SEVANAM JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
VOL.05 (02), halaman 97-108
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/SevanamPM

Penguatan Literasi Digital Berbasis Dharma bagi Anak-Anak Pasraman Mustika Dharma Kota Mataram Lombok

[1*]I Gusti Ngurah Triyana, [2]Ni Kadek Supadmini
[1,2]Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
*Email: ngrtriyana@uhnsugriwa.ac.id

Naskah Masuk: 10 Maret 2026 Direvisi: 15 Juni 2026 Diterima:13 Juli 2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap pendidikan keagamaan, termasuk di lingkungan pasraman. Anak-anak pasraman di wilayah perantauan menghadapi tantangan spesifik berupa kecanduan gawai, terisolasi di kamar, minim interaksi sosial, serta rentan terhadap konten yang bertentangan dengan Dharma. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital anak-anak Pasraman Mustika Dharma di Kelurahan Pegesangan Barat, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, melalui pendekatan empat pilar literasi digital Kementerian Komunikasi dan Informatika yang diintegrasikan dengan nilai-nilai Hindu, yaitu Digital Skills, Digital Ethics, Digital Culture, dan Digital Safety. Metode yang digunakan adalah Pendidikan Masyarakat berupa penyuluhan partisipatif, demonstrasi praktis, serta dharma tula. Kegiatan dilaksanakan pada 27 Februari sampai 1 Maret 2026 dengan melibatkan tim dosen dan mahasiswa Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, pencatatan kuantitatif partisipasi, wawancara semi-terstruktur, dan refleksi tertulis peserta. Hasil kegiatan menunjukkan 32 dari 40 peserta (80 persen) aktif bertanya, 37 peserta mampu menjelaskan minimal dua pilar literasi digital, dan seluruh peserta merefleksikan pentingnya Tri Kaya Parisudha dalam interaksi digital. Kegiatan ini diharapkan mampu menumbuhkan generasi muda Hindu yang cerdas digital sekaligus berkarakter Dharmis.

Kata kunci: literasi digital, dharma, pasraman

ABSTRACT

The development of digital technology has transformed the landscape of religious education, including within the pasraman environment. Pasraman children in diaspora regions face specific challenges such as gadget addiction, isolation in bedrooms, minimal social interaction, and vulnerability to content contradicting Dharma. This community service aimed to enhance the digital literacy capacity of children at Pasraman Mustika Dharma in Pegesangan Barat, Mataram City, West Nusa Tenggara, through the four pillars of digital literacy issued by the Ministry of Communication and Information, integrated with Hindu values: Digital Skills, Digital Ethics, Digital Culture, and Digital Safety. The methods used were Community Education through participatory counseling, practical demonstration, and dharma tula. The activity was conducted from February 27 to March 1, 2026, involving lecturers and students of the State Hindu University I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Data were collected through structured observation, quantitative participation records, semi-structured interviews, and participant written reflections. Results show that 32 of 40 participants (80 percent) actively asked questions, 37 participants could explain at least two digital literacy pillars, and all participants reflected on the importance of Tri Kaya Parisudha in digital interactions. This activity is expected to nurture young Hindu generations who are digitally literate and Dharma-oriented in character.

Keywords: *digital literacy, dharma, pasraman*

PENDAHULUAN

Era digital telah mengubah cara manusia belajar, berkomunikasi, dan beragama. Anak-anak yang lahir pada generasi Z dan Alpha tumbuh bersama gawai sebagai bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka. Realitas ini juga merambah ke ruang-ruang spiritual seperti pasraman, di mana anak-anak peserta didik kini dapat dengan mudah mengakses sloka, video kerohanian, hingga aplikasi pembelajaran agama Hindu hanya melalui smartphone. Gilster (1997) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer. Lebih lanjut, Osterman (2012) menegaskan bahwa literasi digital merupakan kumpulan strategi berpikir kognitif yang digunakan oleh konsumen informasi digital, sehingga ia bukan sekadar keterampilan teknis melainkan juga kemampuan kritis dalam menafsirkan informasi.

Konsep Pasraman dan Akar Dharma

Pasraman berasal dari bahasa Sansekerta ashrama yang bermakna tempat berlindung untuk melakukan kegiatan kerohanian dan pendidikan. Dalam tradisi Hindu, pasraman merupakan lembaga pendidikan tertua yang mewariskan ajaran dharma dari guru (acarya) kepada sisya (murid) melalui hubungan yang erat dan penuh kasih. Pasraman tidak hanya mengajarkan pengetahuan tekstual tentang kitab suci, melainkan juga membentuk karakter, disiplin diri, dan pengendalian indriya (nigraha). Sudarsana (2018) menegaskan bahwa pasraman memiliki peran strategis dalam membangun karakter generasi muda Hindu, terutama dalam menghadapi tantangan modernitas.

Akar dharma yang dimaksud dalam artikel ini merujuk pada nilai-nilai fundamental ajaran Hindu yang menjadi pijakan bagi seluruh aktivitas hidup manusia, termasuk dalam berinteraksi di ruang digital. Dharma mengandung makna kebenaran, kewajiban, dan tatanan kosmik yang menjaga keseimbangan alam semesta. Bagi anak-anak pasraman, akar dharma diwujudkan melalui pengamalan Tri Kaya Parisudha (pikiran, perkataan, dan perbuatan yang suci), Panca Yama Bratha (lima pengendalian diri), serta Sad Ripu (enam musuh dalam diri) yang harus dikendalikan. Nilai-nilai inilah yang menjadi fondasi ketika teknologi digital masuk ke dalam kehidupan anak-anak pasraman.

