

Naskah diterima;
28 September 2024;

Disetujui;
2 November 2024;

Publikasi Online;
Desember 2024;

Korespondensi Penulis:
Muhamad Burhanudin
burhannn252@gmail.com

SOSIALISASI TEKNOLOGI 4.0 TERHADAP REMAJA DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL

Teti Ratnawulan Surtiati, Muhamad Burhanudin, Mila Maulida, Muhammad Arkan Mahendra, Lutfiah Nurul Fazirah Rizka Aulia Ramadhani, Mohamad Rifky Faturohman, Elia Ningsih S, Diana Tanjung, Nabila Dwi Putri, Fadila Anjani Mukti, Deliana Salsa Ayu Anggraeni

*Kelompok 22 Kuliah Kerja Nyata, Universitas Islam Nusantara
Jl. Soekarno Hatta No.530, Sekejati Kec. Buah Batu, Kota Bandung, Jawa Barat 40286*

Abstrak : Kemajuan teknologi 4.0 yang berkembang pesat saat ini bisa dilihat bahkan dirasakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat di Indonesia dengan berbagai lapisan masyarakat dan kategori usia. Begitu halnya mudah diakses dan digunakan remaja tingkat sekolah menengah pertama karena keingin-tahuan yang besar akan menggunakan teknologi. Segmentasi terbesar dari pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang termasuk kedalam kategori remaja, oleh karenanya Pengabdi akan fokus pada remaja yang berusia 12 – 15 tahun yang sedang menempuh pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan Metode Observasi, Wawancara dan Studi Dokumentasi berguna untuk kelangsungan penelitian. Melihat masalah tersebut perlu adanya Kegiatan sosialisasi terhadap literasi digital khususnya kepada remaja sebagai bagian dari komunitas digital. Pencapaian dalam kegiatan sosialisasi ini dapat mendorong dan mempengaruhi persepsi remaja terhadap pengkonsumsian media, filtrasi penggunaan media social, Mengetahui dampak dari penggunaan teknologi dan dapat menggunakan media secara cerdas dengan filtrasi konten negatif di Sosial Media.

Kata kunci: Sosialisasi, Teknologi 4.0, Remaja, Literasi Digital.

Abstract: L The advancement of 4.0 technology that is growing rapidly today can be seen and even felt by people around the world. This technology can already be accessed by various groups of people in Indonesia with various layers of society and age categories. Likewise, adolescents at the junior high school level are easily accessed and used because of their great curiosity about the use of technology. The largest segmentation of internet users in Indonesia are those who fall into the teenage category, therefore Pengabdi will focus on adolescents aged 12-15 years who are studying at Junior High School (SMP). The method used in this research uses a qualitative approach with observation, interview and documentation study methods that are useful for the continuity of the research. Seeing these problems, there is a need for socialisation activities on digital literacy, especially to teenagers as part of the digital community. Achievements in this socialisation activity can encourage and influence adolescents' perceptions of media consumption, filtering the use of social media, knowing the impact of using technology and being able to use media intelligently by filtering negative content on Social Media.

Keywords: Socialization, Technology 4.0, Teenagers, Digital Literacy

Pendahuluan

Teknologi 4.0 berkembang dengan pesat dan berdampak pada banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Agar siswa dapat bersaing di masa depan, penting bagi mereka untuk memahami dan menggunakan secara bijak teknologi di era digital ini. Revolusi industri 4.0, atau revolusi industri global keempat, merupakan tahapan perkembangan yang terjadi di dunia saat ini seiring dengan mulai berperannya teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Generasi yang mampu, berkualitas, dan mampu bersaing secara internasional serta memahami kemajuan

teknologi sangat penting bagi masa depan suatu bangsa. Dengan demikian, daya saing bangsa dalam menghadapi persaingan global yang disebabkan oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi diharapkan dapat ditingkatkan melalui dukungan dan fungsi pendidikan.

SMP Al Amin sebagai lembaga Pendidikan di Desa Sukarame yang berkomitmen untuk mencetak generasi muda yang berdaya saing, menyadari pentingnya memperkenalkan dampak teknologi kepada siswa. Namun, pemahaman tentang dampak teknologi di kalangan siswa SMP masih terbatas. Hal tersebut merupakan salah

Citation (APA Style): Teti Ratnawulan Surtiati, Muhamad Burhanudin, Mila Maulida, dkk (2024). *Sosialisasi Teknologi 4.0 Terhadap Remaja dalam Meningkatkan Literasi Digital*. <https://ojs.idipri.or.id/index.php/ngabdimas/issue/view/20>

satu permasalahan yang ada di SMP Al Amin jika dibiarkan tanpa adanya pendampingan akan memunculkan permasalahan baru yang fatal. Remaja di SMP Al Amin juga minim literasi digital hal ini disebabkan karena kurangnya pengawasan dan pembelajaran tentang literasi digital. Ada pun penggunaan digital lebih dominan dipakai untuk bermain social media.

