

PENGUATAN LITERASI DIGITAL PADA ERA DISRUPSI DIGITAL PADA REMAJA DI PULO PANJANG

Moh Fikri Tanzil Mutaqin^{1*}, Bosrowi², Arif Islamawan³, Dana Triar Prihatin⁴, David Sutedi⁵,
Febbiyanti⁶, Firda Fitriyaningsih⁷, Marcelina Prihatini⁸, Muhammad Ramandani⁹, Nenden
Gustika Maulani¹⁰, Rama Yuhanda Satria¹¹, Ramdan Fauzani¹², Rizki Maulana¹³, Rizqia Nanda
Putri¹⁴, Septia Nanda Putri¹⁵, Siti Nur Aisyah¹⁶, Upit Apiat¹⁷

¹PG PAUD, ²PTI, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa, Serang,
42124-Indonesia

³Teknik Sipil, ¹⁰Statistika, ¹²Teknik Industri, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Bina
Bangsa, Serang, 42124-Indonesia

^{4,8,7,13} Akuntansi, ^{5,6,9,11,14,17}Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bina
Bangsa, Serang, 42124-Indonesia

¹⁵Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Bina Bangsa, Serang, 42124-Indonesia

¹⁶Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu komputer, Universitas Bina Bangsa, Serang, 42124-
Indonesia

Email: 1acfikritanzil@gmail.com

ABSTRACT

Currently, teenagers spend a lot of time playing on social networks. Because by meeting the needs of teenagers through social media, they will have an individual attitude. They will focus more on their smartphones to access social networks. In this context, the younger generation needs digital literacy skills, which include the ability to understand and use information from various media and formats to protect the public from being exposed to digital media so that they have the ability to think critically and be able to express themselves. themselves and participate in the media. With extraordinary technological advances, it is necessary to use technology appropriately to harmonize people's lives, so that technology does not boomerang if it is not used properly. The level of digital literacy in Pulopanjang is still low, many teenagers use technology in less functional ways. Where the cause is the lack of public understanding of the legal consequences of disinformation and misuse of technology. Therefore, in this dedication, an intervention was carried out with teenagers, especially high school students (SMA) and the equivalent to learn functions in the field of technology and its validation. In this case, strengthening digital literacy for adolescents in Pulopanjang on three specific skills including 1) building critical reasoning, 2) conveying opinions that agree and disagree based on facts, and 3) improve technical skills in information retrieval.

Keywords: Digital Literacy, Adolescents, Pulopanjang

ABSTRAK

Saat ini, remaja banyak menghabiskan waktu bermain di jejaring sosial. Karena dengan memenuhi kebutuhan remaja melalui media sosial, mereka akan memiliki sikap individual mereka akan lebih fokus pada smartphone mereka untuk mengakses jejaring sosial. Dalam konteks ini, generasi muda membutuhkan keterampilan literasi digital, yang mencakup kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai media dan format untuk melindungi masyarakat agar tidak terpapar media digital sehingga memiliki kemampuan berpikir kritis dan mampu berekspres. diri dan berpartisipasi dalam media. Dengan kemajuan teknologi yang luar biasa, maka diperlukan pemanfaatan teknologi secara tepat untuk menyelaraskan kehidupan masyarakat, agar teknologi tidak menjadi bumerang jika tidak dimanfaatkan dengan baik. Tingkat literasi digital di Pulopanjang masih rendah, banyak remaja menggunakan teknologi dengan cara yang kurang fungsional. Dimana penyebabnya adalah kurangnya pemahaman masyarakat terhadap akibat hukum dari disinformasi

dan penyalahgunaan teknologi. Oleh karena itu, dalam pengabdian ini dilakukan intervensi bersama remaja khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat untuk belajar fungsi di bidang teknologi dan validasinya. Dalam hal ini dilakukan penguatan literasi digital untuk remaja di Pulopanjang pada tiga keterampilan khusus diantaranya 1) membangun nalar kritis, 2) menyampaikan opini setuju dan tidak setuju berdasarkan fakta, serta 3) meningkatkan kemampuan teknis dalam pencarian informasi.

Kata Kunci: Literasi Digital, Remaja, Pulopanjang.

