p-ISSN: 2963-7856 | e-ISSN: 2961-9890
Available online at jerkin.org/index.php/jerkin
Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
Volume 5 No. 1, Juli - September 2026, pp 2192 -2197

Membangun Generasi Z Broken Home melalui Pendidikan Digital dan Karakter di Desa Taiftob

Reky Lidiana Banu[1]*, Delorens D.N. Bessie[2], Kristianus Rojeru[3], Sanri Kake [4]
[1,2,3,4]Pendidikan Sejarah, Universitas Persatuan Guru 1945 NTT, Jl. P.A. Manafe No.7 Kelurahan Kayu Putih, Kecamatan Oebobo Kota Kupang-NTT, 85111, Indonesia
E-mail: rekybanu01@gmail.com
* Corresponding Author

https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.6598

ARTICLE INFO

Article history
Received: 15 Juli 2026
Revised: 20 Juli 2026
Accepted: 1 Agustus 2026

Kata Kunci
keterampilan digital, pendidikan karakter, Generasi Z, keluarga broken home, Participatory Action Research.

Keywords
digital literacy, character education, Generation Z, broken home, Participatory Action Research.

ABSTRACT

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital, semangat belajar, dan penguatan karakter remaja Generasi Z yang berasal dari keluarga kurang mampu melalui program "Inovasi Desa Cerdas" di Desa Taiftob, Kabupaten Timor Tengah Selatan. Penelitian menggunakan pendekatan campuran dengan metode Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan pemerintah desa, Karang Taruna, pengajar, tokoh masyarakat, dan remaja dalam setiap langkah kegiatan. Subjek penelitian berjumlah 120 remaja usia 12–24 tahun yang dipilih menggunakan teknik sampling purposif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, Diskusi Kelompok Terfokus (FGD), dokumentasi, serta pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program memberikan dampak baik terhadap peningkatan keterampilan digital dan penguatan karakter remaja. Pemahaman tentang internet yang sehat meningkat dari 45% menjadi 82%, kemampuan desain grafis dasar dari 30% menjadi 76%, kemampuan membuat konten digital dari 25% menjadi 71%, dan penggunaan gawai untuk belajar dari 28% menjadi 67%. Selain itu, semangat belajar meningkat dari 48% menjadi 79%, rasa percaya diri dari 42% menjadi 75%, kerja sama kelompok dari 50% menjadi 84%, dan keaktifan dalam kegiatan desa dari 37% menjadi 73%. Program ini juga berhasil membentuk komunitas "Remaja Cerdas Taiftob" sebagai tempat pembinaan berkelanjutan bagi remaja desa. Dengan demikian, pendekatan PAR dinilai berhasil dalam mendukung pemberdayaan remaja melalui pendidikan digital dan penguatan karakter berbasis masyarakat desa

This study aims to improve digital literacy, learning motivation, and character development among Generation Z adolescents from vulnerable families through the "Smart Village Innovation" program in Taiftob Village, South Central Timor Regency. The research employed a mixed methods approach using Participatory Action Research (PAR), involving village government, youth organizations, teachers, community leaders, and adolescents in every stage of the program. The research subjects consisted of 120 adolescents aged 12–24 years selected through purposive sampling. Data were collected through observations, interviews, Focus Group Discussions (FGD), documentation, as well as pre-tests and post-tests. The results showed that the program had a positive impact on improving adolescents' digital literacy and character development. Understanding of healthy internet use increased from 45% to 82%, basic graphic design skills from 30% to 76%, digital content creation skills from 25% to 71%, and the use of smartphones for learning purposes from 28% to 67%. In addition, learning motivation increased from 48% to 79%, self-confidence from 42% to 75%, teamwork skills from 50% to 84%, and participation in village activities from 37% to 73%. The program also succeeded in establishing the "Taiftob Smart Youth Community" as a sustainable platform for youth empowerment. Therefore, the PAR approach is considered effective in supporting youth empowerment through digital education and character strengthening based on community participation.

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

How to Cite: Reky Lidiana Banu el at (2026) Membangun Generasi Z Broken Home melalui Pendidikan Digital dan Karakter di Desa Taiftob https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.6598

PENDAHULAN

Desa Taiftob adalah satu desa di Kabupaten Timor Tengah Selatan, Provinsi Nusa Tenggara Timur, yang berada di daerah pegunungan dengan akses transportasi dan infrastruktur yang masih terbatas. Menurut data administrasi desa tahun 2025, jumlah penduduk Desa Taiftob sekitar 2. 180 jiwa dan 23% di antaranya adalah remaja usia 12–24 tahun yang termasuk dalam kelompok Generasi Z. Generasi ini tumbuh di zaman digital, tetapi juga menghadapi banyak tantangan sosial dan keluarga yang memengaruhi perkembangan karakter mereka.