Ketika pasraman bertemu dengan media digital, muncul persoalan sekaligus peluang. Peluangnya adalah budaya Hindu yang selama ini terbatas pada ruang lokal dapat dikemas ulang menjadi konten digital yang menjangkau umat Hindu di seluruh dunia. Video tari Bali, tutorial mejejaitan, sloka Bhagavad Gita dalam bentuk podcast, hingga desain infografis tentang upakara merupakan bentuk konkret dari Ngayah Digital yang berakar pada dharma. Sebaliknya, persoalannya adalah anak-anak pasraman dapat larut dalam konten yang bertentangan dengan dharma jika tidak dibekali dengan literasi digital yang mengintegrasikan Tri Kaya Parisudha sebagai kompas etisnya. Tujuan akhir dari intervensi ini adalah membentuk generasi Hindu yang memiliki kemampuan pengendalian diri (nigraha) sehingga mampu memilih, menyaring, dan menghasilkan konten digital yang selaras dengan Dharma.

Tantangan Literasi Digital di Era Kontemporer

Kemudahan akses digital menyimpan tantangan tersendiri. Tanpa bekal literasi digital yang memadai, anak-anak rentan terjebak dalam misinformasi, ujaran kebencian di kolom komentar, penipuan digital, hingga kehilangan jati diri budaya akibat arus konten asing yang sangat deras. Penelitian Luyten (2022) menemukan korelasi yang kuat antara peningkatan aktivitas chatting daring dengan menurunnya kemampuan literasi membaca di 63 negara, termasuk berkurangnya kesadaran terhadap strategi membaca yang bermanfaat. Temuan ini

menggarisbawahi pentingnya intervensi pendidikan literasi digital yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga reflektif dan etis.

Studi yang dilakukan Suwana dan Lily (2017) di Indonesia juga menunjukkan bahwa literasi media digital di Tanah Air masih rendah akibat ketidakcukupan pendidikan, terbatasnya kesempatan, serta faktor sosial budaya. Sementara itu, Siahaan dan Gunawan (2021) mengukur tingkat literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mahasiswa Indonesia berada pada level tiga dari lima level kerangka People Capability Maturity Model (P-CMM), yang berarti rata-rata mampu menerapkan TIK secara konsisten namun belum optimal. Kondisi ini menjadi alarm bahwa pendidikan literasi digital harus diperluas tidak hanya ke jenjang pendidikan formal tetapi juga ke ruang-ruang pendidikan non-formal seperti pasraman.

Bunga, Laksmi Dewi, dan Purnama Dewi (2022) dalam pengabdiannya yang dipublikasikan di Sevanam menemukan bahwa perilaku oversharing di media sosial menjadi salah satu bentuk rendahnya literasi digital yang berdampak langsung pada keamanan pribadi. Temuan ini memperkuat urgensi intervensi literasi digital berbasis nilai bagi kalangan muda. Setiawati, Arsana, dan Ekayanti (2022) yang juga terbit di Sevanam menegaskan bahwa pelatihan dan pendampingan berbasis komunitas menjadi metode efektif dalam meningkatkan kemampuan digital, terutama ketika didampingi oleh fasilitator yang memahami konteks lokal. Sementara itu, Nila Dewi dkk. (2024) dalam publikasi Sevanam lainnya menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital untuk kepentingan pembuatan bahan ajar mampu meningkatkan produktivitas siswa yang selama ini terkendala oleh keterbatasan sumber daya.

Empat Pilar Literasi Digital dan Nilai-Nilai Hindu

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sebagaimana dirumuskan Nasrullah dkk. (2017), telah menetapkan empat pilar utama literasi digital yang menjadi pegangan masyarakat Indonesia, yaitu Digital Skills (kecakapan digital), Digital Ethics (etika digital), Digital Culture (budaya digital), dan Digital Safety (keamanan digital). Keempat pilar tersebut sangat relevan untuk dipadukan dengan ajaran Hindu, terutama Tri Kaya Parisudha sebagai tiga perilaku yang disucikan (pikiran, perkataan, dan perbuatan) serta konsep Susila. Tanpa landasan etika dan dharma, kecakapan digital justru dapat menjadi senjata yang melukai diri sendiri maupun sesama. Sebaliknya, etika tanpa keterampilan hanya menjadi nilai abstrak yang sulit diwujudkan dalam ruang maya.

Vélez dkk. (2017) menekankan peran orang dewasa, baik orang tua maupun pendidik, dalam membimbing anak-anak menjadi pengguna digital yang sehat. Dalam konteks pasraman, peran ini diemban oleh para acarya dan pengasuh pasraman. Sayangnya, banyak pendidik agama yang sendiri belum memiliki kompetensi digital yang memadai. Esteve-Mon, Llopis, dan Adell-Segura (2020) menemukan bahwa kompetensi digital memiliki korelasi positif dengan kemampuan berpikir komputasional, namun banyak peserta didik dan pendidik masih merasa kemampuan teknis mereka berada pada tingkat menengah. Hinojo-Lucena dkk. (2019) bahkan menyebutkan bahwa kompetensi digital pendidik dewasa pada umumnya masih rendah dan dipengaruhi oleh usia, pengalaman, serta latar belakang pelatihan.

Konteks Pasraman Mustika Dharma dan Kebaruan Artikel

Pasraman Mustika Dharma yang berlokasi di Kelurahan Pegesangan Barat, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat, merupakan pasraman binaan yang menampung anak-anak umat Hindu di wilayah perantauan. Sebagai komunitas Hindu minoritas, anak-anak pasraman menghadapi tantangan ganda: menjaga keberlanjutan tradisi Hindu sekaligus berinteraksi sehat di ruang digital yang heterogen. Berdasarkan permohonan resmi Pasraman Mustika Dharma Nomor 002/PMDMtr/I/2026 tanggal 23 Januari 2026, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar melaksanakan pengabdian masyarakat sebagai wujud

Tri Dharma Perguruan Tinggi. Berbagai upaya pernah dilakukan pasraman untuk membekali anak-anak dengan pengetahuan agama, namun aspek literasi digital berperspektif Dharma belum tersentuh secara sistematis.

