



Journal of Human And Education

Volume 3, No. 2, Tahun 2023, pp 372-379

E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876

Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Edukasi Literasi Digital Era Cybernetics Dalam Meminimalisir Penyalahgunaan Media Sosial Bagi Anak Di Pinggiran Kota

**Darimis¹, S. Sumihatul Ummah MS², Agus Salam³, Aat Ruchiat Nugraha⁴,
Nunung Suryana Jamin⁵**

Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar¹, IAIN Madura²,

IAIM Bima³, Universitas Padjadjaran⁴, Universitas Negeri Gorontalo⁵

Email: darimis@uinmybatusangkar.ac.id¹, famixdefaru07@gmail.com², agusalam0808@gmail.com³,
ruchiat@unpad.ac.id⁴, nunung_sj@ung.ac.id⁵

Abstrak

Tim pengabdian melaksanakan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan maksud untuk memberikan pemahaman tentang literasi digital kepada anak-anak yang tinggal di pinggiran kota. PKM ini mengusung tema literasi digital dan mencakup materi pengantar literasi digital, etika dalam bermedia sosial, serta pemahaman tentang Undang-Undang Informasi serta UU ITE. Dalam pelaksanaannya, PKM ini memakai metode ceramah serta diskusi untuk menyampaikan konsep literasi digital. Hasil penelitian ini berdampak pada pemahaman anak-anak terkait literasi digital dan etika bermedia sosioa. Dengan perkembangan pengguna internet yang senantiasa meningkat di setiap tahun, internet memberikan dampak positif sekaligus dampak negatif seperti kecanduan serta berbagai bentuk kriminalitas seperti hacking dan cracking. Oleh karenanya, penting bagi anak-anak untuk memiliki literasi digital agar bisa memakai media digital dengan baik serta bertanggung jawab. Edukasi tentang literasi digital dijalankan untuk meratakan pemahaman mengenai topik ini. Pelatihan literasi digital dan pemahaman tentang tantangan dalam era digital termasuk bagian dari upaya ini. Sasarannya ialah agar peserta bisa menjelaskan konsep dasar literasi digital dan memahami dampak negatif dari kurangnya literasi digital. Dimana Peserta antusias pada kegiatan literasi digital, diketahui dari diskusi yang aktif antara peserta serta pemateri. Ini memungkinkan pertukaran informasi serta pengetahuan yang bertujuan untuk memaksimalkan manfaat positif dari perkembangan informasi serta meminimalkan dampak negatif di era cybernetics

Kata Kunci: *Edukasi Literasi Digital, Anak di Pinggiran Kota.*

Abstract

The Community Service Team Carried Out Community Service Activities (PKM) With The Aim Of Providing An Understanding Of Digital Literacy To Children Living On The Outskirts Of The City. This PKM Adopts The Theme Of Digital Literacy And Covers Introductory Materials On Digital Literacy, Ethics In Social Media, As Well As An Understanding Of The Information Law And The ITE Law. In Its Implementation, This PKM Uses Lecture And Discussion Methods To Convey The Concept Of Digital Literacy. The Results Of This Research Have An Impact On Children's Understanding Of Digital Literacy And Social Media Ethics. With The Ever-Increasing Number Of Internet Users Each Year, The Internet Has Both Positive And Negative Effects, Such As Addiction And Various Forms Of Cybercrime Such As Hacking And Cracking. Therefore, It Is Important For Children To Have Digital Literacy In Order To Use Digital Media Responsibly. Education On Digital Literacy Is Carried Out To Spread Awareness Of This Topic. Digital Literacy Training And Understanding Of Challenges In The Digital Age Are Also Part Of This Effort. The Target Is For Participants To Be Able To Explain The Basic Concept Of Digital Literacy And Understand The Negative Impacts Of A Lack Of Digital Literacy. Participants' Enthusiasm For Digital Literacy Activities Is Evident From The Active Discussions Between Participants And The Facilitators. This Allows For The Exchange Of Information And Knowledge Aimed At Maximizing The Positive Benefits Of Information Development And Minimizing Negative Impacts In The Cybernetics Era.

