

Socialization of Digital Media Literacy in Shaping Positive Behavior in Adolescents

Sosialisasi Literasi Media Digital Dalam Membentuk Perilaku Positif Pada Remaja

Al Sukri*¹, Tessa Shasrini², Hamanda Hadi Saputra³, Hamsal⁴
Universitas Islam Riau^{1,2,3,4}

alsukri_jn@comm.uir.ac.id¹, Tessashasrini@comm.uir.ac.id²,
hamandahadi@eco.uir.ac.id³, hamsal@eco.uir.ac.id⁴

Disubmit : 10 Februari 2025, Diterima : 10 Maret 2025, Terbit: 2 April 2025

ABSTRACT

Communication and Information Technology (ICT) today has made this world abundant with information distributed through many platforms provided on the internet. One of the most popular platforms today is social media. the presence of various digital media platforms not only brings negative impacts but also negative impacts. Negative impacts include mental disorders, media dependence that can hinder the development of social skills in the real world, cyberbullying, being targeted by cybercrime, spreading personal data and being exposed to false information and so on. Overcoming the negative impact and how digital media can be used for positive things, it is necessary to equip digital media literacy skills. The purpose of community service (PKM) is to improve digital media literacy in adolescents or students. The result of this service is that adolescents have cognitive, affective and behavioral abilities that are wise in using social media in accordance with the principles of media literacy. The next result is the need for collaboration between parents and teachers as the main agency of the digital media literacy movement in adolescents or students.

Keywords: Digital Media Literacy, Adolescents, Positive Behavior

ABSTRAK

Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) saat ini telah menjadikan dunia ini melimpah akan informasi yang didistribusikan melalui banyak platform yang disediakan di internet. Salah satunya platform yang paling diminati hari ini adalah media sosial. kehadiran berbagai platform media digital ini tidak hanya membawa dampak negatif akan tetapi juga dampak positif. Pada dampak negatif misalnya gangguan mental, ketergantungan penggunaan media yang dapat menghambat perkembangan kemampuan sosial di dunia nyata, cyberbullying, menjadi sasaran cybercrime, penyebaran data pribadi dan terpapar informasi bohong dan lain sebagainya. Mengatasi dampak negatif dan bagaimana media digital tersebut dapat digunakan untuk hal yang bersifat positif, maka diperlukan pembekalan keterampilan literasi media digital. Tujuan dari Pengabdian masyarakat (PKM) untuk meningkatkan literasi media digital pada remaja atau siswa. Hasil pengabdian ini adalah remaja memiliki kemampuan segi kognitif, afektif dan perilaku yang bijak dalam menggunakan media sosial sesuai dengan prinsip-prinsip literasi media. Hasil berikutnya adalah diperlukannya kolaborasi orang tua dan guru sebagai agensi utama gerakan literasi media digital pada remaja atau siswa.

Kata Kunci: Literasi Media Digital, Remaja, Perilaku Positif

1. Pendahuluan

Kehadiran teknologi komunikasi dan informasi (TIK) sejatinya memberikan kemudahan dan sangat berguna bagi kehidupan manusia. Oleh karenanya TIK seperti internet saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sosial masyarakat. Melalui internet kehidupan masyarakat menjadi lebih mudah, lebih efisien dan melalui internet juga manusia terkoneksi dan dapat berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Berdasarkan Laporan data digital 2025 Global Overview Report oleh Data We Are Social sebagaimana dinukil dari media detik.com (Haryanto, 2025) pengguna internet di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun. Tahun 2025 pengguna internet mencapai 212 juta jiwa dari 285 populasi penduduk Indonesia atau penetrasi internet di Indonesia mencapai 74,6 persen. Angka ini menunjukkan kenaikan sebesar 8,7 persen dari periode yang sama tahun lalu. Sementara itu 74,6 persen pengguna internet di Indonesia sebesar 143 juta atau sebesar 50,2 persen identitas pengguna media sosial. Berdasarkan jenis kelamin, laki-laki mendominasi sebagai pengguna media sosial yakni sebesar 54 persen berbanding perempuan sebesar 46 persen. We Are Social juga merilis bahwa terdapat 126 juta pengguna platform media sosial berusia di atas 18 tahun ke atas atau sebesar 62,7 persen dari total populasi berusia 18 tahun ke atas. Artinya sekitar 37,3 persen pengguna platform media sosial di bawah usia 18 tahun ke bawah, jumlah ini relatif besar.