Sejumlah besar program berita dan hiburan diekspos oleh media arus utama. Selain itu, terdapat sedikit pengawasan terhadap penyiaran publik, sehingga perlu meminimalkan program yang tidak berguna seperti materi pornografi dan media massa lainnya yang memberikan program yang kurang mendidik bagi siswa. Perkembangan karakter anak-anak Indonesia yang menonton program-program tersebut selanjutnya dipengaruhi oleh isu ini. Siswa di SMP Al Amin khususnya, meskipun aksesnya terbatas (khususnya di daerah pedesaan), menunjukkan minat yang tinggi. Siswa SMP Al Amin dikenal karena rasa ingin tahunya, menyukai hal-hal baru, dan menyukai hiburan. Ciri-ciri tersebut menyimpulkan bahwa mendidik siswa SMP Al Amin sangatlah penting, terutama dalam memilih acara hiburan dan mengonsumsi media sebagai bentuk aktualisasi diri.

Untuk mewujudkan hal ini, diperlukan identifikasi calon kelompok sasaran yang mempunyai kapasitas untuk bertindak sebagai agen perubahan, yang memungkinkan mereka membawa perubahan baik bagi diri mereka sendiri maupun masyarakat di sekitar mereka. Hal ini menyebabkan terpilihnya remaja berusia 12 hingga 15 tahun sebagai sasaran kegiatan, yaitu siswa sekolah menengah pertama. Remaja dipandang sudah berada pada usia yang mampu mengolah informasi dan materi yang ditawarkan karena berada pada fase pencarian identitas dan informasi. Hal ini membuatnya dianggap sebagai pendekatan yang lebih berhasil. Pada usia ini juga anak – anak remaja memiliki kemampuan melakukan penilaian mandiri.

Seringkali siswa hanya menyalin dan menempelkan materi dari internet tanpa benar-benar mengasimilasinya karena sangat mudah untuk dilakukan. Sebenarnya, penting untuk menekankan keterampilan berpikir kritis dan kreatif selama proses pembelajaran. Berdasarkan konteks tersebut, diadakan sesi sosialisasi yang membahas dampak Teknologi 4.0 dan literasi digital dalam menciptakan generasi emas masa depan serta membekali masyarakat dengan pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan untuk mengarungi

era digital saat ini. Sosialisasi ini diharapkan dapat berfungsi sebagai platform untuk mendidik siswa lebih banyak tentang dampak dan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Penggunaan media sosial oleh remaja harus disaring untuk memastikan penggunaan platform tersebut dengan baik.

Dengan jelas terlihat urgensi terhadap literasi digital dan mengetahui dampak teknologi bagi siswa di daerah tertinggal dapat disebabkan oleh beberapa factor, diantaranya:

1. Siswa membutuhkan kemampuan berpikir kritis, mengekspresikan diri dan berpartisipasi di dunia maya atau media social.
2. Media online memengaruhi kita dalam mempersepsikan sesuatu dan mengubah perilaku sesuai dengan tontonan atau konten yang ada di media online tersebut.

Terkait dengan isu – isu yang terjadi yang bersumber dari media sosial melihat dari berbagai identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak informasi atau konten di media social yang sangat beragam.
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap pentingnya filtrasi isi yang ada di informasi atau konten.
3. Minimnya aturan dari lembaga yang berwenang terkait informasi dan konten media yang bisa mempengaruhi anak – anak dan remaja.

Dengan adanya masalah tersebut pengabdian ini mempunyai tujuan dari masalah tersebut sebagai berikut:

1. Memberikan pemahaman mengenai dampak positif dan negatif.
2. Mengetahui penilaian siswa tentang konten media social.
3. Memberikan pemahaman mengenai literasi digital dan membuka pengetahuan tentang filtrasi konten media yang negatif.

Adapun pengabdian ini juga diharapkan dapat meninjau segi manfaatnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa peserta sosialisasi akan mendapatkan pemahaman tentang bagaimana menggunakan media secara sehat.

2. Dampak secara umumnya adalah siswa dapat menggunakan media secara cerdas dan mampu filtrasi konten media social agar siswa tidak terpengaruh isi dari konten media tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti memutuskan untuk melakukan “Sosialisasi Teknologi 4.0 Terhadap Remaja Dalam Meningkatkan Literasi Digital di SMP Al Amin Desa Sukarame ”

Tinjauan Pustaka

Literasi digital merupakan konsep dan praktik yang diperkenalkan di website codingstudio.id. Menekankan pada kemampuan pengguna media digital dalam melakukan proses mediasi pada media digital selain kemampuan penguasaan teknis. Lebih lanjut, literasi digital diharapkan dapat mengurangi frekuensi kejahatan online atau yang sering disebut dengan cybercrime.

