



Implementasi Program Literasi Digital Untuk Penanggulangan Kenakalan Remaja di Nagari Panyakalan

Yana Maulidia Jusra*, Isbandi Rukminto Adi

Universitas Indonesia, Depok, Indonesia

*yana.maulidia@ui.co.id

Abstract

This research implements the Stringer Action Research framework to address juvenile delinquency through digital literacy in Nagari Panyakalan. The research analyzes the implementation process, strategies, and dynamics of the digital literacy program, as well as identifies supporting and inhibiting factors during the Act stage. Using a qualitative approach with Stringer's cyclical method (Look, Think, Act), the study focuses on the Act stage. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and focus group discussions. Findings indicate that the Action phase, realized through the "Sahabat Remaja Panyakalan" program and the "Saring Sebelum Sharing" workshop, was successfully implemented using participatory and adaptive strategies. Key supporting factors included youth enthusiasm, community leader support, and basic digital infrastructure. Challenges included limited facilities, disparities in digital literacy, and some parental resistance. The Act stage proved effective in enhancing digital literacy, fostering positive behavioral change, and reducing juvenile delinquency cases, underscoring the importance of well-executed action phases in community-based interventions.

Keywords: Act Stage; Action Research; Digital Literacy; Juvenile Delinquency; Program Implementation

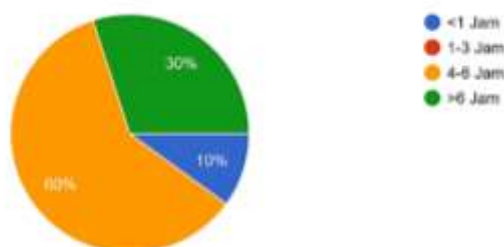
Abstrak

Penelitian ini mengimplementasikan kerangka Penelitian Tindakan Stringer untuk mengatasi kenakalan remaja melalui literasi digital di Nagari Panyakalan. Penelitian bertujuan menganalisis proses, strategi, dan dinamika program literasi digital, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pada tahap Aksi. Dengan pendekatan kualitatif dan metode siklus Stringer (Lihat, Pikir, Bertindak), fokus analisis berada pada tahap Aksi. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan diskusi kelompok terfokus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap Aksi, yang diwujudkan melalui program "Sahabat Remaja Panyakalan" dan *workshop* "Saring Sebelum *Sharing*", berhasil dilaksanakan dengan strategi partisipatif dan adaptif. Faktor pendukung utama meliputi antusiasme remaja, dukungan tokoh masyarakat, dan ketersediaan infrastruktur digital dasar. Tantangan utama mencakup fasilitas terbatas, kesenjangan literasi digital, serta resistensi sebagian orang tua. Implementasi tahap Aksi terbukti efektif meningkatkan pemahaman literasi digital, mendorong perubahan perilaku positif, dan mengurangi kasus kenakalan remaja, yang menegaskan peran kritis fase tindakan dalam program intervensi berbasis komunitas.

Kata Kunci: Tahap Aksi; Penelitian Tindakan; Literasi Digital; Kenakalan Remaja; Implementasi Program

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap interaksi sosial masyarakat, khususnya di kalangan remaja di wilayah pedesaan. Khususnya di Nagari Panyakalan, Kabupaten Solok, Sumatera Barat, akses internet dan media sosial yang semakin terbuka di satu sisi membuka peluang pembelajaran dan jejaring sosial Ito et al., (2010); Boyd (2014) namun di sisi lain juga memunculkan risiko seperti penyebaran hoaks, perundungan siber (*cyberbullying*) Kowalski et al., (2014) dan perilaku berisiko lainnya yang berpotensi memicu kenakalan remaja (*status offenses*) seperti *nongkrong* malam, merokok, hingga hubungan bebas yang difasilitasi media digital.



Gambar1. Persentase Durasi Penggunaan Internet Harian Remaja Sasaran
(Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2025)

Sebagaimana tergambar pada Gambar 1, data survei terhadap remaja sasaran ($n=20$) mengungkap pola penggunaan internet yang intens. Mayoritas responden (60%) menghabiskan waktu antara 4-6 jam per hari di media sosial di luar aktivitas formal. Sebanyak 30% remaja bahkan melaporkan penggunaan internet lebih dari 6 jam sehari, mengindikasikan kelompok dengan tingkat keterpaparan yang sangat tinggi. Sementara itu, hanya 10% responden yang mengakses internet kurang dari 1 jam per hari. Temuan ini mengonfirmasi tingginya tingkat keterpaparan remaja terhadap platform digital dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena ini diperparah oleh kesenjangan literasi digital antar generasi, di mana orang tua dan tokoh adat sebagai *digital immigrants* Prensky (2001) sering kali tidak mampu mendampingi remaja sesuai dengan kebutuhan mereka. Sementara remaja sebagai *digital natives* cenderung lebih fasih secara teknis namun belum matang secara kritis dan etis dalam menggunakan media digital (Bennett et al., 2008; Hargittai & Dobransky, 2017). Studi terdahulu mengenai dampak media digital terhadap remaja masih banyak berfokus pada konteks perkotaan dengan pendekatan *top-down*.

