

Peningkatan Literasi Digital untuk Budaya Partisipasi di Media Sosial untuk siswa SMA

Increasing Digital Literacy for Participatory Culture on Social Media for High School Students

Puji Rianto

Nanum Sofia *

Banatul Murtafi'ah

Departement of Psychology and
Socio-cultural Sciences, Universitas
Islam Indonesia, Yogyakarta,
Indonesia

email: nanumsafia@uii.ac.id

Kata Kunci

Pelatihan
Literasi digital
Siswa

Keywords:

Training
Digital literacy
High School Student

Received: December 2023

Accepted: January 2024

Published: April 2024

Abstrak

Remaja menjadi salah satu pengguna gadget terbesar di dunia dan Indonesia. Penggunaan tersebut menimbulkan dampak positif dan juga negatif. Beberapa dampak positif di antaranya adalah kesempatan untuk menjalin hubungan pertemanan yang positif, memperkaya pengetahuan, informasi, serta meningkatkan kompetensi diri. Pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam rangka meningkatkan dampak-dampak positif media sosial bagi siswa SMA, terutama dalam membangun budaya partisipatif. Ini dilakukan melalui pelatihan literasi digital di kalangan siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Adapun pelatihannya mencakup aspek kognitif dan keterampilan memproduksi pesan komunikasi. Sebelum pelatihan, dilakukan pre-test terlebih dahulu untuk mengetahui rata-rata literasi digital anak-anak tersebut sehingga dapat dirumuskan kebutuhan pelatihan literasi digital secara tepat. Pada bagian akhir di pertemuan keenam, dilakukan post-test untuk mengetahui dampak pelatihan yang diberikan. Hasil pelatihan literasi digital pada siswa SMA Muhammadiyah 2 ini dapat dikatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan siswa setelah mendapatkan pelatihan literasi digital

Abstract

Teenagers are one of Indonesia's most significant gadget and social media users and even the world. The use of gadgets by these teenagers has both positive and negative impacts. Some positive impacts of using gadgets on social media include the opportunity to make good friends, enrich their knowledge, obtain information, and improve self-competence. This community service program aimed at building the positive impact of social media among senior high school students, especially to build a participatory culture. The program was conducted in the form of digital literacy training for students at SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. The training covers knowledge and skills for producing social media content or messages. Before the training, a pre-test was given to the students to check their level of digital literacy to formulate more appropriate training materials. After six meetings, then, the students were asked to complete the post-test to check the impact of the training on them. The results of the tests showed that the digital literacy training for students at SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta was successful. This was shown by the improved scores of the student's digital literacy skills even after the training.



© 2024 Puji Rianto, Nanum Sofia, Banatul Murtafi'ah. 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.v9i4.7057>

PENDAHULUAN

Menurut survei Hot Suite, Indonesia masuk ke dalam 10 besar negara dengan kecanduan media sosial tinggi. Posisi Indonesia berada di peringkat 9 dari 47 negara yang disurvei. Selama sehari, rata-rata masyarakat Indonesia menggunakan media sosial selama 3 jam 14 menit. Angka rata-rata ini lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata global yang selama 2 jam 25 menit. Indonesia juga menduduki peringkat delapan dari 47 negara terbanyak menghabiskan waktu di Internet. Rata-rata orang Indonesia menghabiskan waktu di internet sebanyak 8 jam 52 menit (Kumpran tech, 2021). Data ini menunjukkan tingginya akses masyarakat Indonesia terhadap internet dan secara khusus media sosial.

How to cite: Rianto, P., Sofia, N., & Murtafi'ah, B. (2024). Peningkatan Literasi Digital untuk Budaya Partisipasi di Media Sosial untuk siswa SMA. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(4), 688-695. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i4.7057>

Ditinjau dari segi usia, remaja menjadi yang paling banyak mengakses internet dan media sosial. Survei yang dilakukan APJII pada awal 2022 menyebutkan bahwa remaja usia 13-18 telah mengenal dan terhubung di internet dengan total sebanyak 99.1%. Angka penetrasi internet tersebut meningkat dari awal 2019 hingga kuartal II-2020 yang sebesar 73,7 persen. Survei awal 2022 ini juga menyebutkan bahwa masyarakat Indonesia yang sudah terhubung dengan internet mencapai 196,71 juta jiwa. Di kelompok usia 19-34 tahun, total persentasenya sedikit lebih rendah, 98,64 persen. Dibandingkan dengan kelompok usia yang lebih tua (35-54 tahun), rerata akses remaja ini masih lebih besar. Di kategori usia ini, ada sebanyak 87,3 persen. Kelompok usia 55 tahun ke atas memiliki persentase paling rendah, yakni 51,73 persen. Menariknya, menurut laporan APJII, angka penetrasi internet anak-anak usia 5-12 tahun mencapai sebesar 62,43 persen, jauh melebihi angka akses orang di atas usia 55 tahun (Riyanto, 2022).