Kehadiran TIK sebagaimana di sampaikan oleh Fuchs (2017) bahwa semua media adalah teknologi informasi di mana mereka memberikan informasi kepada manusia. Informasi ini masuk ke dalam ranah pengetahuan manusia sebagai fakta sosial yang membentuk pemikiran. Dari pernyataan ini kita dapat merasakan bagaimana TIK seperti media internet kuat dalam membentuk tindakan kita baik itu dalam bisnis, politik, bahkan dalam dunia pendidikan TIK ini telah menciptakan peluang belajar yang tidak terbatas.

David Holmes (Holmes, 2005) mengatakan manusia hari ini hidup dalam masyarakat informasi di mana mereka tidak hanya menemukan dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi saja akan tetapi juga tindakan mereka telah dibentuk oleh teknologi yang digunakan tersebut.

Media internet hadir tidak hanya memenuhi kebutuhan akan informasi saja, akan tetapi juga memenuhi kebutuhan hiburan, seperti bersantai, mengisi waktu luang, mengurangi stress. Akan tetapi kehadiran internet tidak hanya dapat dilihat dari sisi positif semata, kehadiran teknologi baru tersebut juga dapat menyebabkan dampak yang tidak diinginkan.

Internet dengan banyaknya platform yang disediakan di sana dapat digunakan dengan cara positif maupun negatif. Penggunaan internet dengan cara positif misalnya pengguna menggunakan internet untuk keperluan untuk mencari informasi, pengetahuan, media pengajaran atau belajar bagai siswa. internet secara positif juga dapat digunakan sebagai media interaksi antar pengguna, hal ini dapat dilakukan melalui media sosial. Media sosial sendiri merupakan gerbang sosial yang sangat luas yang memungkinkan terjadinya interaksi tanpa batas baik dalam bentuk tekstual, visual, audio visual, grafis dan lainnya.

Kehadiran media informasi yang melimpah memungkinkan disalah gunakan atau masyarakat tidak tahu informasi yang mereka peroleh di media sosial itu benar atau tidak, ketidak ketahuan ini bisa menyebabkan masalah baru (Sukri et al., 2024). disinilah kita menyebutkan penggunaan internet secara negatif, misalnya internet digunakan untuk melakukan tindakan kriminal (*cyber crime*), penipuan, penyebaran informasi bohong. Dalam konteks penyebaran informasi ini media internet khususnya lagi media sosial memungkinkan terjadinya informasi yang dimanipulasi (disinformasi) atau salah di pahami (misinformasi). Menurut Wardle misinformasi merujuk pada aktivitas berbagi informasi yang menyesatkan atau salah namun hal tersebut terjadi secara tidak sadar. Sedangkan disinformasi mengacu pada tindakan sengaja membagikan informasi yang menyesatkan atau salah biasanya ini dilakukan dengan tujuan tertentu, seperti, tujuan untuk mendapatkan keuntungan tertentu, mendapat pengaruh politik dan tujuan lainnya (Zimdars, 2022). Selanjutnya penggunaan internet secara berlebihan sehingga menjadi diri anti sosial, secara psikologis juga dapat menyebabkan diri depresi.

Khusus pada kalangan remaja, dampak penggunaan teknologi internet mungkin akan berdampak lebih besar. Hal ini disebabkan pada remaja terdapat yang menurut Strasburger & Wilson beberapa karakteristik remaja. Di mana Remaja adalah sosok yang sedang dalam proses

mengembangkan identitas diri dan meningkatkan kemandirian. Sehingga mereka terlibat dalam upaya percobaan (eksperimen), berani mengambil risiko, dan mudah terpengaruh teman sebaya (Youn, 2005). Dengan karakteristik remaja tersebut didukung pula dengan karakteristik media sosial yang bersifat anonimitas pengguna dapat mengekspresikan perasaan mereka secara terbuka dan nyaman, dan dengan demikian membangun identitas mereka sendiri, serta rasa memiliki.

