

**Penguatan Literasi Media Sebagai Strategi Meningkatkan Kesadaran
Digital dalam Berkomunikasi Siswa SMK Triguna Utama Syarif
Hidayatullah**

1) Nabila Sekar Arum Hasanah, 2) Novita Intan Sari

1,2 Afiliasi Dosen Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Pamulang

dosen03114@unpam.ac.id, dosen03136@unpam.ac.id

Abstrak

Perkembangan pesat teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam cara berkomunikasi, terutama kalangan pelajar. Kebermanfaatan dan dampak positif dari perkembangan teknologi informasi dan media digital beriringan dengan munculnya tantangan besar yang dihadapi. Kurangnya literasi media dapat membawa dampak negatif bagi siswa, baik dalam hal pola pikir, kebiasaan, maupun kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja yang semakin bergantung pada teknologi. Distraksi dari media sosial serta kurangnya literasi menjadi hal yang dipandang perlu dalam mencapai komunikasi yang efektif dan beretika. Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dalam tema penguatan literasi media bertujuan agar terciptanya budaya literasi media yang lebih sehat di lingkungan sekolah dan masyarakat luas, khususnya SMK Triguna Utama Syarif Hidayatullah. Melalui kegiatan sosialisasi pemahaman dasar konsep literasi media dan pelatihan interaktif, siswa tidak hanya menjadi peserta yang aktif. Ketertarikan siswa terhadap topik yang dibahas menjadi indikator bahwa siswa mulai menyadari pentingnya memahami literasi media secara lebih mendalam. Pelatihan interaktif yang dikemas dalam permainan "*hoax hunter*" memberikan simulasi nyata kepada siswa dalam berpikir kritis, memverifikasi setiap informasi yang didapat, dan berdiskusi untuk menentukan kebenaran informasi. Kegiatan ini menjadi ruang temu yang bermakna antara dunia akademik dan pendidikan vokasional, dimana ilmu pengetahuan dikemas secara aplikatif untuk menjawab tantangan komunikasi di era digital.

Kata kunci: Literasi Media, Kesadaran Digital, dan Sosialisasi.

Abstract

The rapid development of digital technology has brought significant changes in the way people communicate, especially among students. The benefits and positive impacts of the development of information technology and digital media go hand in hand with the emergence of major challenges faced. Lack of media literacy can have a negative impact on students, both in terms of their mindset, habits, and readiness to face an increasingly technology-dependent world of work. Distraction from social media and lack of literacy are seen as necessary in achieving effective and ethical communication. The Community Service Program (PKM) in the theme of strengthening media literacy aims to create a healthier media literacy culture in the school environment and the wider community, especially SMK Triguna Utama Syarif Hidayatullah. Through socialization activities of basic understanding of media literacy concepts and interactive training, students are not only active participants. Students' interest in the topics discussed is an indicator that students are beginning to realize the importance of understanding media literacy more deeply. Interactive training packaged in the game "hoax hunter" provides a real simulation for students to think critically, verify any information obtained, and discuss to determine the truth of the information. This activity is a meaningful meeting space between the academic world and vocational education, where knowledge is packaged in an applicable manner to answer communication challenges in the digital era.

Keywords: Media Literacy, Digital Awareness and Socialization.

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam cara berkomunikasi, terutama kalangan pelajar. Dalam lingkup pendidikan, teknologi digital bukan hanya sekedar menjadi penunjang, melainkan sebuah keharusan dalam memenuhi berbagai kebutuhan informasi. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2024, penetrasi internet di Indonesia mencapai hingga 79,5 persen dari total populasi 278.666.200 jiwa, dan sekitar 89 persen remaja di Indonesia merupakan pengguna aktif media sosial, dengan rata-rata waktu penggunaan mencapai tiga hingga lima jam per hari. Dengan semakin tinggi angka penetrasi internet di Indonesia, penting bagi institusi pendidikan untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara optimal dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Pendidikan mengharuskan peningkatan pengetahuan yang membutuhkan dukungan penerapan media dan berbagai teknologi digital.

