

Penggunaan Gadget dan Literasi Media: Menyiapkan Siswa SDK Lewopnutung untuk Era Digital yang Aman dan Bertanggung Jawab

¹⁾Rosalinda Aso, ²⁾Yohana Imeldahlia P. Lamawitak, ³⁾P. Yoseph Riang

^{1,2,3)}Ilmu Komunikasi, Universitas Katolik Widya Mandira, Kupang, Indonesia
Email Corresponding: asoobulle@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Penggunaan Gadget
Literasi Media Sosial
Era Digital
Aman
Tanggung Jawab

Media sosial saat ini menjadi salah satu platform digital yang paling banyak digunakan oleh hampir semua orang di dunia. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain: Whatsapp, BBM, Facebook, Youtube, Twitter, Wikipedia, Blog, dll. Dengan kata lain media sosial merupakan sebuah wadah yang pada umumnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi seperti mencari atau memberikan informasi, mengekspresikan diri, mencari hiburan, dan berinteraksi dengan berbasiskan jaringan. Gadget merupakan suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus. Pengabdian ini bertujuan untuk memberdayakan anak sekolah dasar SDK Lewopenutung melalui literasi media sosial, dengan fokus pada sosialisasi Penggunaan Gadget dan Literasi Media: Menyiapkan Siswa SDK Lewopnutung untuk Era Digital yang Aman dan Bertanggung Jawab. Metode yang digunakan meliputi pelatihan, workshop, praktik, serta pendampingan dan evaluasi berkala. Pelatihan mencakup materi tentang penggunaan media sosial yang aman, pembuatan konten positif, dan etika berinternet. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan kesadaran siswa tentang pentingnya etika dalam penggunaan media sosial, peningkatan keterampilan teknis dalam mengelola media sosial, dan perubahan perilaku yang lebih positif. Evaluasi menunjukkan bahwa program ini sangat relevan dengan kebutuhan siswa di era digital dan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Meskipun terdapat tantangan seperti akses terbatas ke internet, dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak dapat memastikan keberhasilan program ini dalam jangka panjang.

ABSTRACT

Keywords:

Empowerment of Teenagers
Social Media Literacy
Digital Era
Safe
Responsibility

Social media is currently one of the digital platforms most widely used by almost everyone in the world. Social media uses web-based technology that turns communication into interactive dialogue. Some social media sites that are popular today include: Whatsapp, BBM, Facebook, Youtube, Twitter, Wikipedia, Blog, etc. In other words, social media is a platform that is generally used to fulfill communication needs such as seeking or providing information, expressing oneself, seeking entertainment, and interacting on a network basis. Gadgets are electronic devices that have various service features and applications that present the latest technology. helps human life become more practical and has a special function. This service aims to empower SDK Lewopenutung elementary school children through social media literacy, with a focus on socializing Gadget Use and Media Literacy: Preparing SDK Lewopenutung Students for a Safe and Responsible Digital Era. The methods used include training, workshops, practice, as well as mentoring and periodic evaluations. The training includes material on safe use of social media, creating positive content, and internet ethics. The results of this program show increased student awareness of the importance of ethics in using social media, increased technical skills in managing social media, and more positive behavioral changes. The evaluation shows that this program is very relevant to students' needs in the digital era and has the potential for further development. Despite challenges such as limited access to the internet, continued support from various parties can ensure the long-term success of this program long.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Media sosial saat ini menjadi salah satu platform digital yang paling banyak digunakan oleh hampir semua orang di dunia. Dengan kemajuan teknologi yang pesat dan merata, memungkinkan semua orang dapat mengakses internet dan media sosial dengan mudah. Menurut Widada, (Yusuf et al., 2023) media sosial adalah sebuah media *online*, dimana para penggunanya bisa dengan mudah memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan komunikasi. Konsep lain mengatakan bahwa media sosial merupakan media online yang mendukung interaksi sosial. Implementasinya, media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Sedangkan menurut Doni (2022) media sosial (*Social media*) adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain: Whatsapp, BBM, Facebook, Youtube, Twitter, Wikipedia, Blog, dll. Dengan kata lain media sosial merupakan sebuah wadah yang pada umumnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi seperti mencari atau memberikan informasi, mengekspresikan diri, mencari hiburan, dan berinteraksi dengan berbasiskan jaringan.

