

Edukasi Kecakapan Digital bagi Remaja di SMA Negeri 1 Taebenu Kabupaten Kupang

Digital Skills Education for Teenagers at Taebenu 1 State Senior High School, Kupang Regency

Roky Konstantin Ara

Maria Yulita Nara

Emanuel Sowe Leuape

Department of Communication Science, Nusa Cendana University, Kupang, NTT, Indonesia

email: blondaeman28@gmail.com

Kata Kunci

Edukasi
Literasi Digital
Remaja
Sekolah
Kupang

Keywords:

Education
Digital Literacy
Teenagers
Schools
Kupang

Received: May 2025

Accepted: July 2025

Published: October 2025

Abstrak

Kaum remaja dewasa ini merupakan digital native. Sehingga media digital sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mereka. Peserta didik di SMA Negeiri I Taebenu selaku sampel kaum remaja perlu diberikan edukasi digital yang memadai guna mengimbangi tingginya aktivitas digital dalam keseharian hidupnya. Rutinitas digital kaum remaja ini perlu dibekali dengan kecakapan digital yang baik sehingga mereka tidak terjebak dalam aktivitas digital yang salah dan kontraproduktif. Ini menjadi pertimbangan utama bagi tim dalam menyelenggarakan kegiatan pengabdian berupa edukasi digital bagi kelompok remaja. Metode pelaksanaan terdiri dari: presentasi materi dan simulasi (*workshop*) yang difasilitasi oleh para narasumber yang berkompeten. Sedangkan substansi kegiatan edukasi mencakup: 1) Kompetensi teknis pengoperasian perangkat digital dan 2) Kompetensi normatif berupa batas – batas etis dalam pemanfaatan media digital. Evaluasi kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan kedalaman pemahaman oleh mayoritas peserta terkait kompetensi digital. Selain itu, para peserta merasa termotivasi untuk mulai mengaplikasikan berbagai kompetensi ini dalam aktivitas digitalnya. Secara umum, kegiatan pengabdian ini telah berlangsung dengan baik dan mendapatkan apresiasi positif dari peserta. Pihak sekolah berharap kegiatan *capacity building* seperti ini kiranya dapat dilakukan secara kontinu.

Abstract

Today's youth are digital natives. Digital media has become an integral part of their lives. Students at Taebenu State Senior High School I, a sample of youth, need adequate digital education to offset the high level of digital activity in their daily lives. These youths' digital routines require the provision of sound digital skills to prevent them from engaging in inappropriate and counterproductive digital activities. This was a key consideration for the team in organizing a community service activity in the form of digital education for the youth group. The implementation method consisted of material presentations and simulations (workshops) facilitated by competent speakers. The substance of the educational activities included: 1) Technical competence in operating digital devices and 2) Normative competence in the form of ethical boundaries in the use of digital media. The evaluation of the activity revealed an increase in knowledge and depth of understanding among the majority of participants regarding digital competence. Additionally, participants felt motivated to apply these various competencies in their digital activities. Overall, this community service activity was well-received and appreciated by participants. The school hopes that capacity-building activities like this can be carried out on a continuous basis.



© 2025 Roky Konstantin Ara, Maria Yulita Nara, Emanuel Sowe Leuape. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i10.10372>

PENDAHULUAN

Dalam determinisme teknologi, relasi manusia dan teknologi tidak lagi subyek-obyek melainkan 2 kutup yang saling mempengaruhi satu sama lainnya dalam hubungan yang setara (McLuhan, 1964). Ini bisa dilihat dalam aktivitas pemanfaatan teknologi kelompok siswa SMA Negeri I Taebenu yang merupakan kelompok remaja. Di satu sisi, mereka

