

RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini berupaya memberikan edukasi mengenai Literasi Digital dalam menggunakan permainan game online yang berjudul: Literasi Digital dalam Menyikap Perilaku Remaja yang Gemar Bermain Game Online di SMKN 49, Marunda-Jakarta Utara. Kegiatan ini mengharapkan peserta dapat berperilaku bijak dan cerdas dalam menggunakan game online yang tidak mengganggu aktivitas lainnya yang berguna.

Metode yang digunakan dalam kegiatan adalah metode ceramah yang berupaya mengkampanyekan Gerakan Literasi Digital dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan agar tingkat adiksi pengguna game online dapat ditekan. Kampanye ini dimulai dari pemberian pengetahuan dan pemahaman tentang apa itu Literasi Digital dan menjelaskan apa saja dampak buruk yang timbul dari adiksi dalam bermain game online.

Edukasi ini akan mengarahkan peserta mengimplementasikan Literasi Digital pada upaya pemanfaatan teknologi digital yang menjadi sumber bermutu dalam menunjang kegiatan proses belajar-mengajar dan budaya baca serta Kepercayaan diri yang bertanggung jawab, Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru dan Kritis dalam menyikapi konten; dan bertanggungjawab secara social.

Kata Kunci: Literasi Digital, Gerakan Literasi Digital, Edukasi