Buku Literasi Digital sebagai Keterlibatan dalam Budaya Online yang semakin pesat memuat kutipan-kutipan terkait komponen literasi digital. Menurut Steve Wheeler (2012), jejaring sosial, transliterasi, menjaga privasi, dan mengelola identitas digital merupakan beberapa komponen yang membentuk literasi digital.

Selain itu, literasi digital merupakan cara berpikir alternatif. Bawden (2001) menawarkan perspektif segar tentang literasi digital yang didasarkan pada literasi informasi dan komputer. Ketika mikrokomputer semakin banyak digunakan di industri dan masyarakat sepanjang tahun 1980an, terjadi peningkatan dalam literasi komputer. Pada tahun 1990an terjadi peningkatan literasi informasi karena teknologi informasi jaringan mempermudah pertukaran dan pengorganisasian pengetahuan.

Dimulai dengan situs addpinter.com, manfaatnya adalah teknologi telah memfasilitasi akses pengetahuan dan informasi yang lebih cepat. Hal ini memudahkan akses terhadap berbagai informasi online bagi pendidik dan siswa. Namun, penting juga untuk mempertimbangkan kelemahan kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Siswa yang terlalu bergantung pada teknologi mungkin menjadi kurang produktif dan lesu. Misalnya, ketika anak-anak lebih suka menghabiskan waktunya di media sosial atau bermain game dibandingkan belajar. Penggunaan teknologi yang berlebihan juga dapat berdampak buruk pada kemampuan siswa untuk fokus selama kelas. Selain itu,

kemajuan teknologi juga menyebabkan munculnya permasalahan baru seperti plagiarisme.

Segala informasi segera diberikan kepada pengguna internet di dunia maya ketika mereka mempunyai akses terhadap internet. Banyak situs dan aplikasi jejaring sosial, khususnya di bidang komunikasi, bermunculan berkat internet. Media sekarang dapat digunakan oleh pengguna untuk bersosialisasi, berkomunikasi, dan menyebarkan informasi (Suri, 2019) karena pertumbuhan platform social media contohnya seperti WA, FB, Instagram, dan Twitter serta situs web di ruang komunikasi. Menurut Awan, lima atribut kepribadian pengguna internet—keterbukaan, kewaspadaan, ekstraversi, kemampuan bersosialisasi, dan neurotisme—berdampak pada cara organisasi radikal berinteraksi dengan anggotanya secara online. Penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan masyarakat berkembang pesat di era globalisasi (Juwita, 2015). Internet memungkinkan orang untuk memenuhi semua kebutuhan mereka, termasuk keinginan untuk bersosialisasi, mempelajari hal-hal baru, dan memenuhi kebutuhan mereka akan aktivitas rekreasi seperti media sosial (Solihah, 2015). Munculnya revolusi industri keempat membawa perubahan pada kriteria kemampuan sumber daya manusia (SDM). Hal ini merupakan dampak dari penyebaran teknologi digital yang memerlukan keterampilan khusus yang berbeda dari yang dibutuhkan pada masa Revolusi Industri sebelumnya.

penggunaan internet secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif pada remaja, termasuk meningkatkan kecemasan, kesedihan, depresi, kesulitan mengatur waktu, gangguan tidur, isolasi social, ketidakjujuran dan perubahan mood. Penting untuk remaja menggunakan internet secara bijak dan mampu menyadari pengaruh dari internet untuk masa depan.

Metode

Pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipasi aktif masyarakat (PAR) dengan lokasi penelitian di SMP Al Amin Desa Sukarame. Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian sebagai berikut;

1. Perencanaan (persiapan awal); (a) Identifikasi kebutuhan dengan melakukan survei kecil atau wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui tingkat literasi digital mereka. (b) Penentuan tujuan dengan menentukan fokus materi, seperti keamanan digital, pemanfaatan internet, kecerdasan buatan, dan dampak

teknologi 4.0 terhadap kehidupan remaja. (c) Penyusunan materi melalui menyiapkan bahan sosialisasi dalam bentuk presentasi, video edukatif, modul, atau infografis (d) Koordinasi dengan sekolah untuk mengajukan izin dan berkoordinasi dengan pihak sekolah mengenai waktu dan teknis pelaksanaan kegiatan.