Apa yang dapat disimpulkan dari data-data di atas adalah tingginya frekuensi ataupun intensitas remaja dalam mengakses internet dan media sosial. Meskipun dampak penggunaan internet dan media sosial tidak selalu konsisten, tetapi banyak riset menyebutkan dampak-dampak negatif yang ditimbulkan atas akses media sosial tersebut. Studi Yohanna (2020) menyebutkan bahwa penggunaan media sosial di kalangan anak-anak sekolah mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positif yang dirasakan siswa ketika menggunakan media sosial adalah membantu mereka mengetahui informasi terbaru dan cepat, mendapatkan pengetahuan terbaru, berkomunikasi dengan orang lain dengan lebih lancar, dan memberikan kesenangan ketika mereka berada di waktu luang. Namun, siswa juga merasakan adanya dampak negatif, di antaranya adalah membuang waktu, lupa salat, dan menjadi tempat berkumpulnya radikalisme hingga terorisme.

Studi yang dilakukan Malik & Rafiq (2016) (Yohanna, 2020) menyebutkan bahwa penggunaan media sosial mempunyai dampak positif, yakni memperluas pertemanan, menemukan informasi, tempat untuk mengembangkan skill dan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang-orang yang mempunyai kecemasan sosial. Media sosial juga menyediakan tempat menemukan informasi dengan mudah, membeli atau menjual barang, dan sarana untuk mendiskusikan masalah-masalah secara daring. Studi Demetrovic *et al.*, (2008) (Yohanna, 2020) menyebutkan dampak-dampak negatif dari penggunaan internet atau media sosial, di antaranya penurunan kinerja, tidur tidak teratur, nafsu makan menurun, dan berkurangnya minat interaksi sosial dengan lingkungan sekitar.

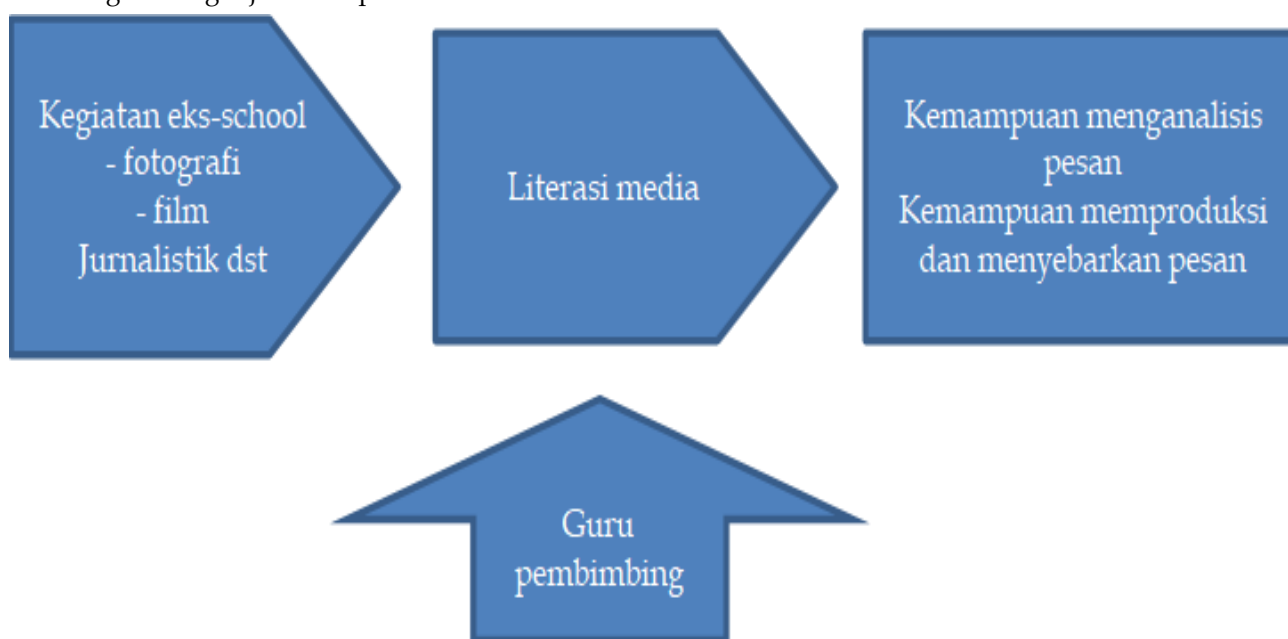
Tidak dapat dipungkiri, media sosial atau bahkan media apapun senantiasa mempunyai dua sisi yang saling berlawanan, yakni sisi positif dan negatif. Oleh karena itu, tantangan dalam penggunaan media sosial terutama di kalangan siswa adalah meminimalkan dampak negatif, dan secara bersamaan meningkatkan dampak-dampak positif. Ini hanya dapat dilakukan jika siswa mempunyai kecakapan digital atau sering disebut sebagai literasi digital yang memadai. Jika siswa mempunyai kecakapan digital, maka usaha untuk meminimalkan dampak negatif media sosial akan menurun. Sebaliknya, dampak positifnya akan meningkat.