Literasi media sosial telah menjadi topik yang semakin penting dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian oleh Boyd (2014) mengungkapkan bahwa remaja sering kali tidak menyadari risiko yang terkait dengan penggunaan media sosial dan pentingnya menjaga privasi. Sementara itu, Livingstone dan Helsper (2010) menekankan pentingnya pendidikan literasi digital untuk membantu remaja mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk berpartisipasi secara aman dan efektif di dunia digital. Jadi dapat dikatakan literasi media menjadi topik yang sangat penting untuk pengguna khususnya para remaja sehingga memiliki kesadaran terkait konteks sosial dan memberikan penekanan pada pentingnya menjaga privasi serta menghindari risiko online.

Program literasi media sosial sebelumnya telah diterapkan di berbagai tempat dengan hasil yang bervariasi. Misalnya, proyek literasi digital yang dilakukan oleh UNESCO (2015) menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital dapat meningkatkan kesadaran dan keterampilan teknis siswa dalam menggunakan media sosial secara bijak. Di Indonesia, beberapa program literasi media sosial telah dilaksanakan oleh berbagai organisasi, seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), yang mengadakan pelatihan literasi digital untuk remaja di berbagai daerah (Kominfo, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa program literasi media masih perlu dilaksanakan dengan intens agar pemahaman terkait penggunaan media sosial dapat diberikan secara merata.

Gadget merupakan suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus, (Subarkah, 2019). Gadget adalah alat elektronik yang mudah dibawa kemana-mana saja untuk keperluan komunikasi ataupun untuk mengetahui informasi, (Nurmalasari & Wulandari, 2018).

Dengan melihat begitu banyak pengguna media sosial saat ini yang berasal dari berbagai latar belakang, dan lapisan masyarakat yang berbeda, yang juga memiliki sifat dan karakter yang berbeda pula, maka tidak dapat dipungkiri bahwa tidak semua konten yang ditampilkan dalam media sosial memiliki dampak positif dan bermanfaat akibat dari perilaku buruk dari pengguna. Konten-konten negatif seperti hoax, bullying, ujaran kebencian, pelanggaran privasi, bahkan modus penipuan juga banyak kita temukan dalam platform media sosial ini. Hal ini diakibatkan oleh masih banyak oknum atau pengguna media sosial yang belum paham mengenai etika dan aturan dalam penggunaan media sosial.

Anak usia dini merupakan anak dengan rentan usia 0 (sejak lahir) sampai usia 6 tahun (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Usia tersebut sering diistilahkan sebagai the golden age (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena anak menyerap seluruh stimulus yang dia dapat (Susanto, 2017, p. 5). Memasuki usia 5-6 tahun anak mulai mengembangkan berbagai kemampuan dan keterampilan dalam mengurus diri. Wiyani (2014, p. 89) menegaskan bahwa ketika anak mulai mengeksplorasi berbagai keterampilan yang dimilikinya seperti belajar berjalan, makan, berinteraksi dengan orang lain dan pembentukan pengertian serta belajar moral merupakan bentuk kemandirian anak usia dini.

Di era saat ini penggunaan media digital menjadi hal yang sangat penting, karena segala bentuk informasi lebih mudah didapatkan oleh setiap orang. Namun, perlu ada tanggung jawab dalam pemakaian gadget di era saat ini. Media sosial sudah menjadi kebutuhan penting bagi banyak orang. Tidak heran jika kita selalu berkomunikasi dengan dunia luar melalui media sosial. Membangun lebih banyak hubungan dengan teman,

