

Literasi Digital dan Etika Bermedia Sosial di Kalangan Remaja

Suci Larasati¹, Riska Octavia Habie^{2*}, Mitra Riani Aisyah³, Moh. Fadel⁴, Rini Sintiawati⁵,

^{1,2,3,4,5} Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Sultan Amai Gorontalo

**Corresponding author*

E-mail: riska@iaingorontalo.ac.id (Riska)*

Article History:

Received: Juni, 2025

Revised: Juni, 2025

Accepted: Juni, 2025

Abstract: *Tingginya penggunaan platform seperti TikTok, Instagram, dan Facebook oleh remaja Indonesia yang belum disertai dengan kemampuan mengevaluasi informasi secara kritis maupun memahami prinsip etika digital. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kesadaran etika bermedia sosial di kalangan remaja. Metode yang digunakan meliputi lima tahap: (1) observasi awal dan pemetaan kebutuhan melalui survei, wawancara, dan diskusi kelompok; (2) penyampaian materi edukasi terkait literasi digital, hoaks dan disinformasi, etika bermedia, cyberbullying, dan manajemen screen time; (3) pelatihan pembuatan konten positif menggunakan aplikasi Canva dan CapCut; (4) kampanye digital remaja melalui pameran mini dan siaran langsung Instagram/YouTube; serta (5) evaluasi melalui pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman literasi digital. Semua peserta berhasil menciptakan konten edukatif. Program ini terbukti efektif dalam mendorong perubahan sikap digital remaja dan layak direplikasi di sekolah lain sebagai model edukasi digital yang berkelanjutan.*

Keywords:

Etika Bermedia Sosial, Literasi Digital, Remaja

Pendahuluan

Saat ini teknologi digital telah berkembang pesat dan membawa perubahan pada kehidupan sehari-hari tidak terkecuali pada remaja di Indonesia. Generasi muda kini dalam berinteraksi dan bersosialisasi tidak terlepas dari platform media sosial seperti Facebook, Instagram, dan juga TikTok. Hal ini akan menjadi masalah ketika kemudahan akses ini tidak diiringi dengan kecakapan literasi dan kesadaran akan etika dalam berinteraksi di media sosial. Keadaan ini akan membuka peluang terjadinya penyimpangan perilaku digital seperti cyberbullying, penyebaran hoaks, ujaran kebencian, serta tindakan menyimpang lainnya di ruang digital (Lubis et al., 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tingkat literasi digital di

Indonesia masih rendah. Meskipun mereka terampil secara teknis namun mereka belum memahami literasi digital sebagai filter informasi, hanya sebatas pengguna media (Mustika Nur Faidah, 2021), belum mampu mengevaluasi informasi secara kritis atau menerapkan prinsip etis dalam berinteraksi secara daring (Shovmayanti et al., 2024), pasif dalam memverifikasi informasi (Mursiyah & Apipah Zachroh, 2024), dan hanya sebagian kecil remaja yang memiliki kemampuan evaluatif terhadap informasi digital (Putri et al., 2024). Keadaan ini akan membuka peluang terjadinya penyimpangan perilaku digital seperti cyberbullying, penyebaran hoaks, ujaran kebencian, serta tindakan menyimpang lainnya di ruang digital (Lubis et al., 2022; Wanda, 2023).

Contoh nyata dari rendahnya kesadaran etis dalam penggunaan platform digital oleh remaja salah satunya adalah fenomena *display of violence*—yaitu penyebaran atau penayangan aksi kekerasan melalui media sosial. Dalam banyak kasus, remaja lebih memilih menjadi penonton pasif daripada melakukan intervensi positif untuk menghentikan tindakan tersebut (Putri & Hamzah, 2024). Sebagian besar remaja di Indonesia kesadarannya masih kurang terhadap etika dalam bermedia sosial, hal ini terlihat dari banyaknya komentar negatif yang dianggap sebagai sesuatu yang wajar. Situasi ini dipicu oleh kurangnya kontrol dan edukasi digital dari orang tua sehingga menyebabkan remaja kecanduan gadget (Prasetya D 2022) serta masih kurangnya pembelajaran mengenai nilai-nilai moral dan kode etik digital menyebabkan keadaan menjadi parah (Suwito & Zamzani, 2019).

Menanggapi permasalahan ini, berbagai pihak seperti keluarga, institusi pendidikan, pemerintah, dan masyarakat perlu secara bersama-sama untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman literasi digital serta etika bermedia di kalangan remaja. Peran edukatif ini dapat dilakukan melalui kampanye literasi digital, pelatihan etika daring, dan penyediaan konten positif yang relevan dengan kehidupan remaja (Nababan, 2023).