Keywords: *Digital Literacy Education, Children in Suburban Areas*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting untuk mengukur kemajuan suatu bangsa (Subroto dan Kristanti, 2022). Meskipun Indonesia tengah berupaya keras untuk mempercepat pembangunan, tantangan besar yang masih dihadapi ialah dalam mengembangkan sistem pendidikan yang bisa beradaptasi dengan perubahan era industri 4.0. Di tengah tantangan revolusi industri 4.0, Indonesia harus bersaing secara global dalam bidang ilmu pengetahuan serta teknologi. Oleh karenanya, perbaikan dalam sektor pendidikan menjadi salah satu prioritas utama untuk memberi peningkatan daya saing negara. Pengajar memiliki peran kunci dalam sistem pendidikan ini. Mereka diharapkan bisa menemukan solusi untuk masalah-masalah tradisional di dunia pendidikan, misalnya motivasi belajar, hasil belajar, serta hak belajar siswa. Dimana Solusi yang mereka usulkan harus didasarkan pada temuan dari penelitian serta literatur ilmiah. Tanggung jawab pengajar untuk melakukan penelitian serta berbagi hasilnya diatur oleh Peraturan Menteri PAN No 16 tahun 2009 Pasal 11. Pasal tersebut mengamanatkan bahwa pengajar memiliki kewajiban untuk mempublikasikan hasil penelitian serta ide inovatif, serta terus memberi peningkatan kompetensi serta profesionalisme mereka melalui beberapa aktivitas peningkatan kompetensi. (Junaid dan Rusli Baharuddin, 2020)

Perkembangan pesat dan tingkat kecanggihan yang semakin meningkat dalam bidang teknologi informasi serta komunikasi saat ini sangat mempengaruhi cara informasi disebarkan. Kecepatan serta jangkauan media dalam proses produksi informasi termasuk kenyataan yang tidak bisa disangkal. Berbagai jenis konten, termasuk foto dan video, bisa dengan mudah disampaikan kepada khalayak luas melalui media ini. Bahkan, media ini memberikan kesempatan bagi individu untuk membuat dan menyebarkan berita mereka sendiri (Andriani, 2016).

Pemanfaatan smartphone, internet, serta media sosial dalam sirkulasi teknologi informasi memiliki dampak yang tak terhindarkan, baik positif ataupun negatif. Tingginya penggunaan smartphone oleh remaja saat ini bisa menciptakan kesenjangan digital dan juga berpengaruh besar terhadap berbagai aspek, termasuk perilaku sosial (Zebua et al., 2023). Era digital ini memungkinkan remaja untuk aktif menjelajah di dunia internet, khususnya media sosial. Dimana Informasi, baik yang bersifat positif ataupun negatif, tersebar dengan cepat di internet, sementara

Copyright: Darimis, S. Sumihatul Ummah MS, Agus Salam, Aat Ruchiat Nugraha,
Nunung Suryana Jamin

kemampuan remaja dalam menilai kebaikan serta keburukan informasi masih terbatas, serta mereka menghadapi kesulitan dalam mengambil tindakan yang tepat. Namun, ada juga manfaatnya seperti akses cepat, kemudahan berkomunikasi, komunikasi tanpa batas, bekerja dari jarak jauh, serta sebagainya. Namun, di sisi negatifnya, ada risiko informasi destruktif seperti pornografi, pergaulan bebas, serta radikalisme. Media sosial rentan pada penyalahgunaan misalnya penyebaran hoaks, penipuan, ujaran kebencian, pencemaran nama baik, serta tindakan berbahaya lain yang bisa merugikan berbagai pihak. Ini memperlihatkan jika meskipun jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat dan akses ke konten informasi serta media sosial misalnya Instagram, Youtube, Facebook, serta Twitter semakin tinggi, terutama di kalangan generasi milenial, dimana kesadaran untuk memakai internet dengan baik belum selalu diikuti (Raharjo and Winarko, 2021)

Kemajuan teknologi sudah memfasilitasi pengembangan ruang digital, memudahkan penggunaan bagi semua usia. Pada tahun 2022, sekitar 73,7% penduduk Indonesia, ataupun sekitar 205 juta orang, sudah mengadopsi teknologi digital (Dewi, 2022). Dalam upaya mendukung transformasi digital, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengenalkan program Desa Internet Mandiri. Sampai saat ini, sekitar 69.500 desa di seluruh Indonesia sudah terhubung ke internet berkat program ini. Meskipun internet memiliki banyak dampak positif, seperti menjadi (1) alat komunikasi efisien dengan biaya yang terjangkau untuk komunikasi jarak jauh, (2) sumber informasi yang kaya serta mudah diakses, serta (3) peluang bisnis online melalui platform e-commerce misalnya Tokopedia, Shopee, Lazada, serta lain sebagainya, tetap perlu diingat.