memanfaatkan teknologi komunikasi secara signifikan, tetapi di sisi lainnya kehidupan mereka justruh dibentuk oleh rutinitas penggunaan perangkat teknologi itu sendiri baik dalam konteks pembelajaran di sekolah atau dalam keseharian hidup mereka di luar sekolah. Fungsi komplementer teknologi salah satunya dalam bentuk invensi dan aplikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam rutinitas kehidupan manusia. Eksistensi TIK berdampak terhadap transformasi sebagian besar aspek kehidupan manusia. Eskalasi kuantitas media dan komunikasi sejalan dengan transformasi kualitas aktivitas komunikasi manusia itu sendiri. Konsekuensi perkembangan TIK paling menonjol dalam perannya menciptakan integrasi sosial yang tak terbayangkan sebelumnya. Digitalisasi dan koneksi internet memungkinkan informasi diolah secara lebih mudah, kontak dan komunikasi yang melampaui batasan ruang dan waktu (Cooper, 2002). Persoalannya bahwa selaku digital native, kaum remaja perlu dibekali dengan literasi digital yang memadai sehingga dapat memanfaatkan TIK secara efektif dan bijak. Masyarakat moderen hidup dalam era digital dimana kemudahan akses terhadap internet dan peningkatan penggunaan media digital telah merubah cara masyarakat bekerja, berkomunikasi dan membangun relasi sosial. Dalam konteks ini, literasi bermedia digital memiliki urgantisivitas karena menjadi tameng bagi aktivitas siber yang timpang. Minimnya kecakapan digital mengakibatkan rendahnya pengendalian diri user yang dapat berimbas pada aktivitas patologis di dunia maya (Higgins *et al.*, 2008). Teknologi berkembang sangat pesat maka pengetahuan dan pemahaman mengenai teknologi itu sendiri sangat diperlukan agar aktivitas pemanfaatannya menjadi maksimal dan karenanya tidak menimbulkan dampak negatif (Martono, 2012). Literasi media digital yang dimaksud tidak saja menyangkut kemampuan teknis pengoperasian media digital, melainkan juga berkaitan dengan kesadaran pengguna terhadap implikasi sosial teknologi terhadap kehidupan manusia. Literasi media digital lebih khusus merujuk pada kompetensi *user* menggunakan media digital secara efektif, memahami dengan baik semua informasi yang diperoleh, dan berpartisipasi secara aman dan bertanggung jawab dalam ruang-ruang digital. Pendalaman literasi digital memungkinkan setiap penggunanya untuk memanfaatkan media sosial secara baik untuk menyuarakan pendapat dan berkontribusi terhadap masalah sosial, ekonomi, budaya dan politik yang sedang banyak diperbincangkan. Secara umum literasi media digital dipandang sebagai kemampuan yang wajib dikuasai oleh individu dalam upaya memperoleh informasi dengan cara menyaring informasi yang diakses melalui perangkat digital dengan bekal pengetahuan kemampuan teknis dan kecerdasan kognitif untuk menggunakan perangkat digital (Sari, 2019). Menurut (Qutni *et al.*, 2022) kecakapan digital mencakup: *digital culture, critical thinking, online safety skills, digital ethics, and finding information*. Literasi digital punya relevansitas terhadap kehidupan remaja selama proses pertumbuhan dan perkembangannya. Peserta didik merupakan digital *native* yang relatif mengenal dan mampu mengoperasikan secara teknis berbagai perangkat digital yang tersedia. Kelompok pengguna ini menghabiskan sebagian aktivitas kesehariannya dengan mengakses perangkat media digital. Metode pendidikan moderen mengadopsi media digital sebagai instrumen baru yang diaplikasikan ke dalam aktivitas belajar-mengajar di sekolah. Pihak sekolah dapat menyajikan bahan pembelajaran dalam format yang kreatif dan inovatif sesuai dengan *mood* dan minat peserta didik. Melalui media digital, peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar secara otodidak dan menghasilkan karya-karya kreatif sebagai output dari kegiatan belajarnya. Kehadiran media digital menjadi solusi bagi tantangan aktivitas pembelajaran di abad 21. Terdapat 4 *skills* yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai prospek modal kerja, yaitu *Critical Thinking, Creativity, Communication, and Collaboration* (Thornhill-Miller *et al.*, 2023). Selain itu, pemanfaatan media oleh peserta didik juga diperuntukkan bagi kepentingan lainnya; mengisi waktu luang, mencari hiburan, mengekspresikan diri, memperluas wawasan, dan lainnya. Artinya, di luar jam efektif sekolah, mereka menyibukkan diri dengan berbagai aktivitas virtual melalui perangkat digital. Tingginya aksebilitas kaum remaja terhadap perangkat media sejalan dengan resiko munculnya perilaku deviatif. Kejahatan siber (*Cybercrime*) merupakan realitas empirik yang senantiasa membayangi aktivitas digital dan karenanya tidak dapat diabaikan karena cenderung melahirkan kondisi yang destruktif (Sabillon *et al.*, 2016). Di antaranya: perundungan siber (*cyberbullying*), ujuran kebencian (*hate speech*), penipuan daring (*online scamming*), informasi palsu (*hoax*), dan lainnya. Monks (1999) menggarisbawahi remaja merupakan kelompok usia yang relatif belum memiliki kematangan psikis. Mereka berada dalam fase pencarian identitas diri dan rasa keingintahuan yang besar. Remaja cenderung memamahbiakan berbagai informasi di sekitarnya tanpa diimbangi dengan daya pikir yang cukup kritis. NTT merupakan salah satu wilayah yang dicanangkan sebagai subyek