Dampak negatif media internet seperti media sosial tidak hanya pada hilangnya motivasi dan kemampuan belajar pada siswa, tekanan mental, aktivitas perundungan akan tetapi juga dapat menjalar pada aktivitas kejahatan dunia maya (*cyber crime*) atau menjadi korban dari aktivitas *cyber crime*. Banyak hari ini kalangan remaja menjadi korban dari aktivitas *cyber crime*, seperti pelecehan seksual, perdagangan seks (*human trafficking*), perilaku seks menyimpang, dan kejahatan internet lainnya.

David Wall dalam (Marsh & Melville, 2009) menyebutkan tiga cara di mana internet dapat berdampak pada peluang kejahatan kriminal. *Peratama* bahwa internet adalah media komunikasi yang sangat canggih dan dapat mendukung aktivitas-aktivitas berbahaya melalui peredaran informasi, seperti materi seksual. *Kedua* Internet menciptakan lingkungan transnasional yang memberikan peluang yang sama sekali baru untuk kegiatan berbahaya yang saat ini menjadi subjek hukum pidana atau perdata yang ada, misalnya penyebaran virus, penipuan, perdagangan seks online, pelecehan anak dan lain sebagainya. *Terakhir* Internet telah melahirkan bentuk-bentuk baru dari aktivitas berbahaya (tak terbatas). Termasuk perampasan gambar, perangkat lunak, dan produk musik yang tidak sah melalui pengunduhan, pemerkosaan virtual, ujaran kebencian yang ditargetkan, atau seks dunia maya.

Media sosial ialah mengacu pada berbagai platform berbasis terhubung internet yang beragama di mana ia memungkinkan pembuatan dan pertukaran konten buatan oleh penggunanya, ia juga memungkinkan dan membentuk bentuk-bentuk tertentu, sosialitas dan kreativitas. Oleh karenanya platform media sosial mendorong kegiatan sosial dan budaya tertentu secara online (Sills et al., 2016). media sosial memungkinkan penggunanya mengirim dan memproduksi pesan atau konten (teks, video, audio, audio visual dan grafis), mengedit. Dalam hal ini pengguna dapat berpartisipasi aktif tidak pada media konvensional seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dan lainnya yang hanya dapat diproduksi oleh lembaga tertentu saja. Oleh karenanya di media sosial dikenal dengan istilah budaya partisipatif. Budaya partisipatif adalah istilah yang sering digunakan untuk menunjuk keterlibatan pengguna, audiens, konsumen dan penggemar dalam penciptaan budaya dan konten (Fuchs, 2017).

Mengingat bahwa teknologi komunikasi dan informasi (TIK) seperti media internet dan banyak *platform* yang ada di dalam tidak hanya membawa dampak positif tetapi juga negatif maka diperlukan suatu tindakan bagaimana dampak negatif tersebut dapat dihindarkan sehingga kehadiran TIK media internet tersebut lebih berguna bagi kehidupan khususnya kalangan remaja atau siswa.

salah satu tindakan nyata yang dapat dilakukan mengatasi dampak negatif akibat penggunaan media sosial yang tidak sehat tersebut adalah melalui pengembangan keterampilan literasi media digital atau media sosial.

Literasi pada awalnya hanya berfokus pada kemampuan menulis dan membaca. Literasi tulis baca ini berkembang pasca temuan mesin cetak oleh Johannes Gutenberg pada tahun 1440 atau abad ke 15. Temuan bersejarah Gutenberg ini kemudian hari telah menjadi pendorong utama perkembangan teknologi komunikasi manusia melalui mesin cetak. Sedangkan media internet dengan kemudahan akses dan beragam informasi dalam bentuk teks, gambar, video, grafis yang kita peroleh saat ini tidak terlepas dari temuan Tim Berners Lee tahun 1989 yang menciptakan World Wide Web (www) bahkan ia sering juga disebut sebagai bapak internet.