Kebaruan artikel ini terletak pada tiga hal yang membedakannya dengan artikel serupa sebelumnya. Pertama, artikel ini tidak berhenti pada penyampaian materi literasi digital yang bersifat umum sebagaimana banyak dilakukan peneliti terdahulu, melainkan secara eksplisit mengintegrasikan empat pilar Kementerian Komunikasi dan Informatika dengan Tri Kaya Parisudha sebagai kerangka etis. Kedua, artikel ini menempatkan Tri Kaya Parisudha bukan sebagai konsep teologis yang statis, melainkan sebagai proses pengendalian diri (nigraha) yang aplikatif dan terukur dalam praktik keseharian digital. Ketiga, konteks yang diangkat adalah komunitas Hindu minoritas di Lombok yang selama ini belum banyak dijadikan objek kajian literasi digital berperspektif Dharma. Yustika dan Iswati (2020) menegaskan bahwa tingkat literasi digital yang lebih tinggi berpengaruh positif terhadap luaran hasil belajar. Tujuan utama kegiatan adalah memberikan bekal literasi digital yang holistik kepada anak-anak Pasraman Mustika Dharma di mana keempat pilar literasi digital diintegrasikan dengan ajaran Hindu sehingga melahirkan generasi muda yang cerdas digital, mampu mengendalikan diri, sekaligus berkarakter Dharmis. Analisis situasi yang menjadi dasar kegiatan ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Situasi Anak-Anak Pasraman Mustika Dharma

No	Bidang	Permasalahan Spesifik	Solusi
1	Kecanduan Gawai	Anak-anak menghabiskan 6-10 jam sehari menatap layar, sering menonton video hingga larut malam di kamar, susah diatur ketika diminta berhenti, dan mengalami penurunan konsentrasi saat belajar agama	Penyuluhan pengendalian diri (nigraha) berbasis Tri Kaya Parisudha, penetapan waktu digital detox saat sembahyang, dan penguatan kesadaran melalui dharma tula
2	Isolasi Sosial	Anak-anak lebih memilih di kamar sendirian dengan gawai daripada berinteraksi dengan keluarga, jarang keluar rumah untuk bermain atau ngayah di pura, dan hubungan sosial di lingkungan pasraman melemah	Pemulihan interaksi sosial melalui kegiatan komunal pasraman, dharma tula tatap muka, serta pemanfaatan digital untuk memperluas jejaring ngayah bukan menggantinya
3	Pendidikan Digital	Anak-anak menggunakan gawai tanpa pendampingan literasi digital, belum bisa membedakan sumber informasi valid dan hoaks, serta belum cakap memanfaatkan teknologi untuk kepentingan produktif dan keagamaan	Penyuluhan empat pilar literasi digital berbasis Dharma dan pengenalan aplikasi keagamaan Hindu
4	Etika Beragama	Komentar dan unggahan media sosial belum mencerminkan Tri Kaya Parisudha, sering muncul candaan yang menyinggung keyakinan orang lain, serta perilaku oversharing yang mengungkap privasi berlebihan	Internalisasi etika digital berlandaskan Manacika, Wacika, dan Kayika Parisudha sebagai proses pengendalian diri berkelanjutan
5	Pelestarian Budaya	Identitas budaya Hindu rentan tergerus arus konten asing, anak-anak lebih mengenal budaya populer global daripada tarian atau tradisi Hindu-Bali, sehingga terjadi krisis identitas budaya pada komunitas minoritas	Penguatan budaya digital sebagai media ngayah, dakwah Dharma, dan promosi budaya Hindu-Bali di ruang maya
6	Keamanan Digital	Rendahnya kesadaran melindungi data pribadi, banyak akun media sosial anak-anak yang pernah dibobol, serta beberapa keluarga peserta pernah	Edukasi keamanan akun, verifikasi dua langkah, praktik privasi digital, dan pengenalan pola penipuan digital

No	Bidang	Permasalahan Spesifik	Solusi
		menjadi korban penipuan digital berkedok undian dan pinjaman online	yang sering menyasar masyarakat awam

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan analisis situasi yang telah dipaparkan, dirumuskan lima permasalahan pokok yang dihadapi anak-anak Pasraman Mustika Dharma. Pertama, bagaimana meningkatkan kecakapan teknis (*Digital Skills*) anak-anak pasraman dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran agama Hindu? Kedua, bagaimana menanamkan etika digital (*Digital Ethics*) yang berlandaskan Tri Kaya Parisudha sebagai proses pengendalian diri agar anak-anak terbiasa berkomunikasi santun di ruang maya? Ketiga, bagaimana menumbuhkan kesadaran budaya digital (*Digital Culture*) yang menjadikan internet sebagai sarana ngayah digital dan pelestarian identitas Hindu? Keempat, bagaimana membekali anak-anak dengan kemampuan menjaga keamanan digital (*Digital Safety*) untuk melindungi diri dari *scam*, peretasan, dan penyalahgunaan data pribadi? Kelima, bagaimana mengatasi persoalan spesifik berupa kecanduan gawai dan isolasi sosial melalui pendekatan Dharma? Kelima rumusan tersebut saling terkait dan dijawab pengabdian ini secara terintegrasi.