Kajian di wilayah pedesaan yang mengadopsi pendekatan partisipatif berbasis komunitas Chambers (1983) masih relatif terbatas dilakukan, padahal konteks sosio-kultural setempat seperti sistem kekerabatan matrilineal, peran tokoh adat, dan dinamika kelompok remaja di pedesaan sangat mempengaruhi efektivitas intervensi (Ife, 2016; Kato, 1982). Artikel ini berupaya mengisi celah tersebut dengan mengangkat implementasi program literasi digital berbasis *Action Research* Stringer (2007) partisipatif di Nagari Panyakalan, yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif-teknis, tetapi juga pada penguatan sistem dukungan sosial dan kelembagaan lokal.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan intervensi yang kontekstual dan berkelanjutan untuk mencegah eskalasi kenakalan remaja di era digital. Kenakalan remaja di nagari ini bukan semata-mata masalah individual, melainkan juga hasil interaksi antara gempuran konten digital, lemahnya pengawasan orang tua, dan melemahnya peran tokoh adat sebagai sistem kontrol sosial. Jika tidak diatasi secara sistematis, kondisi ini berpotensi memperparah kerentanan sosial-ekonomi remaja dan mengikis nilai-nilai kolektivitas yang menjadi fondasi masyarakat Minangkabau. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menganalisis proses, strategi, dan dinamika implementasi program

literasi digital, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam tahap aksi (*Act stage*) sebagai bagian dari siklus *Action Research*. Penelitian ini didesain sebagai penelitian kualitatif yang mengimplementasikan metode *Participatory Action Research* (PAR) dengan mengadaptasi model siklus interaktif Stringer (2007), meliputi tahap *Look* (observasi), *Think* (refleksi), dan *Act* (tindakan). Partisipan terdiri dari 20 remaja (usia 15-18 tahun) dan 20 informan kunci yang meliputi tokoh masyarakat, perangkat nagari, dan praktisi sosial (Patton, 2015).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam, yang kemudian dianalisis secara tematik-kolaboratif dengan melibatkan partisipan sebagai *co-researcher* (Creswell & Poth, 2018). Pendekatan ini dipilih untuk menjamin relevansi dan keberlanjutan kelembagaan intervensi yang dirancang. Secara akademis, artikel ini berkontribusi memperkaya kajian literasi digital dan pencegahan kenakalan remaja melalui perspektif pedesaan dan pendekatan partisipatif. Secara praktis, temuan penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi komunitas dengan karakteristik serupa dalam merancang program literasi digital yang adaptif, inklusif, dan berbasis kekuatan lokal.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) dengan pendekatan kualitatif yang berfokus pada tahap implementasi tindakan (*Act*) dalam model spiral interaktif Stringer. Proses observasi (*Look*), refleksi (*Think*), dan pelaksanaan tindakan (*Act*) dilakukan secara dinamis, adaptif, dan berulang sesuai konteks lapangan. Lokasi penelitian adalah Nagari Panyakalan, Kabupaten Solok. Sumber data utama terdiri atas 20 remaja berusia 15-18 tahun yang dipilih dengan teknik *stratified purposive sampling* berdasarkan karakteristik usia dan tingkat keterlibatan dengan media digital, serta 20 informan kunci yang meliputi tokoh masyarakat, praktisi sosial, dan perwakilan pemerintah daerah. Instrumen penelitian yang digunakan adalah peneliti sendiri sebagai instrumen utama yang dibantu dengan pedoman wawancara semi-terstruktur, panduan observasi partisipatif, dan format analisis dokumen. Pengumpulan data dilakukan selama tiga bulan melalui triangulasi teknik, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif terhadap interaksi remaja dengan media digital, serta analisis dokumentasi konten media sosial dan arsip nagari. Analisis data dilaksanakan mengikuti siklus reflektif kolaboratif dalam PAR, di mana data yang terkumpul pada tahap observasi didiskusikan secara kritis bersama partisipan dalam tahap refleksi untuk selanjutnya dirumuskan menjadi program intervensi literasi digital yang diimplementasikan dan dievaluasi pada tahap tindakan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses, strategi, dan dinamika implementasi program literasi digital berbasis *Participatory Action Research* (PAR) di Nagari Panyakalan, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pada tahap aksi (*Act stage*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi program berlangsung dalam siklus adaptif yang responsif terhadap konteks lokal, dengan dua program utama sebagai intervensi kunci: *workshop* Saring Sebelum *Sharing* dan komunitas digital Sahabat Remaja Panyakalan. Temuan ini dibahas secara integratif di bawah ini, dengan mengaitkan data empiris dengan teori-teori yang relevan.

1. Kontekstualisasi Sosiodemografi dan Permasalahan Remaja di Nagari Panyakalan

Nagari Panyakalan terletak di Kecamatan Kubung, Kabupaten Solok, Sumatera Barat, dengan topografi bervariasi pada ketinggian 200-800 mdpl dan luas wilayah ±90.000 hektar. Lahan didominasi oleh hutan (62.900 Ha) dan ladang (15.225,5 Ha),

sementara permukiman dan sawah lebih sedikit, menegaskan karakter agrarisnya. Berdasarkan monografi Badan Pusat Statistik Kabupaten Solok 2024, nagari Panyakalan berpenduduk 5.542 jiwa dalam 1.262 KK, dengan rata-rata 4,4 orang per KK. Penduduk terkonsentrasi di empat jorong: Halaban (46,3%; 2.564 jiwa), Pakan Sabtu (21,4%; 1.184 jiwa), Hilie Banda (21,2%; 1.177 jiwa), dan Mudiak Aie (11,1%; 617 jiwa).