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai literasi digital dan etika bermedia sosial kepada remaja, sehingga mereka mampu menjadi pengguna media yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab.

Metode

Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Observasi awal dan pemetaan kebutuhan, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman, pola penggunaan media sosial, serta etika remaja dalam bermedia sosial di lokasi kegiatan. Pada tahap ini tim pengabdian melakukan survei menggunakan Google form, wawancara dengan guru dan juga siswa, dan diskusi kelompok.
2. Materi edukasi, tujuan dari tahap ini adalah untuk memberikan wawasan kepada remaja. Dalam tahap ini Tim memberikan materi edukasi tentang literasi digital, hoaks dan disinformasi di kalangan remaja, etika dan moral digital, cyberbullying dan ujaran kebencian, dampak mengelola digital dan cara mengelola screen time.
3. Pelatihan kreasi konten positif, tahap ini bertujuan untuk memberikan ruang bagi remaja untuk memproduksi konten edukatif yang bermanfaat. Dalam tahap ini tim memberikan bimbingan teknis dalam kelompok kecil dalam menggunakan Canva dan cap cut serta memberikan tantangan kepada peserta membuat video pendek tentang tips etika digital atau cara menghindari hoaks. Selanjutnya konten edukatif diunggah ke media sosial peserta maupun sekolah.
4. Kampanye digital remaja, tahap ini bertujuan untuk menyuarakan kesadaran etika digital dan membangun opini kolektif. Dalam tahap ini tim membuat pameran mini hasil konten peserta serta Live Instagram/YouTube edukatif.
5. Evaluasi, pada tahap ini tim melakukan post test melalui Google form untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari program ini.

Kegiatan dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat pada tanggal 20 sampai 22 Januari 2025 di SMA Negeri 1 Bunta Kabupaten Banggai Provinsi Sulawesi Tengah.

Hasil

Observasi Awal dan Pemetaan Kebutuhan

Pada tahap ini dimulai dengan observasi awal dan pemetaan kebutuhan hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman, pola penggunaan media sosial, serta etika remaja dalam bermedia sosial di lokasi kegiatan. Hasilnya menunjukkan bahwa tingkat literasi digital siswa masih berada pada kategori rendah-menengah. Meskipun sebagian besar siswa mahir secara teknis dalam menggunakan media sosial, kesadaran kritis dan etis mereka masih lemah. Selain itu juga masih terdapat celah dalam edukasi formal mengenai etika digital, baik dari

sekolah maupun lingkungan keluarga.

Materi Edukasi

Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan kesadaran kritis remaja terhadap pentingnya literasi digital dan etika bermedia sosial. Materi disampaikan secara interaktif oleh tim pengabdian menggunakan metode presentasi, video edukatif, permainan kuis dan diskusi kelompok kecil. Masih banyaknya remaja yang belum memiliki kesadaran etika dalam bermedia sosial serta masih kurangnya edukasi dan kontrol orang tua sehingga memberikan materi edukasi diharapkan memberikan dampak positif terhadap pemahaman remaja mengenai dimensi penting dalam literasi digital dan etika bermedia sosial.

Materi edukasi yang disampaikan mencakup Pengenalan Literasi Digital, Hoaks dan Disinformasi di Kalangan Remaja, Etika dan Moral Digital, Cyberbullying dan Ujaran Kebencian, Kecanduan Digital dan Screen Time Management.

Pelatihan kreasi konten positif

Tujuan dilakukannya pelatihan ini agar para siswa sadar akan pentingnya literasi digital dan etika dalam bermedia sosial, meningkatkan keterampilan siswa dalam menciptakan berbagai konten positif yang bersifat edukatif dan inspiratif, mendorong siswa agar menggunakan media sosial sebagai sarana berbagi nilai kebaikan dan kreativitas serta membentuk karakter pelajar yang bertanggung jawab dalam ruang digital. Selanjutnya pada sesi ini juga para siswa di berikan edukasi tentang ciri-ciri membuat konten positif dan bermanfaat, teknik dasar dalam membuat konten foto, video dan desain, serta bagaimana menulis caption yang menarik dan bermakna dengan menggunakan tools seperti Canva, CapCut dan media sosial seperti Instagram, Tiktok dan Facebook dan lain sebagainya. Metode yang digunakan dalam pelatihan kreasi konten positif ini berupa ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi dan praktik langsung serta review karya dan diskusi terbuka.