METODE

Metode utama yang digunakan adalah Pendidikan Masyarakat melalui kombinasi penyuluhan partisipatif, demonstrasi praktis, dan dharma tula (dialog keagamaan). Pendekatan ini selaras dengan model pembelajaran literasi digital yang dikembangkan Kaeophanuek, Na-Songkhla, dan Nilsook (2019) melalui *critical inquiry through digital storytelling* (CIDST), yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang mengkonstruksi pemahaman melalui kisah dan refleksi kritis. Narasumber kegiatan adalah Dr. I Gusti Ngurah Triyana, S.Kom., M.Pd.H., yang memiliki latar belakang ilmu komputer dan pendidikan agama Hindu. Penggunaan video pendek sebagai media pendukung juga diterapkan, sebagaimana direkomendasikan Engeness dkk. (2020) bahwa video berdurasi 5 sampai 10 menit terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat cara. Pertama, observasi terstruktur menggunakan lembar observasi yang mencatat tingkat partisipasi, frekuensi bertanya, kualitas respon, dan indikator perilaku peserta sepanjang kegiatan. Kedua, pencatatan kuantitatif partisipasi berupa jumlah peserta yang aktif bertanya, jumlah pertanyaan per sesi, dan jumlah peserta yang mampu menjelaskan konsep pada sesi refleksi. Ketiga, wawancara semi-terstruktur dengan pengurus pasraman dan 12 peserta terpilih. Keempat, refleksi tertulis peserta di akhir sesi berisi satu hal paling berkesan, satu perubahan sikap, dan satu pertanyaan lanjutan. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang diperkuat data kuantitatif partisipasi. Indikator keberhasilan meliputi tingkat partisipasi aktif peserta, kemampuan menjelaskan konsep empat pilar literasi digital, muatan refleksi tertulis yang mencerminkan kesadaran etis, dan kutipan pernyataan peserta yang menunjukkan perubahan pemahaman.

Lokasi, Waktu, dan Durasi Kegiatan

Lokasi kegiatan adalah Pasraman Mustika Dharma Kelurahan Pegesangan Barat, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Waktu pelaksanaan berlangsung tiga hari, Jumat sampai Minggu, 27 Februari sampai 1 Maret 2026. Sesi penyampaian materi literasi digital berdurasi dua jam, diikuti sesi tanya jawab dan dharma tula. Total peserta 40 anak (usia 8-17 tahun), ditambah 8 pengurus pasraman dan 12 orang tua.

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam kegiatan pengabdian ini berfokus pada bagaimana empat pilar literasi digital yang dirumuskan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika dapat diberi sentuhan Dharma agar relevan dan bermakna bagi anak-anak Pasraman Mustika Dharma. Setiap pilar dijelaskan secara sistematis, dipadukan dengan analogi keagamaan Hindu, lalu dipraktikkan dalam contoh-contoh keseharian yang mudah dipahami. Pendekatan ini mengubah literasi digital dari sekadar topik teknis menjadi pengalaman spiritual yang membentuk karakter. Sebagaimana dikemukakan Spante dkk. (2018) dalam tinjauan sistematisnya, konsep literasi digital memiliki spektrum yang luas dan tidak dapat direduksi menjadi keterampilan teknis semata, melainkan harus mencakup praktik sosial dan reflektif.

Penyampaian materi diawali dengan sambutan dan pengantar dari Ketua Pasraman Mustika Dharma, dilanjutkan dengan pemaparan inti oleh narasumber. Suasana kegiatan yang berlangsung di pelataran pasraman menampilkan keakraban antara tim pengabdian dengan umat setempat, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian materi literasi digital oleh Dr. I Gusti Ngurah Triyana, S.Kom., M.Pd.H. di Pasraman Mustika Dharma Kota Mataram

Digital Skills: Kecakapan Digital Berbasis Dharma

Pilar pertama, Digital Skills, merupakan kemampuan teknis untuk mengoperasikan perangkat keras seperti gawai dan laptop, serta memahami berbagai aplikasi termasuk media sosial, mesin pencari, dan kecerdasan buatan. Esteve-Mon dkk. (2020) menemukan bahwa kompetensi digital mahasiswa secara umum berada pada level menengah hingga tinggi pada dimensi multimedia dan komunikatif, namun masih lemah pada aspek teknologi. Temuan ini juga berlaku bagi anak-anak pasraman yang umumnya mahir berkomunikasi melalui media sosial tetapi belum cakap dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan produktif.

Dalam konteks pasraman, kecakapan digital tidak berhenti pada sekadar mampu menggunakan aplikasi, melainkan diarahkan untuk kepentingan Dharma. Anak-anak diajak mengenal aplikasi Bhagavad Gita digital, situs pencarian sloka, hingga aplikasi desain grafis sederhana yang dapat digunakan untuk membuat poster kegiatan pura. Kecakapan teknis ini merupakan fondasi awal yang mutlak diperlukan agar pilar-pilar lain dapat berdiri tegak. Casillas Martín, Cabezas González, dan García Peñalvo (2020) mengingatkan bahwa kategori digital natives tidak otomatis menjamin kompetensi digital yang memadai; banyak generasi muda menilai dirinya sendiri memiliki sikap positif terhadap TIK namun memiliki keterampilan dan pengetahuan yang masih terbatas. Oleh karena itu, pelatihan kecakapan digital harus tetap diberikan secara terstruktur.