2. Pelaksanaan kegiatan; (a) Pembukaan dan *ice breaking*, awali kegiatan dengan pengenalan, kuis ringan, atau diskusi singkat untuk menarik perhatian siswa. (b) Penyampaian materi dengan menjelaskan konsep teknologi 4.0 (*AI, IoT, Big Data, Cloud Computing, dll.*) dengan contoh yang relevan bagi remaja. (c) Memaparkan manfaat dan risiko digital, seperti keamanan siber, jejak digital, *cyberbullying*, dan hoaks. (d) Menunjukkan cara memanfaatkan teknologi secara positif, seperti belajar online, coding dasar, dan media kreatif. (e) Interaksi dan Tanya Jawab, mendorong siswa untuk aktif bertanya dan berdiskusi agar lebih memahami materi, (f) Simulasi atau Praktik dengan mengajak siswa mencoba langsung platform edukatif digital, membuat konten kreatif, atau simulasi deteksi berita hoaks.
3. Evaluasi; (a) Evaluasi dan umpan balik melalui kuis atau tes singkat dengan menggunakan kuis online atau pertanyaan lisan untuk mengevaluasi pemahaman siswa. (b) Diskusi dan refleksi dengan mengajak siswa untuk berbagi pendapat tentang dampak teknologi dalam kehidupan mereka. (c) Kuesioner umpan balik untuk mengumpulkan pendapat siswa tentang efektivitas sosialisasi dan aspek yang bisa diperbaiki

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh Mahasiswa KKN yaitu melakukan observasi ke SMP Al-Amin untuk memahami kebutuhan terkait teknologi dan minat siswa terhadap literasi digital. Observasi tersebut dilakukan dengan cara wawancara kepada Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa. Hasil dari observasi tersebut kemudian dianalisis untuk memetakan kebutuhan sebenarnya, permasalahan, serta harapan dari sekolah dan siswa untuk pengembangan literasi digital yang tepat.

Setelah itu Mahasiswa KKN melakukan pengumuman kepada siswa dan guru mengenai jadwal pelaksanaan kegiatan, serta melakukan

koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyiapkan tempat pelaksanaan kegiatan, dan memastikan ketersediaan perlengkapan kegiatan seperti projector dan bahan pendukung lainnya.



Gambar 1. Sosialisasi di SMP Al Amin

Kemudian Mahasiswa KKN melakukan kegiatannya setelah koordinasi dengan pihak sekolah. Dalam pelaksanaan kegiatan tersebut mahasiswa KKN membahas pengaruh teknologi 4.0 terhadap remaja, dan membahas penjelasan tentang literasi digital. Setelah pelaksanaan kegiatan selesai Mahasiswa KKN melakukan evaluasi dan pelaporan terhadap pelaksanaan kegiatan melalui dokumentasi.



Gambar 1. Antusiasme Peserta Mengikuti Kegiatan

Hasil dan Dampak

Hasil dan Dampak diadakannya pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Dampak Teknologi 4.0 dan Literasi Digital, di SMP Al-Amin ini sebagai berikut;

1. Pemahaman siswa mengenai dampak positif dan negatif teknologi meningkat. Mereka dapat memahami manfaat teknologi sekaligus risikonya.
2. Literasi digital siswa mengalami peningkatan, terutama dalam hal informasi, keamanan data pribadi, dan penggunaan media sosial.
3. Siswa memiliki keterampilan dasar dalam

menggunakan teknologi seperti mengedit foto dan video secara kreatif.

4. Terjadi peningkatan minat dan kreativitas siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk berbagai keperluan, seperti belajar atau berbagi informasi.
- 5.
6. Siswa dapat media sosial dengan bijak dan aman bagi perkembangannya.
7. Terciptanya generasi muda yang melek teknologi dan mampu bersaing di era digital.
8. Meningkatnya kualitas pembelajaran di sekolah karena penggunaan teknologi sebagai pendukung proses belajar mengajar.
9. Berkembangnya keterampilan hidup siswa seperti kemandirian, literasi, kerjasama tim, dan kewirausahaan melalui penggunaan teknologi.
10. Meningkatnya minat baca dan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi digital di sekolah dan masyarakat.
11. Terciptanya generasi muda Sukarame yang unggul dan berdaya saing. Sosialisasi ini menjadi langkah awal menuju tujuan tersebut.,

Pembahasan

Dalam kaitannya dengan kemajuan literasi digital, dunia digital mungkin akan melahirkan dua kubu yang berlawanan. Terdapat kemungkinan dan permasalahan yang terkait dengan pertumbuhan teknologi digital dan akses informasi digital. Kekhawatirannya mencakup fakta bahwa terdapat lebih dari 70 juta anak muda di Amerika Serikat yang menggunakan internet. Hampir lima jam sehari dihabiskan mereka menjelajahi internet di laptop, desktop, atau ponsel. Tentu saja banyak pihak yang khawatir dengan meningkatnya penggunaan internet oleh generasi muda, dan statistik menunjukkan bahwa rata-rata 25.000 anak muda Indonesia terpapar informasi pornografi setiap hari (Republika, 2017). Belum lagi perilaku online yang merugikan, seperti penyebaran ujaran kebencian, kefanatikan, dan berita palsu di media sosial.