Hasil survei awal yang dilakukan tim pengusul pada Januari 2026 terhadap 120 remaja menunjukkan bahwa sekitar 34% berasal dari keluarga bermasalah seperti perceraian, konflik berkepanjangan, atau orang tua yang bekerja jauh dari rumah. Berdasarkan wawancara dengan anggota desa, guru, dan tokoh masyarakat, remaja dari keluarga rentan seringkali memiliki motivasi belajar rendah, kekurangan percaya diri, dan kurang bimbingan karakter. Hal ini sejalan dengan pendapat Santrock yang menyatakan bahwa lingkungan keluarga sangat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional remaja (Carson et al. , 1987). Di lain pihak, akses teknologi digital di Desa Taiftob mulai membaik. Sekitar 62% remaja sudah memiliki akses terhadap smartphone, namun penggunaannya lebih banyak untuk media sosial dan hiburan, sementara hanya 28% yang menggunakannya untuk belajar. Menurut Gilster, literasi digital tidak hanya kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan informasi dengan bijak (Salahuddin & Gow, 2016). Namun, keterbatasan jaringan internet dan belum adanya fasilitas belajar digital yang teratur menjadi hambatan dalam pengembangan literasi digital remaja. Sampai saat ini belum ada program yang terstruktur untuk memperkuat karakter dan literasi digital remaja, khususnya bagi mereka yang berasal dari keluarga rentan. Padahal, pendidikan karakter penting dalam membentuk sikap disiplin, tanggung jawab, dan kesiapan menghadapi perkembangan teknologi (Bae, 2018). Jika tidak ditangani, kondisi ini dapat meningkatkan risiko kenakalan remaja, putus sekolah, dan rendahnya kesiapan kerja di era digital. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi masalah remaja Generasi Z di Desa Taiftob serta merumuskan solusi melalui penguatan karakter dan literasi digital yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat desa.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan campuran (mixed methods) dengan metode Participatory Action Research (PAR). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan literasi digital, karakter, dan motivasi belajar remaja melalui pre-test dan post-test, sementara pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami kondisi psikososial remaja serta proses pelaksanaan program melalui observasi, wawancara, dan Focus Group Discussion (FGD). Metode Participatory Action Research dipilih karena penelitian ini melibatkan partisipasi aktif masyarakat, pemerintah desa, Karang Taruna, guru, tokoh agama, dan remaja di setiap tahap kegiatan mulai dari identifikasi masalah, pelaksanaan program, hingga evaluasi hasil kegiatan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama enam bulan, yaitu dari bulan Juni sampai November 2026 di Desa Taiftob, Kabupaten Timor Tengah Selatan, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Lokasi penelitian dipusatkan di Balai Desa Taiftob sebagai pusat kegiatan “Desa Cerdas Taiftob”.

Target/Sasaran Penelitian

Target penelitian adalah remaja Generasi Z usia 12–24 tahun yang berasal dari keluarga broken home atau keluarga rentan di Desa Taiftob. Sasaran program sebanyak 120 remaja yang terdiri dari pelajar SMP, SMA, serta pemuda putus sekolah yang tersebar di beberapa dusun di Desa Taiftob. Selain remaja, penelitian ini juga melibatkan pemerintah desa, Karang Taruna, guru sekolah, tokoh agama, dan tokoh masyarakat sebagai pihak pendukung program.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria subjek penelitian meliputi: Remaja usia 12–24 tahun; Berdomisili di Desa Taiftob; Memiliki akses terhadap perangkat digital;

Berasal dari keluarga broken home atau keluarga rentan; Bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan program.

Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
   Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pemerintah desa, survei awal, observasi lapangan, wawancara, serta penyusunan modul pelatihan literasi digital dan penguatan karakter.
2. Tahap Identifikasi Masalah
   Tim melakukan pengumpulan data melalui survei, FGD, dan wawancara mendalam untuk mengetahui kondisi sosial, penggunaan teknologi digital, dan kebutuhan remaja di Desa Taiftob.
3. Tahap Pelaksanaan Program
   Program dijalankan melalui: Pembentukan Pusat Desa Cerdas Taiftob; Pelatihan literasi digital; Kelas penguatan karakter; Pendampingan psikososial; Pembentukan komunitas "Remaja Cerdas Taiftob".
4. Tahap Monitoring dan Evaluasi
   Monitoring dilakukan secara berkala melalui evaluasi bulanan, absensi peserta, observasi kegiatan, serta pelaksanaan pre-test dan post-test.
5. Tahap Pelaporan
   Tahap akhir dilakukan dengan pengolahan data, penyusunan laporan kegiatan, publikasi hasil, dan penyelenggaraan lokakarya hasil bersama pemerintah desa dan masyarakat.