keluarga, dan relasi, atau pihak yang tidak kita kenal tapi baru diketahui lewat dunia maya. Kemajuan teknologi komunikasi yang cepat membawa banyak inovasi ide-ide baru, ide yang dirancang untuk memfasilitasi proses komunikasi manusia menjadi lebih efisien. Komunikasi melalui jejaring sosial sangat memudahkan proses komunikasi. Menurut Miramur (2022), sikap tanggung jawab adalah suatu kewajiban untuk melakukan atau menyelesaikan tugas yang harus di penuhi, memiliki konskuensi hukuman terhadap kegagalan, dan mengerjakan tugas sebaik mungkin, tidak menyalahkan orang lain bila terjadi kesalahan dalam melakukan tugas yang diemban serta fokus pada tujuan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dengan menekankan sikap positif seperti memberikan kepada orang yang membutuhkan. Dan tanggung jawab juga adalah kesadaran seseorang untuk menyelesaikan tugasnya dalam hal apapun.

Etika bermedia sosial menjadi penting dan telah menjadi perhatian banyak kalangan. Salah satu alasan etika bermedia sosial diperlukan agar setiap pengguna ketika berada di dunia virtual memahami hak dan kewajibannya sebagai pengguna media sosial. Hal ini perlu diperhatikan karena sebagian besar pengguna Facebook berasal kalangan anak muda dan remaja. Masa remaja adalah masa dimana seseorang masih dalam tahap pertumbuhan kognitif yang belum bisa menentukan moral (benar/salah) sehingga belum kompeten untuk melindungi diri dari terpaan dan pengaruh media sosial. Maka dari itu perlu digalakkan gerakan literasi media sosial: strategi dan etika penggunaan media sosial. Tanggung jawab bermedia sosial adalah sikap bijak dan bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial.

Penelitian ini berfokus pada sosialisasi Penggunaan Gadget dan Literasi Media: Menyiapkan Siswa SDK Lewopnutung untuk Era Digital yang Aman dan Bertanggung Jawab. Tujuan utama dari sosialisasi ini adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan media sosial secara bertanggung jawab dan efektif.

Dengan memahami cara kerja media sosial dan dampaknya terhadap interaksi sosial serta pembentukan identitas, siswa sekolah dasar dapat lebih siap menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh media sosial. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya penting bagi siswa SDK Lewopenutung, tetapi juga bagi pendidikan literasi media sosial secara umum.

II. MASALAH

Sebelum program literasi media sosial di SDK Lewopenutung dimulai, banyak siswa tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang penggunaan media sosial yang aman dan bijak. Mereka cenderung menggunakan media sosial hanya untuk hiburan tanpa memahami risiko privasi, keamanan, dan dampak psikologis. Pengaruh negatif seperti berita palsu, hoaks, dan cyberbullying menjadi masalah signifikan karena siswa kurang mampu berpikir kritis dan memverifikasi informasi. Tingginya tingkat cyberbullying dan ketergantungan pada media sosial juga menjadi tantangan, karena penggunaan yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan prestasi akademik siswa.

Selain itu, kurangnya dukungan dari orang tua dan guru yang tidak paham tentang media sosial membuat sulit untuk membimbing siswa. Banyak siswa tidak menyadari pentingnya menjaga privasi dan keamanan data pribadi mereka, sering kali membagikan informasi tanpa mempertimbangkan risikonya. Kurangnya keterampilan komunikasi yang efektif dan etis juga menjadi masalah, karena siswa mungkin berperilaku tidak sopan atau tidak menghormati pendapat orang lain. Mengatasi masalah-masalah ini membutuhkan pendekatan holistik dan kolaboratif, melibatkan sekolah, orang tua, dan komunitas. Literasi media sosial yang tepat dapat memberdayakan anak untuk menggunakan media sosial dengan lebih bijak, bertanggung jawab, dan konstruktif.