Salah satu sisi positif yang ditawarkan oleh media sosial adalah sifat partisipatifnya. Media sosial menuntut sifat aktif pengguna. Ini karena media sosial berbeda dengan media massa pada umumnya karena menekankan pada dimensi pasif (konsumsi), tidak demikian dengan media sosial. Keberadaannya menawarkan partisipasi dan kolaboratif (Lister *et al.*, 2009; Nasrullah, 2017) sehingga mendorong munculnya budaya partisipatif (*participatory culture*) (Jenkins *et al.*, 2007; Mueller, 2014; Rosalen, 2019). Dalam budaya partisipatif, pengguna dapat mendorong dan terlibat secara aktif dalam kehidupan sosial, termasuk dalam konteks pengabdian ini kegiatan sosial di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Untuk itu, diperlukan literasi digital di kalangan siswa-siswa tersebut. Asumsinya, ketika literasi digital meningkat, kemampuan siswa untuk terlibat dalam budaya partisipatoris diharapkan akan meningkat pula. Oleh karena itu, pelatihan ini dilakukan untuk meningkatkan literasi digital anak-anak sehingga mampu terlibat di media sosial secara positif dan partisipatoris.

Ada beragam model yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Rianto (2007), misalnya, telah mengembangkan model-model pendidikan literasi media berbasis sekolah. Ada tiga model yang diajukan Rianto dari hasil penelitian di Yogyakarta, Jakarta, dan Bandar Lampung, yakni model sisipan, model, *ex-school*, dan model *partnership*. Dalam model sisipan, pendidikan literasi media disisipkan ke

dalam mata pelajaran di kelas. Untuk itu, guru-guru perlu dilatih literasi media sehingga mempunyai kemampuan untuk memasukkan pendidikan literasi media dalam kurikulum mata pelajaran.

Sementara itu, model *ex-school* dilakukan terhadap anak-anak yang mengikuti ekstrakurikuler. Pada SMA-SMA yang bagus, kegiatan ekstrakurikuler biasanya berjalan dengan baik, terutama kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan media seperti fotografi dan majalah dinding (*mading*). Kepada siswa-siswa ini, pendidikan literasi media dapat dikerjakan dengan melatih dan memberikan pemahaman mengenai, misalnya, bagaimana realitas yang hadir dalam media mereka (*mading*) atau fotografi yang mereka hasilkan merupakan hasil konstruksi. Artinya, segala sesuatu yang mereka produksi dalam bentuk pesan ataupun foto adalah hasil konstruksi mereka atas realitas itu sehingga tidak pernah menampilkan diri sesuai aslinya. Hal yang sama terjadi ketika mereka membaca setiap berita, menonton video ataupun foto. Semuanya bukan realitas yang ditampilkan secara objektif, netral atau apa adanya, tetapi melewati tangkapan subjektif penmroduksinya. Realitas karenanya senantiasa bersifat subjektif. Dengan bersinggungan dengan proses produksi media dan pesan, pendidikan literasi melalui kegiatan ekstrakurikuler ini diharapkan jauh lebih efektif dibandingkan dengan jika kelompok sasaran adalah keseluruhan siswa.