Penggunaan internet juga membawa dampak negatif, seperti (1) kecanduan, di mana pengguna internet cenderung lebih fokus pada perangkat mereka daripada lingkungan sekitar, yang bisa berdampak negatif pada psikologi, sikap, serta perilaku mereka; (2) kriminalitas, yang sering disebut sebagai cybercrime (Marlina, 2017). Bentuk-bentuk cybercrime termasuk hacking, yakni mencoba masuk ke dalam jaringan untuk eksplorasi ataupun mencari kelemahan sistem, serta cracking, yang melibatkan akses ilegal untuk mencuri, mengubah, ataupun merusak data dalam jaringan. Untuk mengurangi dampak negatif ini, penting bagi pengguna internet untuk mempunyai literasi digital. Dimana Literasi digital ialah keterampilan untuk mengakses, mengolah, mengetahui, serta menyebarkan informasi. Ini tidak hanya tentang penggunaan internet dan media digital, tetapi juga tentang bagaimana pengguna bisa bertanggung jawab dalam penggunaan media digital. Bertanggung jawab di sini berarti kemampuan untuk mengelola informasi, memahami pesan, serta berkomunikasi secara efektif. Pemahaman tentang literasi digital menjadi sama penting dengan pengetahuan tentang berbagai pengetahuan lain. Oleh karenanya, literasi digital harus ditanamkan dalam masyarakat secara luas untuk menghadapi tantangan digital dan menciptakan lingkungan digital yang kondusif

Saat ini, dalam era digital yang semakin maju, anak-anak tidak lagi terpicak oleh kegiatan literasi tradisional (seperti membaca serta menulis), melainkan lebih tertarik pada penggunaan perangkat gawai serta televisi (Srisulistiwati, Khalida, and Setiawati, 2021). Oleh karenanya, penting untuk memberikan edukasi literasi digital kepada semua lapisan masyarakat, terutama remaja, agar mereka memiliki kemampuan yang bijaksana dalam memakai teknologi sejak dini, untuk memastikan interaksi serta komunikasi yang baik. Literasi digital memiliki peran yang strategis untuk menghadapi tantangan globalisasi. Selain itu, program literasi digital yang berskala nasional menjadi langkah penting untuk memajukan Indonesia dalam dunia digital. Literasi digital bukan hanya tentang kemampuan membaca, tetapi juga melibatkan proses berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi serta data yang didapatkan melalui media digital. Dimana Kompetensi ini sesuai dengan kompetensi pendidikan yang wajib diraih peserta didik dengan melalui proses pembelajaran. Maka Literasi digital termasuk prasyarat penting dalam meraih keterampilan hidup abad ke-21 (Press, 2021).

Media sosial bisa mencerminkan dunia nyata, serta penggunaannya seharusnya mencakup keterampilan yang bagus. Salah satu cara untuk memberi peningkatan kualitas hidup dengan melalui media sosial ialah melalui pendidikan, seperti yang disebutkan oleh Kamhar dan Lestari pada tahun 2019. Interaksi di platform media sosial bisa berfungsi sebagai bentuk pembelajaran publik, termasuk pembelajaran melalui tanggapan negatif yang mungkin muncul. Dalam negara demokratis, regulasi media sosial terikat oleh peraturan tertulis dan peraturan tidak tertulis. Salah satu aspek peraturan tidak tertulis yang penting ialah adanya nilai serta norma pada kehidupan digital, yang akan dijaga dengan baik jika warga digital memiliki literasi digital yang kuat dan mengoperasikan media sosial dengan etika yang baik. Membedakan diri dalam pilar literasi digital oleh setiap generasi milenial akan membantu memberi peningkatan kualitas interaksi di dunia media sosial, menciptakan lingkungan digital yang lebih baik serta beradab. Seperti yang dinyatakan oleh Agustina, Adha, serta Mentari pada tahun 2023, menerapkan etika dalam ruang digital memiliki tantangan besar sebab etika bisa diberi pengaruh oleh individu serta kemampuan soft skill literasi digital mereka. Oleh karenanya, peran literasi digital sangat penting, serta bagaimana seseorang merespons serta memakai etika dengan baik saat bermedia sosial mencerminkan sejauh mana literasi digital sudah diterapkan