Orang tua menghadapi banyak kesulitan dalam membesarkan anak-anak di abad ke-21 yang melek digital, dan mereka mempunyai tanggung jawab yang besar dalam hal tersebut (Kemendikbud, 2017). Namun, seiring berkembangnya dunia digital, dunia digital menawarkan peluang bagi berbagai

pemangku kepentingan, termasuk orang tua dan remaja. Potensi ini dapat memberikan dampak yang menguntungkan bagi dunia digital, misalnya dengan mengembangkan e-commerce dan pilihan bisnis lainnya yang telah membawa kesuksesan bagi beberapa individu yang telah memanfaatkan peluang bisnis online. Sektor pendidikan juga terkena dampak dari perkembangan teknologi jaringan, karena sistem pembelajaran online mulai digunakan untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran.

Selain itu, semakin banyak pula pekerjaan yang memanfaatkan dunia digital, seperti di bidang analisis media sosial, pembuatan konten YouTube, angkutan umum online, dan lain sebagainya. Kemajuan media sosial dan teknologi semakin memudahkan individu untuk berinteraksi dengan cepat dan mudah. Media social berperan penting dalam penyebaran informasi saat ini. Oleh karena itu, generasi digital didorong untuk lebih kuat menggunakan media digital dan lebih aktif di platform media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, dan Path. Generasi ini cenderung berpikir lebih kritis dan tegas, serta transparan dan lantang dalam berpikir. Mereka suka berekspresi secara bebas di media sosial dan tidak menyukai pembatasan atau peraturan. Mereka menjadi teman setia perangkat komunikasi seperti ponsel cerdas, tablet, dan PC pintar lainnya. Meskipun mereka terlihat tertutup dan autis, otak mereka sebenarnya sedang menyelidiki aspek lain dalam kehidupan, yaitu dunia maya.

Akibatnya, tantangan terkait digitalisasi dihadapi oleh masyarakat di semua tingkatan. Saat ini, media dan teknologi yang terus berkembang membuat banyak orang sulit membayangkan kehidupan tanpa internet. Segala sesuatu mulai dari sosialisasi hingga interaksi sehari-hari hingga komunikasi dilakukan melaluinya, dan orang-orang sering kali terjebak di dalamnya tanpa menyadarinya. Dengan dimulainya abad ke-21, rumah telah menjadi pusat budaya multimoda yang mencakup layanan informasi, audiovisual, dan telekomunikasi (Livingstone, 2002: 1). E-commerce, game online, e-learning, belanja internet, dan dunia maya lainnya ada di sekitar kita. Hal ini membuat kita bertanya-tanya bagaimana kedepannya generasi muda yang tumbuh di era kemajuan teknologi yang pesat ini. 'Generasi digital', anak-anak di 'era informasi', 'kutu buku komputer', 'orang-orang tak berdosa di Internet', 'celah digital', dan 'peselancar yang kecanduan' merupakan topik dugaan, menurut Livingstone (2002). Ide-ide di atas menunjukkan

betapa masyarakat sudah terbiasa hidup secara virtual. Orang-orang percaya bahwa karena mereka dapat menyelesaikan segala sesuatu walaupun hanya dengan duduk di depan komputer atau bermain smartphone, mereka tidak perlu lagi keluar kamar untuk berinteraksi dengan teman, dunia luar, dan orang lain. orang yang sebenarnya. Kecenderungan ini juga mempengaruhi anak-anak remaja, karena mungkin berdampak pada pola pikir dan perilaku mereka.

Meningkatnya insiden kekerasan di media dan meningkatnya frekuensi penipuan di masyarakat menimbulkan pertanyaan tentang kesehatan mental dan perkembangan remaja. Dalam hal ini, anak perempuan dan laki-laki berusia antara 13 dan 18 tahun dianggap sebagai anak remaja. Dampak kemajuan teknologi terhadap Pendidikan, gaya hidup, keluarga, perdagangan, dan bahkan budaya inilah yang membuatnya begitu menarik. dimana batas antara kehidupan pribadi dan publik dalam masyarakat mungkin menjadi semakin kabur akibat teknologi. Facebook mendorong pengguna untuk berbagi atau mengungkapkan pemikiran mereka dengan menanyakan “Apa yang Anda pikirkan?” Tanpa disadari, perasaan—yang terkadang tidak pantas untuk dikonsumsi publik—mau tak mau dikomunikasikan kepada orang lain. Seiring waktu, anak-anak ini menjadi kecanduan terhadap cara berekspresi ini. Mereka lebih memilih menceritakan hal tersebut kepada “teman barunya” dibandingkan mengungkapkannya kepada kerabat, teman, atau pihak terkait lainnya.

