuan penelitian ini menegaskan bahwa aplikasi media interaktif memiliki dampak positif terhadap peningkatan literasi digital remaja, masih terdapat tantangan dalam implementasi yang harus diperhatikan. Aspek keamanan data, efektivitas dalam jangka panjang, serta perbedaan tingkat pemahaman teknologi di berbagai kelompok remaja menjadi faktor yang perlu diteliti lebih lanjut. Keterlibatan berbagai pihak, termasuk pendidik,

pengembang aplikasi, serta kebijakan pemerintah, diperlukan untuk memastikan bahwa solusi teknologi yang dikembangkan dapat diadopsi secara luas dan efektif dalam lingkungan pendidikan formal maupun nonformal. Penelitian di masa depan dapat berfokus pada pengembangan aplikasi media interaktif yang lebih adaptif dengan teknologi terbaru, seperti kecerdasan buatan dan *augmented reality*, guna memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif. Studi lebih lanjut juga diperlukan untuk mengkaji efektivitas aplikasi ini dalam jangka panjang, termasuk pengaruhnya terhadap perubahan perilaku digital remaja. Melalui pendekatan teknologi yang semakin berkembang, pengembangan aplikasi media interaktif diharapkan dapat menjadi strategi yang berkelanjutan dalam meningkatkan literasi digital generasi muda.

### Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ilmiah penelitian ini.

### Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan artikel ini.

### Daftar Pustaka

Adekamwa (2024) *Menyambut 2025 dengan Literasi Digital*, 27 december.

Akbar, M. and Fahlevvi, M.R. (2023) 'Cegah Penyebaran Misinformasi di Media Sosial Menggunakan Peralatan dan Fitur Literasi Digital', *Renata*, 1(1), pp. 15–20. Available at: <https://doi.org/10.61124/1.renata.2>.

Alper, M. (2020) 'Livingstone and Blum-Ross (2020) Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives', *International Journal of Communication*, 14, pp. 5004–5006.

Asitah, N. et al. (2024) 'Virtual Reality in Inclusive Basic Education: A Systematic Review of Roles and Application for Future Education Directions', in *2024 International Conference on ICT for Smart Society (ICISS)*. IEEE, pp. 1–6. Available at: <https://doi.org/10.1109/ICISS62896.2024.10751008>.

Bukhari, S. (2024) *Pentingnya Literasi Digital dan Manfaatnya Bagi Generasi Muda*, 16 oktober.

Cahyadi, W.A., Dinata, S.A. and Muharam, D. (2024) 'Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pendidikan Literasi Digital Pada SMP Kreativa', 5(2), pp. 522–527.

Guspriadi, Y. and Suhaili, N. (2021) 'Pelaksanaan Layanan Informasi dengan Metode Blended Learning dan Presentation Tools Visme untuk Meningkatkan Pemahaman Literasi Digital Peserta Didik', *Counseling and Humanities Review*, 1(2), pp. 44–51. Available at: <https://doi.org/10.24036/00598kons2023>.

Juningsih, E.H. (2021) *Pentingnya Literasi Digital Bagi Remaja, Agar Terbebas dari Cybercrime*, 27 september.

Kusumastuti, R. et al. (2023) 'Pelatihan Literasi Digital untuk Masyarakat Desa di Desa Cimanggu, Kecamatan Cimanggu, Kabupaten Pandeglang, Banten', *Abdi Moestopo Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(1), pp. 102–107. Available at: <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v6i1.2456>.

Latip, A. and Faisal, A. (2021) 'Upaya Peningkatan Literasi Sains Siswa Melalui Media Pembelajaran IPA Berbasis Komputer', *Jurnal Pendidikan Uniga*, 15(1), p. 444. Available at: <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1179>.

Mahardika, A.I., Wiranda, N. and Mitra, P. (2021) 'Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring', *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). Available at: <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>.

Maladjai, F. (2023) *Literasi Digital dan Pentingnya bagi Generasi Muda*, 15 oktober.

- Pramudyo, G.N. (2023) 'Literasi Web: Definisi, Keterampilan dan Konteksnya di Indonesia', *Anuva Jurnal Kajian Budaya Perpustakaan dan Informasi*, 7(2), pp. 345–354. Available at: <https://doi.org/10.14710/anuva.7.2.345-354>.
- Purnomo, A., Asitah, N. and Rosyidah, E. (2023) 'Understanding the Nexus between Green Entrepreneurship and Green Economy: A Review', *Journal of Economics and Business UBS*, 12(4), pp. 2470–2484. Available at: <https://doi.org/10.52644/joeb.v12i4.444>.
- Rahim, A. and Indah, M. (2024) 'Pentingnya Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Remaja', *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), p. 52.
- Satria, E. (2023) 'Pengembangan Media Interaktif Pemograman Berpikir Komputasional', *Journal on Teacher Education*, 4(3), pp. 660–671. Available at: <https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12554>.
- Siwi, C.M. and Bida, O. (2023) 'PKM Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Pemuda Karang Taruna Desa Pulutan Kecamatan Remboken Kabupaten Minahasa', *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), pp. 115–122. Available at: <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i1.5741>.
- Sopani, I. (2022) 'Literasi Digital dalam Menghadapi Hoaks di Masa Pandemi', *Deiksis Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), p. 36. Available at: <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i1.6238>.
- Sumantri, M.S. and Putri, A.S.D. (2022) 'Pemanfaatan Komik Digital Pada Pembelajaran IPA di Kelas Tinggi Sekolah Dasar', *Perduli Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), pp. 67–73. Available at: <https://doi.org/10.21009/perduli.v2i2.28048>.
- Supeno, S. *et al.* (2022) 'Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Literasi Sains', *Jurnal Eduscience*, 9(2), pp. 294–304. Available at: <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.2643>.
- Suwenda, I.G.S. (2024) 'Upaya Meningkatkan Partisipasi Pemilih Melalui Literasi Politik Berbasis Digital Pada Pemilihan Umum di Kabupaten Karangasem', *Journal of Contemporary Public Administration*, 4(1), pp. 16–22. Available at: <https://doi.org/10.22225/jcpa.4.1.2024.16-22>.
- Trisnawati, T., Manalu, M. and Amini, M. (2022) 'Hubungan Kinerja dan Keterampilan TIK Guru Terhadap Hasil Belajar dan Literasi Digital Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(6), pp. 9440–9449. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4089>.