PENDAHULUAN

Pada perkembangannya saat ini di dunia pendidikan dan pembelajaran dewasa ini semakin pesat seiring dengan mengikuti perkembangan zaman di masa sekarang ini. Selain itu, perkembangan yang sangat pesat ini mengikuti juga dari karya atau ciptaan manusia, karena manusia itu tidak merasa puas dan diberi akal yang sempurna untuk menyempurnakan pada hidupnya. Tak terlepas dalam pendidikan saat ini, praktik-praktik dalam pendidikan yang dilakukan masa ini hendaknya didukung oleh pengetahuan dan teknologi sangat memadai dan juga merupakan suatu teori yang melandasinya.

Selanjutnya sangat berhubungan dengan teori belajar yang mempengaruhi perkembangan pada konsep teknologi pembelajaran ini. Menurut teori belajar peran tingkah laku tidak terlepas dari hal itu. Sehingga tingkah laku itu sifatnya dinamis atau berubah-ubah tiap manusia. Dengan hal ini sangat berhubungan dengan teknologi pembelajaran, karena yaitu sifat manusia yang dinamis memunculkan pola pikir sama atau memunculkan suatu ide yang baru. Dengan sifat dinamis yang dimiliki manusia, memunculkan suatu pengalaman dalam hidupnya. Seperti apa yang terjadi masa kini tidak bisa dilepaskan dari kejadian masa lalu. Sehingga konsep yang diteima pada masa sekatang ini tidak dengan serta merta lepas dari konsep sebelumnya bahkan akan sangat memperkuat pemahaman dan ketajaman dalam persepektif akan konsep itu. Berhubungan dengan adanya pendidikan akan memunculkan suatu ide baru seperti dimasa sekarang ini munculnya era revolusi 4.0 dan dimana pendidikan ataupun pembelajaran semua serba canggih.

Saat ini pendidikan telah memasuki era revolusi 4.0 dimana menuntut setiap individu untuk meningkatkan kualitas dirinya untuk mampu bersaing di abad 21. Pada abad ini individu diharapkan mampu memiliki keterampilan berinovasi, keterampilan dalam menggunakan teknologi media informasi dan memiliki keterampilan life skill. Pendidik memiliki peranan penting untuk membantu peserta didik dalam menyiapkan dirinya pada masa revolusi industri 4.0 yang dimana kecanggihan teknologi semakin meluas dan menjadi suatu keharusan untuk dimiliki. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah mengintegrasikan teknologi digital atau dikenal juga dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik akan memahami, mengenal dan dapat mempraktekkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Peserta didik pada era revolusi industri 4.0 termasuk generasi milenial (millennial generation) yang biasa dikenal dengan disruptive innovation. Menurut Hidayatullah, dkk (2018:241) dari Universitas Merdeka Malang dalam artikelnya menjelaskan bahwa generasi milenial memiliki karakter yang sangat familiar dengan teknologi digital sehingga sangat tepat untuk menggunakan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Mengutip dari Zeth Rodo Landa dkk dalam jurnal cendekia bahwasannya pada era revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan pergeseran teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dimana terjadi penggabungan antara teknologi digital, akses internet dan industri konvensional. Teknologi ini didukung oleh kehadiran berbagai macam gawai seperti telepon pintar (*smartphone*), komputer, laptop, dan ketersediaan akses internet dari berbagai provider.

Seperti yang kita ketahui hampir semua pendidik dan peserta didik pada masa sekarang mempunyai alat pendukung TIK seperti smartphone, komputer, laptop, internet dan lain sebagainya yang dapat mendukung pembelajaran berbasis teknologi di era revolusi industri 4.0 ini. Di era ini juga banyak bisnis pendidikan gencar dalam hal ini seperti adanya bimbel online maupun juga adanya sekolah yang berbasis online. Dengan hal ini juga dapat memudahkan para peserta didik untuk mengenyam pendidikannya dengan adanya media online ini.

Guru ataupun pendidik dituntut harus bisa menggunakan serba digital ini, karena di era sekarang ini sangat dibutuhkan yang namanya kompetensi literasi digital bukan hanya untuk guru saja melainkan untuk yang diajarinya yaitu siswa. Karena dengan kata pepatah yang disebutkan tadi, guru itu harus menjadi contoh kepada muridnya dan juga dapat memberikan suatu motivasi. Dengan kehadiran literasi digital juga dapat memudahkan guru untuk melakukan pembelajaran jarak jauh dan semacamnya.