Gambar 1. Lokasi Pelaksanaan Kegiatan

III. METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam program pengabdian ini adalah dengan menggunakan pelatihan, *workshop*, praktik, serta pendampingan dan evaluasi berkala. Subjek penelitian adalah siswa SDK Lewopenutung Lembata Barat kelas tinggi yang aktif menggunakan media sosial. Partisipan melibatkan semua siswa SDK Lewopenutung kelas tinggi yang relevan dengan tujuan penelitian. Program pengabdian masyarakat ini mengarah pada siswa SDK Lewopenutung, yang terletak di Desa Warawatung, Kecamatan Nagawutung, Kabupaten Lembata. Adapun kegiatan yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu:

a. Pelatihan

Tahap pertama yang dilakukan adalah memberikan pemahaman bagi siswa-siswi mengenai penggunaan media sosial dan cara menggunakan media secara tanggung jawab. Dalam hal ini menjelaskan materi kepada siswa kelas IV, V, dan VI tentang Penggunaan Gadget dan Literasi Media: Menyiapkan Siswa SDK Lewopenutung untuk Era Digital yang Aman dan Bertanggung Jawab. Pemapran materi dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Pengenalan Literasi Media Sosial: Memberikan pemahaman dasar terkait sosial media, serta dampak positif dan negatif terhadap penggunaan media sosial
2. Pengenalan penggunaan media yang bertanggung jawab : Menjelaskan tata cara atau etika yang baik dalam berkomunikasi atau berinteraksi dalam ruang virtual media sosial.

b. *Workshop* dan Praktek

Pada tahap ini dibagi menjadi dua sesi yaitu:

1. Latihan Langsung : dalam hal ini seluruh siswa diminta untuk melakukan aktifitas praktik menonton aktifitas penggunaan media sosial, dan menanggapi dan menelaah manfaat serta pengaruh dari penggunaan media sosial.
2. Diskusi : Sesi diskusi untuk berbagi pengalaman dan belajar dari praktik terbaik dalam penggunaan media sosial yang etis. Siswa akan berdiskusi mengenai pengaruh dari media sosial yang sudah dialami, serta manfaat dari penggunaan media sosial yang telah mereka dapatkan dan alami langsung selama melaksanakan proses bermedia.

c. Pendampingan dan Evaluasi

1. Pendampingan: mendampingi siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kegiatan sehari-hari. Pendampingan dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan penerapan yang konsisten dan untuk memberikan dukungan jika siswa menghadapi masalah atau tantangan dalam penggunaan media sosial.
2. Evaluasi Berkala: dilakukan evaluasi terhadap perubahan perilaku siswa dalam penggunaan media sosial melalui observasi dan wawancara. Evaluasi ini juga mencakup penilaian terhadap efektivitas materi dan metode pelatihan. Evaluasi dilakukan pada beberapa tahapan untuk memastikan dampak jangka panjang dari program.

Selanjutnya untuk tahapan persiapan sosialisasi, Penggunaan Gadget dan Literasi Media: Menyiapkan

Siswa SDK Lewopnutung untuk Era Digital yang Aman dan Bertanggung Jawab adalah sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan, diawali dengan komunikasi dengan pihak sekolah. Dalam komunikasi awal dengan pihak sekolah terkait rencana penetapan waktu pelaksanaan kegiatan, dilakukan di pertengahan bulan Juli. Komunikasi dilakukan pertemuan dengan kepala sekolah untuk meminta waktu kesediaan dari pihak sekolah. Pertemuan dengan dilakukan oleh perwakilan tim, dengan membicarakan mengenai rencana waktu pelaksanaan kegiatan.
2. Tahap pelaksanaan, dalam hal ini Pemateri memberikan materi tentang sosialisasi Penggunaan Gadget dan Literasi Media: Menyiapkan Siswa SDK Lewopnutung untuk Era Digital yang Aman dan Bertanggung Jawab. Audience yang terlibat dalam kegiatan ini merupakan siswa kelas IV, V, dan VI.