Seks rasio seimbang pada angka 97. Konsentrasi penduduk yang tinggi, terutama di Jorong Halaban, berimplikasi pada intensitas interaksi sosial dan dinamika kelompok remaja yang kompleks. Struktur ekonomi bertumpu pada sektor pertanian (51,4% angkatan kerja), diikuti oleh sektor formal (21,7%) dan wiraswasta. Ketergantungan pada sektor agraris yang rentan fluktuasi mengindikasikan kerentanan ekonomi dan hambatan mobilitas sosial bagi generasi muda. Secara etnis, mayoritas penduduk adalah etnis Minangkabau dengan pembagian klan matrilineal (seperti Suku Tanjung, Balai Mansiang, Supanjang, Sungai Napa, Kutianye, dan Suku Melayu), disertai minoritas pendatang di luar suku Minang (Kato, 1982). Secara sosio kultural, masyarakat hidup dalam dialektika antara nilai tradisional Minangkabau yang berlandaskan Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah dengan penetrasi nilai modern dan digital. Nilai tradisional cenderung permisif dalam pengasuhan remaja, dengan pengawasan orang tua yang rendah dan normalisasi terhadap perilaku berisiko. Meskipun struktur adat dan keagamaan tetap eksis, terjadi kesenjangan generasi dan digital yang lebar. Orang tua dan tokoh adat mengalami *technological gap*, sementara remaja aktif membentuk sub-budaya yang banyak dipengaruhi media sosial dan *game online* tanpa filter yang memadai.

2. Profil dan Perilaku Berisiko Remaja

Subjek penelitian adalah remaja usia 15-18 tahun di Nagari Panyakalan yang berjumlah 339 individu. Rentang usia ini dipilih berdasarkan pertimbangan psikologis, yaitu karena mereka telah mencapai tahap operasional formal yang memungkinkan berpikir abstrak dan merupakan fase kritis pembentukan identitas (Santrock, 2017). Sebanyak 20 remaja dipilih secara *purposive* sebagai subjek sekaligus mitra aktif (*co-researcher*) dengan prinsip keterwakilan wilayah, yaitu lima orang per jorong. Komposisi partisipan adalah 12 laki-laki (60%) dan 8 perempuan (40%). Profil pendidikan mereka beragam: 6 orang SMA, 6 orang SMK, 4 orang SMP/MTs, dan 3 orang (15%) berstatus putus sekolah, yang mencerminkan keragaman dan kerentanan sosial-ekonomi sekaligus menuntut pendekatan intervensi yang fleksibel.

Distribusi remaja di empat jorong mengikuti pola sebaran penduduk umum, yaitu Jorong Halaban (33,9%), Pakan Sabtu (29,8%), Hilie Banda (28,9%), dan Jorong Mudiak Aie (7,4%). Karakteristik remaja sangat bervariasi antar jorong, dipengaruhi faktor geografis, ekonomi, dan sosial (Sampson et al., 2002). Di Jorong Halaban, remaja cenderung *inward-looking* dengan dinamika kelompok hierarkis yang didasarkan pada senioritas dan *power of money* (Anderson, 1999). Di Mudiak Aie, kohesi sosial yang tinggi menghasilkan remaja yang ramah namun bergantung pada orang tua, sehingga akses digital terbatas (Small, 2009). Remaja di Pakan Sabtu bersifat fleksibel karena lokasinya dekat jalan lintas, yang membuat mereka rentan terhadap pengaruh eksternal. Sementara itu, di Hilie Banda terdapat dominasi satu kelompok (geng) yang eksklusif, menciptakan intimidasi struktural dan menurunkan partisipasi sosial remaja di luar kelompok (*social loafing*) (Putnam, 2000). Variasi karakteristik ini menjadi konteks penting yang mempengaruhi respons dan keterlibatan mereka dalam program intervensi.

3. Diagnosis Partisipatif dan Perancangan Program Intervensi

Proses diagnosis partisipatif yang dilakukan melalui tahap *Look* (observasi) dan *Think* (refleksi) dengan melibatkan remaja dan tokoh masyarakat berhasil mengidentifikasi bahwa akar permasalahan tidak terletak pada aspek akses teknologi

semata, melainkan pada rendahnya literasi digital kritis serta lemahnya sistem dukungan sosial di tingkat keluarga dan komunitas (Chaskin, 2001). Berdasarkan pendekatan berbasis kekuatan (*strengths-based approach*), peneliti bersama masyarakat merancang dua program intervensi yang saling melengkapi. Landasan aksi diawali dengan temuan bahwa kenakalan remaja di lokasi penelitian bukan merupakan perilaku tunggal, melainkan sekumpulan tindakan yang saling terkait dan telah dinormalisasi, seperti aktivitas nongkrong malam, kebiasaan merokok (dilaporkan pada 80% remaja laki-laki), perundungan yang disamarkan sebagai candaan, serta hubungan bebas yang difasilitasi media digital (*status offenses*) (Zastrow, 2016). Penyebab utama masalah ini adalah kombinasi antara gempuran konten digital yang menyediakan akses tak terkendali ke materi berisiko dan ruang sosial maya dengan melemahnya sistem pendukung dunia nyata, seperti pola asuh yang longgar, menurunnya pengaruh tokoh adat, kesenjangan literasi digital antargenerasi, serta dinamika keluarga yang tidak mendukung.