Perubahan sikap yang terjadi pada remaja di Era Digital 4.0 yaitu perubahan pada nilai-nilai yang ada di lingkungan sekitarnya. Kehidupan remaja merupakan kehidupan yang dipenuhi dengan interaktif dan pergaulan di lingkungannya. Manusia merupakan makhluk sosial yang saling bersangkutan satu dengan yang lain untuk dapat membangun suasana di lingkungan sekitar, namun remaja pada masa kini menghabiskan banyak waktu mereka untuk bermain media sosial seperti instagram, twitter, facebook, youtube, whatsapps, dan lain sebagainya tanpa memerlukan interaksi terhadap lingkungan. Karena dengan terpenuhinya kebutuhan remaja oleh media social mereka akan memiliki sikap individual dan saat berada di lingkungan akan lebih memfokuskan diri kepada smartphonenya untuk mengakses media social.

Pada era digital ini yang menjadi sebuah masalah adalah bukan menemukan sebuah informasi atau berita melainkan apakah informasi dan berita tersebut sudah diketahui kebenarannya atau belum, karena kebebasan mengunggah berita dan informasi saat ini hanya cukup dengan mengetik dan mengirimkannya pada social media sudah dapat dijadikan sebuah informasi dan berita. banyak sekali berita hoax yang muncul di social media, yang kebanyakan penyebarannya adalah remaja. Hoax menurut KBBI adalah berita bohong yang seolah-olah ada namun tidak benar adanya dan sering kali dikaitkan pada berita menipu. Hoax pada awalnya lebih identik pada public figure yang lekat oleh informasi-informasi bohongan dan simpang siur. Dalam sebuah tulisan yang berjudul Dampak Informasi Hoax di Media Sosial Terhadap Tingkat Konflik dan Sikap Pada remaja yang ditulis oleh Lokananta, dkk menunjukkan hasil 90% remaja mengupdate informasi dan menyebarkan berita yang sifatnya hoax. Sangat sulit untuk membatasi informasi yang beredar luas di internet tanpa adanya uji kebenaran informasi, apalagi saat ini remaja sangat bergantung pada media sosial dan selama hampir 24 jam mereka melakukan aktivitasnya di internet. Menyikapi berita hoax ini memang menjadi tantangan bagi remaja saat ini karena perkembangan era yang sangat cepat dan harus bisa bertanggung jawab mengenai informasi yang mereka ambil dan sebar.

Informasi yang tersebar pada media digital tidak hanya dapat ditulis oleh seorang wartawan tetapi dapat juga ditulis oleh masyarakat umum yang dapat mereka tulis atau bagikan melalui media sosial *blog, instagram, twitter, facebook* dan lain sebagainya. Literasi selama ini diartikan sebagai kegiatan membaca dan menulis. Tetapi menurut Indriyana (2016: 1-2) literasi merupakan kegiatan membaca memahami, dan mengapresiasi berbagai bentuk komunikasi secara kritis. Pada awal masa perkembangan, literasi diartikan sebagai kemampuan menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan dan berpikir kritis mengenai ide. Pada perkembangan selanjutnya literasi dikatakan berkaitan dengan situasi dan praktik sosial. Lalu dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan

multimedia, literasi dikatakan sebagai sebuah konstruksi sosial dan tidak pernah netral. Perkembangan teknologi informasi yang terjadi memicu perubahan yang sangat besar dalam teknologi digitalisasi, yaitu semua konten media cetak dan elektronik dapat digabungkan dan didistribusikan.

Literasi digital secara umum adalah kemampuan untuk berhubungan dengan informasi hipertekstual dalam artian membaca non-sekuensial atau non urutan berbantuan komputer. Menurut beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai media dan format untuk melindungi orang dari terpaan media agar memiliki kemampuan berpikir kritis dan mampu mengekspresikan diri serta berpartisipasi dalam media secara efektif. Literasi digital harus bisa mengembangkan kemampuan intelektual, kemampuan emosi dan mengembangkan kematangan moral agar dapat terlihat pengaruh buruk seperti apa yang dapat ditimbulkan oleh pesan-pesan media dan belajar untuk mengantisipasinya.

Semakin berkembangnya teknologi maka semakin meningkat pula literasi pada media digital sebagai suatu proses pemahaman bagi remaja dalam bijak menggunakan media. Literasi digital juga menjadi bagian dari rencana jangka panjang PBB yang mengelola masalah Pendidikan dan Kebudayaan. Adapun dalam roadmap UNESCO (2015-2010), literasi digital menjadi dasar penting untuk masa depan pendidikan. Literasi digital menjadi dasar pengetahuan yang didukung oleh teknologi informasi secara terpadu. Hal ini menjelaskan bahwa pentingnya sebuah literasi dalam pemahaman oleh masyarakat terhadap seluruh kelebihan media digital, juga harus mengetahui yang menjadi penghambat dalam pemahaman masyarakat dalam penggunaan media digital.