Gambar 1. Model Eks School (Rianto, 2007).

Model ketiga adalah model *partnership*. Sesuai dengan namanya, model ini dilakukan dengan menggandeng pihak lain untuk melakukan literasi media. Dalam hal ini, partner yang disarankan adalah media. Di Lampung, sebagaimana penelitian Rianto (2007), terdapat institusi media lokal yang secara aktif mengundang siswa untuk melihat bagaimana redaksi bekerja. Dengan begitu, diharapkan siswa akan memahami sistem kerja media, dan bagaimana proses berita diproduksi. Pemahaman ini diharapkan akan memunculkan sikap kritis di kalangan siswa ketika membaca atau menonton berita di media. Pengabdian masyarakat ini mengadaptasi model literasi media yang dikembangkan Rianto terutama pada model kedua, yakni model ekstrakurikuler. Oleh karena itu, pendidikan atau lebih tepatnya pelatihan literasi media difokuskan pada para siswa yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler, yakni siswa yang terlibat ekstrakurikuler majalah dinding (*mading*) dan fotografi. Namun, karena model literasi media dirumuskan untuk media massa (koran dan televisi), maka materi pendidikan literasi disesuaikan dengan materi literasi digital.

Alkalai (2004) mengemukakan bahwa literasi digital bukan hanya menyangkut kemampuan menggunakan atau mengoperasikan teknologi media, tetapi mencakup pula kemampuan kognitif, motorik, sosiologis, dan emosional agar berhasil berfungsi dalam lingkungan digital. Alkalai dalam hal ini membedakan literasi digital ke dalam lima tipe, yakni literasi visual foto yang berhubungan dengan membaca gambar digital; literasi reproduksi yang berhubungan dengan menciptakan materi baru yang bermakna dari materi yang sudah ada sebelumnya; literasi informasi yang berhubungan

dengan kemampuan melakukan evaluasi terhadap informasi; literasi bercabang (*branching literacy*), yang berhubungan dengan kemampuan membangun pengetahuan dari navigasi non-linier atau hipertekstual; dan literasi sosio-emosional, yakni kemampuan dalam memahami “aturan” yang mendasari di dunia maya dan menerapkan pemahaman ini dalam komunikasi dunia daring seperti komunikasi yang dikerjakan di media sosial.

Cen *et al.*, (Lin *et al.*, 2013) menyatakan bahwa literasi digital atau literasi media baru bersifat multiliterasi. Dalam literasi digital, tercakup *information literacy skill, conventional literacy skills, and social skills*. Cen *et al.*, (Rianto, 2019) lebih lanjut mengemukakan bahwa literasi media baru dapat dipahami dalam dua kontinum, yakni dari *consuming literacy ke prosuming literacy dan dari functionality ke critical literacy*. *Consuming literacy* merujuk pada kemampuan mengakses dan menggunakan pesan media dalam beragam tingkatan. *Consuming skill* ini dapat diperluas ke dalam keterampilan kritis dalam memroses informasi seperti sintesis dan kritik. *Prosuming skill* di sisi lain merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan pesan media sebagai tambahan *consuming skill*. *Prosuming skill* berarti bahwa prosumer dapat memproduksi isi media untuk dirinya sendiri, dan mengambil keuntungan dari keberadaan teknologi media baru.

Chen *et al.*, menambahkan bahwa aspek kritis penting untuk melengkapi aspek fungsional. Aspek ini melibatkan di antaranya kemampuan individu untuk memberi makna dan menggunakan sarana dan isi media. Aspek kritis merujuk pada kemampuan “*analyzing, evaluating, and critiquing media*” (Chen *et al.*, 2011). Literasi pada aspek ini mencakup kemampuan pengguna untuk memberi makna teks dan sosial isi media, nilai-nilai sosial, tujuan pembuat content, dan relasi kekuasaan antara pemroduser pesan dengan audiens.

