

KEBIJAKAN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA ERA KEMAJUAN TEKNOLOGI DI SMK LINK AND MATCH

Ahmad Fauzan¹, Guntur Aji Santoso², Fajar Dwi Hariyadi³, Fadhillah Ardy⁴, Zakaria Santoso⁵, Siti Ma'rifah⁶,
Alfina Febrianti⁷, Nasya Kamila Shafa⁸, Ipni Nurwahidah⁹, Erlidya Silitonga¹⁰

¹⁻¹⁰Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

e-mail: ¹Etrius09@gmail.com

ABSTRAK

Pada tahun 2022, Indonesia telah mencapai 191 juta pengguna media sosial, dan data ini telah meningkat 12,35% dibandingkan tahun sebelumnya yang hanya sekitar 170 juta. Namun tanpa data seperti ini pun mungkin dari kita semua sudah menyadari bahwa peran media sosial sangat dibutuhkan di era yang serba digital ini. Hal ini dapat dilihat sejak dua tahun lalu dimana seluruh dunia telah ditimpa musibah Covid-19 yang mengharuskan kita semua untuk berdiam diri di rumah masing-masing dan beraktivitas atau berkomunikasi hanya dengan menggunakan media sosial. Dari hal inilah media sosial menjadi sering digunakan untuk keperluan bersosialisasi, mendapatkan informasi, dan mencari sarana hiburan. Dikarenakan meningkatnya pengguna media sosial khususnya dikalangan remaja yang sedang mencari jati diri dan rasa penasaran yang tinggi, membuat peran media sosial ini bukan hanya sebagai media informasi atau hiburan semata. Tetapi bisa juga sebagai ajang untuk membanggakan diri, dimana para pengguna media sosial ini hanya mementingkan hal yang terlihat indah dimata pengguna lain dan tidak terlalu memperdulikan tentang apa yang sedang ia unggah atau upload di media sosial. Pada hal lain, pengguna media sosial juga dengan bebasnya membuka situs-situs yang tidak dikenal hanya untuk hiburan semata tanpa mengetahui sisi lain media sosial yang menyimpan sebuah metadata para pengguna media sosial. Dengan adanya sosialisasi kebijakan penggunaan media sosial yang dihadiri oleh siswi SMK ini diharapkan akan menambah pemahaman para peserta mengenai apa yang harus dilakukan untuk menjadi seorang pengguna media sosial yang bijak sehingga dapat memanfaatkan media sosial sebagaimana mestinya dan meminimalisir dampak negatif dari media sosial.

Kata kunci: media sosial, sekolah, Sekolah Menengah Kejuruan Link and Match, metadata

ABSTARCT

In 2022, Indonesia has reached 191 million social media users, and this data has increased by 12.35% compared to the previous year which was only around 170 million. However, without data like this, it is possible that all of us have realized that the role of social media is very much needed in this digital era. This can be seen since two years ago where the whole world has been hit by the Covid-19 disaster which requires all of us to stay at home and do activities or communicate only using social media. From this, social media is often used for the purposes of socializing, getting information, and seeking entertainment. Due to the increase in social media users, especially among teenagers who are looking for identity and high curiosity, the role of social media is not only as a medium of information or entertainment. But it can also be a place to boast, where these social media users only care about things that look beautiful in the eyes of other users and don't really care about what they are uploading or uploading on social media. On the other hand, social media users are also free to open unknown sites just for entertainment without knowing the other side of social media that stores metadata for social media users. With the socialization of the policy on the use of social media, which was attended by students of this vocational high school, it is hoped that it will increase the understanding of the participants about what must be done to become a wise social media user so that they can use social media properly and minimize the negative impacts of social media.