Literasi digital bertujuan agar remaja mampu membawa perubahan pada pola pikir mereka terhadap penggunaan media, sehingga remaja menjadi lebih bijak dalam penggunaan media digitalnya. Riswanto (2013) berpendapat di dalam bukunya, bahwa terdapat tiga konteks dalam melakukan pendekatan literasi digital. Pertama, konteks proteksi yang memandang bahwa pengguna internet (users), terutama anak-anak dan remaja rawan terpapar konten yang bersifat negatif sehingga ruang dalam jaringan harus dilindungi untuk mengontrol penyebaran informasi dan penggunaan internet agar tidak menyimpang dari aturan. Saat ini, Indonesia memakai pendekatan ini sehingga berbagai peraturan mengenai UU ITE menata jalan dan arus ruang dalam jaringan di Indonesia. Dengan adanya internet yang bersifat positif, pemblokiran konten judi serta pornografi, hingga belakangan ini UU mengenai hoaks menjadi perhatian pemerintah. Kedua, pada konteks pendekatan instrumentalisme memfokuskan pada penguasaan kemampuan teknis dalam menjelajah ranah dunia maya. Dan, konteks ketiga yaitu pendekatan pemberdayaan yang memandang bahwa internet merupakan tempat untuk memberdayakan penggunanya sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Pada pendekatan pemberdayaan ini pengguna internet diberikan hak kebebasan dalam mengakses internet berdasarkan kebutuhan mereka. Diharapkan untuk pengguna internet untuk lebih bijak dalam menggunakan media digitalnya kepada hal-hal yg bersifat kreativitas, kognitif, dan edukatif sehingga tidak perlu ada aturan ketat dalam mengatur arus dan penggunaannya.

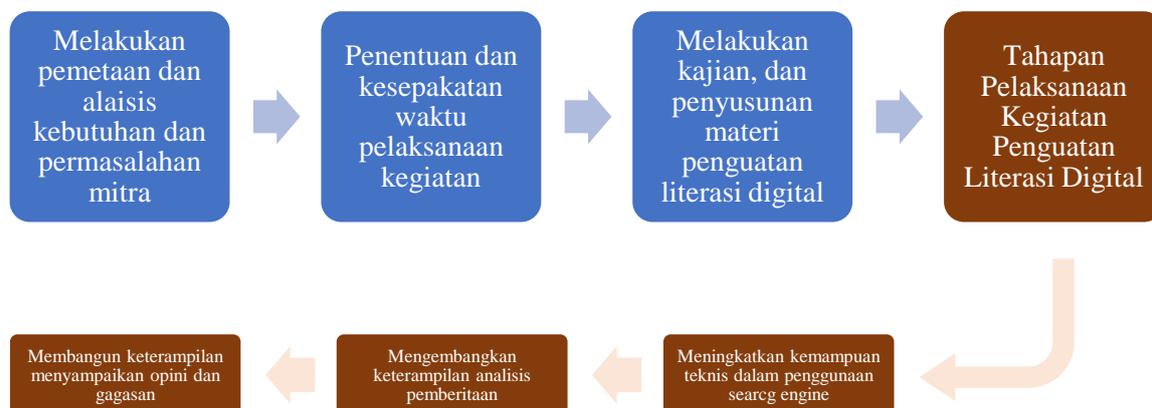
Internet adalah anugerah, namun bisa menjadi bencana ketika teknologi hanya bisa mengendalikan kita, manusia, tanpa kode etik (Kania et al., 2023). Kemajuan teknologi yang luar biasa maka perlu adanya pemanfaatan teknologi dengan baik untuk harmonisasi kehidupan masyarakat, Sehingga teknologi tidak menjadi boomerang manakala tidak dimanfaatkan dengan baik. Salah satu penanganan preventif yang bisa dilakukan adalah dengan menanamkan kemampuan literasi digital sejak dini. Tingkat kesadaran literasi digital masyarakat di Pulopanjang terbilang masih rendah, banyak remaja yang menggunakan teknologi secara kurang fungsional. Dimana penyebabnya adalah ketidaktahuan masyarakat tentang konsekuensi hukum terhadap penyimpangan informasi