METODE

Alat dan Bahan

Pelatihan ini dilaksanakan secara luring dengan melibatkan 25 siswa. Ada 19 siswa yang dijadikan sebagai peserta tetap, dengan 6 siswa sebagai peserta tambahan di sesi akhir. Oleh sebab itu, dalam pelatihan ini hanya 19 siswa yang dianalisis atau dilihat pre test dan post test-nya. Dalam pelatihan ini, semua siswa wajib membawa smartphone ke dalam pelatihan. Ada dua fungsi smartphone ini, yakni melakukan pemotretan pada sesi materi fotografi dan produksi pesan kampanye. Alat pendukung lainnya di antaranya adalah spidol, kertas kwarto, laptop, dan LCD.

Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan untuk pengabdian ini adalah pelatihan literasi digital. Pelatihan dilakukan secara berseri dengan menggunakan pendekatan lintas disiplin. Meskipun tujuan pokoknya adalah meningkatkan literasi digital, tetapi penting agar hal itu dilakukan dengan menggunakan pendekatan multidisiplin. Hal itu karena didasarkan alasan bahwa literasi digital bersifat multiliterasi (Chen *et al.*, 2011) dan melibatkan beragam kemampuan, termasuk di dalamnya yang berhubungan dengan emosi. Oleh karena itu, ragam materi yang diberikan selama sesi pelatihan mencakup pengetahuan dan kemampuan kognitif, pengenalan diri, bahasa, dan keterampilan dasar fotografi dan proses produksi konten. Dalam setiap materi, dipaparkan kasus-kasus untuk memperdalam pemahaman. Pada materi fotografi dan produksi pesan, siswa melakukan praktik lapangan. Siswa diminta menggunakan handphone yang mereka miliki untuk mengambil foto di sekitar sekolah. Pada sesi akhir, siswa diminta membuat kampanye sosial dengan menggunakan gadget mereka.

Dengan mengadopsi model literasi yang dikemukakan Rianto (2007), peserta pelatihan dalam pengabdian masyarakat ini adalah siswa-siswa yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler majalah sekolah (*mading*) dan fotografi. Dengan demikian, anak-anak ini sebenarnya telah mempunyai pengetahuan dasar di bidang fotografi dan jurnalistik (*menulis*), sesuatu yang sangat dibutuhkan dalam memproduksi konten di media sosial.

Untuk mengetahui literasi digital siswa SMA yang menjadi subjek pelatihan ini, terlebih dahulu dilakukan pre-test. Pre-test dan post-test dilakukan untuk mengetahui dua dimensi pokok yang penting dalam literasi digital, yakni kemampuan literasi digital dan kemampuan empati. Pada yang kedua ini, arah yang dituju adalah pada kemampuan siswa untuk bermedia sosial secara etis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pelatihan Pengabdian

Pelatihan dikerjakan dalam enam sesi, dan setiap sesi dilakukan pertemuan selama kurang lebih 120 menit. Sebelum dilakukan pelatihan, terlebih dahulu dilaksanakan pre-test. Tujuannya untuk mengetahui rerata literasi digital siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang terlibat dalam penelitian ini. Di samping pre-test, peserta juga ditanyakan kebiasaan bermedia. Hal ini penting guna memberikan informasi kepada trainer mengenai kebiasaan-kebiasaan bermedia mereka, dan bagaimana hal itu dapat digunakan selama sesi pelatihan. Deskripsi data peserta terangkum dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel I. Data deskriptif peserta pelatihan.

Jenis Kelamin	Jumlah N=19	Persen
Laki-laki	3	15,8%
Perempuan	16	84,2%
Kategori Usia		
Remaja awal	7	36,8%
Remaja tengah	12	63,2%
Penggunaan gadget per jam per hari		
jam	9	47,4%
>5 jam	10	52,6%
Pengalaman Pelatihan "Literasi Digital"		
Pernah	4	21,1%
Belum pernah	15	78,9%
Peningkatan Keterampilan		
Cukup bertambah keterampilannya	5	36,7%
Banyak Peningkatan	14	63,3%

Aplikasi yang paling sering diakses oleh siswa SMA Muhammadiyah 2 adalah jejaring sosial (FB, IG, twitter, dsb) (7 orang, 36,8%), pesan singkat (WhatsApp, line, telegram, dsb) (4 orang, 21,1%), menonton youtube (3 orang atau 15,8%), dan mendengarkan musik/obrolan streaming (spotify/podcast) (2 orang, 10,5%), dan lainnya sebanyak 2 orang (10,5%).