Sistem penanganan yang ada selama ini masih bersifat reaktif, ad hoc, dan sangat bergantung pada inisiatif individu tanpa kerangka pencegahan yang sistematis. Meskipun demikian, diagnosis berhasil memetakan aset potensial sebagai landasan intervensi, antara lain modal sosial-budaya dalam sistem matrilineal, otoritas kelembagaan adat dan agama, minat remaja pada kegiatan seni, serta keterbukaan tokoh kunci untuk berkolaborasi. Temuan ini sesuai dengan prinsip penguatan kapasitas komunitas (*community capacity building*) Chaskin (2001), yang menekankan mobilisasi aset lokal sebagai fondasi perubahan yang berkelanjutan (Ife, 2016).

a. Perancangan Strategi dan Program Intervensi

Berdasarkan diagnosis awal, strategi intervensi dirancang secara partisipatif dan kontekstual melalui diskusi dengan berbagai *stakeholder*. Prinsip utama yang dihasilkan adalah masuk ke dunia remaja, yang kemudian diwujudkan dalam dua program inti yang saling melengkapi:

- 1) *Workshop Literasi Digital Saring Sebelum Sharing*: Dirancang untuk membangun kompetensi digital kritis dan etis. *Workshop* empat sesi ini mencakup materi: (a) Jejak digital dan privasi *online*; (b) Verifikasi informasi dan identifikasi hoaks; (c) Etika digital, *cyberbullying*, dan UU ITE; serta (d) Praktik menjadi kreator konten positif. Program ini secara langsung menjawab temuan rendahnya pemahaman kritis remaja terhadap dampak aktivitas digital mereka.
- 2) Program Sahabat Remaja Panyakalan: Dirancang sebagai wadah komunitas (*online* dan *offline*) untuk *peer support* dan edukasi sebaya. Program berbasis grup *WhatsApp* ini bertujuan menciptakan *safe space* bagi diskusi, akses informasi terfilter, dan pengembangan konten positif, sebagai respons langsung terhadap temuan isolasi sosial dan minimnya ruang dialog konstruktif.

Strategi implementasi mengadopsi pendekatan kolaboratif dan bertahap, melibatkan jejaring multipihak. Pemerintah Nagari berperan sebagai fasilitator sarana, Remaja Masjid dan Karang Taruna menjadi mitra pelaksana dan *influencer* sebaya, sementara *content creator* lokal dihadirkan sebagai narasumber. Pendekatan luring-daring dipilih untuk mengakomodasi keterbatasan infrastruktur digital di beberapa wilayah, sebuah strategi yang relevan dalam konteks kesenjangan digital (Selwyn, 2004). Perancangan yang responsif terhadap konteks dan melibatkan aktor lokal ini sejalan dengan prinsip *community based participatory research* (CBPR) yang menekankan kemitraan setara dan relevansi ekologis dalam merancang intervensi (Ife, 2016; Minkler & Wallerstein, 2011).

b. Realisasi Program

Realisasi program merupakan kristalisasi dari proses partisipatif dan refleksi pada fase Asesmen (*Look*) dan Perancangan (*Think*). Berlandaskan prinsip *Action Research*

Stringer, implementasi dipahami sebagai siklus dinamis dan terintegrasi, bukan tindakan linear satu arah. Dalam siklus ini, setiap intervensi (*Act*) diikuti oleh observasi baru (*Look*) terhadap respons di lapangan, dilanjutkan dengan analisis reflektif (*Think*) untuk memodifikasi dan menghasilkan aksi perbaikan (*Act* berikutnya). Meskipun siklus ini bersifat iteratif dan berkelanjutan, fokus penelitian ini terletak pada eksekusi dan adaptasi pertama dari desain intervensi dalam satu siklus lengkap, yang dilaksanakan selama 3 bulan dengan melibatkan 20 remaja sebagai *core group* yang telah direkrut secara purposif dari keempat jorong.

1) Proses dan Adaptasi dalam Implementasi Saring Sebelum *Sharing*

Program *Workshop* Literasi Digital *Saring Sebelum Sharing* merupakan intervensi inti yang dirancang untuk membekali remaja Nagari Panyakalan dengan tiga kompetensi utama: (1) Kritis terhadap informasi digital, (2) Etis dalam berinteraksi di ruang digital, dan (3) Produktif dalam memaksimalkan media sosial. *Workshop* ini diadakan dalam empat sesi intensif, masing-masing berdurasi 2 jam, dengan metode pembelajaran *experiential learning* yang menggabungkan ceramah interaktif, studi kasus kontekstual, simulasi, dan contoh praktek pembuatan konten.