pemberdayaan terkait literasi digital oleh pemerintah pusat, terutama menyangkut pada kelompok usia remaja. Kebijakan ini bertujuan mengoptimalkan giat-giat literasi digital guna meningkatkan kapasitas SDMnya. Data statistik 2021 lalu menunjukkan Provinsi NTT masuk dalam 10 besar provinsi dengan angka indeks literasi digital yang sangat kecil yakni 3,6 % dan lebih tinggi secara nasional yang berada di angka 3,54%. Angka ini terus mengalami penurunan di tahun 2022 menjadi 3,39% dibandingkan dengan angka nasional yaitu 3,5% (Bana, 2023). Hal ini mengindikasikan betapa masih minimnya kualitas SDM masyarakat NTT terkait literasi digital. Rekapan awal tahun 2024, pengguna internet di Indonesia sebesar 221,5 juta jiwa yang didominasi oleh generasi Z. Angka penetrasi internetnya mencapai 79,5% dengan tingkat partisipasi terbanyak dari generasi Z sebesar 34,4% dibandingkan dari kategori usia lainnya. Kegiatan pengabdian ini sejatinya giat perlu dalam upaya mendukung program pembangunan SDM masyarakat NTT, khususnya terkait kapasitas kecakapan digital di kalangan remaja. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai wujud kontribusi lembaga kampus untuk mendukung kebijakan pemerintah dalam meningkatkan kecakapan digital masyarakat NTT. Kelompok pemberdayaan yang dipilih adalah peserta didik di jenjang SMA yang berada di wilayah Pemerintahan Kabupaten Kupang - NTT, yaitu SMA Negeri 1 Taebenu. Sekolah ini berdiri sejak tahun 2005, berada di daerah pinggiran kota yang terjangkau internet, serta aktivitas pemanfaatan media sosial cukup signifikan di kalangan siswanya. Sehingga tim pengabdian memutuskan untuk memilih siswa sekolah ini sebagai sampel kaum remaja yang akan dilatih kecakapan literasi digital. Adapun persoalan yang dihadapi mitra pengabdian sekaligus bahan pertimbangan tim dalam memiliki topik Literasi Digital, yaitu :

1. Mitra belum memiliki tenaga ahli khusus yang menangani literasi digital di sekolah,
2. Sarana dan akses perangkat pembelajaran digital belum memadai, dan
3. Skema pembelajaran di sekolah belum terintegrasi dengan media digital secara optimal,
4. Sekolah belum punya skema kontrol yang kuat, terutama terhadap aktivitas digital peserta didik di luar sekolah.

Dari problem yang ada, kegiatan pengabdian memprioritaskan perihal pemberian edukasi kecakapan literasi digital kepada kelompok remaja di sekolah. Harapannya, mereka dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup terkait pemanfaatan media digital secara bijak baik untuk kepentingan aktivitas belajar maupun kepentingan aktivitas digital lainnya. Remaja merupakan digital *native* punya intensitas penggunaan media digital yang relatif, maka kegiatan edukasi ini diharapkan dapat mendorong kelompok remaja setempat untuk dapat memanfaatkan media digital secara lebih produktif, terutama sebagai instrumen yang memudahkan kegiatan belajar mereka.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam kurung waktu 6 bulan, mulai dari perencanaan, penyusunan proposal, persiapan, pelaksanaan hingga pelaporannya. Kegiatan PKM ini berlangsung di SMA Negeri 1 Taebenu Kabupaten Kupang - NTT. Kegiatan pengabdian ini dieksekusi tim pada tanggal 20 Juli 2024. Kegiatan PKM ini dihadiri oleh kaum remaja terdiri dari 50 orang peserta didik SMA Negeri 1 Taebenu yang didampingi langsung oleh kepala sekolahnya. Metode yang ditawarkan dan dijalankan dalam kegiatan ini adalah :

1. Presentasi materi literasi media digital bagi peserta didik di SMA Negeri I Taebenu yang akan diselingi dengan kegiatan diskusi / tanya jawab. Kegiatan PKM akan difasilitasi oleh akademisi yang tersertifikasi dan berkompeten di bidangnya dan,
2. Kegiatan PKM tidak sebatas penyampaian materi tetapi juga akan diisi oleh beberapa praktik kerja yang menjadi contoh kecakapan pemanfaatan teknologi media digital. Secara umum, skema pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dirumuskan dari diagram berikut :