Komunikasi web ini menggeser banyak dari kontrol komunikasi melalui media massa ke penerima, membalikkan proses komunikasi massa tradisional. Di mana penerima tidak lagi

hanya menerima serangkaian pesan seperti yang dijumpai pada media konvensional, tetapi kini penerima dapat berpindah ke banyak pilihan alternatif melalui jaringan web. Yang secara teoritis dapat menghubungkan setiap penerima dan pengirim (Vivian, 2008) sebagai mana kita saksikan hari ini di media baru yang salah satunya jenisnya adalah media sosial.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi inilah kemudian membuat konsep literasi tidak hanya mencakup tulis baca akan tetapi jauh lebih luas dari pada itu dan menasar pada banyak bentuk, seperti literasi media. Untuk literasi media ini kemudian berkembang pula pada literasi media digital yang mengarah pada pemanfaatan media baru. Media baru (new media) oleh Barr, Miles dan Roce dalam (Flew, 2005) adalah penggabungan teknologi komunikasi, jaringan komunikasi dan konten media dan informasi yang muncul dari proses *convergence*.

Secara defenisi literasi media ialah kemampuan individu-individu dalam mengakses media dan menganalisis isi media baik berupa teks, gambar, video, audio, audio visual dan info grafis (Baran, 2012). Literasi media ini juga berhubungan dengan kemampuan dalam menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan pesan (Baran & Davis, 2015). Barton dalam (Potter, 2010) dan Hamilton, menyebutkan literasi sebagai "terutama sesuatu yang dilakukan orang dan merupakan sebuah aktivitas, yang terletak di ruang antara pikiran dan teks. Mereka menegaskan literasi tidak hanya berada di kepala individu sebagai seperangkat keterampilan dipelajari, dan juga tak hanya berada di atas kertas, ditangkap sebagai teks untuk dianalisis. Seperti semua aktivitas manusia. Akan tetapi literasi pada dasarnya bersifat sosial, dan terletak pada interaksi antara orang-orang.

Mengapa sangat diperlukan literasi media digital pada remaja. Sebagai mana disampaikan oleh Flew (2005) media baru, seperti halnya media sosial memiliki beberapa karakteristik, yaitu (a) informasi digital dapat dimanipulasi, mudah diubah dan diadaptasi, pada semua tahap pembuatan, penyimpanan, pengiriman dan penggunaan; (b) Informasi jaringan digital dapat dibagikan dan dipertukarkan di antara sejumlah besar pengguna secara bersamaan, dan melintasi jarak yang sangat jauh; (c) Informasi digital dalam jumlah yang sangat besar dan padat dapat disimpan dalam ruang fisik kecil (misalnya, *compact discs /CD*) atau di server jaringan; (d) Jumlah kapasitas yang dibutuhkan informasi digital pada jaringan apa pun dapat dikurangi secara dramatis melalui kompresi, dan didekompresi bila diperlukan; dan (e) Informasi digital yang tidak memihak yang dibawa melalui jaringan tidak peduli dengan bentuk apa yang diwakilinya, siapa yang memiliki atau menciptakannya, atau bagaimana mereka digunakan.

Ada empat dimensi literasi media yang dikemukakan oleh Potter (2010), yaitu; (a) wilayah kognitif yang merujuk pada proses mental dan pemikiran; (b) wilayah emosi adalah dimensi perasaan (c) wilayah estetika merujuk pada kemampuan untuk menikmati, memahami, dan menghargai konten media dari sudut pandang artistik dan; (d) wilayah moral merujuk pada kemampuan untuk menangkap makna yang mendasari pesannya.

Art Silverblatt dan (Baran, 2012) membuat tujuh elemen dasar literasi media yang dapat digunakan juga pada literasi media digital. Dan Baran (2012) menambah satu elemen terakhir dari yang akan dikemukakan berikut ini, yaitu; (a) Keterampilan berpikir kritis; (b) Pemahaman terhadap proses komunikasi di media. Bila kita memahami hal ini maka kita akan dapat membentuk ekspektasi bagaimana media akan memberikan pelayanan kepada kita; (c) Kesadaran akan dampak media terhadap individu dan masyarakat; (d) Strategi menganalisis dan mendiskusikan pesan-pesan yang terdapat di media. Untuk menyerap media massa dengan penuh pemikiran, kita membutuhkan pondasi yang dapat menjadi dasar pemikiran dan refleksi kita. Jika kita membentuk suatu makna, kita harus memiliki alat yang dengan alat tersebut, kita menciptakan makna (sebagai contoh, memahami maksud dan dampak aturan-aturan film dan video seperti sudut pengambilan gambar dan pencahayaan atau strategi dibalik penempatan foto di halaman surat kabar). Kalau tidak, makna itu diciptakan bagi kita; interpretasi isi media akhirnya akan terletak pada para pencipta isi media, bukan kita; (e) Sebuah kesadaran akan isi