Kampanye digital remaja

Kegiatan ini bertujuan untuk menyuarakan secara terbuka pentingnya etika digital dan memperluas dampak dari kegiatan edukasi yang telah dilakukan. Kampanye ini dirancang untuk membangun opini kolektif dan partisipasi aktif

siswa dalam menyebarkan konten positif, baik secara langsung maupun melalui platform media sosial yang mereka gunakan sehari-hari. Diharapkan dengan adanya kampanye digital ini siswa mampu menjadi agen perubahan digital di lingkungan sekolah dan komunitasnya. Kegiatan pada tahap ini meliputi: (1) Pameran Mini, yaitu menampilkan 15 karya siswa berupa video pendek, poster digital, dan infografis edukatif; (2) Presentasi Karya Terpilih oleh Siswa; (3) Kampanye Media Sosial dengan Tagar Edukatif, dimana siswa diminta mengunggah konten hasil pelatihan di akun masing-masing menggunakan tagar #EtikaDigitalRemaja, #CerdasDiSosmed.

Evaluasi

Evaluasi ini mengukur efektivitas program secara menyeluruh berdasarkan hasil observasi awal, edukasi materi, pelatihan konten kreasi positif, kampanye digital remaja dan dampak akhir.

1. Observasi awal dan pemetaan kebutuhan, hasilnya yaitu:

- 85% siswa aktif di media sosial lebih dari 3 jam/hari.
- 60% siswa belum memahami sepenuhnya apa itu *hoaks* atau cara memverifikasinya.
- 75% siswa tidak menyadari bahwa komentar negatif/ujaran kebencian dapat berdampak hukum.
- Banyak siswa tidak mengatur privasi akun dan belum paham tentang jejak digital.

Analisis :

- Tingkat literasi digital dasar dan kesadaran etika bermedia masih rendah.
- Perlu pendekatan edukatif yang interaktif dan kontekstual.

2. Materi Edukasi, hasil evaluasi berupa:

- Rata-rata skor post-test meningkat 30% dibandingkan pra-test.
- 90% siswa dapat menjelaskan perbedaan antara *hoaks* dan informasi faktual.
- Diskusi aktif menunjukkan pemahaman terhadap topik etika digital dan privasi.

Analisis :

- Materi edukasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan konseptual.

- Metode interaktif (video, kuis, diskusi) sangat membantu pemahaman.

3. Pelatihan Kreasi Konten Positif, hasil evaluasi berupa:

- 100% peserta berhasil membuat konten (video edukatif, poster digital, caption reflektif).
- 70% konten mencerminkan nilai edukatif dan etika media sosial.
- Beberapa karya terunggah di akun sekolah dan mendapatkan respons positif.

Analisis :

- Peserta mampu menginternalisasi materi melalui kreativitas.
- Ada peningkatan keterampilan teknis dasar (editing, storytelling digital).
- Pelatihan memotivasi peserta menjadi kreator konten, bukan hanya konsumen.

4. Evaluasi dampak akhir dari program pengabdian ini berupa:

- 80% siswa mengaku lebih berhati-hati saat berbagi konten di media sosial.
- 60% siswa mulai menerapkan pengaturan privasi dan berpikir ulang sebelum memposting.
- Beberapa siswa menjadi *peer educator* dan melanjutkan kampanye kecil di sekolah.
- Konten digital peserta dijadikan bahan promosi edukasi literasi digital oleh guru BK/sekolah.

Analisis :

- Terjadi perubahan sikap dan perilaku digital yang positif.
- Program berhasil mengubah siswa dari pengguna pasif menjadi aktor aktif dalam ruang digital.



Gambar 1. Sosialisasi & Pengabdian Masyarakat



Gambar 2. Sosialisasi & Pengabdian Masyarakat



Gambar 3. Sosialisasi & Pengabdian Masyarakat

Diskusi

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih berada pada tingkat literasi digital dasar yang belum menyentuh aspek evaluatif

dan reflektif. Meskipun mereka tergolong mahir secara teknis dalam mengoperasikan media sosial, namun pemahaman terhadap hoaks, etika berkomentar, dan tanggung jawab dalam ruang digital masih terbatas. Materi edukasi yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual remaja. Hal ini tampak dari peningkatan skor post-test serta partisipasi aktif siswa dalam mendiskusikan topik-topik seperti ujaran kebencian dan privasi digital. Selain itu, keterlibatan guru dan suasana belajar yang komunikatif juga turut mendukung terciptanya proses edukasi yang lebih membumi dan sesuai konteks keseharian remaja.