Diagram 1. Skema Penyelenggaraan Kegiatan Pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian Literasi Media Digital bagi kaum remaja di SMA Negeri 1 Taeberu – Kabupaten Kupang telah terselenggarakan dengan baik dan berhasil. Koordinator pengabdian dalam sambutannya menuturkan bahwa kecakapan digital tidak terbatas pada teknis pengoperasian perangkat digital, tetapi juga menyentuh aspek pemanfaatannya. Tema edukasi ini diusung mengingat urgensi kecakapan digital bagi remaja setempat guna meminimalisir penyalanggunaan teknologi digital. Pihak sekolah mengapresiasi dan berterima kasih kepada tim pengabdian yang telah memilih sekolah setempat sebagai subyek pelaksanaan kegiatan, khusus peserta didik. Kegiatan ini melibatkan para siswa sebagai sampel kaum remaja dan mereka didampingi oleh kepala sekolah selama mengikuti kegiatan. Kegiatan ini difasilitasi 2 orang narasumber yang dipandang tim memiliki kualifikasi dan kompetensi dalam bidang literasi digital. Sesi pelatihan pertama difasilitasi oleh Ibu I Gusti Ayu Rina Pietriani. Narasumber 1 menyampaikan hasil survei terkait rerata alokasi waktu yang dibutuhkan nitizen global dalam pemanfaatan teknologi digital. Tiga besar inovasi digital yang paling banyak digunakan, yaitu: akses internet (6 jam 40 menit), televisi dan streaming video (3 jam 3 menit), dan media sosial (2 jam 23 menit). Peserta mengakui peran besar internet dalam keseharian hidupnya. Mereka mencari referensi belajar, memperluas wawasan pengetahuan, pencarian hiburan, dan saling terhubung satu sama lainnya melalui media komunikasi. Sebagai digital native, mereka sulit melepaskan pemanfaatan internet dalam aktivitas kesehariannya. Digital native merujuk pada generasi yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan digital yang telah ada. Istilah ini dibedakan dengan term digital immigrant yang lahir sebelum teknologi digital berkembang pesat. Kedua generasi dari tipologi yang tersebut punya implikasi terhadap tingkat kualifikasi / kompetensi pemanfaatan teknologi digital yang berbeda (Prensky, 2012).



Gambar 1. Sesi Narasumber 1.

Handphone (HP) merupakan perangkat digital yang paling banyak dimanfaatkan masyarakat dalam melakukan berbagai aktivitas virtual. Perangkat ini dipandang paling dekat dengan keseharian manusia mengingat sifatnya *mobile* dan

menawarkan berbagai aplikasi yang mendukung aktivitas individu. Namun, tidak semua pengguna mampu menggunakan HP secara baik dan benar. Penggunaan HP sudah menjadi habitus hidup masyarakat sehingga menjadi sebuah kenormalan perilaku hidup tanpa bersikap kritis. Guna membangun sikap reflektif peserta, narasumber mengajukan pertanyaan kunci kepada para peserta sejauh mana mereka cakap dalam penggunaan HP. Secara teknis, semua peserta mengakui mahir dalam mengoperasikan teknologi HP. Kemudian, narasumber mengajak peserta untuk mengakses HP-nya masing-masing. Selanjutnya, mereka diberikan instruksi untuk membuka menu 'Pengaturan' dan memilih rubrik 'Kebiasaan Digital dan Kontrol Orangtua'. Lantas narasumber mengecek rutinitas mereka dalam membuka menu yang dimaksud. Hampir semua peserta menyatakan baru pertama kali masuk ke menu pengaturan tersebut. Simulasi demikian dimaksudkan narasumber untuk mengingatkan kembali peserta terkait dimensi normatif yang perlu dipatuhi oleh pengguna media digital. Hampir semua media digital, baik dalam rupa perangkat keras maupun aplikasi dibekali dengan SOP/standar regulasi guna mengatur aktivitas penggunaannya. Dalam kenyataannya tidak semua pengguna sadar akan pentingnya mematuhi dimensi normatif dari perangkat digital yang mereka gunakan. Sebagian besar user sama sekali tidak pernah mengakses menu dimaksud ketika pertama kali mengoperasikan HP. Sebagian besar mereka langsung men-download aplikasi komunikasi (media sosial) atau game. Hal ini agak berbeda dalam kultur masyarakat Barat yang memiliki kebiasaan untuk terlebih dahulu membaca panduan penggunaan perangkat HP sebelum memanfaatkannya. Moderenisasi yang lahir di jantung peradaban masyarakat Barat justruh dipicu oleh kultur literasi (*bacatulis*) masyarakatnya yang kuat (Malik, 2013). Oleh karena itu, latihan pertama yang perlu diajarkan kepada peserta adalah membiasakan diri untuk membaca dan memahami panduan penggunaan perangkat TIK terlebih dahulu. Definisi kecakapan digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat atau aplikasi, tetapi juga menyangkut kesadaran akan aturan main dalam penggunaannya. Dalam dialogi interaktif, peserta kegiatan mengakui kealpaan mereka menyimak tata tertib penggunaan perangkat digital. Semacam perilaku timpang yang dikonstruksi secara sosial di kalangan pengguna. Sedari kecil mereka tidak diajarkan secara serius oleh orangtuanya maupun lingkungan sekitar terkait pentingnya memahami tata-tertib, etika, norma, dan regulasi dalam penggunaan gawai. Tetapi informasi yang disampaikan narasumber menjadi hal yang penting sehingga mereka diingatkan untuk lebih mewas diri dalam penggunaan HP. Media sosial merupakan platform komunikasi daring yang banyak digandrungi kalangan remaja. Dalam 5 tahun terakhir tingginya penggunaan media sosial dilatar kondisi Pandemi yang melanda dunia, termasuk Indonesia. Tingginya intensitas komunikasi digital selama masa Pandemi barangkali akan tetap lestari dipertahankan daripada problem virus itu sendiri (Nguyen *et al.*, 2020). Secara kuantitas, penetrasi penggunaan media sosial di Indonesia relatif tinggi. Aksesibilitas internet yang mudah melahirkan kelompok pengguna yang gigantis. Sebaliknya, secara kualitas, pemanfaatan teknologi digital juga menimbulkan mudarat yang berdampak buruk bagi kehidupan sosial. Media sosial selaku wadah komunikasi masyarakat modern memiliki 2 sisi positif - negatif yang harus diketahui dan dipahami oleh para user-nya. *Positive Impact* media sosial, mencakup: komunikasi antar manusia jauh lebih praktis, memungkinkan transaksi ekonomi secara daring, komunikasi politik relatif efektif, efisien, dan luas, serta pemberitaan informasi publik yang real time. Sementara negative impact, meliputi: tergerusnya ruang privasi, maraknya penyebaran hoaks, pencurian data, dan kejahatan siber lainnya. Literasi digital memungkinkan khalayak, terutama untuk mampu mencegah kesalahan pemanfaatan piranti digital baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Guna merelaksasi pikiran dan emosi peserta sehingga mereka tidak terlalu suntuk dalam menerima materi, maka sesi materi dijeda dengan permainan. Game yang dipilih relevan dengan tema pelatihan, yaitu tepuk hoaks dan senam ponsel. Dengan arahan narasumber dan bantuan panitia, permainan dapat terlaksana dengan baik. Para peserta nampak antusias dan riang selama mengikuti permainan. Ada tawa dan canda di antara peserta sehingga suasana pelatihan menjadi lebih cair.