Digital Ethics: Tri Kaya Parisudha sebagai Proses Pengendalian Diri

Pilar kedua, *Digital Ethics*, adalah pilar yang paling dekat dengan ajaran Susila dan Tri Kaya Parisudha. Etika digital mengajarkan kemampuan untuk menyadari, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola perilaku di ruang maya, sering disebut sebagai *netiquette*. Perlu ditegaskan bahwa Tri Kaya Parisudha bukan sekadar sifat statis yang melekat pada diri seseorang, melainkan proses berkelanjutan yang menuntut pengendalian diri (nigraha) di setiap detik keputusan digital. Sebagai proses, Tri Kaya Parisudha bekerja dalam tiga tahap yang berurutan namun saling menguatkan. Tahap pertama adalah Manacika Parisudha, yaitu proses menyucikan pikiran sebelum tindakan lahir. Pada tahap ini, pengguna digital dilatih untuk berhenti sejenak (jeda kesadaran) sebelum menekan tombol, mengetik komentar, atau membagikan konten. Tahap kedua adalah Wacika Parisudha, yaitu proses menyaring perkataan dan bahasa tertulis agar tidak menyinggung, memfitnah, atau menyebarkan kebencian. Tahap ketiga adalah Kayika Parisudha, yaitu proses mewujudkan tindakan digital yang bermanfaat, seperti berbagi konten dharma, membantu memverifikasi informasi, atau menolak menyebarkan hoaks.

Pemahaman ini disosialisasikan kepada peserta melalui tiga tahap yang membentuk penguasaan diri (nigraha) secara bertahap. Tahap pertama adalah pengenalan konseptual, di mana peserta diajak mengenali makna Tri Kaya Parisudha melalui contoh keseharian mereka sendiri. Tahap kedua adalah simulasi kasus, di mana peserta diberi skenario digital seperti membaca berita yang memancing emosi atau menerima komentar negatif, lalu diminta memutuskan tindakan yang sesuai dengan Tri Kaya Parisudha. Tahap ketiga adalah komitmen praktis, di mana setiap peserta menuliskan satu perilaku digital yang akan diubah dan satu perilaku digital yang akan dilatih dalam sebulan ke depan. Melalui tiga tahap ini, Tri Kaya Parisudha bergerak dari pemahaman kognitif menuju kesadaran afektif dan akhirnya menjadi kebiasaan psikomotorik yang mencerminkan penguasaan diri.

Anak-anak pasraman diberi pemahaman bahwa setiap jari yang menekan tombol kirim adalah perpanjangan dari pikiran. Apabila pikiran dipenuhi kemarahan atau kebencian, maka komentar yang lahir pun akan menyebarkan adharma. Sebaliknya, jari yang digerakkan oleh pikiran suci akan melahirkan unggahan yang menyejukkan dan mendamaikan. Kecakapan tanpa etika diibaratkan sebagai raksasa digital yang pintar tetapi merusak. Karena itu, etika menjadi nyawa yang menjaga kecakapan tetap berada di jalur Dharma. Astawa (2017) menegaskan bahwa Tri Kaya Parisudha bukan sekadar konsep teologis, melainkan sumber etika yang aplikatif dalam kehidupan bermasyarakat, dan kini sangat relevan diperluas ke ruang digital. Bunga, Laksmi Dewi, dan Purnama Dewi (2022) juga menegaskan bahwa perilaku oversharing di media sosial sesungguhnya adalah manifestasi kegagalan menerapkan Wacika Parisudha dalam ruang digital, sehingga pengendalian diri berbasis Dharma menjadi solusi yang koheren.

Digital Culture: Ngayah Digital dan Pelestarian Identitas Hindu

Pilar ketiga, *Digital Culture*, mengajarkan kemampuan membangun wawasan kebangsaan dan nilai-nilai Pancasila serta budaya lokal di ruang digital. Bagi anak-anak pasraman di Lombok yang merupakan komunitas Hindu minoritas, ruang digital justru menjadi medan perjuangan budaya yang sangat penting. Internet diibaratkan sebagai medan yudha budaya, di mana setiap pengguna dituntut mengisi ruang itu dengan identitas dan nilai-nilainya sendiri. Anak-anak diajak menyadari bahwa membagikan video tari Bali, mengunggah foto persembahyangan, atau menulis cerita pendek tentang nilai-nilai Hindu sesungguhnya merupakan bentuk ngayah digital yang sama mulianya dengan ngayah di pura.

Penelitian Li, Brar, dan Roihan (2021) terhadap masyarakat adat di berbagai belahan dunia menunjukkan bahwa teknologi digital efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa dan literasi adat, sekaligus memperkuat identitas budaya. Implikasinya jelas bagi

pasraman: teknologi digital justru dapat menjadi sekutu pelestarian budaya Hindu, bukan ancaman. Nila Dewi dkk. (2024) dalam artikelnya di Sevanam juga membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi untuk pembuatan bahan ajar berbasis konteks lokal terbukti efektif meningkatkan produktivitas kreatif siswa, sebuah temuan yang selaras dengan konsep Ngayah Digital yang dikembangkan dalam kegiatan ini. Tanpa kesadaran budaya digital, generasi muda Hindu akan tenggelam dalam tren global yang seringkali bertentangan dengan ajaran Dharma. Sebaliknya, dengan memahami pilar ini, mereka dapat menjadi agen pelestari budaya Hindu di ruang maya, menyebarkan getaran positif yang lahir dari akar tradisi mereka sendiri.

Digital Safety: Menjaga Kesucian Diri di Ruang Digital

Pilar keempat, *Digital Safety*, mengajarkan kemampuan melindungi data pribadi, memahami keamanan perangkat, serta waspada terhadap berbagai bentuk penipuan online. Dalam konteks Hindu, pilar ini dianalogikan sebagai upaya menjaga kesucian diri digital. Sebagaimana umat Hindu menjaga kesucian fisik melalui mandi, mencuci tangan, dan mengenakan busana yang bersih sebelum sembahyang, demikian pula kebersihan digital dijaga dengan tidak mengumbar data pribadi secara berlebihan, menggunakan kata sandi yang kuat, mengaktifkan verifikasi dua langkah, serta tidak sembarangan mengklik tautan mencurigakan.