media sebagai suatu teks yang menyediakan wawasan bagi budaya dan kehidupan kita. Kita mengetahui suatu budaya dan masyarakatnya, sikap-nilai-nilai, keprihatinan, dan mitos-mitosnya melalui komunikasi. Saat ini pesan media terus mendominasi komunikasi tersebut membentuk pemahaman dan wawasan terhadap budaya kita; (f) Kemampuan untuk menikmati, memahami, dan menghargai isi media. Melek media bukan berarti tidak menyukai apa pun yang ada di dalam media, atau selalu curiga akan dampak yang membahayakan dan adanya degradasi budaya. Belajar untuk menikmati, memahami, dan menghargai isi media berarti termasuk kemampuan untuk menggunakan *multiple point of access* (poin akses ganda) untuk mendekati isi media dari berbagai arah yang beragam dan menghasilkan berbagai tingkatan makna di dalamnya. Dengan demikian kita mengendalikan pembentukan makna untuk kenikmatan dan penghargaan kita; (g) Pengembangan keterampilan produksi yang efektif dan bertanggung jawab. Kemampuan literasi media tidak hanya sebatas pada kemampuan memahami konten yang efektif dan efisien, tetapi juga kemampuan menggunakan secara efektif dan efisien. Dengan demikian individu yang melek media harus mengembangkan keterampilan memproduksi yang membuat mereka mampu menciptakan pesan media yang bermanfaat; (h) Pemahaman akan kewajiban etis dan moral para praktisi media. Untuk membuat penilaian yang informatif tentang kinerja media, kita harus memahami tekanan persaingan yang dialami oleh para praktisi ketika mereka melakukan pekerjaan mereka. Kita harus memahami aturan resmi dan tidak resmi dalam operasional media. Dengan kata lain, kita harus mengetahui, masing-masing, kewajiban hukum dan etis praktisi media.

2. Metode

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Islam Riau (UIR) melibatkan mitra lembaga Pendidikan yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Bangun Purba, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau. Kegiatan Pengabdian dilakukan di Balai Pertemuan Sekolah pada tanggal 07 Februari 2025. Adapun metode pendekatan dan pelaksanaan kegiatan PKM adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan Kegiatan. Pada tahap ini tim PKM Universitas Islam Riau melakukan pendataan pada mitra sekolah sampai sejauh mana pemahaman siswa tentang literasi media digital
- 2) Pelaksanaan Kegiatan. Tahap ini tim PKM Universitas Islam Riau melakukan sosialisasi tentang Literasi Media Digital dalam membentuk perilaku positif pada siswa.
- 3) Metode sosialisasi yang dilakukan adalah, Tahap pertama dimulai dengan sambutan Kepala Sekolah, tahap kedua penyampaian materi yang dibagi dalam dua sesi. Sesi pertama tentang literasi media digital yang berfokus pada informasi pada media sosial. Sesi kedua materi tentang media massa online. Materi ini memberikan pemahaman informasi digital melalui media massa online dan perbedaan karakteristik informasi pada media sosial.
- 4) Diskusi dan tanya jawab dengan siswa dan guru sebagai sasaran PKM.
- 5) Evaluasi Kegiatan. Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian tujuan PKM yang dilakukan terhadap sasaran.