Gambar 2. Sesi Permainan (*Game*).

Selanjutnya narasumber berfokus pada isu seputar hoaks. Ironinya, hoaks sudah menjadi pengalaman keseharian manusia modern. Narasumber kemudian mengkonfirmasi kembali tingkat kesadaran peserta terkait informasi – informasi sesat yang dijumpai di media sosial. Hanya sedikit kalangan remaja yang mampu menyaring informasi yang benar. Narasumber juga menjelaskan kehadiran media sosial juga membentuk jenis masyarakat Post Truth. Validasi kebenaran informasi bukan dipandu oleh rasio/akal sehat, melainkan didorong oleh rasa sentimen. Fakta obyektif tidak lagi dipercaya, kerangka pemahaman direkayasa, serta delegitimasi kebenaran ilmiah (Bufacchi, 2021). Sejumlah faktor yang melatar tindaknya keyakinan individu pada *hoaks*, di antaranya: hanya membaca judul informasi tanpa mendalami isinya, punya keyakinan teguh pada kebenaran sumber informasi tunggal, daya kritis nalar tidak diasah / diperbiasakan dalam mencerna informasi, menyukai informasi yang menyentuh perasaan / emosi, sering menerima informasi yang sama tanpa ada upaya perbandingan, dan lainnya. Sebagai solusi, konfirmasi kebenaran informasi melalui verifikasi / cek kebenaran. Terdapat beberapa kanal informasi yang dapat dijadikan rujukan dalam memastikan kebenaran informasi, di antaranya: s.id/cekhoaks, kom.info/inihoaks, turnbackhoax.id, cekfakta.com, dan lainnya. Saluran tersedia pada berbagai *platform* media sosial sehingga dapat diakses secara lebih mudah. Sesi selanjutnya penyampaian materi oleh Ibu Maria V.D. Pabha Swan sebagai narasumber 2 dengan topik bahasan Netiket, Keamanan, dan Privasi Digital. Netiket merupakan terminologi dalam literasi digital yang merujuk pada penerapan tata krama/etiket dalam oleh user ketika berada dalam dunia virtual. Dunia virtual sama halnya dengan dunia empirik yang diorganisasikan oleh seperangkat aturan/norma guna menciptakan iklim sosial yang kondusif (Heitmayer *et al.*, 2024). Etika perlu dipraktikkan dalam kegiatan komunikasi daring di antara para nitizen. Tiap pengguna merasa aman dan nyaman ketika berada dalam dunia daring karena etika mengatur tiap pengguna untuk saling menghargai dan menghormati satu sama lainnya. Dalam dialog dengan peserta remaja setempat, mereka tahu dan paham terkait hal-hal yang semestinya dilakukan ataupun dihindari ketika berada dalam lingkup dunia virtual. Letak soalnya mereka alpa dalam menerapkan etika tersebut dalam rutinitas siber. Narasumber menjelaskan dengan sebuah pribahasa sederhana : 'allah bisa karena biasa'. Artinya kelupaan dikarenakan mereka tidak membiasakan diri untuk mempraktikkan etika ketika sibuk beraktivitas dalam dunia virtual. Tata krama daring belum menjadi habitus hidup dari kaum remaja sehingga kadang luput dari kesadaran mereka. Media sosial sendiri merupakan *platform* komunikasi daring yang paling digandrungi khalayak. Dibandingkan dengan *platform* lainnya, media sosial juga secara detail mengatur terkait tata krama yang perlu dipatuhi para pengguna. Biasanya hal ini disebut dengan Standar Komunitas yang berbeda antara satu media sosial dengan yang lainnya. Tetapi hal tersebut merupakan regulasi standar yang seyogianya ditaati oleh para pengguna dalam komunitas media sosial tersebut. Narasumber mencantoh media sosial