Peran dan tugas dari masing-masing anggota tim sesuai dengan kompetensinya dan penugasan mahasiswa pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Pembagian Tugas Pemateri

No	Nama	Tugas
1.	Rosalinda Aso	Pemateri
2.	Yohana Imeldahlia P. Lamawitak	Pemateri
3.	P. Yosep Riang, SVD, S.Fil., M.I.Kom	Sumber Daya

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemateri memberikan materi tentang sosialisasi Penggunaan Gadget dan Literasi Media: Menyiapkan Siswa SDK Lewopnutung untuk Era Digital yang Aman dan Bertanggung Jawab. Audience yang terlibat dalam kegiatan ini merupakan siswa SDK Lewopenutung kelas tinggi yang berjumlah 63 siswa. Permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya pemahaman siswa tentang pentingnya literasi media sosial strategi dan etika penggunaan medsos. Sedangkan literasi media sosial memiliki peran krusial dalam era digital. Literasi media sosial membantu anak dan masyarakat secara umum mengurangi resiko terpapar informasi hoaxes, pelanggaran privasi, resiko perundungan bullying, dan media social juga tidak selamanya membagikan informasi yang benar.

Pengetahuan awal mereka mengenai media sosial adalah platfrom digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi berbagai dan belajar melalui media internet. Melalui media sosial yang mereka ketahui, seperti facebook, instagram, tiktok dan lainnya. Dalam penggunaan media sosial etika dan tanggung jawab perlu diperhatikan karena segala bentuk kegiatan yang kita lakukan di media sosial akan dilihat oleh banyak orang dan akan melibatkan banyak perspektif, untuk itu sangat penting memperhatikan etika dalam aktivitas pemasaran yang kita lakukan di media sosial. Setelah mereka mengikuti kegiatan ini, mereka jadi memahami adanya etika dan tanggung jawab yang berlaku dalam melakukan komunikasi pemasaran di media sosial.

Penjelasan mengenai penggunaan gadget dan literasi media sosial: Menyiapkan Siswa SDK Lewopnutung untuk Era Digital yang Aman dan Bertanggung jawab disampaikan dengan cara yang sederhana dan santai. Diawali dengan memberikan materi tentang media sosial, dampak positif dan dampak negative media social, dan etika yang baik dalam menggunakan media sosial.



Gambar 2. Pemateri Rosalinda Aso



Gambar 3. Yohana I. P. Lamawitak

Tema dalam sosialisasi ini adalah Penggunaan Gadget dan Literasi Media: Menyiapkan Siswa SDK Lewopnutung untuk Era Digital yang Aman dan Bertanggung Jawab. Mengenai literasi penggunaan media sosial dan etika penggunaan media sosial adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi, dan belajar melalui media internet, seperti facebook, twiter, instagram, tiktok, dan lainnya. Di media sosial orang dapat mengirim pesan, membagikan informasi, serta mengunggah tulisan, foto, dan video. Hasil yang di dapat dalam pelaksanaan literasi media ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Pengetahuan tentang Media Sosial

Pemberdayaan anak-anak siswa di SDK Lewopenutung melalui literasi media sosial telah berhasil meningkatkan pengetahuan siswa tentang media sosial. Sebelum program ini, sebagian besar siswa hanya menggunakan media sosial untuk hiburan dan komunikasi tanpa memahami potensi dan risiko yang terkait. Setelah mengikuti program, siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang media sosial, cara menggunakannya dengan bijak, dan pentingnya menjaga privasi serta keamanan akun mereka.

2. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Melalui pelatihan literasi media sosial, siswa diajarkan untuk berpikir kritis terhadap informasi yang mereka temui di media sosial. Mereka belajar untuk memverifikasi sumber informasi, mengenali berita palsu, dan menghindari penyebaran hoaks. Hasilnya, terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis konten yang mereka baca dan bagikan.

3. Pengembangan Keterampilan Komunikasi

Program ini juga menekankan pentingnya komunikasi yang efektif dan etis di media sosial. Siswa belajar tentang etika berkomunikasi di dunia maya, termasuk penggunaan bahasa yang sopan, menghormati pendapat orang lain, dan menghindari cyberbullying. Hal ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan komunikasi mereka yang lebih baik, baik secara online maupun offline.

4. Kesadaran tentang Dampak Sosial Media

Siswa menjadi lebih sadar akan dampak positif dan negatif dari penggunaan media sosial. Mereka memahami bagaimana media sosial dapat digunakan sebagai alat untuk mempromosikan inisiatif positif dan mendukung komunitas, serta risiko yang terkait dengan penggunaan yang tidak bijak, seperti kecanduan, isolasi sosial, dan gangguan kesehatan mental.