3. Hasil Pelaksanaan

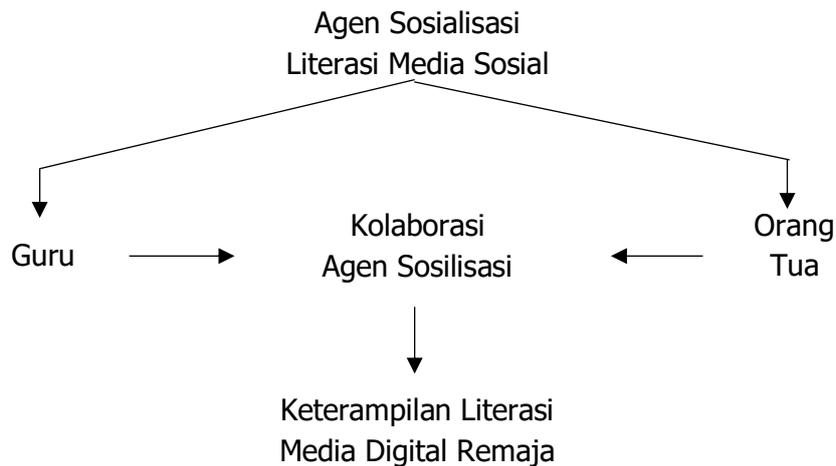
Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang mengambil tajuk daripada " Literasi Media Digital dalam membentuk perilaku positif pada siswa" di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) negeri 1 Bangun Purba, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu dilaksanakan pada 07 February 2025. Kegiatan berlangsung di Balai Pertemuan Sekolah dengan peserta terdiri dari kalangan siswa yang berjumlah 132 siswa. Meski kegiatan ini sasarannya adalah siswa, namun kegiatan sosialisasi Literasi Media Digital dalam membentuk perilaku positif pada siswa juga dihadiri oleh seluruh guru.

Dalam kegiatan ini pemateri yang terdiri dari Tessa Shsrini sebagai ketua PKM dan anggota Al Sukri, Hamanda Hadi, dan Hamsal disampaikan bahwa pentingnya literasi media bagi

kalangan remaja atau siswa. Hal ini berkaitan bahwa Pembatasan penggunaan media sosial ada siswa adalah suatu hal yang kurang efektif untuk dilakukan. Karena masa remaja mereka bertindak semakin mandiri, susah untuk dikontrol, motivasi untuk mencoba hal baru yang kuat sebagai jalan mereka menemukan jati diri. Oleh karena itu pendekatan dalam menekan pengaruh negatif penggunaan internet dan media sosial adalah penguatan literasi media digital. Keterampilan literasi media sosial saat penting karena adanya konsekuensi hubungan sosial di kehidupan nyata.

Keterampilan literasi media sosial perlu melibatkan agen sosialisasi. Di sini agen sosialisasi kunci literasi media sosial pada remaja atau siswa terletak pada orang tua dan guru. kolaboratif efektif antara guru dan orang tua sebagai agen utama literasi media sosial bertujuan untuk membangun sinergisitas antara guru dan orang tua dalam mendukung penguatan literasi media sosial pada remaja, tujuan kedua adalah meningkatkan keterampilan literasi media sosial melalui pendekatan yang holistik. Dengan demikian orang tua dan guru secara bersama-sama memiliki peran dalam meningkatkan keterampilan literasi media sosial pada remaja atau siswa. Peran guru terletak pada menyampaikan materi literasi media sosial dengan menyesuaikan materi dengan tingkat pemahaman siswa, memantau perkembangan kemampuan literasi media digital, peran berikutnya adalah mengidentifikasi kesulitan atau permasalahan dan memberikan solusi permasalahan terkait dengan literasi media digital. Guru juga memiliki peran untuk mengkomunikasikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa di lingkungan sekolah sebagai akibat dari penggunaan media sosial yang tidak tepat.

Adapun peran orang tua dapat pula dilakukan melalui pendampingan di rumah, seperti dengan menyediakan waktu bersama dan berdiskusi terkait pemanfaatan dan penggunaan media internet sehingga anak menjadi lebih terbuka terhadap aktivitas mereka di dunia maya. Orang tua juga dapat memantau aktivitas media sosial pada anak dengan mengikuti akun media sosial, termasuk juga mengikuti konten-konten yang diminati anak. Dan peran terakhir orang tua adalah pendampingan terhadap anak dalam mengatasi tekanan atau stres akibat penggunaan media sosial, misalnya media sosial memungkinkan terjadinya perundungan.