Instagram dan *Facebook*. Pedoman standar komunitas Instagram, yaitu: menghargai dan melestarikan kekayaan intelektual, menampilkan citra diri yang sesuai, menghindari konten spam dan ilegal, produksi konten yang berisi ujaran kebencian, penindasan, diskriminasi serta pelecehan, melukai diri sendiri, dan tidak membuat atau menyebarkan konten yang mengandung unsur kekerasan apapun. Sedangkan standar komunitas Facebook, yaitu: menghindari pembuatan akun palsu, tidak membuat dan menyebarkan konten yang berisi kekerasan, ujaran kebencian, perundungan, pelecehan, pornografi, menghindari spam, informasi palsu (*hoaks*), dan transaksi jual-beli yang tidak sesuai ketentuan. Pelanggaran terhadap standar komunitas media sosial biasa ditindaklanjuti dengan sanksi berupa: penutupan akun sementara (*suspending*), pemblokiran konten (*take down*) hingga paling ekstrim penghapusan akun secara permanen. Secara lebih spesifik contoh praktis etika dalam dunia siber, yaitu: memperlakukan sesama pengguna secara manusiawi, mematuhi aturan main yang berlaku, menghargai privasi orang lain, meninggalkan jejak digital yang positif, berbagi hal-hal produktif dan membangun, dan lainnya. Sementara itu beberapa hal yang perlu dihindari kaum remaja ketika berada dalam dunia siber, yaitu: menyebarkan berita bohong/*hoaks*, menyebarkan informasi yang menyinggung SARA, menyebarkan informasi pornografi dan kekerasan, melanggar hak cipta orang lain, menarasikan kebencian, mengekspos persoalan pribadi, dan lainnya. Narasumber menginformasikan kecakapan dasar yang bisa dilakukan oleh kelompok remaja dalam menjaga keamanan siber, di antaranya: memastikan tingkat keamanan akun media digital dengan membuat username dan password yang kuat sehingga tidak mudah dibobol oleh orang lain, tidak menyerahkan data pribadi ke situs tertentu dengan iming-iming berhadiah, tidak menggunakan fasilitas umum terutama untuk kepentingan akses privat, seperti: *e-banking*, belanja *online*, email, media sosial, dan lainnya, selalu log out ketika menggunakan fasilitas umum, menghindari pengingat otomatis *username* dan *password* akun privat, menghapus titik akses setelah terkoneksi dengan *wifi* publik, mewaspadai konten-konten spam asing, rutin memperbarui perangkat penangkal virus, serta menggantikan *password* akun secara berkala. Kaum remaja perlu menyadari keamanan siber dalam segenap aktivitas online. Keamanan siber bertujuan memberikan perlindungan bagi individu, masyarakat, organisasi, sistem, dan teknologi dari aktivitas abnormal (Admass *et al.*, 2024). Pokok bahasa terakhir dari narasumber menyinggung soal keamanan privasi dalam konteks dunia siber. Lanjut narasumber, kaum remaja harus lihai untuk memilah informasi yang pantas *di-sharing* ke publik dan informasi yang pantang untuk diekspos secara umum. Profiling akun penting untuk ditampilkan sebagai bagian dari pengenalan identitas diri dalam dunia virtual. Maka penting untuk membedakan data diri umum dan data diri privat. Narasumber kemudian menggaris bawahi perihal privasi yang seringkali tidak dijaga oleh para pengguna akhirnya memicu peluang dan kesempatan bagi terjadinya kejahatan siber. Privasi merupakan ruang / domain individu yang bersifat personal sehingga perlu dijamin secara sosial. Internet yang memudahkan koneksi antar individu juga perlu memperhitungkan batasan-batasan privasi (Becker, 2019). Pelanggaran privasi yang sering terjadi dalam dunia siber berkaitan erat dengan kebiasaan digital penggunanya. Problem privasi yang seringkali tidak dijaga akhirnya memicu peluang dan kesempatan bagi terjadinya kejahatan siber. Kaum remaja harus lihai untuk memilah informasi yang pantas *di-sharing* ke publik dan informasi yang pantang diekspos secara umum. Data diri umum yang boleh dibagikan ke publik, di antaranya: nama, jenis kelamin, asal, domisili, ataupun agama. Sedangkan data diri privat perlu dijaga dari jangkauan publik, di antaranya: informasi kesehatan, data biometrik, data genetik, kehidupan/orientasi seksual, pandangan politik, catatan kejahatan, data keuangan, data keluarga, serta data lainnya yang secara regulasi dilarang menjadi konsumsi publik. Di penghujung agenda pelatihan, closing statement dari kedua narasumber kembali mengingatkan pentingnya kecakapan literasi digital bagi peserta selaku kaum remaja. Narasumber sangat mengharapkan kegiatan pelatihan ini kian meningkatkan kecakapan digital para peserta, terutama berkaitan dengan kemampuan mereka dalam membedakan mana yang positif atau negatif dari aktivitas daringnya. Terima kasih sekaligus apresiasi mewakili tim disampaikan narasumber kepada pihak sekolah yang bersedia berpartisipasi dalam kegiatan ini. Harapannya, tim dapat berjumpa dalam kegiatan sejenis di kesempatan yang akan datang. Kegiatan diakhiri dengan foto dan santap siang bersama.