Untuk meningkatkan literasi digital, pelatihan mencakup dimensi kognitif, efektif dan konatif. Pada tiga pertemuan awal, siswa diberi pelatihan yang bersifat kognitif. Pelatihan awal ini menjadi dasar bagi siswa untuk melakukan praktik dalam memproduksi pesan. Adapun materi pelatihan yang sifatnya kognitif mencakup pengenalan media sosial dan sifat-sifatnya, pengenalan diri dan empati. Adapun tiga pelatihan berikut lebih menuntut kemampuan teknis analisis dan produksi, yang mencakup kecakapan menganalisis bahasa, fotografi, dan produksi pesan kampanye (gambar 1). Produksi pesan kampanye dilaksanakan secara berpasangan dengan menggunakan smartphone yang mereka miliki.

Respon Atas Pelatihan dan Hasil Pre-test dan Post-test

Secara umum, peserta memberikan respon positif atas pelatihan yang diberikan kepada mereka. Beberapa respon yang mereka tuliskan di antaranya secara berturut-turut dari yang menempati porsi paling banyak adalah merasa senang; merasakan manfaat (karena mendapatkan ilmu baru, hal baru, pengalaman baru); dan mendapat pemahaman bagaimana mengembangkan empati, simpati, dan bermedia sosial yang baik.

Secara keseluruhan, jumlah peserta pelatihan adalah 19 siswa dengan 6 orang tambahan di sesi akhir. Namun, dalam pelatihan ini, hanya 19 peserta tetap saja yang dipakai untuk dianalisis. Karena jumlah peserta kurang dari 30, maka untuk melihat perbandingan antara pretest dan posttest cukup dilakukan dengan membandingkan rata-rata (mean) dari kedua pengukuran ini yang terangkum dalam tabel 2.

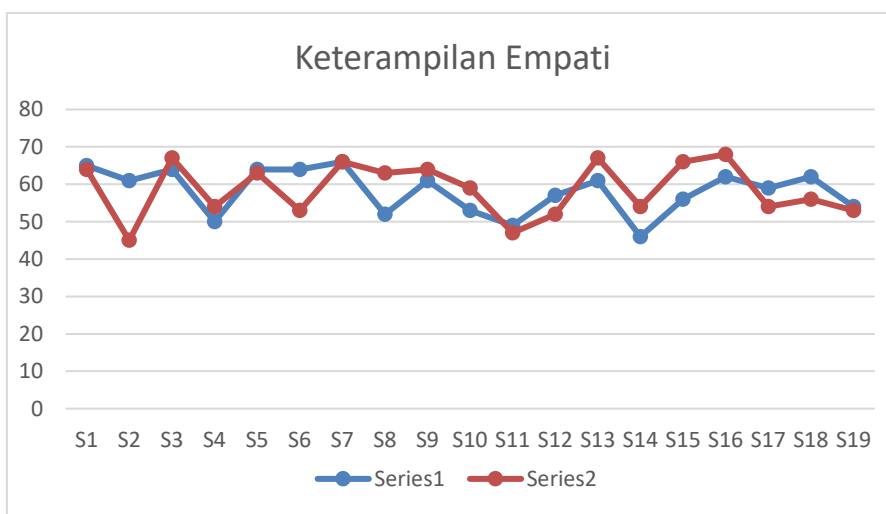
Tabel II. Skor Rata-rata Pre-test dan Post-test.

	Skor rata-rata keterampilan literasi digital N=19	Skor rata-rata keterampilan empati N=19
Pre-test	70,1	58,2
Post test	74,5	58,7
Kenaikan	4,4	0,5

Seperti telah dikemukakan sebelumnya, pelatihan ini dilakukan untuk meningkatkan literasi digital. Oleh karena literasi digital mencakup pula kemampuan emosional, pelatihan ini menyisipkan aspek empati. Secara umum, sebagaimana dapat dilihat pada tabel 2, dan tergambar pada gambar 3 dan 4, pelatihan literasi digital yang dilakukan selama enam sesi pertemuan ini mempunyai dampak signifikan bagi peningkatan keterampilan literasi digital, namun kurang tampak dalam meningkatkan kemampuan empati.