Data dan Instrumen Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Data Kuantitatif
   Data kuantitatif diperoleh dari hasil pre-test dan post-test terkait literasi digital, motivasi belajar, karakter, dan pola penggunaan gawai. Instrumen yang digunakan berupa: Tes literasi digital; Angket motivasi belajar; Angket karakter; Kuesioner penggunaan gawai dengan skala Likert 4 poin.
2. Data Kualitatif
   Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan Focus Group Discussion (FGD). Instrumen yang digunakan meliputi: Pedoman wawancara; Lembar observasi; Dokumentasi kegiatan; Catatan lapangan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. Observasi untuk mengamati aktivitas dan perilaku remaja selama program berlangsung;
2. Wawancara mendalam dengan pemerintah desa, guru, tokoh agama, dan peserta program
3. Focus Group Discussion (FGD) untuk menggali kebutuhan dan menilai program
4. Penyebaran angket pre-test dan post-test
5. Dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto, video, dan laporan kegiatan

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis dengan analisis deskriptif persentase untuk mengetahui peningkatan hasil pre-test dan post-test peserta. Hasil analisis disajikan dalam tabel dan grafik untuk mempermudah pemahaman data.

Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini dilakukan untuk memahami perubahan perilaku, motivasi belajar, dan ketahanan diri peserta setelah mengikuti program. Hasil analisis data digunakan untuk mengetahui efektivitas program "Inovasi Desa Cerdas" dalam meningkatkan literasi digital, karakter, dan ketahanan psikososial remaja Generasi Z di Desa Taiftob.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program "Inovasi Desa Cerdas" memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital, karakter, dan motivasi belajar remaja Generasi Z di Desa Taiftob. Program ini dilaksanakan melalui pelatihan literasi digital, penguatan karakter, pendampingan psikososial, dan pembentukan komunitas remaja desa.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan kemampuan literasi digital peserta

Copyright © 2025, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

setelah mengikuti program. Sebagian besar peserta mulai memahami penggunaan internet sehat, etika bermedia sosial, serta pemanfaatan aplikasi digital untuk kegiatan belajar dan produktivitas.

Tabel 1. Hasil Peningkatan Literasi Digital Peserta

No	Indikator	Sebelum Program	Sesudah Program
1	Pemahaman internet sehat	45%	82%
2	Kemampuan desain grafis dasar	30%	76%
3	Kemampuan membuat konten digital	25%	71%
4	Penggunaan gawai untuk belajar	28%	67%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan digital mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan teknologi secara lebih produktif. Selain itu, peserta juga mulai memanfaatkan gawai untuk kegiatan edukatif dan pembuatan konten desa.Pada aspek karakter dan motivasi belajar, hasil observasi dan angket menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri, kedisiplinan, dan partisipasi sosial remaja selama mengikuti kegiatan program.

Tabel 2. Hasil Penguatan Karakter dan Motivasi Belajar

No	Aspek Penilaian	Sebelum Program	Sesudah Program
1	Motivasi belajar	48%	79%
2	Kepercayaan diri	42%	75%
3	Kerja sama kelompok	50%	84%
4	Keaktifan dalam kegiatan desa	37%	73%

Peningkatan tersebut terjadi karena peserta tidak hanya mendapatkan materi pelatihan, tetapi juga pendampingan psikososial dan mentoring secara rutin. Kegiatan diskusi kelompok, sharing session, dan kelas motivasi membantu remaja lebih terbuka terhadap masalah yang mereka hadapi serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial.Selain peningkatan kemampuan individu, program ini juga berhasil membentuk komunitas "Remaja Cerdas Taiftob" sebagai wadah pengembangan diri dan keberlanjutan kegiatan desa. Komunitas ini terdiri dari 15–20 kader remaja yang dilatih menjadi fasilitator sebaya dalam bidang literasi digital dan penguatan karakter.