Sebuah hasil studi penelitian yang dilakukan oleh *Cambridge International* menyatakan bahwa, penggunaan teknologi di ruang kelas oleh pelajar Indonesia lebih tinggi dibandingkan dengan banyak negara lainnya, bahkan seringkali melampaui negara-negara maju, yaitu dengan presentasenya yang mencapai 40 persen (BBC, 2018). Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sederajat sebagai pengguna aktif teknologi dan media digital seringkali mengandalkan berbagai platform digital untuk menunjang proses belajar mereka. Berbagai kegiatan akademik mulai dari pencarian informasi, pengumpulan informasi, berkomunikasi dengan teman sebaya, guru, hingga penggunaan aplikasi pembelajaran daring. Teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan mereka.

Kebermanfaatan dan dampak positif dari perkembangan teknologi informasi dan media digital tentunya beriringan dengan munculnya tantangan besar yang dihadapi. Berdasarkan pengamatan di lapangan, tantangan besar terjadi dibalik adanya manfaat dari kemajuan teknologi. Kurangnya literasi media dan distraksi dari media dapat membawa dampak negatif bagi siswa, baik dalam hal pola pikir, kebiasaan, maupun kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja yang semakin bergantung pada teknologi. Distraksi dari media sosial serta kurangnya literasi menjadi hal yang dipandang perlu dalam mencapai komunikasi yang efektif dan beretika.

Pembahasan mengenai perilaku pengguna internet dapat dijelaskan pada beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan kepada para remaja, baik itu remaja kalangan Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian Astuti (2009) mengenai perilaku remaja perkotaan, yang menyebutkan bahwa ketergantungan siswa-siswi pada internet untuk mencari sumber atau bahan pembelajaran terkait tugas semakin meningkat dewasa ini. Hal ini seiring dengan meningkatnya ketergantungan siswa terhadap internet sebagai sumber informasi utama, muncul tantangan baru yang berkaitan dengan efektivitas dan kualitas pemanfaatan teknologi digital dalam lingkungan pendidikan.

Namun, tidak semua pelajar memiliki keterampilan belajar mandiri yang baik. Adapun beberapa studi menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan dalam mengatur waktu belajar mereka secara efektif karena terganggu oleh media sosial dan hiburan digital (We Are Social & Hootsuite, 2024). Literasi media digital sangatlah penting dalam upaya meningkatkan kesadara digital dan kemampuan berkomunikasi secara baik dan bijak di kalangan siswa SMK.

Pada kalangan pelajar usia remaja, kata literasi merupakan suatu topik yang marak diperbincangkan. Dengan adanya teknologi yang semakin maju dan berkembang, mendorong terjadinya perubahan dalam konsep literasi itu sendiri. Pada awalnya, literasi hanya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai, namun saat ini, konsep literasi terus berkembang, bukan hanya kemampuan untuk membaca saja, melainkan juga membaca dengan makna dan pengertian (Gilster, 1997).

Penguatan literasi media merupakan salah satu strategi tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dalam upaya meningkatkan kesadaran digital dalam berkomunikasi siswa siswa SMK Triguna Utama Syarif Hidayatullah. James W. Potter (2013) dalam bukunya *Media Literacy* menjelaskan bahwa literasi media memiliki beberapa Tingkat pemahaman yang mencerminkan sejauh mana seseorang mampu memahami, menganalisis, dan menggunakan media dengan bijak. Potter (2013) mengidentifikasi bahwa, tingkat literasi media seseorang dapat dikategorikan ke dalam lima tingkatan, yaitu; (1) Tingkat kesadaran (*Awareness level*), individu menyadari bahwa media memiliki pengaruh dalam kehidupan sehari-hari, tetapi belum memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagaimana media bekerja. (2) Tingkat pemahaman (*Understanding level*), individu mulai memahami bagaimana media diproduksi, bagaimana pesan disampaikan, serta bagaimana media dapat membentuk persepsi dan pola pikir masyarakat. (3) Tingkat analisis (*Analysis level*), individu mampu mengevaluasi pesan media secara objektif, memahami bias dalam media, serta membandingkan berbagai sumber informasi untuk memperoleh perspektif