Hal tersebut dapat dimaklumi karena pelatihan-pelatihan yang menerapkan aspek-aspek psikologis (dalam hal ini keterampilan emosi: empati, dan simpati) memerlukan waktu yang lebih lama dalam karena melibatkan proses reseptif dan mengendap beberapa waktu sebelum kemudian muncul dalam perilaku. Berbeda dengan pelatihan-pelatihan keterampilan praktis yang dapat meningkat dalam waktu singkat karena ada proses belajar dan terapan langsung.

Hasil perolehan skor setiap peserta pada pelatihan keterampilan empati dan literasi digital dapat dilihat pada gambar 2 dan 3.



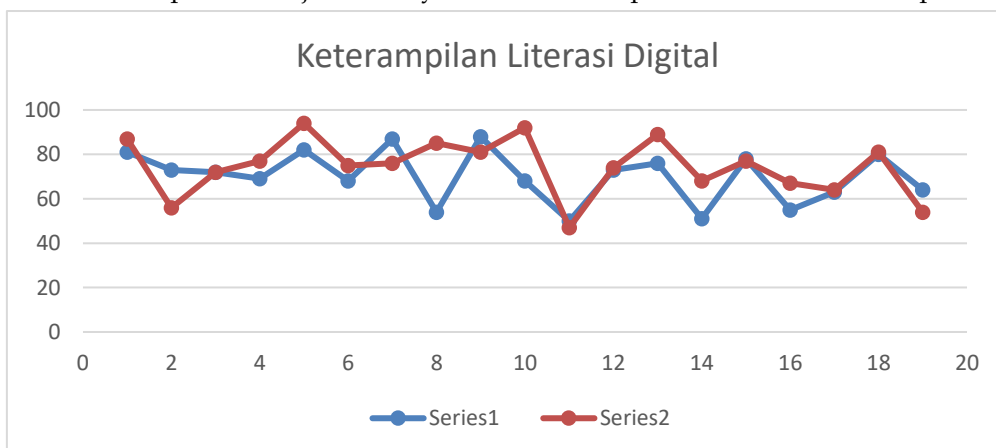
Gambar 2. Kemampuan Empati Siswa Pre-test dan Post-Test..

Keterangan gambar:

Biru: Pre-test

Orange: Post Test

Skor keterampilan empati peserta saat pre test berkisar antara 46 hingga 66, sementara skor post test berkisar antara 45 hingga 68. Skor ini secara empirik menunjukkan hanya sedikit kenaikan paska dilakukan enam sesi pelatihan.



Gambar 3. Keterampilan Literasi Digital.

Keterangan gambar:

Biru: Pre-test

Orange: Post Test

Skor keterampilan literasi digital peserta saat pre test berkisar antara 50 hingga 88, sementara skor post test berkisar antara 54 hingga 94. Skor ini secara empirik menunjukkan adanya kenaikan skor keterampilan literasi digital setelah dilakukan enam sesi pelatihan.

Tabel III. Kategorisasi Keterampilan Literasi Digital.

No	Kategorisasi	Rumus	Pre-test	Post-test
1	Sangat Rendah	$X < 53$	2	1
2	Rendah	$53 < X < 64$	4	3
3	Sedang	$64 < X < 76$	6	6
4	Tinggi	$76 < X < 88$	6	6
5	Sangat Tinggi	> 88	1	3
	Total		19	19

Tabel 3 menunjukkan peningkatan keterampilan peserta, yang ditunjukkan dengan berkurangnya peserta pada kategori sangat rendah (dari 2 menjadi 1 peserta), dan bertambahnya keterampilan peserta pada kategori sangat tinggi yang awalnya hanya 1 peserta, meningkat menjadi 3 peserta. Artinya, pelatihan literasi digital ini mempunyai pengaruh yang sangat baik bagi siswa. Pengaruh pelatihan literasi digital cukup terlihat. Hal ini dapat dimaklumi karena pelatihan literasi digital ini dilakukan secara praktis-implimentatif. Adanya praktek pembuatan video, cukup dirasakan dampaknya oleh peserta karena mereka terjun langsung ke lapangan mempraktikkan teori dan teknik yang disampaikan dalam pelatihan. Pilihan peserta berdasarkan model ekstrakurikuler yang diadopsi dalam pelatihan ini tampaknya memberikan kontribusi positif. Ini dapat dilihat dari respon umum peserta yang merasa senang karena mendapat pengetahuan baru.