Dari penjelasan sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa literasi digital memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan individu dalam berperilaku etis di media sosial, yang sangat penting bagi peserta didik selaku generasi yang memiliki pemahaman tentang media. Dimana Kesadaran moral seseorang ditentukan oleh prinsip moral dasar yang ada pada individu secara objektif, sehingga penting untuk merespons interaksi media sosial dengan memperhatikan etika pribadi. Suara hati menginginkan kita bertindak dengan tanggung jawab dalam bermedia sosial. Kemampuan peserta didik dalam bermedia sosial tidak hanya ditentukan oleh literasi digital, tetapi juga oleh etika. Untuk menciptakan komunikasi yang lebih positif di media sosial, perlu dijalankan upaya edukasi literasi digital dan etika kepada pengguna media sosial.

Gerakan literasi digital yang didorong oleh pemerintah seharusnya disertai dengan penanaman nilai etika pada peserta didik. Literasi digital dan etika memiliki tujuan yang sama, yakni memberi peningkatan kemampuan peserta didik dalam memakai media sosial secara kritis. Dengan demikian, generasi milenial diharapkan memiliki etika yang baik untuk berkomunikasi dengan refleksi yang mendalam (Iis, 2022). Etika membimbing peserta didik pada berkomunikasi di media sosial agar mereka bisa mempertimbangkan apakah komunikasinya sesuai dengan norma serta memberikan manfaat (Kobandaha, 2017). Sebagai generasi milenial, penting untuk mengintegrasikan keterampilan teknologi digital yang diperoleh melalui literasi digital dengan penerapan norma serta etika yang berlaku pada kehidupan sehari-hari. Dimana Hal itu akan membantu menjaga ketentraman kehidupan bersama serta memuliakan martabat manusia. Pada dasarnya peran guru sangat penting juga untuk membimbing peserta didik pada literasi digital.

Literasi Digital

Literasi berasal dari bahasa Inggris, yakni Literacy, yang mengacu pada kemampuan membaca serta menulis. UNESCO memaknai literasi sebagai kemampuan mengenali, memahami, menciptakan, menafsirkan, menghitung, berkomunikasi, serta memakai bahan cetak serta tulisan dalam beberapa konteks. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI), literasi ialah kemampuan membaca, menulis, serta mengolah informasi. Digital dalam KBBI berkaitan dengan angka-angka dalam sistem penomoran tertentu. Literasi digital mengacu pada kemampuan membaca, menulis, serta mengolah informasi dalam konteks digital.

Di Indonesia, awalnya literasi diartikan sebagai 'keberaksaraan', kemudian berubah menjadi 'melek' ataupun 'keterpahaman'. Pada awalnya, fokus pada "melek baca serta tulis" karena ini termasuk dasar untuk pengembangan literasi dalam berbagai bidang. Pemahaman literasi akhirnya berkembang menjadi multiliterasi. UU No 3 Tahun 2017 mengenai Sistem Perbukuan mendefinisikan

Copyright: Darimis, S. Sumihatul Ummah MS, Agus Salam, Aat Ruchiat Nugraha,
Nunung Suryana Jamin

literasi sebagai "kemampuan memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang bisa mengakses ilmu pengetahuan serta teknologi untuk memberi peningkatan kualitas hidupnya." Istilah "literet" digunakan untuk merujuk pada individu yang memiliki kemampuan literasi. Secara keseluruhan, literasi ialah kemampuan membaca, mendengarkan, memahami, menulis, serta berbicara dalam mencari serta mengolah informasi, baik untuk diri sendiri ataupun membantu orang lain, dengan tujuan membuat individu menjadi terampil