Keywords: social media, school, Link and Match vocational high school, metadata

I. PENDAHULUAN

Menurut Nasrullah (2015), Ada tiga bentuk yang merujuk makna media sosial, yaitu pengenalan, komunikasi dan kerjasama. Media sosial telah menjadi salah satu cara baru yang dilakukan masyarakat dalam berkomunikasi satu sama lain, baik itu berkenalan dan juga bekerja sama. Media sosial bukan hanya sebagai bentuk alat komunikasi saja akan tetapi menjadi sumber

pengetahuan yang lebih update dengan menampilkan video yang memiliki waktu durasi pendek dan beberapa bentuk informasi berupa gambar dengan keterangannya. Tidak sedikit jaman sekarang khususnya mahasiswa yang menggunakan media sosial untuk kepentingan individualis atau secara universal. Media saat ini sangat dibutuhkan banyak masyarakat bahkan menjadi kebutuhan yang tidak bisa lepas dari

aktifitas setiap saat, seperti yang telah diketahui menghidupkan data untuk mengakses sebuah informasi lebih mudah dan cepat dalam persekian detik.

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan dengan nirkabel sehingga muncul internet dan diikuti aplikasi media sosial. Media sosial merupakan sarana media yang membantu orang berinteraksi dan bersosialisasi tanpa terhalang jarak ruang dan waktu. Karena itu media sosial mencoba mengajak siapa saja bagi pengguna yang tertarik untuk berpartisipasi dalam memberi upaya kontribusi dan feedback secara lebih terbuka, memberi tanggapan atau komentar, membagi hal penting informasi dalam waktu cepat dan tak terbatas. (Kaplan, Andreas, dan Haenlein, 2010).

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa seringnya remaja menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari beberapa hari dalam seminggu seorang remaja menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan remaja yang cenderung hanya memperdulikan gadgetnya daripada melakukan aktifitas di luar rumah. Pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaian berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari dapat berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget.

Dikarenakan meningkatnya pengguna media sosial khususnya dikalangan remaja yang sedang mencari jati diri dan rasa penasaran yang tinggi, membuat peran media sosial ini bukan hanya sebagai media informasi atau hiburan semata. Tetapi bisa juga sebagai ajang untuk membanggakan diri, dimana para pengguna media sosial ini hanya mementingkan hal yang terlihat indah dimata pengguna lain dan tidak terlalu memperdulikan tentang apa yang sedang ia unggah atau upload di media sosial. Pada hal lain, pengguna media sosial juga dengan bebasnya membuka situs-situs yang tidak dikenal hanya untuk hiburan semata tanpa mengetahui sisi lain media sosial yang menyimpan sebuah metadata para pengguna media sosial.

Sebelum masuk ke metadata, pertanyaan yang sering terlintas mengenai media sosial adalah bagaimana cara perusahaan media sosial

mendapatkan keuntungan dari para penggunanya sedangkan para penggunanya diberi kebebasan dalam menginstall aplikasi mereka? Sebagai contoh Meta Platforms Inc., perusahaan yang menaungi Facebook, menghasilkan uang dengan menjual ruang iklan di Facebook dan berbagai platform media sosial miliknya yang lain. Platform media sosial yang dimiliki oleh Meta Platforms adalah situs jejaring sosial Facebook, aplikasi berbagi foto dan video Instagram, dan aplikasi perpesanan Facebook Messenger dan WhatsApp.

Jadi, mereka mendapatkan uang utamanya dari menjual ruang iklan, yang disebut dengan Facebook Ads. Para pengiklan membayar ke Facebook dan Anda sebagai pengguna adalah penikmat atau sasaran dari iklan. Para pengguna media sosial pasti pernah melihat beberapa iklan produk yang muncul di beranda Facebook. Sampai sekarang diperkirakan ada sekitar 2,85 miliar pengguna Facebook di seluruh dunia, yang menjadi sasaran iklan.

Salah satu keunggulan dari Facebook Ads adalah bahwa ia dapat melakukan *tracking* terhadap perilaku para pengguna yang ada di Facebook. Facebook Ads merekam interaksi pengguna pada iklan dan juga semua atau sebagian aktivitas perilaku pengguna diinternet. Hal ini sempat menjadi kontroversi terkait dengan masalah privasi data.