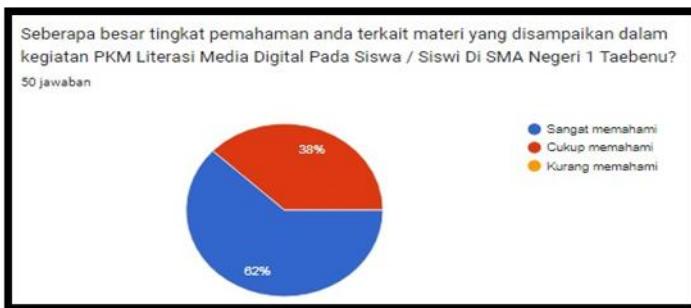
Gambar 3. Sesi foto bersama.

Pada akhir kegiatan, Tim PKM melakukan evaluasi terhadap para peserta guna mengukur keberhasilan pelatihan. Aspek-aspek yang dinilai, meliputi aspek pengetahuan yang diperoleh, pemahaman yang didapat, motivasi diri, serta relevansitas kegiatan PKM.



Gambar 4. Aspek Pengetahuan.

Selama mengikuti kegiatan edukasi ini, para peserta mengalami peningkatan pengetahuan sebesar 89% terkait kecakapan digital. Ada internalisasi pengetahuan baru bagi mereka tentang batasan – batasan normatif serta perilaku bijak yang perlu dipraktikkan selama penggunaan media digital. Peningkatan kuantitas pengetahuan demikian juga selaras dengan eksalasi level pemahaman mereka terkait praktik literasi digital yang baik dan benar. Hasil evaluasi menunjukkan sebanyak 62% remaja setempat yang punya pemahaman yang kian mendalam terkait aspek – aspek normatif dalam aktivitas digital.



Gambar 5. Kompetensi Narasumber.

Luaran utama dari kegiatan edukasi berupa adanya motivasi yang mendorong kaum remaja setempat untuk mengaplikasikan berbagai wawasan positif ini dalam aktivitas digitalnya. Evaluasi kegiatan pengabdian ini menunjukkan 82% peserta merasa ter dorong untuk mulai menerapkan kecakapan digital ke dalam aktivitas pemanfaatan perangkat digital. Sebelumnya, mereka belum punya wawasan yang memadai sehingga mereka tidak punya sikap kritis dalam

rutinitas digitalnya. Hal ini menunjukkan bahwa kaum remaja setempat selaku digital native perlu dibekali dengan kompetensi digital yang mendalam sehingga tidak terjebak dalam aktivitas yang menyimpang. Tingginya aktivitas digital mereka perlu diimbangi dengan edukasi yang baik sehingga pemanfaatan teknologi digital dapat berlangsung secara efektif, proporsional, dan bijak. Ke depannya, kegiatan edukasi kecakapan digital semacam ini perlu digiatkan kembali dengan menyasar lingkup yang lebih luas.