Di era digital, kemampuan literasi digital menjadi penting bagi masyarakat untuk menghadapi kemajuan teknologi informasi secara positif. Literasi digital, yang diperkenalkan oleh Paul Gilster pada tahun 1997, bisa diartikan sebagai kemampuan individu dalam memahami serta memanfaatkan informasi dari beberapa sumber digital dengan efisien serta efektif dalam beragam format (Sujana and Rachmatin, 2019). Fokus literasi digital lebih pada keahlian dalam memakai beberapa sumber digital secara efektif. Pemahaman baru tentang literasi digital, yang berasal dari literasi komputer dan literasi informasi, sudah berkembang seiring waktu. Literasi komputer mulai tumbuh pada tahun 1980-an ketika penggunaan komputer mikro menyebar luas dalam masyarakat (Sulianta, 2020). Seiring perkembangan teknologi, literasi informasi terus berkembang pada tahun 1990-an karena akses dan penyebaran informasi semakin mudah melalui teknologi berbasis jaringan

METODE

Secara keseluruhan, kegiatan PKM yang berjudul "Edukasi literasi digital era cybernetics dalam meminimalisir penyalahgunaan media sosial bagi anak di pinggiran Kota" diselenggarakan melalui pelatihan yang memakai metode presentasi serta penyampaian informasi yang mendalam tentang literasi digital. Sesudah mengikuti pelatihan ini, setiap peserta serta anggota tim pelaksana akan diberikan sertifikat sebagai penghargaan. Secara umum, metode pelaksanaan PKM ini melibatkan serangkaian langkah: a) Langkah pertama melibatkan pengumpulan data untuk memahami situasi serta masalah di pinggiran kota. Data dikumpulkan melalui wawancara lapangan dengan tujuan menganalisa kebutuhan. Wawancara dijalankan dengan pihak pemerintah setempat, serta hasilnya memperlihatkan jika hampir semua anak di pinggiran kota aktif memakai internet, dengan beberapa mengalami dampak negatif dari internet dan media sosial. Hasil ini memperkuat perlunya pelatihan literasi digital. Sesudah analisa kebutuhan selesai, materi pelatihan literasi digital dan tantangannya disusun. b) Langkah kedua ialah penyampaian materi edukasi kepada anak-anak di pinggiran kota, yang mencakup tantangan dalam menjadi anak-anak yang cerdas dalam dunia digital dan pentingnya literasi digital. c) Langkah ketiga ialah evaluasi ataupun pemantauan untuk mengukur pemahaman anak-anak tentang tantangan yang dihadapi dalam era cybernetics dan pemahaman tentang literasi digital

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Penelitian, Pengembangan, serta Penerapan (PKM) untuk anak-anak di pinggiran kota mengandung tiga program inti. Program pertama ialah upaya untuk memperkenalkan literasi digital, yang diikuti oleh panduan etika dalam memakai media sosial. Tujuan dari PKM ini ialah untuk memberi peningkatan pemahaman tentang era digital dan konsekuensi negatifnya, sehingga anak-anak menjadi lebih cerdas dalam berinteraksi di media sosial. Kegiatan ini dirancang untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh orang tua terkait penggunaan media sosial yang tidak tepat oleh anak-anak mereka di daerah pinggiran kota, sambil memberi peningkatan kesadaran anak-anak tentang penggunaan yang bijak dalam media sosial. Program kedua dalam PKM ini akan dijelaskan dengan fokus pada tujuan serta manfaat dari masing-masing program.

Dalam kegiatan edukasi literasi digital ini, disediakan edukasi serta informasi mengenai beberapa aspek penting dalam bermedia sosial di era cybernetics saat ini. Aspek pertama ialah (1) Kemampuan Digital, yang mencakup kemampuan individu dalam mengenali, memahami, serta memakai perangkat keras, perangkat lunak TIK, serta sistem operasi digital pada kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penjelasan aspek pertama ini ialah (a) memberikan pemahaman dasar tentang

Copyright: Darimis, S. Sumihatul Ummah MS, Agus Salam, Aat Ruchiat Nugraha,
Nunung Suryana Jamin