Tabel 1. Implementasi Program *Workshop* Literasi Digital *Saring Sebelum Sharing*

Fase	Waktu	Aktivitas Utama	Tantangan	Adaptasi yang Dilakukan	Hasil
Persiapan	Minggu 1-2	Sosialisasi, rekrutmen, persiapan lokasi	Keterbatasan perangkat, resistensi orang tua	Pendekatan melalui tokoh adat, sistem rotasi perangkat	20 peserta terkumpul, komitmen kehadiran 90%
Sesi 1&2	Minggu 3	Pelatihan jejak digital & verifikasi hoaks	Kesenjangan kemampuan, budaya <i>luruh</i>	Metode belajar praktik, pendampingan intensif	Peningkatan pemahaman konseptual 80% peserta
Refleksi	Minggu 4	Diskusi dengan perwakilan peserta	Waktu terbatas, dinamika kelompok tidak setara	Pembagian kelompok berdiferensiasi, sistem <i>peer support</i>	<i>Blueprint</i> adaptasi untuk sesi lanjutan
Sesi 3&4	Minggu 5-6	Pelatihan etika digital & pembuatan konten	Koordinasi kompleks, ego kelompok	Teknik curhat anonim, sistem <i>reward</i>	Poster digital dan materi edukasi
Evaluasi	Minggu 7	Refleksi individu & kelompok	Alat ukur dampak jangka panjang terbatas	Penggunaan <i>google form</i> , rencana diseminasi	Prototipe program terkontekstualisasi

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

Implementasi *workshop* literasi digital *Saring Sebelum Sharing* merepresentasikan proses siklus *Action Research* yang dinamis dan responsif terhadap konteks spesifik Nagari Panyakalan. Analisis terhadap kelima fase implementasi mengungkap kompleksitas transformasi desain teoritis menjadi aksi kontekstual yang

efektif. Implementasi *workshop* dilaksanakan dalam siklus dinamis yang terdiri atas lima fase reflektif-adaptif. Fase persiapan berfokus pada membangun legitimasi sosial (*social legitimacy building*) dengan mengatasi skeptisisme komunitas melalui pendekatan kepada kepala jorong, pemuda, dan orang tua.

Keberhasilan merekrut 20 peserta dengan komitmen kehadiran 90% menunjukkan strategi inklusivitas teritorial dan penjangkaran sosial (*social anchoring*) yaitu keterlibatan aktor kunci untuk memperoleh dukungan vertikal dan horizontal (Ife, 2016). Tantangan resistensi orang tua dan keterbatasan perangkat diatasi melalui sistem rotasi perangkat dan pendekatan melalui tokoh adat, menunjukkan pentingnya kontekstualisasi instrumental dalam intervensi berbasis komunitas (Chambers, 1994).

Pelaksanaan sesi awal yang sengaja diadakan di lokasi tongkrongan remaja berfungsi sebagai observasi partisipatif mendalam (*deep participant observation*), yang berhasil mengidentifikasi empat tantangan struktural yang tidak terantisipasi dalam desain awal: (1) kesenjangan keterampilan operasional (*operational skill gap*), (2) kesenjangan digital infrastruktur (*infrastructural digital divide*) di mana hanya 7 dari 20 ponsel yang memenuhi spesifikasi minimal, (3) budaya *luruh* sikap enggan dan defensif yang berakar pada norma sosial setempat, dan (4) dominasi peserta vokal yang mereproduksi hierarki sosial komunitas.

Identifikasi ini sejalan dengan temuan Hargittai (2010) mengenai keragaman literasi digital dan akses yang tidak merata sebagai faktor pembentuk pengalaman digital. Data empiris ini kemudian menjadi dasar refleksi kolaboratif (*Reflect*), yang mengubah dinamika relasional: peserta tidak lagi sebagai objek penerima, tetapi mitra korektor (*corrective partners*) dalam proses adaptasi (Stringer, 2007). Dari refleksi ini, dihasilkan blueprint adaptasi strategis yang mencakup tiga komponen utama: pembelajaran berdiferensiasi (*differentiated instruction*), sistem dukungan sebaya (*peer support*), dan modifikasi konten berteknologi rendah (*low-tech content modification*).

Pergeseran ini merepresentasikan transformasi filosofis dari pendekatan homogen menuju heterogen yang menghargai keragaman kapabilitas (*capability diversity*) peserta. Namun, implementasi struktur pembelajaran berdiferensiasi pada sesi lanjutan menghadapi kompleksitas baru, seperti koordinasi antar kelompok yang rumit, ego kelompok yang muncul akibat pembagian peran, serta perasaan dianaktirikan pada beberapa peserta. Respons adaptif yang dilakukan secara *real-time* mencakup penerapan teknik Curhat Anonim yang berfungsi sebagai katarsis kolektif (*collective catharsis*) untuk menyalurkan aspirasi tanpa beban sosial, sistem *reward* partisipatif, dan rotasi peran kepemimpinan.