Walhasil, dengan kemampuan tersebut, Facebook Ads dapat menyajikan iklan yang benar-benar sesuai dengan minat (*interest*) dari masing-masing pengguna. Anda pernah *browsing* suatu produk di *marketplace* lalu tiba-tiba iklan-iklan yang terkait produk tersebut berseliweran di beranda Facebook, bukan? Ya, karena Facebook merekam perilaku anda di internet. Dari rekaman inilah masuk kedalam istilah bernama metadata (Purnama 2022).

Sesuai dengan Tri Dharma perguruan tinggi yang ketiga yaitu pengabdian kepada masyarakat, maka tanggung jawab seorang mahasiswa setelah menyelesaikan tugas belajar di kampus adalah mentransfer, mentransformasikan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan dari dalam kampus kepada masyarakat. Sebagai mahasiswa dari perguruan tinggi yang berbasis program studi teknologi, bentuk pengabdian kami kepada masyarakat adalah berperan serta dalam usaha memberikan penyuluhan dan Pendidikan kepada masyarakat mengenai pengenalan dan pemanfaatan teknologi khususnya *gadget*.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut;

- **Persiapan**

Mempersiapkan seluruh kebutuhan yang diperlukan agar pelaksanaan berjalan dengan lancar. Maka dilakukan beberapa persiapan sebagai berikut:

1. Pembentukan kelompok dan penentuan target sasaran Pengabdian Kepada Masyarakat
2. Penentuan dosen pendamping dan penyusunan proposal yang disetujui oleh dosen pendamping
3. Dana yang didapatkan dari iuran anggota pengabdian.
4. Tema pengabdian kepada masyarakat dan pendalaman materi yang akan disampaikan sehingga dapat memberikan pemaparan materi yang mudah dimengerti oleh peserta acara dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh peserta acara.
5. Dokumen-dokumen perijinan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang telah di setujui oleh pihak kampus dan pihak target pengabdian.

- **Realisasi Pelaksanaan**

Realisasi pelaksanaan sosialisasi penggunaan media sosial yang bijak dan aman melewati tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Pembukaan yang berisi sambutan-sambutan sekaligus perkenalan baik itu dari perwakilan sekolah dan pihak pengabdian.
2. Pemaparan materi yang dipaparkan oleh pemateri yang sudah ditentukan dengan pemaparan powerpoint agar materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti oleh peserta.
3. Sesi tanya jawab dimana peserta diberikan kesempatan untuk menanyakan permasalahan mengenai media sosial, baik itu dari materi yang disampaikan atau diluar materi yang disampaikan.
4. Sesi kuis bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman peserta terkait materi yang telah disampaikan.
5. Foto bersama dan pemberian plakat sebagai tanda terima kasih.
6. Pengisian kuesioner dan saran yang bertujuan untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan.

- **Khalayak Sasaran**

Kelompok sasaran pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah remaja (siswi) usia 17-18 tahun di SMK Link and Match. Tempat dan Waktu Pelaksanaan adalah sebagai berikut:

Tanggal : Sabtu, 22 Oktober 2022.

Waktu : 08.30 WIB s/d 10.30.

Tempat : Ruang kelas XII OTKP, SMK Link and Match, Pondok Cabe, Kota Tangerang Selatan, Banten.

Acara : Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Tema : “Kebijakan Penggunaan Media Sosial Pada Era Kemajuan Teknologi Di SMK Link and Match

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta yang hadir dalam sosialisasi penggunaan media sosial yang bijak dan aman terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan baik dalam mendengarkan pemaparan materi dan juga pada sesi tanya jawab sehingga para peserta dapat memahami materi yang disampaikan oleh pemateri. Dalam sesi tanya jawab dan kuis, total ada 3 orang peserta yang bertanya dan 5 orang peserta yang memenangkan *doorprize* karena telah menjawab pertanyaan kuis dengan benar.