Gambar 6. Aspek Motivasi.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa edukasi kecakapan media digital bagi kelompok remaja di SMA Negeri 1 Taebenu telah berlangsung dengan baik dan berhasil. Kegiatan ini sebagai upaya desiminasi informasi terkait literasi digital yang dianggap perlu untuk diajarkan kepada kaum remaja setempat. Mereka merupakan digital native yang menghabiskan sebagian kesehariannya dengan pemanfaatan perangkat digital. Tingginya akses kaum remaja terhadap piranti digital demikian perlu disertai dengan kecakapan literasi digital. Hal demikian membantu mereka untuk dapat lebih mawas diri dan kritis terhadap segala sesuatu yang berlangsung dalam aktivitas siber. Bekal pelatihan ini diharapkan mampu menjadi panduan praktis bagi para peserta kegiatan sehingga nantinya mereka dapat menggunakan teknologi digital secara produktif dan konstruktif. Kegiatan pengabdian ini sangat diapresiasi oleh pihak sekolah karena menjadi semacam mata pelajaran tambahan di luar kurikulum sekolah. Pihak sekolah merasa sangat berterima kasih kepada tim karena telah memilih peserta didik setempat sebagai subyek edukasi. Ke depannya, kegiatan sejenis dapat dilakukan secara kontinu melalui kerjasama antara pihak sekolah dan kampus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nusa Cendana Kupang yang telah memberikan kesempatan kepada tim PKM secara finansial sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga dihaturkan kepada Kepala SMA Negeri 1 Taebenu, para guru, dan peserta didik di SMA Negeri 1 Taebenu atas sambutan, kerja sama dan partisipasi secara aktif dalam mengikuti kegiatan pengabdian ini.

REFERENSI

- Admass, W. S., Munaye, Y. Y., & Diro, A. A. (2024). Cyber security: State of the art, challenges and future directions. In *Cyber Security and Applications*, 2. <https://doi.org/10.1016/j.csa.2023.100031>
- Bana, M. (2023, February 26). Tingkatkan Indeks Literasi Digital, PKBI NTT Gelar Workshop. Timexkupang.Fajar.Co.Id.
- Becker, M. (2019). Privacy in the digital age: comparing and contrasting individual versus social approaches towards privacy. *Ethics and Information Technology*, 21(4). <https://doi.org/10.1007/s10676-019-09508-z>

- Bufacchi, V. (2021). Truth, lies and tweets: A Consensus Theory of Post-Truth. *Philosophy and Social Criticism*, 47(3). <https://doi.org/10.1177/0191453719896382>
- Cooper, S. (2002). Technoculture and Critical Theory : In The Service Of Machine. Routledge.
- Heitmayer, M., & Schimmelpfennig, R. (2024). Netiquette as Digital Social Norms. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 40(13). <https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2188534>
- Higgins, G. E., Wolfe, S. E., & Marcum, C. D. (2008). Digital piracy: An examination of three measurements of self-control. *Deviant Behavior*, 29(5). <https://doi.org/10.1080/01639620701598023>
- Malik, A. (2013). Revolusi Gutenberg (Makna Penemuan Mesin Cetak bagi Kemajuan Peradaban Manusia : Dari Tradisi Lisan ke Tulisan). *Jurnal Komunikasi*, 2(2). <https://jurnal.uns.ac.id/candi/article/view/91046>
- Martono, N. (2012). Sosiologi Perubahan Sosial : Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, Dan Postkolonial . Raja Grafindo Persada. https://www.researchgate.net/profile/Nanang-Martono/publication/325169790_Sosiologi_Perubahan_Sosial/links/5afbdee5a6fdccacab19349b/Sosiologi-Perubahan-Sosial.pdf
- McLuhan, M. (1964). Understanding Media: The Extention of Man. In Physics of life reviews (Vol. 8). Routledge.
- Monks, F.. (1999). Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagianya. Gadjah Mada University Press.
- Nguyen, M. H., Gruber, J., Fuchs, J., Marler, W., Hunsaker, A., & Hargittai, E. (2020). Changes in Digital Communication During the COVID-19 Global Pandemic: Implications for Digital Inequality and Future Research. *Social Media and Society*, 6(3). <https://doi.org/10.1177/2056305120948255>
- Prensky, M. (2012). From Digital Natives to Digital Wisdom: Introduction. In From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Education. <https://doi.org/10.61468/jofdl.v16i2.189>
- Qutni, D., & Oesman, A. M. (2022). Urgensi Literasi Digital bagi Generasi Milenial dalam Konservasi Budaya. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 10(2). <https://doi.org/10.21043/libraria.v10i2.17468>
- Sabillon, R., Cano, J., Cavaller, V., & Serra, J. (2016). Cybercrime and Cybercriminals: A Comprehensive Study. In International Journal of Computer Networks and Communications Security, 4(6). https://www.researchgate.net/publication/304822458_Cybercrime_and_Cybercriminals_A_Comprehensive_Study
- Sari, S. (2019). LITERASI MEDIA PADA GENERASI MILENIAL DI ERA DIGITAL. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(2). <https://doi.org/10.37676/professional.v6i2.943>
- Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J. M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., Vinchon, F., El Hayek, S., Augereau-Landais, M., Mourey, F., Feybesse, C., Sundquist, D., & Lubart, T. (2023). Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration: Assessment, Certification, and Promotion of 21st Century Skills for the Future of Work and Education. In *Journal of Intelligence*, 11(3). <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>