Anak-anak pasraman diingatkan bahwa akun media sosial dan dompet digital adalah pintu masuk ke kehidupan pribadi mereka. Sekali pintu itu disusupi, dampaknya bisa merusak nama baik diri, keluarga, hingga komunitas pasraman. Kasus-kasus penipuan digital yang sering menyasar masyarakat awam dijadikan studi kasus, kemudian dibedah bersama agar peserta dapat mengenali pola-polanya. Iivari, Sharma, dan Ventä-olkkonen (2020) mencatat bahwa pandemi COVID-19 telah mempercepat transformasi digital dalam keseharian anak-anak, sehingga kerentanan terhadap risiko digital pun ikut meningkat. Edukasi keamanan digital sejak dini menjadi kebutuhan mendesak, terutama di komunitas yang akses pendampingannya terbatas.

Analogi Smartphone sebagai Senjata

Sebagai puncak materi, narasumber memberikan analogi yang sangat dekat dengan dunia anak-anak pasraman. Smartphone diibaratkan sebagai keris atau panah sakti yang dianugerahkan oleh Dewa. Tanpa literasi atau ilmu pengetahuan untuk menguasainya, senjata sakti tersebut justru dapat melukai diri sendiri maupun orang yang dikasihi. Literasi digital adalah ilmu untuk menguasai senjata *smartphone* agar hanya digunakan untuk menegakkan Dharma. Analogi ini berhasil membangkitkan antusiasme peserta karena mengaitkan dunia teknologi dengan imajinasi dunia pewayangan dan epos yang mereka kenal sejak kecil. Gambar 2 berikut memperlihatkan suasana peserta yang khusyuk mengikuti rangkaian materi pengabdian di Pasraman Mustika Dharma.



Gambar 2. Antusiasme peserta dari berbagai usia mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat di Pasraman Mustika Dharma Kota Mataram

Hasil Observasi Terstruktur dan Data Partisipasi

Untuk memastikan bahwa klaim peningkatan pemahaman peserta bukan sekadar bersifat subjektif, kegiatan ini didukung dengan pencatatan observasi terstruktur dan data partisipasi kuantitatif. Data dikumpulkan sepanjang tiga hari kegiatan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan tim, dengan hasil rekapitulasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Partisipasi Peserta selama Kegiatan

No	Indikator Partisipasi	Jumlah/Persentase	Kategori
1	Total peserta hadir dari awal sampai akhir kegiatan	40 dari 40 anak (100%)	Sangat Baik
2	Peserta yang aktif bertanya dalam sesi tanya jawab	32 dari 40 anak (80%)	Sangat Baik
3	Total pertanyaan yang diajukan sepanjang sesi	47 pertanyaan	Sangat Aktif
4	Peserta yang mampu menjelaskan minimal dua pilar literasi digital secara mandiri	37 dari 40 anak (92,5%)	Sangat Baik
5	Peserta yang mampu mengaitkan Tri Kaya Parisudha dengan etika digital pada sesi refleksi	40 dari 40 anak (100%)	Sangat Baik
6	Peserta yang mampu mengidentifikasi ciri-ciri pesan penipuan digital	35 dari 40 anak (87,5%)	Sangat Baik
7	Peserta yang menuliskan komitmen perubahan perilaku digital	40 dari 40 anak (100%)	Sangat Baik

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa keberhasilan kegiatan tidak diklaim secara subjektif, melainkan didukung oleh angka-angka partisipasi yang terekam sepanjang sesi. Tingkat keaktifan bertanya 80 persen menandakan bahwa materi berhasil membangkitkan rasa ingin tahu peserta, sedangkan 92,5 persen peserta yang mampu menjelaskan minimal dua pilar literasi digital menunjukkan bahwa proses transfer pengetahuan berjalan efektif. Terlebih lagi, 100 persen peserta mampu mengaitkan Tri Kaya Parisudha dengan etika digital, yang merupakan indikator utama keberhasilan kebaruan artikel ini.

Refleksi Peserta dan Kutipan Pernyataan

Selain data kuantitatif, kegiatan ini juga menghasilkan data kualitatif berupa refleksi tertulis dan kutipan pernyataan peserta yang direkam pada sesi dharma tula. Kutipan-kutipan ini menjadi bukti empiris bahwa materi yang disampaikan berhasil menggerakkan kesadaran

peserta pada tataran afektif. Berikut adalah beberapa kutipan pernyataan peserta (nama disamarkan atas permintaan pengurus pasraman):

"Saya baru sadar kalau ternyata setiap kali saya nulis komentar jelek di TikTok itu sama saja dengan melanggar Wacika Parisudha. Selama ini saya kira karena cuma di HP jadi tidak apa-apa. Mulai sekarang saya akan berpikir dulu sebelum nulis komentar. (KP, 14 tahun)"

"Om, saya pernah hampir ditipu WA yang bilang saya menang undian. Untung mama saya lihat dulu baru mau saya buka linknya. Sekarang saya jadi tahu ciri-cirinya, tidak akan tertipu lagi. (NM, 12 tahun)"

"Ternyata bikin konten tarian Bali dan diunggah ke Instagram itu juga termasuk ngayah ya Om. Saya kira ngayah cuma di pura. Saya sering ditegur ibu karena main HP sampai pagi di kamar. Setelah dengar materi tadi, saya baru sadar itu bikin saya jauh dari keluarga dan malas ke pura. Saya janji akan kurangi. (LS, 15 tahun)"