penggunaan mesin pencari untuk mencari informasi dengan kata kunci yang tepat, cara memakai, serta metode untuk menyaring informasi yang ditemukan di internet untuk menghindari kejahatan online; (b) memberikan dasar pemahaman tentang aplikasi percakapan serta media sosial; (c) memberikan pemahaman dasar tentang aplikasi dompet digital, pasar online, serta transaksi digital. Dengan pemaparan ini, diharapkan peserta bisa membedakan antara informasi yang faktual dan yang bersifat palsu (hoax). (2) Aspek kedua ialah Keamanan Digital, yang berhubungan dengan kemampuan individu dalam mengidentifikasi, melindungi, menerapkan, menganalisa, mengevaluasi, serta memberi peningkatan kesadaran tentang perlindungan data pribadi serta keamanan digital pada kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penjelasan aspek ini ialah (a) memberikan pemahaman dasar tentang cara melindungi identitas digital dan data pribadi dalam dunia digital; (b) memberikan pemahaman dasar tentang penipuan digital; dan (c) memberikan pemahaman dasar tentang jejak digital yang ditinggalkan di internet. (3) Aspek ketiga ialah Etika Digital, yang berkaitan dengan kemampuan individu untuk menyadari, memberikan contoh, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, serta mengembangkan tata kelola etika dalam berinternet (netiquette) pada kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penjelasan aspek ini ialah (a) memberikan pemahaman dasar tentang konten berisiko seperti hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, serta konten negatif lainnya; (b) memberikan pemahaman dasar tentang bagaimana berinteraksi, berpartisipasi, serta berkolaborasi di lingkungan digital sesuai dengan prinsip-prinsip etika digital dan peraturan yang berlaku. Dalam aspek ini, akan dijelaskan mengenai etika dalam bermedia sosial. (4) Aspek keempat ialah Kebudayaan Digital, yang terkait dengan kemampuan individu dalam membaca, menganalisa, menginternalisasi, memeriksa, serta membangun pemahaman tentang kebangsaan, nilai-nilai Pancasila, serta konsep Bhinneka Tunggal Ika pada kehidupan sehari-hari, dengan memakai teknologi informasi serta komunikasi (TIK). Tujuan dari penjelasan aspek ini ialah (a) mengenalkan cara produksi konten budaya serta kehidupan sehari-hari melalui TIK; dan (b) memahami cara distribusi cerita mengenai seni serta budaya melalui TIK. Dalam aspek ini, akan dijelaskan tentang bagaimana digitalisasi kebudayaan dijalankan melalui TIK.

Dibawah ini, terdapat tabel yang membandingkan situasi sebelum dan sesudah diberikan teknik penulisan artikel ilmiah serta pedoman penerbitan artikel ilmiah di jurnal Sinta.

Tabel 1.1 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Edukasi Literasi Digital Era Cybernetics

No.	Materi	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
1.	<i>Digital Savety</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Belum memahami digital savety b. Belum menyadari akan bahaya menyimpan data pribadi di media sosial c. Tidak berhati-hati dalam bermedia sosial 	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta mengetahui berbagai hal terkait digital savety b. Peserta mengetahui bahaya menyimpan data pribadi di media sosial c. Peserta menjadi sadar dan lebih berhati-hati dalam bermedias sosial
2.	<i>Digital Ethic</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Belum bisa membedakan mana konten negative mana positif 	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta mengetahui mana konten yang negative dan mana yang positif

- | | | | | | |
|----|------------------------|----|--|----|--|
| 3. | <i>Digital Culture</i> | a. | Peserta belum memahami pentingnya moderasi dalam beragama serta bermedia sosial sebagai warga negara | a. | Peserta sudah mengetahui pentingnya moderasi dalam beragama serta bermedia sosial sebagai warga negara |
|----|------------------------|----|--|----|--|
-

Mitra pengabdian sangat puas dengan pelaksanaan aktivitas ini, menganggapnya sebagai sesuatu yang sangat penting. Partisipasi aktif peserta serta hasil yang dicapai selama aktivitas mencerminkan manfaat dari pengabdian yang dijalankan oleh tim pengabdian. Lebih dari 40 peserta anak-anak di pinggiran kota ikut serta pada PKM ini. Tanggapan positif dari anak-anak selama kegiatan ini memotivasinya untuk lebih berhati-hati dalam bermedia sosial di era cybernetics tanpa batas. Ini memperlihatkan jika target hasil dari PKM sudah tercapai, sehingga efektivitas pengabdian ini bisa dipertanggungjawabkan. Materi literasi digital disampaikan dengan tepat kepada para guru sesuai dengan tujuan PKM. Dalam konteks latar belakang penelitian, dimana PKM ini mempunyai tujuan untuk memberi peningkatan kesadaran serta pemahaman anak-anak di pinggiran kota agar menjadi lebih cerdas dalam bermedia sosial. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada mereka. Hasil observasi serta analisa selama keseluruhan rangkaian aktivitas juga menggambarkan dampak positif, dengan anak-anak yang tinggal di pinggiran kota sangat antusias dalam mengikuti kegiatan serta bersemangat untuk menerapkan pengetahuan serta informasi terkait etika bermedia sosial yang mereka peroleh dari PKM ini