yang lebih luas. (4) Tingkat evaluasi (*Evaluation level*), individu dapat menilai dampak dari pesan media secara objektif, memahami bias dalam media, serta membandingkan berbagai sumber informasi untuk memperoleh perspektif yang lebih luas. (5) Tingkat pengolahan (*Appreciation level*), individu tidak hanya mengonsumsi media secara pasif, tetapi juga memahami nilai estetika dan kreativitas dalam produksi media. (6) Tingkat kreasi (*Creation level*), individu mampu menghasilkan konten media sendiri dengan mempertimbangkan etika, tanggung jawab, serta dampaknya terhadap masyarakat. (7) Tingkat sosial (*Social responsibility level*), individu menggunakan keterampilan literasi media untuk memberikan dampak positif bagi masyarakat, seperti melawan misinformasi, menyebarkan informasi yang akurat, serta berkontribusi dalam diskusi public yang konstruktif.

Literasi media yang baik sangat berkaitan dengan urgensi kesadaran digital, terutama dalam menghadapi tantangan pada era digital yang penuh dengan informasi yang terbuka dan sangat cepat. Adanya penguatan literasi media digital ini, siswa dapat menjadi lebih baik dan bijak dalam menggunakan media digital, menghindari penyalahgunaan teknologi, misinformasi, hoaks, dan lebih terampil dalam berkomunikasi secara efektif di dunia maya. Kesadaran digital juga merupakan bagian dari literasi media digital yang mencakup pemahaman, keterampilan dan etika dalam menggunakan teknologi digital secara bertanggung jawab. Berdasarkan pada latarbelakang di atas, maka Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pamulang melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema, “Penguatan Literasi Media Sebagai Strategi Meningkatkan Kesadaran Digital dalam Berkomunikasi Siswa SMK Triguna Utama Syarif Hidayatullah – Tangerang Selatan”.

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan partisipatif dan edukatif. Siswa SMK Triguna Utama Syarif Hidayatullah dilibatkan secara aktif dalam setiap tahap kegiatan, pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam seluruh tahapan kegiatan. Adapun metode yang digunakan meliputi:

1. Sosialisasi Pemahaman Dasar

Sosialisasi merupakan salah satu pendekatan dalam penyebaran informasi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta membangun kesadaran individu atau kelompok terhadap suatu konsep atau fenomena tertentu (Rogers, 2003). Sesi awal dari kegiatan pengabdian ini adalah pengenalan konsep literasi media dan kesadaran digital, dimana siswa diberikan pemahaman mengenai konsep literasi dan kesadaran digital, konsep etika komunikasi digital dalam kehidupan sehari-hari, serta pemaparan mengenai dampak media digital terhadap pola komunikasi siswa. Pemaparan akan disampaikan dengan metode ceramah oleh tim PKM.

2. Pelatihan Interaktif

Pada sesi ini, siswa diberikan pelatihan mengenai cara menganalisis dan mengevaluasi informasi media digital. Siswa diajarkan berbagai metode dalam menilai kredibilitas suatu informasi, termasuk bagaimana memeriksa sumber berita, memahami konteks penyampaian informasi, serta mengenali tanda-tanda disinformasi atau bias media. Pelatihan interaktif berbasis pengalaman memungkinkan peserta untuk lebih memahami materi dengan cara mengalami, merefleksikan, mengkonseptualisasikan, dan mengaplikasikan langsung dalam kehidupan nyata (Kolb, 1984). Untuk memperkuat pemahaman siswa, dilakukan simulasi dan studi kasus untuk membedakan informasi yang valid dan hoaks. Dalam sesi ini, siswa diberikan contoh berita atau unggahan dari berbagai platform digital, baik yang akurat maupun yang mengandung hoaks. Siswa diminta untuk bekerja dalam kelompok untuk menganalisis informasi tersebut dengan menggunakan teknik verifikasi sederhana.