dan penyalahgunaan teknologi. Dengan demikian pada pengabdian ini dilakukan intervensi kepada remaja khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat untuk mengenal teknologi secara fungsional. Teknologi dan media sosial banyak digunakan dengan kurang bijak terutama anak muda di daerah Pulo Panjang, penyebabnya yaitu ketidaktahuan masyarakat tentang dampak yang ditimbulkan pasca penggunaan media sosial yang tidak bijak, terutama dalam konteks hukum. Disinilah dipandang perlu untuk membangun kedsaran siswa pada kategori remaja untuk sadar secara penuh dalam penggunaan media sosial baik yang bersifat untuk membangun nalar kritis, menyampaikan opini setuju dan tidak setuju berdasarkan fakta, serta meningkatkan kemampuan teknis dalam pencarian informasi.

Seorang remaja selain harus menguasai literasi digital harus juga menguasai literasi media yang sering disamaartikan dengan literasi digital. Literasi media ini menurut Buckingham (2015) hanya berfokus pada keterampilan menggunakan media audio visual. Literasi media menurut Jenkins (2009) adalah "The set of abilities and skills where aural, visual, and digital literacy overlap. These include the ability to understand the power of images and sounds, to recognize and use that power, to manipulate and transform digital media, to distribute them pervasively, and to easily adapt them to new forms". Artinya yaitu suatu kemampuan dan keterampilan verbal, visual dan digital yang saling berkaitan. Dimana kekuatan gambar dan suara dapat memanipulasi dan mentransformasi media digital, yang kemudian dapat disebarluaskan dan disesuaikan ke bentuk baru yang dapat diterima masyarakat luas.

METODE

Pengabdian dilakukan pada remaja yang pada umumnya merupakan pengguna internet secara aktif baik untuk media sosial, pencarian, dan pengerjaan tugas-tugas sekolah. Remaja yang dimaksud adalah siswa pada MA Ibnu Abbas yang berlokasi di Desa Pulo Panjang Kecamatan Pulo Ampel Kabupaten Serang. Sebanyak 23 siswa-siswa menjadi sasaran dari penguatan literasi digital tersebut. Adapun tema yang diangkat adalah "Kemajuan Teknologi Sarana Kenakalan Remaja dan Pencegahannya". Hal ini dilakukan untuk memberikan edukasi kepada siswa tentang penggunaan teknologi di era disrupsi 4.0, yang memicu risiko terhadap sarana-sarana kenakalan remaja. Waktu pelaksanaan penguatan literasi digital selama satu hari penuh. Adapun dalam pengabdian ini dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada sebuah literatur Jenkins (2009) juga mengungkapkan kelemahan dari pandangannya ini, yaitu : 1) Kesenjangan partisipasi (*gap participants*). Tidak semua remaja memiliki akses yang sama dalam teknologi media baru dan memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. 2) Masalah transparansi (*transparency problems*). Disini remaja diasumsikan dapat aktif merefleksikan pengalaman media dan mengkomunikasikan apa yang sudah mereka pelajari dari keikutsertaannya. 3) Tantangan etika (*ethics challenge*). Disini remaja diasumsikan untuk dapat mengembangkan suatu norma etika dengan sendirinya untuk berhadapan dengan lingkungan sosial yang rumit dan beraneka ragam.

Selain itu berdasarkan hasil analisis terhadap situasi penggunaan media sosial remaja yang ada di pulopanjang dapat dikategorikan kedalam 5 cluster pengguna media sosial. Dimana cluster pengguna tersebut menggambarkan situasi personalitas remaja.