Berikut ini beberapa dokumentasi kegiatan sejak perencanaan, perngorganisasian, pelaksanaan, monitoring, evaluasi hingga refleksi sebagai berikut:

Persiapan dan Survei Awal

Pembentukan Pusat Desa Cerdas

Hasil wawancara dengan pemerintah desa, guru, dan tokoh masyarakat menunjukkan bahwa program ini diterima dengan baik oleh masyarakat karena memberikan ruang positif bagi remaja untuk belajar dan berkembang. Pemerintah desa juga mendukung keberlanjutan program melalui penggunaan Balai Desa sebagai pusat kegiatan belajar digital.Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan Participatory Action Research (PAR) efektif digunakan dalam program pemberdayaan remaja berbasis desa. Keterlibatan aktif masyarakat, pemerintah desa, dan organisasi pemuda mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan berkelanjutan bagi Generasi Z di Desa Taiftob.

Pembahasan difokuskan pada mengaitkan data dan hasil analisisnya dengan permasalahan atau tujuan penelitian dan konteks teoretis yang lebih luas. Dapat juga pembahasan merupakan jawaban pertanyaan mengapa ditemukan fakta seperti pada data. Pembahasan ditulis melekat dengan data yang dibahas. Pembahasan diusahakan tidak terpisah dengan data yang dibahas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa program "Inovasi Desa Cerdas: Membangun Generasi Z Broken Home melalui Pendidikan Digital dan Karakter di Desa Taiftob" mampu meningkatkan keterampilan digital, semangat belajar, dan penguatan karakter remaja Generasi Z yang berasal dari keluarga rentan. Pelaksanaan pelatihan keterampilan digital, pendampingan psikososial, dan kelas penguatan karakter memberikan perubahan positif terhadap cara penggunaan teknologi, kepercayaan diri, serta partisipasi sosial peserta dalam kegiatan desa.

Selain itu, pembentukan Pusat Desa Cerdas Taiftob dan komunitas "Remaja Cerdas Taiftob" menunjukkan bahwa program berbasis partisipasi masyarakat dapat menjadi cara pembinaan remaja yang terus berlanjut. Keterlibatan pemerintah desa, Karang Taruna, guru, dan tokoh masyarakat juga mendukung keberhasilan program dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif dan mendidik bagi remaja desa.

Berdasarkan temuan tersebut, direkomendasikan agar program Desa Cerdas terus dilanjutkan dan dikembangkan melalui dukungan pemerintah desa serta kerja sama berbagai pihak agar pembinaan keterampilan digital dan karakter remaja dapat berjalan secara berkelanjutan dan menjadi contoh pemberdayaan remaja di desa lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena proposal pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Membangun Generasi Z Broken Home melalui Pendidikan Digital dan Karakter di Desa Taiftob" dapat diselesaikan dengan baik.

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak kampus, pemerintah Desa Taiftob, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan artikel ini.

Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dan pengembangan karakter remaja di Desa Taiftob.

REFERENSI

Bae, M. (2018). Understanding the effect of the discrepancy between sought and obtained gratification on social networking site users' satisfaction and continuance intention. *Computers in Human Behavior, 79,* 137–153. https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.026

Carson, A. D., Madison, T., & Santrock, J. W. (1987). Relationships between Possible Selves and Self-Reported Problems of Divorced and Intact Family Adolescents. *The Journal of Early Adolescence*, *7*(2), 191–204. https://doi.org/10.1177/0272431687072006

Salahuddin, M., & Gow, J. (2016). The effects of Internet usage, financial development and trade openness on economic growth in South Africa: A time series analysis. *Telematics and Informatics*, *33*(4), 1141–1154. https://doi.org/10.1016/j.tele.2015.11.006

Tashakkori, A., & Teddlie, C. (2010). *SAGE Handbook of Mixed Methods in Social & Behavioral Research*. SAGE Publications, Inc. https://doi.org/10.4135/9781506335193

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). SAGE Publications.

Copyright © 2025, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

Hikmawan, R., & Saripudin, A. (2022). Inovasi desa cerdas (smart village) berbasis literasi digital untuk pemberdayaan pemuda rural. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 12–21.

Kurniawati, E., & Rahmawati, A. (2023). Penguatan karakter dan resiliensi psikologis remaja dari keluarga broken home di daerah 3T. Jurnal Riset Psikologi dan Konseling, 5(2), 88–97.

Pratama, W. A., & Nisa, K. (2024). Analisis tingkat literasi digital remaja generasi Z di daerah pedesaan menggunakan kerangka Gilster. Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi, 16(1), 34–43.

Sanusi, A., & Hermawan, D. (2021). Penerapan metode participatory action research (PAR) dalam pemberdayaan karang taruna berbasis literasi digital. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat, 9(2), 145–156.

Setyowati, Y. (2019). Pengaruh komunikasi keluarga terhadap motivasi belajar dan kepercayaan diri remaja rentan. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 8(2), 210–219.