Menciptakan ruang katarsis kolektif yang penting dalam pembelajaran transformatif Freire (2000) dan menunjukkan fleksibilitas desain yang krusial dalam konteks dinamis (Reason & Bradbury, 2008). Peningkatan partisipatif dari 25% menjadi 70%, munculnya pemimpin alami dari dalam kelompok, serta terciptanya artefak pembelajaran seperti poster digital dan materi kampanye Saring Sebelum *Sharing*, yang menunjukkan internalisasi nilai literasi digital dan munculnya pemimpin alami juga mencerminkan keberhasilan strategi manajemen kelompok yang responsif.

Fase evaluasi menghadapi tantangan mengukur dampak jangka panjang. Strategi konsolidasi melalui evaluasi digital, perencanaan diseminasi, dan penghargaan simbolis berperan sebagai mekanisme penutupan ritualistik. Capaian akhir meliputi prototipe program berkontekstualisasi, peningkatan kapasitas *core group*, dan jejaring kolaborasi yang mengindikasikan transisi dari inisiasi proyek menuju pembangunan kapasitas sistemik. Proses ini merefleksikan prinsip inti *Action Research* sebagai siklus reflektif yang iteratif dan responsif terhadap konteks (Stringer, 2007).

2) Implementasi program Sahabat Remaja Panyakalan

Program Sahabat Remaja Panyakalan berfungsi sebagai intervensi komplementer dan wahana keberlanjutan bagi *workshop Saring Sebelum Sharing*. Jika *workshop* berorientasi pada penguatan kompetensi kognitif-teknis literasi digital, program ini dirancang sebagai laboratorium sosial digital tempat remaja mempraktikkan dan menginternalisasi kompetensi literasi digital Jenkins et al., (2009) dalam konteks relasional yang berkelanjutan. Berbentuk komunitas berbasis *WhatsApp*, program ini bertujuan menciptakan *safe space* untuk diskusi, dukungan sebaya (*peer support*) Solomon (2004) dan koordinasi kegiatan positif.

Esensi program adalah transplantasi nilai kolektivitas dan gotong royong masyarakat Minangkabau ke ruang digital, dengan tujuan membangun jejaring sosial adaptif. Jaringan ini difungsikan sebagai *early warning system* informal terhadap potensi *status offenses* sekaligus wadah pengisian waktu luang yang produktif. Implementasinya menunjukkan bagaimana teknologi sederhana dapat dimanfaatkan untuk membangun modal sosial (*social capital*) dan ketahanan komunitas (*community resilience*) di kalangan remaja, melalui proses yang memerlukan strategi adaptasi yang cermat. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pemanfaatan teknologi komunikasi untuk memperkuat ikatan sosial lokal dan mekanisme dukungan dalam intervensi berbasis komunitas (Chaskin, 2001; Green & Haines, 2002; Ife, 2016).

Tabel 2. Implementasi Program Sahabat Remaja Panyakalan

Fase	Karakteristik Utama	Fungsi Sosial	Mekanisme Adaptasi	Implikasi Teoritis
Pembentukan & Inisiasi	Grup <i>WhatsApp</i> formal dengan 20 anggota, aturan dasar serta adanya moderator dan fasilitator	Ruang komunikasi awal, legitimasi sosial melalui keterlibatan tokoh masyarakat (Adat, Nagari dan Karang taruna	Aktivasi bertahap dengan konten netral (info acara nagari), penunjukan <i>host</i> mingguan	Membangun <i>social legitimacy</i> dan mengatasi budaya <i>luruh</i> (malu) melalui struktur terlegitimasi (Ife, 2016)
Pengembangan & Interaksi	Diskusi tematik mingguan, berbagi informasi positif, peningkatan <i>engagement</i> (30% aktif)	Transformasi menjadi alat koordinasi kegiatan nyata, <i>peer support</i> awal	Pergantian topik ke hal praktis (tugas sekolah, kegiatan remaja), sistem <i>buddy</i> , format multimedia	<i>Social shaping of technology</i> : teknologi diadaptasi sesuai kebutuhan utilitas langsung (<i>immediate utility</i>) (Williams & Edge, 1996).
Konsolidasi & Otonomi	Transisi moderasi ke peserta, muncul inisiatif diskusi dari anggota, sub-komunitas	Jejaring dukungan sebaya yang mandiri, fungsi dukungan akademik, ruang ekspresi identitas	Pelatihan moderator muda, protokol konflik, <i>guideline</i> keamanan digital	<i>Community capacity building</i> : penguatan <i>individual skills</i> dan <i>social networks</i> (Chas, 2001)

	berdasarkan minat			
Keberlanjutan & Institusionalisasi	Evaluasi fungsi grup, perencanaan replikasi, integrasi dengan kegiatan <i>offline</i>	Infrastruktur sosial digital yang terintegrasi dengan ekosistem komunitas, <i>early warning system</i> informal	Restrukturisasi peran (rotasi tanggung jawab), integrasi dengan karang taruna, rencana replikasi ke tingkat jorong	<i>Institutionalization of innovation</i> : transisi dari <i>dimensi perilaku</i> ke <i>dimensi kelembagaan</i> (Goodman & Steckler, 1989).