Tabel 1. 5 cluster pengguna media sosial

Cluster	Penjelasan	Ciri
<i>Ingratiation</i>	Bentuk ini menunjukkan pengguna media sosial yang memberikan sebuah komentar atau membuat status mengenai hal yang disukai orang lain tentang dirinya ataupun memberikan kritikan negatif tentang dirinya sendiri.	4 Remaja memberikan komentar ini bertujuan untuk menunjukkan kesederhanaan, keakraban dan humor.
<i>Competence</i>	Bentuk ini menunjukkan pengguna media sosial yang ingin dianggap terampil dan berkualitas.	4 Terdapat remaja yang fokus pada konteks sosial yang fokus pada karya seni dan pasti mereka akan berupaya sebaik mungkin untuk menampilkan karya-karya terbaiknya di media sosial. Akan tetapi kategori ini cukup minim
<i>Intimidation</i>	Bentuk ini bertujuan untuk memperoleh suatu kekuasaan.	2 Remaja pengguna media sosial mengutarakan kemarahan, kemarahan dan ketidaksenangan yang dilakukan dengan cara yang sangat ekspresif.
<i>Exemplification</i>	Bentuk ini menunjukkan pengguna media sosial yang ingin dianggap lebih unggul secara moral atau memiliki standar moral yang tinggi.	3 Remaja pengguna media sosial memposting suatu foto yang sifatnya nasionalis dan mengandung suatu unsur ideologi tertentu. Karakter pengguna media sosial ini biasanya memiliki komitmen ideologis atau

Supplication

Bentuk ini menunjukkan pengguna media sosial yang mempresentasikan ketidakberdayaan dirinya sehingga menarik perhatian orang lain untuk membantu pengguna tersebut. Pada kategori ini jumlahnya cukup dominan, hal itu dikarenakan karakteristik remaja yang maish rentan. Serta akan memasuki masa quarter life crisis.

militer, pengorbanan diri dan disiplin.

10 Remaja menggunakan tulisan yang menunjukkan dirinya sedang dalam keadaan tidak berdaya, seperti “apa lagi cobaan yang akan datang”

TAHAPAN PELAKSANAAN

Berdasarkan pada hasil analisis yang dilakukan pada siswa remaja di pulau panjang bentuk *Supplication* merupakan jumlah yang dominan terjadi pada remaja, dimana mereka mempresentasikan jiwa yang sedang tidak berdaya. Hal itu disebabkan karena problematika remaja seperti kegalauan, percintaan, tugas, dll. Sedangkan tipe *Intimidation* hanya terdapat dua orang, mereka mengekspresikan kemarahan di media sosial karena aktivitas keseharian, atau mendapatkan informasi yang tidak disenangi. Berdasarkan pada analisis pada bagian sebelumnya tersebut maka penguatan literasi digital untuk siswa dilakukan dengan beberapa tahapan.



Gambar 1: Dokumentasi Bersama pasca kegiatan PKM

Tahapan pelaksanaan penguatan literasi digital kepada siswa dengan kategori remaja dilakukan melalui 3 (tiga) tahapan. Dimana tahapan tersebut dapat menjadi dasar ketika remaja mendapatkan informasi yang tersedia di media sosial. Sehingga remaja dapat menyaring kebenaran informasi serta membagikannya setelah diketahui kebenarannya. Tiga tahapan tersebut diantaranya, membangun ipini, membangun analisis, dan penguatan keahlian teknis. Dimana rincian tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Membangun opini Seperti mengungkapkan opini dan memberi komentar terhadap orang lain pada suatu blog dan jurnal secara positif. Pada kesempatan ini remaja diajak untuk menelaah dan melakukan berfikir reflektif mengenai pemberitaan yang beredar di media sosial. Pada tahapan ini peserta diajak untuk menyuarakan pendapat (opini) yang merujuk pada agree (setuju) dan disagree (tidak setuju) dengan disertai alasan yang rasional. Hal demikian diaksudkan agar peserta dapat menyuarakan pendapat dan membudayakan literasi secara kontekstual.
- 2) Membangun *analytical* peserta dalam meneliti kebenaran pemberitaan. Pada kesempatan ini kemampuan untuk dapat membedakan informasi yang benar dan salah. Peserta diajak untuk meninjau informasi secara mendalam yang tersedia di media sosial, internet, dan sumber online lainnya. Tahapan berikutnya peserta diajak untuk melihat kredibilitas pemberitaan dan informasi, kemudian melakukan validasi. Sehingga dalam bagian ini diharapkan peserta memahami informasi yang perlu di share dan tidak perlu, informasi yang salah berdasarkan penelaahan dan validasi direkomendasikan untuk tidak dibagikan. Sehingga hal ini dapat membantu penyebaran informasi yang tidak berdasar. Pada tahapan ini juga akan menumbuhkan kemampuan berfikir kritis seseorang. Kemampuan berfikir kritis dimaksudkan agar peserta tidak hanya sekedar membaca informasi, akan tetapi dapat menentukan kebenaran penyajiannya.
- 3) Peningkatan keahlian teknis. Manusia sudah sangat terbantu dengan hadirnya mesin pencari online, dimana salah satunya yang biasa digunakan adalah untuk pencarian alamat website. Meskipun demikian Sangat disadari bahwa informasi yang tersedia di laman internet sangat beragam, bahkan dalam pencarian satu kata saja akan tersedia ragam tulisan dari berbagai sumber dengan jumlah ratusan bahkan ribuan. Informasi tersebut sangat mungkin terjadi multitafsir karena pencariannya akan berhubungan dengan variabel lain. Jumlah informasi yang terbit pada mesin pencari akan semakin bertambah seiring dengan pertambahan jumlah pengguna internet dan manusia yang menyajikan informasinya. Dalam konteks ini peserta diajak untuk kompeten dalam menggunakan mesin pencari. Beberapa keterampilan yang diberikan diantaranya melakukan pencarian file dengan tipe tertentu seperti "<kata kunci pencarian> filetype:pdf/doc" sehingga dapat muncul tipe-tipe yang lebih spesifik. Keterampilan berikutnya yaitu pencarian dalam situs, atau dapat disebut pencarian yang lebih spesifik pada situs tertentu sebagai contoh: "<kata kunci> site:<nama site>". Kemampuan teknis lainnya yang diberikan kepada remaja adalah penggunaan simbol dan tanda pada proses pencarian, seperti tanda hubung hyphen (-) yang berfungsi untuk mengecualikan pencarian. Tanda kutip (" ") digunakan untuk pencarian yang berfokus pada frasa dan kata yang diberikan tanda kurung. Peserta juga diberikan kesempatan untuk mendalami keterampilan dalam penggunaan kata kunci pencarian.