Remaja berusia antara 6 dan 17 tahun ditemukan menggunakan media setidaknya selama lima jam sehari dalam sebuah penelitian tahun 1990 yang diteliti oleh Sonia Livingstone dan Moira Bovill. Sisanya sebesar 46% digunakan untuk membaca, bermain game, menonton film, mendengarkan musik, dan menonton televisi (Osgerby, 2004). Selain menjadi penghubung kehidupan sosial dan budaya remaja, media berperan penting juga dalam membentuk persepsi kita terhadap remaja sebagai generasi tersendiri (Osgerby, 2004). Selain media elektronik lainnya di rumah, remaja saat ini setidaknya memiliki satu komputer dan sebuah ponsel untuk keperluan pribadi. Salah satu benda yang tidak dapat dipisahkan adalah telepon genggam. Ketergantungan dan kebiasaan remaja dalam menggunakan ponsel pintar sudah tidak bisa dipungkiri lagi karena kemajuan teknologi komunikasi dan beragamnya penyedia materi. Kehidupan sosial remaja nampaknya sudah mengadopsi budaya telepon seluler. Dengan

kata lain, seiring kemajuan teknologi, literasi media digital remaja meningkat sebagai proses pembelajaran bagaimana menggunakan media secara bijaksana. Tujuan jangka panjang PBB di bidang pendidikan dan kebudayaan juga mencakup literasi media digital. Selain itu, literasi digital merupakan komponen kunci dari Peta Batang Masa Depan Pendidikan UNESCO 2015–2010.

Literasi digital berkembang menjadi acuan pengetahuan yang dipadukan dengan teknologi informasi. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya literasi bagi masyarakat untuk memahami seluruh manfaat media digital, dan mereka juga perlu menyadari hambatan yang dapat menghalangi masyarakat untuk mempelajari cara menggunakan media digital. Para pemateri memasukkan lebih banyak pendekatan dan teknik ilustratif dalam penjelasan mereka, sehingga lebih menyesuaikan dengan pemahaman literasi media digital di kalangan pelajar, khususnya pelajar perempuan. sedang dikonsumsi oleh masyarakat umum. Ujaran kebencian dan hoaks di era industri Ketidakesuaian media dalam menyebarkan informasi yang tidak dapat diandalkan dan kemajuan 4.0 semakin mendorong masyarakat pada kondisi ketidaktahuan. Bagi yang memanfaatkan media digital, ada beberapa manfaatnya. Mendapatkan informasi melalui media digital sangatlah mudah, cepat, dan bermanfaat karena dapat dilakukan kapan saja dan dari mana saja. Kedua, informasi disajikan dalam berbagai cara melalui media digital yang efektif, efisien, dan terdiversifikasi. Ketiga, pengelolaan ruang akses tentunya akan lebih hemat karena pengoperasian media digital tidak memerlukan lahan yang luas dan terbuka. Keempat, media digital memfasilitasi komunikasi dua arah dalam proses komunikasi, yang dalam hal ini mempermudah penyampaian ide dan pesan dengan cara yang mudah dipahami dan efektif. Sikap remaja mengenai konsumsi media seharusnya berubah sebagai akibat dari literasi media digital, sehingga memungkinkan mereka untuk memanfaatkan media digital dengan lebih bijaksana.

Menurut Riswanto (2013), ada tiga setting metode literasi digital dalam bukunya. Pertama, konteks perlindungan, yang menyatakan bahwa ruang online perlu dijaga dengan cara yang mengontrol arus informasi dan penggunaan internet agar penggunaannya tidak menyimpang dari norma, khususnya anak-anak dan remaja yang rentan terpapar materi yang tidak diinginkan. Saat ini, Indonesia mengikuti strategi tersebut,

dengan beberapa aturan UU ITE yang mengatur arah dan perputaran ranah internet Indonesia. Pemerintah akhir-akhir ini fokus pada legislasi hoaks, penyaringan materi perjudian dan pornografi, serta pengembangan internet yang baik. Kedua, menyoroti kemahiran teknis dalam eksplorasi dunia maya dalam kerangka metode instrumental. Pendekatan pemberdayaan, yang melihat internet sebagai platform untuk memberdayakan penggunaannya sesuai dengan kebutuhan unik mereka, merupakan konteks ketiga. Pengguna internet diberikan kebebasan untuk menggunakan internet sesuai dengan kebutuhan dan kepentingannya melalui strategi pemberdayaan ini.