Sehingga pengabdian kepada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

1. Siswi yang telah mengikuti sosialisasi kebijakan penggunaan media sosial ini dapat lebih mengetahui cara-cara penggunaan media sosial yang bijak sehingga dapat memanfaatkan media sosial dengan sebaik-baiknya dan menghindari dampak negatif yang ditimbulkan. Seperti halnya yang dikatakan oleh salah satu murid SMK Link and Match Ainun Larasati, “Menggunakan media sosial sesuai dengan kebutuhan dan menjaga sikap dan etika dalam berinteraksi dengan pengguna lain”.
2. Siswi peserta pengabdian kepada masyarakat dapat mengetahui bagaimana cara melindungi data diri dimedia sosial agar tidak disalahgunakan dan menghindari tindakan kriminal, peserta juga mengetahui apa yang harus dilakukan jika menemukan *phising* yang berpotensi mengancam data pribadi.
3. Siswi dapat membagi waktu penggunaan media sosial yang baik, seperti halnya yang dikatakan oleh Adhara Oliviya salah satu siswi SMK Link and Match “Lebih membagi waktu

untuk hal-hal lain untuk tidak terlalu sering membuka sosmed”.

4. Siswi juga telah mengetahui cara terhindar dari *hoax*.

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah kegiatan selesai dilaksanakan dengan mengolah data kuesioner yang telah diisi oleh seluruh peserta Pengabdian Kepada masyarakat yang hadir yang berjumlah 31 orang. Dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kuesioner

No.	Pertanyaan	Rata-rata kepuasan
1.	Penyampaian Moderator	8,2
2.	Sesi 1: Materi. Pengenalan secara umum penggunaan media sosial.	8,1
3.	Sesi 2: Materi. Penyampaian sisi lain media sosial.	8,3
4.	Sesi 3: Tanya Jawab.	7,9
5.	Sesi 4: Kuis	7,7
6.	Penyampaian materi.	8,5
7.	Tingkat kepuasan keseluruhan kegiatan.	8,6
Rata-rata keseluruhan		8,2

*Range nilai dari 1-10

Dari data diatas dapat dilihat bahwa rata-rata kepuasan terendah terdapat pada sesi kuis yang bernilai 7,7 dimana hal tersebut dapat menjadi evaluasi terbesar dari berbagai rangkaian acara dan rata-rata kepuasan tertinggi ada ditingkat kepuasan keseluruhan kegiatan yang bernilai 8,6. Menurut Zahra Saharani salah satu siswi SMK Link and Match memberikan saran, “Kurang lama durasi penjelasan materi nya” dari saran tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penentuan waktu dan durasi per acara harus diperhatikan lagi. Menurut Saputri Viola salah satu siswi SMK Link and Match berkomentar, “Penyampaian materi sudah bagus, kakaknya juga seru, semangaatt ya ka!!”. Dengan foto kegiatan sebagai berikut:



Gambar 1. Penyampaian Materi



Gambar 2. Sesi Tanya Jawab



Gambar 3. Sesi Kuis



Gambar 4. Foto Bersama Siswi SMK Link and Match



Gambar 5. Pemberian Plakat Oleh Ketua Pelaksana Kepada Bapak Drs. Sukoco Dm,M.Pd.I selaku humas di SMK Link and Match



Gambar 6. Foto Bersama Bapak Drs. Sukoco Dm,M.Pd.I selaku humas di SMK Link and Match.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Peserta mengetahui bagaimana cara menjadi pengguna media sosial yang bijak dan dapat memanfaatkan media sosial untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.
2. Peserta mengerti bagaimana cara menyaring dan menyebarkan informasi yang bijak di media sosial sehingga meminimalisir penyebaran berita hoax.
3. Peserta lebih waspada mengenai phishing-pishing yang berpotensi meretas data-data pengguna internet.
4. Rata-rata kepuasan peserta terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat mencapai 8,6.

DAFTAR PUSTAKA

- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Andres Kaplan & Michael Haenlein, 2010. *User Of The World, Unite! The Challenges and Opportunities Of Social Media*, Business Horizons.
- Purnama, Yulian, (2022). Dari Manakah Facebook mendapatkan Uang?, dari KIPMI: <https://kipmi.or.id/dari-mana-facebook-mendapatkan-uang.html>, diakses tgl 12 November 2022