SIMPULAN

Dari hasil penelitian PKM tersebut, bisa disimpulkan bahwa anak-anak saat ini tumbuh dalam era digital. Untuk menghadapi berbagai tantangan yang ada, pentingnya peran guru, serta orang tua, serta perguruan tinggi dalam membimbing mereka dalam memakai internet. Kemampuan literasi digital ini akan memengaruhi masa depan mereka, termasuk dalam hal pekerjaan, partisipasi demokratis, serta interaksi di ranah publik. Kehidupan bermedia sosial juga perlu mengikuti aturan yang tertulis ataupun yang tidak tertulis. Dimana Terjaganya berbagai nilai serta berbagai norma pada kehidupan digital akan terwujud jika warga digital mempunyai literasi serta etika yang cukup untuk memakai media sosial. Dengan demikian, literasi digital memiliki peran penting dalam membentuk kehidupan digital yang lebih baik serta beradab, terlihat dari bagaimana individu merespon serta mengaplikasikan etika dalam bermedia sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A., Adha, M.M. and Mentari, A. (2023) 'Pengaruh Literasi Digital Terhadap Etika Bermedia Sosial Peserta Didik', *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), pp. 52–64.
- Andriani, T. (2016) 'Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi', *Sosial Budaya*, 12(1), pp. 117–126.
- Dewi, P.A.C. (2022) 'Edukasi Literasi Digital dan Tantangan menjadi Masyarakat Digital di Banjar Baturiti Tengah', *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), pp. 2786–2790.
- Gogahu, D.G.S. and Prasetyo, T. (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4(4), pp. 1004–1015.
- Iis, S. (2022) 'PENDIDIKAN NILAI MODERASI BERAGAMA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP ETIKA SOSIAL SANTRI DI PONDOK PESANTREN DARUSSALAM DUKUHWALUH PURWOKERTO (Education Values of Religion Moderation and The Implications on Social Ethics of Student at Darussalam Islamic Boarding School Dukuhwaluh Purwokerto)'. Pascasarjana UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Copyright: Darimis, S. Sumihatul Ummah MS, Agus Salam, Aat Ruchiat Nugraha,
Nunung Suryana Jamin

- Kamhar, M.Y. and Lestari, E. (2019) 'Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi', *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), pp. 1–7.
- Kobandaha, F. (2017) 'Pendidikan Inspiratif (Menjadikan Iklim Pembelajaran Bermakna)', *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), pp. 118–123.
- Marlina, R.D. (2017) 'Hubungan antara fear of missing out (fomo) dengan kecenderungan kecanduan internet pada emerging adulthood'. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Prastowo, A. (2018) *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana.
- Press, U.G.M. (2021) *PEREMPUAN DAN LITERASI DIGITAL: ANTARA PROBLEM, HAMBATAN, DAN ARAH PEMBERDAYAAN*. UGM PRESS.
- Raharjo, N.P. and Winarko, B. (2021) 'Analisis Tingkat Literasi Digital Generasi Milenial Kota Surabaya dalam Menanggulangi Penyebaran Hoaks', *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), pp. 33–43.
- Srisulistiwati, D.B., Khalida, R. and Setiawati, S. (2021) 'Penerapan Literasi TIK Pada Ibu-Ibu Pengajian Masjid Al-Hikmah Jakarta', *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1), pp. 35–41.
- Subroto, D.E. and Kristanti, D. (2022) 'EFEKTIVITAS IMPELEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA SEKOLAH BOARDING', *Risâlah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 8(3), pp. 1113–1129.
- Sujana, A. and Rachmatin, D. (2019) 'Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: apa, mengapa, dan bagaimana', in *Current Research in Education: Conference Series Journal*, pp. 3–13.
- Sulianta, F. (2020) *Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif Social Studies*. Feri Sulianta.
- Zebua, R.S.Y. et al. (2023) *BISNIS DIGITAL: Strategi Administrasi Bisnis Digital Untuk Menghadapi Masa Depan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.