3. Evaluasi dan Monitoring

Pada tahap ini melibatkan pengukuran pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan melalui kuisioner atau wawancara. Hasil evaluasi ini kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki atau dikembangkan dalam kegiatan serupa pada masa mendatang. Selain itu, tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) memberikan rekomendasi tindak lanjut kepada pihak sekolah dalam mengembangkan program literasi media secara berkelanjutan bagi para siswa. Evaluasi program merupakan proses penting dalam menilai efektivitas suatu kegiatan (Rossi, Lipsey, & Freeman, 2004).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dewasa ini, ketersediaan akses terhadap internet dan perangkat digital sudah sangat mudah untuk dijangkau. Kedekatan dengan teknologi ini seharusnya diiringi dengan pemahaman yang memadai mengenai penggunaan yang bijak, etis, dan bertanggung jawab agar tidak menimbulkan dampak negatif dari penggunaan teknologi, baik itu perilaku impulsif dalam berbagi informasi, komentar negatif, atau menyebarkan berita bohong. Dalam menghadapi fenomena tersebut, program Pengabdian Kepada Masyarakat oleh tim Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Pamulang disambut baik oleh SMK Triguna Utama Syarif Hidayatullah. Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang disebut dengan PKM ini menjawab urgensi kompetensi literasi media digital siswa siswi SMK dalam memanfaatkan teknologi digital.

Tingkatan literasi media digital menurut Potter (2013), terbagi kedalam tujuh tingkatan; 1) Kesadaran, ketika individu mulai menyadari pengaruh media dalam kehidupan, 2) Pemahaman, yaitu mengenali cara media bekerja dan membentuk persepsi, 3) Analisis, yakni kemampuan mengevaluasi informasi dan mengenali bias, 4) Evaluasi, menekankan penilaian dampak pesan media secara kritis, 5) Apresiasi, individu mulai menghargai nilai estetika konten media, 6) Kreasi, dimana seseorang dapat menghasilkan konten dengan tanggung jawab etis, 7) Tanggung jawab, Ketika keterampilan media digunakan untuk menyebarkan informasi positif dan membangun ruang publik yang sehat.

Kegiatan PKM yang telah dilaksanakan di SMK Triguna Utama Syarifhidayatullah ini dimulai dengan sosialisasi dan pemahaman dasar terkait literasi media digital melalui pendekatan presentasi informatif yang dibawakan langsung oleh tim pelaksana PKM. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan aktif dalam diskusi. Keaktifan ini tidak hanya mencerminkan ketertarikan mereka terhadap topik yang dibahas, tetapi juga menjadi indikator awal bahwa siswa mulai menyadari pentingnya memahami literasi media secara lebih mendalam.



Gambar 1. Penyampaian Pemahaman Dasar tentang Literasi Media oleh Tim PKM

Pada sesi selanjutnya, untuk memperkuat pemahaman siswa, dilakukan pelatihan interaktif melalui simulasi dan studi kasus yang dikemas dalam bentuk permainan. Pelatihan ini menggunakan media permainan edukatif berjudul "*Hoax Hunter*", dimana siswa diberikan berbagai contoh berita atau unggahan dari sejumlah platform digital, baik yang akurat maupun yang mengandung unsur-unsur kebohongan. Melalui aktivitas ini, siswa diajak untuk berpikir kritis, memverifikasi informasi, serta berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan kebenaran suatu konten secara argumentatif.

Pelatihan interaktif melalui permainan "*Hoax Hunter*" mendapat respon yang sangat positif dari para siswa. Mereka terlihat antusias dan terlibat secara aktif sepanjang sesi berlangsung. Format pelatihan yang dikemas dalam bentuk permainan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Pendekatan ini membantu siswa untuk memahami perbedaan antara informasi yang valid dan hoaks dengan cara yang lebih mudah dicerna dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Banyak siswa menyadari betapa mudahnya mereka terpapar informasi menyesatkan di media sosial, dan pelatihan ini membuka wawasan mereka tentang pentingnya melakukan verifikasi sumber. Selain itu, permainan juga melatih berpikir kritis dan berani menyampaikan pendapat secara logis.