Kutipan-kutipan pernyataan di atas menunjukkan tiga hal penting. Pertama, peserta berhasil menghubungkan konsep abstrak Tri Kaya Parisudha dengan tindakan digital konkret mereka sehari-hari. Kedua, muncul kesadaran refleksif tentang kesalahan digital yang selama ini dianggap wajar, seperti komentar negatif di media sosial dan kecanduan gawai. Ketiga, terbentuk komitmen perilaku baru yang berorientasi Dharma, seperti niat memproduksi konten budaya Hindu sebagai bentuk ngayah digital. Ketiga temuan ini memvalidasi bahwa dampak kegiatan bersifat holistik, mencakup ranah kognitif (memahami konsep), afektif (menyadari kesalahan lama), dan konatif (berkomitmen mengubah perilaku). Refleksi tertulis peserta juga mengungkap kekhawatiran para orang tua yang hadir, salah satunya menyampaikan bahwa anaknya bisa menghabiskan delapan jam sehari di kamar dengan gawai dan sulit diajak ngayah di pura. Kesaksian ini memperkuat urgensi materi kecanduan gawai, dan dengan pendekatan Tri Kaya Parisudha sebagai proses pengendalian diri, peserta diajak melihat penggunaan gawai sebagai medan latihan nigraha yang berakar pada spiritualitas mereka sendiri.

Bahaya Tanpa Literasi Digital

Tanpa bekal literasi digital yang memadai, anak-anak akan mudah terjebak dalam tiga kondisi yang dijelaskan dalam tradisi Hindu. Pertama, Avidya atau kebodohan, yaitu menelan mentah-mentah berita bohong dan hoaks. Kedua, Krodha atau amarah, yaitu mudah terpancing emosi hanya karena satu komentar yang berbeda pendapat di media sosial. Ketiga, Moha atau kebingungan, yaitu kehilangan jati diri karena terlalu banyak mengikuti tren orang lain hingga menderita rasa takut tertinggal atau fear of missing out. Ketiga kondisi ini disebut sebagai musuh batin yang justru menjadi semakin liar di era digital. Literasi digital berbasis Dharma diharapkan mampu menjadi tameng spiritual sekaligus perisai praktis bagi anak-anak pasraman. Setiawati, Arsana, dan Ekayanti (2022) menemukan bahwa metode pelatihan dan pendampingan berbasis komunitas efektif dalam meningkatkan kemampuan digital peserta, sebuah temuan yang menguatkan pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini.

Keunggulan, Kelemahan, dan Peluang Pengembangan

Keunggulan kegiatan ini terletak pada keterpaduan materi teknis literasi digital dengan filosofi ajaran Hindu, sehingga pesan mudah dicerna dan menyentuh hati. Penggunaan analogi kontekstual seperti smartphone sebagai senjata sakti terbukti efektif menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman keseharian peserta. Durasi tiga hari yang terintegrasi dengan bhakti sosial, dharma tula, dan praktek yoga membuat materi literasi digital menyatu dengan ekosistem pembinaan umat. Data partisipasi terstruktur juga menjadi keunggulan yang membuat klaim keberhasilan kegiatan terukur objektif. Adapun kelemahannya adalah keterbatasan waktu praktik langsung tanpa workshop hands-on aplikasi Hindu digital dan simulasi phishing, belum tersedianya modul tertulis, serta desain yang belum menyertakan pre-test dan post-test formal sehingga peningkatan pemahaman diukur melalui observasi, refleksi,

dan kemampuan menjelaskan konsep. Tingkat kesulitan pelaksanaan tergolong sedang karena heterogenitas usia peserta.

Peluang pengembangan ke depan sangat besar. Pertama, model intervensi dapat direplikasi di pasraman-pasraman lain di luar Bali, terutama di wilayah komunitas Hindu minoritas. Kedua, materi dapat dikembangkan menjadi serial modul tertulis dan video yang diunggah ke kanal resmi UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Ketiga, kerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika serta Bimas Hindu Kementerian Agama dapat memperluas jangkauan dan memberikan legitimasi kelembagaan. Keempat, penelitian lanjutan dengan desain pre-test dan post-test dapat dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan secara komparatif.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian dengan tema penguatan literasi digital berbasis Dharma di Pasraman Mustika Dharma Kota Mataram telah berlangsung sesuai target. Anak-anak pasraman menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap empat pilar literasi digital dan mampu mengaitkannya dengan Tri Kaya Parisudha, ngayah, dan konsep menjaga kesucian diri. Peningkatan ini didukung data observasi terstruktur: 32 dari 40 peserta (80 persen) aktif bertanya, 47 pertanyaan diajukan, 37 peserta (92,5 persen) mampu menjelaskan minimal dua pilar secara mandiri, dan 100 persen peserta mampu mengaitkan Tri Kaya Parisudha dengan etika digital. Data kualitatif berupa refleksi tertulis dan kutipan pernyataan peserta juga menunjukkan tumbuhnya kesadaran etis dan komitmen perilaku baru berbasis Dharma.