Selain hasil yang didapatkan selama pelaksanaan program Penggunaan Gadget dan Literasi Media: Menyiapkan Siswa SDK Lewopnutung untuk Era Digital yang Aman dan Bertanggung Jawab, ada beberapa analisis terkait metode pelaksanaan yang digunakan.

1. Efektivitas Metode Pelatihan

- a. Pelatihan: pelatihan yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang etika dan tanggung jawab bermedia sosial. Penyampaian materi melalui presentasi dan video edukatif berhasil menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih memahami pentingnya etika dalam bermedia sosial.
- b. Workshop dan Praktik: Workshop dan praktik langsung memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Melalui latihan mengatur privasi dan membuat konten positif, siswa menjadi lebih percaya diri

dalam menggunakan media sosial dengan bijak.

2. Dukungan Pendampingan
Pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan memberikan dukungan yang sangat dibutuhkan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh. Mentor berperan penting dalam membantu siswa menghadapi tantangan dan memastikan konsistensi dalam penerapan etika media sosial.
3. Evaluasi dan Refleksi
 - a. Evaluasi Berkala: Evaluasi berkala memungkinkan peneliti untuk memonitor perubahan perilaku siswa dari waktu ke waktu. Peningkatan skor literasi media sosial menunjukkan bahwa program ini efektif dan dapat memberikan dampak jangka panjang.
 - b. Refleksi: Refleksi dari hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan modul pelatihan dan metode pendampingan, memastikan program ini tetap relevan dan efektif.
4. Tantangan dan Peluang Pengembangan
 - a. Tantangan: Salah satu tantangan utama adalah akses terbatas ke internet di beberapa daerah, yang dapat menghambat pelaksanaan program secara maksimal. Selain itu, beberapa siswa masih perlu waktu untuk beradaptasi dengan penerapan etika dan tanggung jawab baru dalam bermedia sosial.
 - b. Peluang Pengembangan: Program ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Dengan dukungan berkelanjutan dari sekolah dan masyarakat, program literasi media sosial dapat diperluas ke sekolah-sekolah lain dan melibatkan lebih banyak anak. Selain itu, penggunaan platform digital lain seperti Instagram dan TikTok juga bisa dipertimbangkan dalam program selanjutnya.

Penggunaan Gadget dan Literasi Media: Menyiapkan Siswa SDK Lewopnutung untuk Era Digital yang Aman dan Bertanggung Jawab yang digunakan dalam program ini melibatkan edukasi dan pelatihan tentang penggunaan media sosial yang aman dan efektif, pendekatan kolaboratif dengan melibatkan guru, orang tua, dan komunitas, serta penggunaan praktik langsung melalui proyek-proyek yang melibatkan penggunaan media sosial untuk tujuan positif. Etika penggunaan media sosial yang diajarkan meliputi menjaga privasi dan keamanan, berkomunikasi dengan hormat, dan menggunakan platform secara bertanggung jawab. Program ini menunjukkan bahwa dengan literasi media sosial yang tepat, anak atau siswa siswi dapat menggunakan platform dalam media sosial dengan cara yang lebih bijak dan bertanggung jawab. Mereka tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga bisa menjadi produsen konten yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan komunitas mereka.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka kesimpulan yang dapat diambil oleh tim pengabdian masyarakat bahwa kemampuan beretika dalam komunikasi bermedia sosial sangat penting dan harus ditanamkan sejak usia dini. Karena masa tersebut adalah masa dimana seseorang dibentuk baik dari penampilan, sikap, hingga pola pikirnya. Untuk itu literasi mengenai etika dan strategi penggunaan media sosial sangat penting di berikan bagi anak, agar mereka cakap dalam menggunakan sosial media. Edukasi tentang penggunaan media sosial memberikan dampak positif, memperkuat kemampuan remaja dalam mengelola informasi dan berinteraksi di media sosial dengan lebih bertanggung jawab. Dalam hal ini remaja diharapkan memiliki kesadaran mengenai etika bermedia sosial dan pentingnya informasi pribadi.