Gambar 2. Tangkapan aktifitas pelatihan interaktif permainan "*Hoax Hunter*"

Kegiatan ini berlangsung dengan lancara dan mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah, baik dalam hal fasilitas maupun koordinasi teknis. Apresiasi yang diberikan pihak sekolah mencerminkan

semangat kolaboratif yang kuat antara tim PKM dan institusi Pendidikan dalam mencapai tujuan Bersama di bidang pengembangan literasi media dan Pendidikan karakter digital. Di penghujung kegiatan, seluruh peserta, panitia, dan pihak sekolah mengikuti sesi foto Bersama sebagai bentuk dokumentasi atas kolaborasi dan kebersamaan selama kegiatan berlangsung. Momen ini menjadi simbol keberhasilan program serta wujud apresiasi terhadap partisipasi aktif semua pihak,



Gambar 3. Dokumentasi bersama seluruh peserta PKM

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengabdian Kepada Masyarakat yang diselenggarakan di SMK Triguna Utama Syarif Hidayatullah, berlangsung dengan lancar dan kondusif. Kegiatan ini menjadi ruang temu yang bermakna antara dunia akademik dan Pendidikan vokasional, dimana ilmu pengetahuan dikemas secara aplikatif untuk menjawab tantangan komunikasi di era digital. Dukungan sarana dan prasarana yang diberikan oleh pihak sekolah turut menciptakan suasana kegiatan yang kondusif dan produktif. Materi pelatihan yang diberikan mencakup pemahaman literasi media, identifikasi, dan verifikasi informasi digital, serta etika dalam berkomunikasi di media digital. Para peserta dari beberapa siswa SMK dari berbagai jurusan menunjukkan antusiasme tinggi, baik dalam sesi pemaparan materi maupun saat praktik. Kegiatan ini tidak hanya memberi bekal pengetahuan baru, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kolektif bahwa literasi media adalah keterampilan dasar yang sesensial di tengah derasnya arus informasi saat ini. Diharapkan sinergi antara Universitas Pamulang khususnya Fakultas Ilmu Komunikasi dan SMK Triguna Utama Syarif Hidayatullah dapat terus berlanjut dalam bentuk kegiatan pengabdian yang lebih luas dan berkelanjutan, demi mendorong lahirnya generasi digital yang cakap, etis, dan berdaya saing.

Saran

Jurnal PKM COMMs

ISSN: 28xx-2xxx (*online*); ISSN: 28xx-3xxx (cetak)

Volume 2, No.2 Juli 2025

Berdasarkan pada kegiatan yang telah dilaksanakan, berikut beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan program literasi media di SMK Triguna Utama, yaitu:

1. Diperlukan pengulangan dan penguatan lanjutan agar kesadaran media digital siswa SMK semakin meningkat dan menjadi budaya positif di lingkungan sekolah.
2. Melibatkan orang tua dalam program literasi media agar pembelajaran kesadaran media digital tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga di lingkungan keluarga yang kemudian dapat berdampak positif untuk masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2024). *Laporan Survei Penetrasi Internet di Indonesia 2024*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Astuti, P Marti (2009). Hubungan Tingkat Pengetahuan dengan Perilaku Pemeliharaan Kesehatan Organ Reproduksi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri II Kasihan Bantul Yogyakarta Tahun 2010. (Skripsi). Yogyakarta: STKIES Alma Ata.
- Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning, and Contemporary Culture*. Polity Press. Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). *Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide*. New Media & Society, 9(4), 671-696.
- Gilster, P. (1997). Digital literacy. New York, NY: Wiley Computer Pub.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: Connecting Culture and Classroom*. Corwin Press.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2009). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. NYU Press.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). (2023). *Laporan Hoaks dan Disinformasi di Indonesia 2023*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Mihailidis, P. (2014). *Media literacy and the emerging citizen: Youth, engagement and participation in digital culture*. Peter Lang Publishing
- Potter, W. J. (2018). *Media Literacy*. SAGE Publications.
- Potter, W. J. (2013). Media Literacy (6th ed). SAGE Publications.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). Free Press.

Jurnal PKM COMMs

ISSN: 28xx-2xxx (*online*); ISSN: 28xx-3xxx (cetak)

Volume 2, No.2 Juli 2025

Rossi, P. H., Lipsey, M. W., & Freeman, H. E. (2004). *Evaluation: A Systematic Approach* (7th ed.). SAGE Publications.

We Are Social & Hootsuite. (2024). *Digital Report Indonesia 2024*.

World Economic Forum. (2023). *Global Risks Report: Digital Divide and Misinformation*. Geneva: WEF.

Artikel Berita.

<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-46500293>