Kesesuaian antara persoalan masyarakat dengan metode penyuluhan partisipatif dan dharma tula terbukti efektif. Dampak kegiatan bersifat kognitif (bertambahnya pengetahuan), afektif (tumbuhnya kesadaran etis), dan konatif (komitmen menjadikan ruang digital sebagai medium menegakkan Dharma). Kebaruan artikel ini yang terletak pada integrasi eksplisit empat pilar literasi digital dengan Tri Kaya Parisudha sebagai proses pengendalian diri (nigraha) telah terbukti dapat diterima dan menghasilkan dampak nyata. Direkomendasikan agar kegiatan serupa dilaksanakan berkelanjutan di pasraman lain di wilayah perantauan, dilengkapi modul tertulis, pendampingan jangka panjang, penelitian lanjutan dengan desain pre-test dan post-test, serta keterlibatan orang tua.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar dan Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) yang telah memfasilitasi kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ir. Ni Wayan Ersani, S.Pd., selaku Ketua Pasraman Mustika Dharma Kota Mataram Lombok beserta seluruh pengurus, tokoh masyarakat, dan anak-anak pasraman yang menyambut kegiatan ini dengan penuh kehangatan. Apresiasi setinggi-tingginya diberikan kepada seluruh tim pengabdian yang berjumlah 57 orang dosen, pegawai, dan mahasiswa atas dedikasi dan kerja sama yang luar biasa, serta kepada semua pihak yang telah memberikan masukan, saran, dan pandangan demi terselenggaranya kegiatan dan terselesaikannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Astawa, I. N. T. (2017). Ajaran Tri Kaya Parisudha sebagai sumber etika dalam kehidupan bermasyarakat. *Jurnal Penjaminan Mutu, 3*(1), 26-34.

Bunga, D., Laksmi Dewi, C. I. D., & Purnama Dewi, K. A. (2022). Literasi digital untuk menanggulangi perilaku oversharing di media sosial. *Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1*(1). https://doi.org/10.25078/sevanam.v1i1.9

Casillas Martín, S., Cabezas González, M., & García Peñalvo, F. J. (2020). Digital competence of early childhood education teachers: Attitude, knowledge and use of ICT. *European*

Journal of Teacher Education, 43(2), 210-223. https://doi.org/10.1080/02619768.2019.1681393

Engeness, I., Nohr, M., Singh, A. B., & Mørch, A. (2020). Use of videos in the Information and Communication Technology Massive Open Online Course: Insights for learning and development of transformative digital agency with pre- and in-service teachers in Norway. *Policy Futures in Education, 18*(4), 497-516. https://doi.org/10.1177/1478210319895189

Esteve-Mon, F. M., Llopis, M. A., & Adell-Segura, J. (2020). Digital competence and computational thinking of student teachers. *International Journal of Emerging Technologies in Learning, 15*(2), 29-41. https://doi.org/10.3991/ijet.v15i02.11588

Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: Wiley Computer Publications.

Hinojo-Lucena, F. J., Aznar-Diaz, I., Caceres-Reche, M. P., Trujillo-Torres, J. M., & Romero-Rodriguez, J. M. (2019). Factors influencing the development of digital competence in teachers: Analysis of the teaching staff of permanent education centres. *IEEE Access, 7*, 178744-178752. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2957438

Iivari, N., Sharma, S., & Ventä-olkkonen, L. (2020). Digital transformation of everyday life – How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care? *International Journal of Information Management, 55*, 102183. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102183

Kaeophanuek, S., Na-Songkhla, J., & Nilsook, P. (2019). A learning process model to enhance digital literacy using critical inquiry through digital storytelling (CIDST). *International Journal of Emerging Technologies in Learning, 14*(3), 22-37. https://doi.org/10.3991/ijet.v14i03.8326

Li, J., Brar, A., & Roihan, N. (2021). The use of digital technology to enhance language and literacy skills for Indigenous people: A systematic literature review. *Computers and Education Open, 2*, 100035. https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100035

Luyten, H. (2022). The global rise of online chatting and its adverse effect on reading literacy. *Studies in Educational Evaluation, 72*, 101101. https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2021.101101

Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Materi pendukung literasi digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Nila Dewi, N. A., Fratiwi, T. H., Setyarini, P., Jimbara, I. W. R., & Adnyana, I. K. W. (2024). Pelatihan pemanfaatan teknologi untuk pembuatan bahan ajar karya seni siswa pada Yayasan Dria Raba. *Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3*(2), 1-12. https://doi.org/10.25078/sevanam.v3i2.3914

Osterman, M. D. (2012). Digital literacy: Definition, theoretical framework, and competencies. *Proceedings of the 11th Annual College of Education & GSN Research Conference*, 135-141.

Setiawati, G. A. D., Arsana, A. A. P., & Ekayanti, N. W. (2022). Pelatihan dan pendampingan media pembelajaran daring di SD Saraswati 4 Denpasar. *Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1*(2), 136-146. https://doi.org/10.25078/sevanam.v1i2.1718

Siahaan, Y. A., & Gunawan, F. E. (2021). Mengukur tingkat literasi teknologi informasi dan komunikasi mahasiswa di Indonesia. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, 3*(2), 63-69. https://doi.org/10.35746/jtim.v3i2.131

Spante, M., Hashemi, S. S., Lundin, M., & Algers, A. (2018). Digital competence and digital literacy in higher education research: Systematic review of concept use. *Cogent Education, 5*(1), 1-21. https://doi.org/10.1080/2331186x.2018.1519143

Sudarsana, I. K. (2018). Membangun generasi muda Hindu berkarakter melalui pendidikan agama Hindu di pasraman. *Jurnal Penelitian Agama Hindu, 2*(1), 1-9.

Suwana, F., & Lily. (2017). Empowering Indonesian women through building digital media literacy. *Kasetsart Journal of Social Sciences, 38*(3), 212-217. https://doi.org/10.1016/j.kjss.2016.10.004

Vélez, A. P., José, J., Olivencia, L., & Zuazua, I. I. (2017). The role of adults in children digital literacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 237*, 887-892. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.124

Yustika, G. P., & Iswati, S. (2020). Digital literacy in formal online education: A short review. *Dinamika Pendidikan, 15*(1), 66-76. https://doi.org/10.15294/dp.v15i1.23779