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

Implementasi program ini, seperti tergambar dalam table 2, menunjukkan evolusi dinamis dari sebuah grup komunikasi pasif menuju komunitas digital yang memiliki fungsi sosial-psikologis spesifik. Setiap fase merefleksikan interaksi kompleks antara teknologi, norma sosial, dan dinamika kelompok remaja. Program Sahabat Remaja Panyakalan berevolusi melalui empat fase yang mencerminkan proses pendewasaan komunitas digital. Pada Fase 1: Pembentukan & Inisiasi, tantangan utama bersifat sosiopsikologis, di mana formalitas grup justru memicu *dead air* dan memperlihatkan budaya *luruh* (malu) serta hierarki sosial khas masyarakat setempat.

Strategi adaptif dilakukan dengan aktivasi bertahap, dimulai dari konten netral (informasi acara nagari) dan penunjukan *host* mingguan untuk menciptakan legitimasi terstruktur bagi partisipasi. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *social legitimacy building* dalam pengembangan komunitas, di mana penerimaan sosial diperoleh melalui keterlibatan aktor-aktor yang memiliki otoritas simbolik dalam struktur masyarakat (Ife, 2016). Fase 2: Pengembangan Interaksi menghadapi kesenjangan antara desain diskusi tematik dengan preferensi remaja yang mengutamakan relevansi dan kegunaan langsung (*immediate utility*).

Adaptasi dilakukan dengan beralih ke topik praktis (tugas sekolah, kegiatan remaja) dan penggunaan format multimedia. Penerapan sistem *buddy* (pasangan diskusi) berhasil menciptakan keamanan psikologis, dan fungsi grup bertransformasi menjadi alat koordinasi kegiatan nyata. Fenomena ini menguatkan teori *social shaping of technology* Williams & Edge (1996) yang menekankan bahwa teknologi dibentuk oleh kebutuhan, nilai, dan praktik sosial penggunaannya. Fase 3: Konsolidasi & Otonomi ditandai dengan transisi moderasi dari fasilitator ke peserta sebagai *milestone* kritis dalam pembangunan kapasitas komunitas. Tantangan seperti ketergantungan pada figur otoritas dan konflik minor ditangani melalui institusionalisasi norma digital, berupa pelatihan moderator muda dan penyusunan protokol. Munculnya sub-komunitas berdasarkan minat dan fungsi dukungan akademik yang organik menunjukkan diferensiasi alami dan penemuan *niche* utilitas oleh komunitas. Proses ini merefleksikan prinsip *community capacity building* yang menekankan penguatan keterampilan individu (*individual skills*) dan jaringan sosial (*social networks*) sebagai fondasi perubahan berkelanjutan (Chaskin, 2001).

Pada Fase 4: Keberlanjutan & Institusionalisasi, tantangan utama adalah ketergantungan pada individu kunci dan penurunan *engagement*. Strategi keberlanjutan difokuskan pada restrukturisasi peran (rotasi tanggung jawab) dan integrasi dengan ekosistem sosial *offline* (karang taruna, sanggar seni). Rencana ekspansi dengan replikasi model ke tingkat jorong menunjukkan visi desentralisasi yang mengakui heterogenitas konteks lokal. Berdasarkan model *Institutionalization of Innovation* Goodman & Steckler (1989) program saat ini berada dalam transisi dari dimensi perilaku (perubahan praktik

individu) menuju dimensi kelembagaan (integrasi ke dalam struktur nagari). Untuk mencapai institusionalisasi penuh, diperlukan payung regulasi formal seperti Peraturan Nagari (PERNA) yang mengintegrasikan program ke dalam kebijakan pembangunan nagari.

3) Refleksi Awal Dampak dan Keberlanjutan

Evaluasi implementasi program menunjukkan dampak awal yang menjanjikan pada level kognitif dan perilaku remaja, dengan indikator peningkatan kemampuan verifikasi informasi dan pemahaman tentang *cyberbullying* sebagai bentuk kekerasan digital. Temuan ini konsisten dengan *Theory of Planned Behavior* Ajzen (1991) yang menekankan bahwa perubahan perilaku diawali dengan peningkatan pengetahuan dan pembentukan norma subjektif. Pada tingkat kelembagaan, program berhasil membentuk jejaring dukungan sebaya yang berfungsi sebagai sistem komunikasi multi-arah dan mekanisme *early warning* informal.

Pencapaian ini merepresentasikan penguatan dua dimensi kunci *Community Capacity Building*, yaitu *individual skills* dan *social networks* (Chaskin, 2001). Namun, analisis mengungkap keterbatasan dalam aspek keberlanjutan. Meskipun menunjukkan efektivitas dalam perubahan perilaku individu, program belum sepenuhnya terinstitusionalisasi ke dalam struktur nagari. Berdasarkan model *Institutionalization of Innovation* Goodman & Steckler (1989) program masih berada pada tahap *dimensi perilaku* dan memerlukan transisi ke *dimensi kelembagaan*. Tantangan utama meliputi ketergantungan pada figur kunci, belum adanya payung regulasi formal di tingkat nagari, dan keterbatasan mekanisme pendanaan berkelanjutan.