Hal ini dimaksudkan agar semakin banyak pengguna internet yang memanfaatkan media digital untuk tujuan artistik, kognitif, dan pendidikan sehingga peraturan ketat yang mengatur aliran dan penggunaannya menjadi tidak diperlukan. Namun, hanya masyarakat yang memiliki literasi dan kesadaran digital yang tinggi yang dapat menggunakan strategi pemberdayaan ini. Pengguna internet harus mampu memverifikasi dan memeriksa ulang informasi tentang akuntabilitas dan keakuratan, serta membaca artikel berita secara kritis dan skeptis, serta menolak untuk langsung menganggap materi tersebut begitu saja.

Selain mengedukasi audiens mengenai literasi media digital pada akhir proyek layanan, para pembicara memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan pemikiran mereka dan mengajukan pertanyaan yang bijaksana, seperti apa tujuan media sosial. Banyak organisasi percaya bahwa remaja dapat menjadi melek media dengan sendirinya dan tidak bergantung pada bantuan dari luar. Peran remaja dalam masyarakat yang lebih maju saat ini mengharuskan mereka untuk memperoleh pemahaman yang cangguh tentang media baru sambil tetap menjaga norma-norma sosial. Jenkins (2009) menyebutkan tiga kelemahan sudut pandang ini: 1. Kesenjangan partisipasi. Tidak semua generasi muda memiliki akses atau kesempatan yang sama untuk menggunakan alat media baru. 2. Masalah transparansi. Remaja diharapkan untuk secara aktif mempertimbangkan dan mengartikulasikan pembelajaran yang mereka peroleh dari penggunaan media. 3. Kesulitan etis.

Diyakini bahwa remaja secara alami dapat membentuk standar moral yang diperlukan untuk menavigasi berbagai konteks sosial. Oleh karena itu, literasi remaja terhadap media modern harus

dimulai dengan fokus pada tiga bidang tersebut. Menurut Jenkins (2009), ada banyak tahapan literasi media baru: Literasi budaya di media cetak 1. Remaja paling tidak bisa menulis dan membaca di media cetak. Langkah pertama untuk meningkatkan kemampuan budaya cetak adalah dengan menulis blog, buku harian, menyalurkan pemikiran, dan menanggapi komentar orang lain.

Untuk tujuan mengonsumsi media baru, literasi media konvensional menjadi “indera penglihatan”. 2. Kapasitas untuk melakukan investigasi. Keterampilan kedua yang diperlukan adalah kemampuan memperoleh buku dan artikel, mengumpulkan dan mengevaluasi data, membedakan antara pandangan dan fakta, dan membangun argumen. Bahasa menghadirkan dunia kepada kita melalui simbol-simbol yang tidak terbatas pada makna tingkat pertama. Remaja yang mampu melakukan penelitian adalah remaja yang kompeten secara analitis, mampu “membaca” berbagai hal selain melek huruf. 3. Kemahiran teknis. mencakup pemahaman teknis penggunaan media baru serta kemampuan media digital meliputi penandatanganan, pencarian, penyuntingan, dan penyuntingan. Seseorang tidak boleh menganggap remeh keahlian teknis. Kecepatan perkembangan teknologi menyebabkan kemampuan pengoperasian media menyesuaikan pada tingkat yang lebih cepat. Selain memiliki tingkat kemahiran teknis yang tinggi, seseorang juga perlu memahami persyaratan layanan yang sering dimiliki oleh platform media baru, seperti Facebook. 4. Kajian media. Literasi remaja juga bergantung pada pemahaman operasi media, ekonomi media, politik media, dan bidang terkait lainnya. Sebenarnya komunikatilah yang menciptakan mediumnya.

Dalam hal ini, proses sosialisasi seputar literasi media digital berfungsi sebagai wadah untuk menawarkan berbagai referensi untuk membantu sekolah diutamakan remaja dalam memahami media digital. Hal ini juga bisa menjadi informasi penting yang dapat dimanfaatkan sekolah untuk mengintegrasikan konsep literasi media digital ke dalam kurikulum mereka. Literasi digital jelas diposisikan berdasarkan penjelasan konseptual, historis, dan dimensional yang telah diberikan di atas. Kapasitas remaja untuk berinteraksi dengan media digital termasuk mengakses, memahami, berbagi, memproduksi, dan bahkan memperbarui konten dapat ditingkatkan dengan mengembangkan kemampuan penggunaan yang bertanggung jawab. Ini akan membantu mereka

dalam membuat pilihan yang lebih baik dalam hidup mereka. Remaja dan masyarakat luas dapat memanfaatkan media digital untuk tujuan konstruktif jika mereka memiliki kemampuan tersebut.