KESIMPULAN

Literasi media digital penting bagi remaja karena mereka menjadi lebih tahu tentang penggunaan media digital. Kebijakan penggunaan media digital dapat meningkatkan kemampuan anak muda untuk mengakses, memahami,

mendistribusikan, membuat, dan memperbarui media digital. Dengan keterampilan tersebut, remaja dapat memanfaatkan media digital untuk kegiatan produktif, menyenangkan dan pengembangan diri.

Meskipun demikian selain peran individu remaja dalam menggunakan media sosial secara bijak, diperlukan aspek lain seperti social support dari orang tua. Untuk membuat remaja bijak dalam menggunakan media digital peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mendampingi dan membimbing anak-anaknya supaya tidak menjadi korban di era digital ini (*negative cyber*). Dyna Herlina, Benni Setiawan dan Gilang Jiwana (2018) mengemukakan strategi yang perlu diterapkan orang tua untuk mendampingi anaknya agar terhindar dari dampak negatif teknologi digital dan tetap bisa menguasai teknologi digital, diantaranya yaitu: 1) Orang tua harus menjalin komunikasi yang baik dengan pihak sekolah dan masyarakat agar sikap, perilaku dan tindakan anak tetap terkontrol dengan baik. 2) Orang tua perlu memantau dan mendampingi anaknya dalam menggunakan media sosial untuk mengarahkan anak agar bisa memanfaatkan media digital secara positif. 3) Menunjukkan teladan yang baik dan positif kepada anak.

REFERENSI

- Balya, T., Pratiwi, S., & Prabudi, R. (2018). Literasi Media Digital pada Penggunaan Gadget. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4 (2), 173-187.
- Fatmawati, N. I. (2019). Literasi Digital, Mendidik Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial. *Jurnal Politik dan Sosial Kemasyarakatan*, 11 (2), 119-138.
- Fhadila, K. D. (2017). Menyikapi perubahan perilaku remaja. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2 (2), 16-23.
- Kania, R., Solihati, T. I., & Hidayant, N. (2023). The Elementary Student ' s Digital Literacy to Supporting Gold Generation in 5 . 0 Society Era. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 3682-3689.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35568/abdimas.v6i2.3171>
- Limilia, P., & Aristi, N. (2019). Literasi Media dan Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal KOMUNIKATIF*, 8 (2), 205-222.
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas). *JURNAL ABDIMAS MANDIRI*, 4 (1), 62-69.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (-). Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11-24.
- Siregar, V. D., & Tafonao, T. (2021). Berbagai Konflik Dialami Oleh Remaja Di Era Digital 4.0 Ditinjau Dari Psikologi Perkembangan Afektif. *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu*, 1 (1), 13-20.
- Utami, E. S. (-). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Privasi Komunikasi Pada Remaja. -, 1-6.