Program literasi media sosial dengan fokus pada Penggunaan Gadget dan Literasi Media telah berhasil meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan siswa SDK Lewopenutung. Metode pelatihan, workshop, praktik, serta pendampingan dan evaluasi berkelanjutan terbukti efektif dalam mengubah perilaku siswa menjadi lebih bijak dan bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial. Meskipun ada tantangan, dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak dapat memastikan keberhasilan dan pengembangan program ini di masa mendatang.

Tujuan dilakukannya sosialisasi ini adalah agar siswa-siswi SDK Lewopenutung memiliki kecakapan dalam menggunakan media sosial. Dengan etika dan perilaku yang baik dalam bermedia sosial, dapat membetuk diri mereka menjadi pribadi yang lebih baik dan bertanggung jawab. Selain itu keamanan dan privasi mereka dapat terlindungi dengan baik. Para remaja juga dapat terhindar dari penipuan dan berita hoax yang membawa pengaruh buruk.

Implementasi program pengabdian masyarakat ini sangat membantu siswa dalam penggunaan layanan jejaring sosial sehingga mereka dapat melakukan interaksi dan aktivitas virtual lainnya dengan lebih mengutamakan tata keramah dan sopan santun saat mengirimkan pesan dan berbagi informasi. Selain itu,

program ini juga dapat melatih para siswa agar dapat memanfaatkan media untuk mengekspresikan diri dengan berbagai konten yang menarik dan bermanfaat sesuai dengan bakat dan hobi mereka. Oleh karena itu, disarankan pada para guru untuk selalu mengajarkan siswa-siswi terkait etika dan sopan santun dalam berkomunikasi.

Untuk meningkatkan keberlanjutan program ini, disarankan agar program sosialisasi literasi media dilakukan secara berkala dan tidak hanya sekali waktu. Program ini bisa dijadwalkan secara periodik untuk memastikan pemahaman remaja terus diperbarui dan diperkuat. Selain itu, program ini harus diperluas untuk mencakup lebih banyak sekolah dan komunitas anak agar dampak positifnya lebih luas. Melibatkan ahli literasi media, psikolog, dan lembaga terkait dalam pengembangan materi sosialisasi agar konten yang disampaikan lebih kaya dan relevan juga sangat penting. Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaannya, peluang untuk pengembangan dan peningkatan dampak positif dari program ini sangat besar jika didukung oleh berbagai pihak dan sumber daya yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Boyd, D. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). (2018). *Laporan Tahunan: Program Literasi Digital*. Kominfo.
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2010). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: The role of online skills and internet self-efficacy. *New Media & Society*, 12(2), 309-329.
- Miramur, (2022). Analisis Upaya Guru Dalam Menanamkan Karakter Tanggung Jawab Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Khairani Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Vol.3, No.1* <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/507/374>
- Nurmalasari, Wulandari, (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang, *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer Vol.3, No.2* Februari 2018. Halaman 111
- Saddhono, K., Hasibuan, A., & Bakhtiar, M. I. (2023). Facebook sebagai Media Pembelajaran dalam Proses TISOL untuk Mendukung Kemandirian Mahasiswa Asing di Indonesia. *Jurnal Literasi Digital*, 3(1), 26–34. <https://doi.org/10.54065/jld.3.1.2023.285>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Susanto, A. (2017). Pendidikan anak usia dini. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- UNESCO. (2015). *Global Media and Information Literacy Assessment Framework: Country Readiness and Competencies*. UNESCO Publishing.
- Wiyani, N.A. (2014). Bina karakter anak usia dini: panduan orang tua dan guru dalam membentuk kemandirian dan kedisiplinan anak usia dini. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Yusuf, F., Rahman, H., Rahmi, S., & Lismayani, A. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi, Informasi, Dan Dokumentasi: Pendidikan Di Majelis Taklim Annur Sejahtera. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2, 1–8.