Tanpa strategi institusionalisasi yang sistematis seperti pengintegrasian program ke dalam Peraturan Nagari (PERNA) dan pembentukan kelompok kerja tetap program berisiko mengalami *fading effect* dan kembali pada pola penanganan *ad-hoc* yang reaktif. Implikasi praktis dari temuan ini menekankan pentingnya pendekatan *dual-track*, yaitu penguatan kapasitas individu remaja dan simultan penguatan struktur kelembagaan lokal untuk menjamin keberlanjutan program literasi digital berbasis komunitas.

Kesimpulan

Implementasi program literasi digital berbasis *Participatory Action Research* di Nagari Panyakalan berhasil mengubah rencana konseptual menjadi aksi empiris melalui program Sahabat Remaja Panyakalan dan *workshop* Saring Sebelum *Sharing*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penanggulangan *status offenses* di era digital memerlukan pendekatan ganda yang bersifat sistemik, yaitu membangun ketahanan digital individu remaja sekaligus memperkuat sistem pendukung sosial di sekitarnya, termasuk keluarga dan struktur komunitas. Keberhasilan implementasi bergantung pada konvergensi antara prinsip *community work* yang adaptif dan fleksibilitas *action research*, pendekatan sistemik keluarga untuk mengatasi *generational digital divide*, serta sintesis antara partisipasi akar rumput dan legitimasi kelembagaan. Meskipun menghadapi tantangan seperti kesenjangan kemampuan peserta dan resistensi kultural, program telah menunjukkan potensi sebagai model intervensi berbasis komunitas yang dapat direplikasi di konteks pedesaan serupa, dengan rekomendasi utama berupa pengembangan modul paralel untuk orang tua, integrasi dengan nilai budaya lokal, dan pemantauan jangka panjang untuk memastikan keberlanjutan dan institusionalisasi program.

Daftar Pustaka

- Anderson, E. (1999). *Code Of The Street: Decency, Violence, And The Moral Life Of The Inner City*. New York, NY: W.W. Norton & Company.
- Ajzen, I. (1991). The Theory Of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.

- Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The 'Digital Natives' Debate: A Critical Review Of The Evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775-786.
- Boyd, D. (2014). *It's Complicated: The Social Lives Of Networked Teens*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Chambers, R. (1994). Participatory Rural Appraisal (PRA): Analysis Of Experience. *World Development*, 22(9), 1253-1268.
- Chaskin, R. J. (2001). Building Community Capacity: A Definitional Framework And Case Studies From A Comprehensive Community Initiative. *Urban Affairs Review*, 36(3), 291-323.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Freire, P. (2000). *Pedagogy Of The Oppressed*. New York, NY: Continuum.
- Green, G. P., & Haines, A. (2002). *Asset Building & Community Development*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Goodman, R. M., & Steckler, A. B. (1989). A Model For The Institutionalization Of Health Promotion Programs. *Family & Community Health*, 11(4), 63-78.
- Hargittai, E. (2010). Digital Na (t) Ives? Variation In Internet Skills And Uses Among Members Of The "Net Generation". *Sociological Inquiry*, 80(1), 92-113.
- Ife, J. (2016). *Community Development in an Uncertain World: Vision, Analysis and Practice*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Boyd, D., Cody, R., Herr-Stephenson, B., & Tripp, L. (2010). *Hanging Out, Messing Around, And Geeking Out: Kids Living And Learning With New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2009). *Confronting The Challenges Of Participatory Culture: Media Education For The 21st Century*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kato, T. (1982). *Matriliny and Migration: Evolving Minangkabau Traditions in Indonesia*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying In The Digital Age: A Critical Review And Meta-Analysis Of Cyberbullying Research Among Youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073-1137.
- Minkler, M., & Wallerstein, N. (2011). *Community-Based Participatory Research for Health: From Process to Outcomes*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse And Revival Of American Community*. New York, NY: Simon & Schuster.
- Reason, P., & Bradbury, H. (2008). *The SAGE Handbook Of Action Research: Participative Inquiry And Practice*. London, UK: Sage Publications.
- Rothman, J. (1995). *Strategies of Community Intervention*. Itasca, IL: F.E. Peacock Publishers.
- Small, M. L. (2009). *Unanticipated Gains: Origins Of Network Inequality In Everyday Life*. Oxford, UK: Oxford University Press
- Sampson, R. J., Morenoff, J. D., & Gannon-Rowley, T. (2002). Assessing "Neighborhood Effects": Social Processes And New Directions In Research. *Annual Review of Sociology*, 28(1), 443-478
- Santrock, J. W. (2017). *Life-Span Development*. New York, NY: McGraw-Hill Education.

- Selwyn, N. (2004). Reconsidering Political And Popular Understandings Of The Digital Divide. *New Media & Society*, 6(3), 341-362.
- Solomon, P. (2004). Peer Support/Peer Provided Services: Underlying Processes, Benefits, And Critical Ingredients. *Psychiatric Rehabilitation Journal*, 27(4), 392-401.
- Stringer, E. T. 2007. *Action Research Third Edition*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Williams, R., & Edge, D. (1996). The Social Shaping Of Technology. *Research Policy*, 25(6), 865-899.
- Zastrow, C. (2016). *Empowerment Series: Introduction to Social Work and Social Welfare*. Boston, MA: Cengage Learning.