Bagi remaja orang tua, guru dan teman sebaya adalah model yang ditiru di dalam kehidupan sosial mereka. Khusus teman sebaya bisa memberi pengaruh dominan pada perilaku remaja. Oleh karena itu bimbingan orang tua dan guru yang tepat akan membuat remaja akan mampu mengintegrasikan nilai-nilai literasi media sosial. Karena umumnya remaja akan memadukan nilai-nilai yang mereka peroleh di lingkungan sekolah, nilai-nilai di lingkungan keluarga dan teman dalam kehidupan sosial mereka termasuk dalam pemanfaatan dan penggunaan media sosial.

Namun tantangan berikutnya adalah hasil keterampilan literasi media pada remaja tergantung sejauh mana pengetahuan agen sosialisasi tadi tentang pentingnya literasi media sosial. Orang tua dan termasuk juga guru kerap kali dihadapkan kurang atau tidak memiliki pengalaman dalam keterampilan literasi media sosial ini. Khususnya pada orang tua yang merupakan sosok paling dekat dengan anak. Orang tua lah yang sangat berperan bagaimana seorang anak terpapar media. Sebagaimana disampaikan oleh Nathanson (2015) anak-anak terpapar media adalah sebuah keniscayaan (sesuatu yang tidak terhindarkan). Namun dari banyak kasus orang tua lah yang pertama kali mengenalkan media kepada anak. Orang tua tidak hanya memperkenalkan anak kepada media, tetapi juga mendorong anak untuk menjaga hubungan yang berkelanjutan dengan media (Nathanson, 2015). Dalam masalah ini misal kita dapat melihat bagaimana orang tua memberikan fasilitas kepada anak untuk akses ke media internet dengan membelikannya telepon pintar bahkan sejak ia masih kecil. Hal ini membuat anak menjadi terbiasa dengan perangkat media dan menjadi sebuah ketergantungan hingga dia menjadi remaja.

Pada sesi akhir diskusi kepala SMKN 1 Bangun Purba Selamat Riady Nst. Menyampaikan dukungannya tentang kegiatan PKM yang dilakukan oleh Universitas Islam Riau. Menurut Selamat Riady Nst., pihak sekolah sangat terbatas memberikan pemahaman tentang literasi media digital. Karena itu ia merasa terbantu dengan sosialisasi literasi media digital yang dilaksanakan tersebut. Selamat Riady juga mendukung bahwa dalam menciptakan siswa yang melek media dan membatasi dampak negatif penggunaan media sosial perlu kerja sama banyak pihak mulai dari orang tua, sekolah dan pihak lainnya.

Siswa yang menjadi sasaran pada kegiatan sosialisasi Literasi Media Digital ini juga memberikan respon yang positif. Seluruh siswa mengakui memiliki akun media sosial dengan berbagai platformnya. Para siswa juga umumnya mengakui mendapat pemahaman baru melalui sosialisasi yang dilakukan oleh tim PKM.



Dari kanan: (1) Peserta sosialisasi literasi media digital memberikan tanggapan atas kegiatan PKM yang dilakukan; (2) Tim PKM menyampaikan materi tentang literasi media digital; (3) Para

siswa dan guru menyimak penyampaian materi sosialisasi literasi media digital oleh tim PKM Universitas Islam Riau; (4) Sesi bergambar bersama tim PKM dengan siswa dan guru.

Evaluasi dari kegiatan PKM yang dilakukan dilakukan pada penilaian kualitatif mulai dari pra kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan hasil kegiatan PKM. Berdasarkan hasil pengamatan partisipatif tim PKM dari Universitas Islam Riau, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan PKM oleh tim PKM dengan bermitra SMK negeri 1 Bangun Purba, Kecamatan Bangun Purba, kabupaten Rokan Hulu berjalan sesuai dengan perencanaan kegiatan PKM, seperti kehadiran sasaran PKM mencapai target, pelaksanaan kegiatan berjalan lancar dan tujuan atau target kegiatan PKM tercapai.