Kesimpulan

Singkatnya, literasi digital memungkinkan individu mendapatkan, mengatur, dan memahami berbagai macam informasi yang berguna untuk meningkatkan kualitas hidup di berbagai bidang diantaranya bidang kesehatan, keluarga, dan perawatan anak. Selain itu, individu dapat mengungkapkan tujuannya melalui saluran tertentu untuk terlibat dalam kehidupan sosial, kenegaraan, dan politik. Masyarakat dapat menggunakan media digital untuk menyampaikan pandangan dan pemikirannya demi keadilan tanpa merugikan orang lain. Pendidikan sejak dini mengenai ciri-ciri media modern terhadap remaja yang menggunakannya diyakini dapat mengurangi dampak buruk yang ditimbulkannya. Kemampuan remaja untuk menjaga privasi dan meningkatkan identitas mereka bergantung pada tingkat literasi dan sikap mereka terhadap media modern.

Daftar Pustaka

- Coding.studio.id 2023. [Online]. Available: <https://codingstudio.id/blog/literasi-digital-adalah/> [Diakses 15 September 2024]
- Nuly Meilinda, Febrimarani Malinda dan Sari Mutiara Aisyah “Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas)” Volume 4 No.1 Juni 2020
- Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures. (Wheeler,2012) “tambah pintar.com” 2023. [Online]. Available : <https://tambahpinter.com/dampak-positif-dan-negatif-perkembangan-teknologi-di-bidang-pendidikan/> [Diakses 15 September 2024]
- Anxiety and Sleep Deprivation: These Are The Side Effects Of Internet Addiction In Children and Teens. (Parent Circle 2022)
- Art, Silverblatt. 1995. *Media Literacy: Key To Interpreting Media Messages*. Publisher: Preager. USA.
- Baran, Stanley J. dan Dennis K. Davis. 2010. *Teori Komunikasi Massa Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan*. Jakarta: Salemba Humanika. Century. Illinois: Mac Arthur Foundation. Livingstone, Sonia. 2002. *Young People Media*. London: Sage Publications.
- Potter, W.J. (2005). *Media Literacy*. Upper Sadler River, NJ: Prentice Hall.
- Riswanto, Purji. 2013. *Model-Model Gerakan Literasi Media dan Pemantauan Media di Indonesia*.
- Merry Fridha dan Fitri Norhabiba, “Edukasi Literasi Digital Pada Reaja dalam Menangkal Cyber Bullying”, *Jurnal Abadibas* Vo.2 no.4(2021)
- Rena, Dwi Fitri, Atika, “Penerapan literasi digital dalam pembelajaran Pendidikan agama islam di SMP Negeeri 13 Kota Malang” *Universitas Islam Malang* vol.8 no.3 (2023)
- Benediktus, Pranata, Melida dan Elita Modesta, “Kompetensuliterasi digital siswa dalam pembelajaran daring di SMP Negeri 2 Kabanje”, *Universitas Mothodist Indonesia* Vol.14 No.1 (2023)
- Anggun Wahyuni, Nurratri Kurnia Sari, Tri Sutrisno, “Pengaruh literasi digital terhadap kemandirian belajar siswa sekolah dasar negeri 02 ngadiluwih kecamatan matesih kabupaten karanganyar tahun 2020/2021” *Universitas veteran bangun nusantara sukoharjo*.
- Nuria Milga yusuf, Intan Putri Cahyani , Garcia Krisnandi Nathanae “Pengaruh tingkat literasi digital terhadap pengelolaan privasi komunikasi remaja dalam peer group (Survei pada siswa MA Usb Filial Man Batam)”, *Universitas pembangunan nasional veteran Jakarta* Vol.10 No.2 (2022).
- Assyifa Salsabilla Amalia “Meningkatkan Minat Membaca Peserta Didik dengan Menggunakan Aplikasi Wattpad di Era Digital pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang”, *Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tanggerang Selatan, Indonesia*(2024).
- Kintoko, Ferani Mulianingsih, “Membangun Karakter peserta didik SMP Bangka Barat melalui literasi digital di tengah Pendidikan abad 21”, *Universitas PGRI Yogyakarta & Universitas Negeri Semarang*. Vol.12 No.1 (2022).
- Leni Sri Mulyani, Chevi Aridana, Sri M Mulyaningsih “Sosialisasi Literasi Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Penggunaan Media Digital Bagi Siswa SMPN I Limbangan Garut Pada Abad 21Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila”, *Institut Pendidikn Indonesia Garut*. Vol.2 No.2 (2023).