Lebih lanjut, kegiatan pelatihan kreasi konten positif dan kampanye digital memberikan ruang aktualisasi diri bagi siswa untuk menjadi aktor aktif dalam membentuk budaya digital yang sehat. Produksi dan publikasi konten edukatif oleh siswa menunjukkan adanya perubahan peran dari pengguna pasif menjadi kreator yang sadar nilai. Kampanye digital dengan tagar edukatif juga memperkuat aspek kolaborasi, di mana siswa belajar menyampaikan pesan etika digital secara publik dan kolektif. Oleh karena itu, program ini tidak hanya bersifat edukatif tetapi juga transformatif, serta layak dijadikan model pengembangan literasi digital berbasis komunitas di sekolah-sekolah lain.

Kesimpulan

Program ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan kesadaran remaja tentang literasi digital dan etika bermedia sosial. Melalui tahapan-tahapan yang dilakukan pada program ini seperti observasi awal, pemberian materi edukasi, pelatihan kreasi konten positif, serta kampanye digital remaja siswa menunjukkan perubahan yang signifikan, baik dari sisi pemahaman konsep maupun perilaku digital.

Peserta tidak hanya memahami pentingnya verifikasi informasi, privasi, dan etika dalam bermedia sosial, tetapi juga mampu menciptakan konten edukatif yang positif. Program ini membuktikan bahwa remaja mampu menjadi agen perubahan di dunia digital jika diberi pembekalan dan ruang untuk berkarya.

Secara keseluruhan, program ini efektif dan layak untuk direplikasi di sekolah lain, serta dikembangkan lebih lanjut menjadi program berkelanjutan.

Tabel 1. Evaluasi Capaian Program

Aspek	Capaian	Status
Literasi digital dasar	Meningkat signifikan (pra vs post test)	☑ Tercapai
Pemahaman etika	Meningkat dengan baik melalui diskusi	☑ Tercapai
Keterampilan konten	Semua peserta mampu menghasilkan karya	☑ Tercapai
Perubahan perilaku	Terlihat pada sikap, postingan, dan refleksi	☑ Tercapai

Daftar Pustaka

- Faidah, M. N. (2021). Persepsi mahasiswa tentang literasi digital di media sosial. *Journal of Instructional and Development Researches (JIDeR)*, 1(2), 90–99. <https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/view/35>
- Lubis, A. Ya., Mikarsa, H. L., & Andriani, I. (2022). *Mediation of moral disengagement on cyberbullying perpetration influenced by emotional intelligence and anonymity of Indonesian adolescents on social media. Russian Psychological Journal*, 19(4), 231–242. <https://doi.org/10.21702/rpj.2022.4.15>
- Mursiyah, U., Zachroh, S. A., & Baharuddin. (2024). Dampak literasi digital pada generasi Z terhadap komunitas sosial di era digital. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(2),
- Nababan, S. (2023). Digital media literacy strategy for the information disruption era in improving the communication ethics of the Yogyakarta community. *International Journal of Science and Society*, 5(2), 223–232.
- Prasetya, D. (2022). Peran literasi digital keluarga dalam upaya mengurangi kecanduan gawai pada anak. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(1). <https://doi.org/10.46799/jsa.v3i1.377>
- Pratiwi, N. B., Suwito, J., & Zamzani. (2019). The importance of digital literacy in social media for Indonesian netizen. *Seword Pressh*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2286876>
- Putri, C. E., & Hamzah, R. E. (2024). Literasi digital bagi remaja di DKI Jakarta pada fenomena *display of violence* di media sosial. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 7(1), 240–252.

- Putri, M. A., Sari, L. N., & Hidayat, R. (2024). Kemampuan evaluatif informasi digital pada siswa SMA di Indonesia. *Etika Teknologi Informasi*, 1(1).
- Shovmayanti, N. A., Prakosa, F. A., Kurniawan, D., Amalin, K., Ifani, M. Z., Trilestari, L., & Chusna, N. T. (2024). Early adolescents communicative abilities using social media. *SHS Web of Conferences*, 204, 01007. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202420401007>
- Wanda, E. M. (2023). Pengaruh literasi digital pada generasi Z terhadap pergaulan sosial di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Jurnal Sosial dan Teknologi*, 3(12),