Adapun sasaran kegiatan;

- 1) Pada sasaran kognitif (a) siswa memahami cara kerja media digital, termasuk diantaranya cara kerja algoritma media digital dan bigdata; (b) siswa tidak hanya mampu menerima informasi akan tetapi juga mampu menganalisis dan mengevaluasi setiap informasi yang diperoleh di media digital dan akhirnya nanti siswa mampu berpikir kritis seperti membedakan informasi yang benar dan bohong, informasi positif dan negatif agar tidak terjebak aktivitas yang menyebabkan terjadinya missinformasi dan disinformasi.
- 2) Pada aspek afektif diharapkan (a) siswa dapat mengadopsi kebiasaan positif dalam menggunakan media sosial dan mendukung kegiatan pembelajaran; (b) menumbuhkan sikap bijak selektif dalam menggunakan dan memanfaatkan media sosial; (c) menyadari bahwa ruang virtual (dunia maya) fakta sosial.
- 3) Pada aspek perilaku diharapkan (a) siswa bertindak secara positif baik di dalam memproduksi konten maupun mendistribusi konten melalui media sosial; (b) Siswa senantiasa mengedepankan adab atau etika dalam media digital, seperti menghormati orang lain, menjaga privasi orang, tidak melakukan perundungan digital, tidak menyebarkan kebencian. Dan (c) Siswa mampu memanfaatkan media sosial untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

4. Penutup

Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) adalah sebuah keniscayaan dan senantiasa ia akan terus berkembang dan berevolusi. Perkembangan TIK disikapi dapat senantiasa digunakan dan dimanfaatkan secara positif untuk kemaslahatan bersama. Untuk menyikapi dampak negatif yang terbawa sebagai akibat kehadiran TIK, maka perlu diberikan penguatan keterampilan dalam bermedia, yaitu penguatan kemampuan literasi media. Khususnya pada kalangan remaja yang mudah terbau arus negatif dari perkembangan TIK.

Penguatan keterampilan literasi media, hendaknya dilakukan bersama-sama dengan melibatkan unsur orang tua, sekolah, dan pemerintah. Kolaborasi akan akan menciptakan generasi muda yang handal dan cerdas dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Khusus pada pemerintah diperlukan regulasi yang mengatur batasan usia pengguna media sosial sampai pada usia tertentu. Mengingat pada anak-anak memiliki keterbatasan dalam berpikir kritis terhadap informasi

Daftar Pustaka

- Baran, S. J. (2012). *Pengantar Komunikasi Massa: Melek Media & Budaya* (Y. S. Hayati, Ed.; Edisi 5). Erlangga.
- Baran, S. J., & Davis, D. K. (2015). *Massa Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future* (7th ed.). Cengage Learning.
- Flew, T. (2005). *New Media and Introduction* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Fuchs, C. (2017). *Social Media a Critical Inroduction* (2nd ed.). Sage Publication Ltd.

- Haryanto, A. T. (2025, March 10). *Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 212 Juta di 2025*. Detik.Com. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-7816040/jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-212-juta-di-2025>
- Holmes, D. (2005). *Communications Theory: Media, Technology, Society*. SAGE Publications.
- Marsh, I., & Melville, G. (2009). *Crime, Justice and The Media*. Routledge.
- Nathanson, A. I. (2015). Media and the Family: Reflections and Future Directions. *Journal of Children and Media*, 9(1), 133–139. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.997145>
- Potter, W. J. (2010). The State of Media Literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54(4), 675–696. <https://doi.org/10.1080/08838151.2011.521462>
- Sills, S., Pickens, C., Beach, K., Jones, L., Calder-Dawe, O., Benton-Greig, P., & Gavey, N. (2016). Rape culture and social media: young critics and a feminist counterpublic. *Feminist Media Studies*, 16(6), 935–951. <https://doi.org/10.1080/14680777.2015.1137962>
- Sukri, A., Kamar, H., Samsudin, D., & Shasrini, T. (2024). Literasi Digital: Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pendidikan Politik Dalam Pemilu 2024. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 5(2), 337–345. <https://doi.org/10.37385/ceej.v5i2.5768>
- Vivian, J. (2008). *Teori Komunikasi Massa* (8th ed.). Kencana .
- Youn, S. (2005). Teenagers’ Perceptions of Online Privacy and Coping Behaviors: A Risk–Benefit Appraisal Approach. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 49(1), 86–110. https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4901_6
- Zimdars, M. (2022). Mis/Disinformation in Social Media. In D. Rosen (Ed.), *The Social Media Debate: Unpacking The Social, Psychological, And Cultural Effects of Social Media* (pp. 120–136). Routledge.