Di sisi lain, pelatihan empati tidak cukup berdampak pada perilaku peserta dalam menciptakan sikap-sikap empatik secara langsung (tabel 4). Hal itu terlihat dari skor rata-rata peserta yang tidak terlalu berbeda, yaitu hanya naik 0,4 saja. Meski demikian, kategori peserta berubah dari kategori sedang menjadi kategori tinggi. Hal ini lumrah karena empati bukanlah keterampilan teknis-praktis yang mudah dibentuk ataupun dimunculkan segera. Empati membutuhkan pendidikan atau pelatihan serta *awareness* tingkat tinggi yang membutuhkan waktu, pengalaman, serta interaksi sosial yang lebih lama.

Tabel IV. Kategorisasi Keterampilan Empati.

No	Kategorisasi	Rumus	Pre-test	Post-test
1	Sangat Rendah	$X < 49$	2	3
2	Rendah	$49 < X < 55$	4	5
3	Sedang	$55 < X < 61$	7	2
4	Tinggi	$61 < X < 67$	6	9
5	Sangat Tinggi	> 67	0	0
	Total		19	19

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam konteks hasil pelatihan ini. *Pertama*, jumlah laki-laki dan perempuan tidak sama, jadi tidak bisa dibedakan proses pencapaian atau perubahan dari hasil pelatihan ini berdasarkan jenis kelamin. *Kedua*, peserta terkategori ke dalam 2 kategori: remaja awal (12-15 tahun) dan remaja tengah (16-18 tahun). Jumlah remaja dalam 2 kategori ini tidak sama atau tidak seimbang, sehingga juga tidak dapat dibedakan antara keduanya. *Ketiga*, secara umum, intensitas penggunaan *gadget* pada hampir semua orang di era saat ini (terutama generasi X-Y-Z) adalah lebih dari 5 jam per hari (bisa dicek di penelitian-penelitian yang ada). Namun, pada peserta, terdapat 9 orang yang menggunakan *gadget* kurang dari 5 jam per hari. Hal ini wajar karena semua peserta masih bersekolah sehingga sebagian dari mereka hanya menggunakan *gadget* setelah jam sekolah usai. Keempat, sebagian besar peserta belum pernah mendapatkan pelatihan digital, dan sebagian besar menyampaikan bahwa mereka merasakan banyak peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelatihan ini.

KESIMPULAN

Pelatihan ini efektif dalam meningkatkan literasi digital anak-anak SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta, tetapi kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan empati siswa. Namun, hal ini dapat dipahami karena kemampuan empati bukanlah bersifat instan atau semata menyangkut keterampilan teknis yang dapat dipelajari seperti halnya dimensi teknis literasi digital. Pemilihan siswa yang berasal dari kegiatan ekstrakurikuler bidang media tampaknya juga memberikan kontribusi bagi efektivitas pelatihan ini. Respon paling umum yang diberikan siswa adalah merasa senang karena mendapatkan pengetahuan baru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti mengucapkan terima kasih dan apresiasi kepada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya (FPSB) UII, Yogyakarta yang telah memberikan dana Hibah Pengabdian Masyarakat Kolaboratif. Semua proses kegiatan, hasil, dan publikasi dari pengabdian masyarakat ini dilakukan secara objektif, dan tidak ada permintaan sponsor.

REFERENSI

- Alkalai, Y. (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, **13**(1), 93–106.
- Chen, D.-T. victor, Wu, J., & Wang, Y.-M. (2011). Unpacking New Media Literacy. *Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics*, **9**(2), 84–88. <https://repository.nie.edu.sg/bitstream/10497/18170/1/JSCI-9-2-84.pdf>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. (2007). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century (part two). *Digital Kompetanse*, **2**(2), 97–113.
- Kumparan tech. (2021). Orang Indonesia Lebih Kecanduan Media Sosial Dibanding Singapura. Kumparan. <https://kumparan.com/kumparantech/orang-indonesia-lebih-kecanduan-media-sosial-dibanding-singapura-1v53lUaziZ4/full>
- Lin, T. Bin, Li, J. Y., Deng, F., & Lee, L. (2013). Understanding new media literacy: An explorative theoretical framework. *Educational Technology and Society*, **16**(4), 160–170. <https://www.jstor.org/stable/pdf/jeductechsoci.16.4.160.pdf>
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New Media, A Critical Introduction*. Routledge.
- Mueller, B. (2014). Participatory culture on YouTube: a case study of the multichannel network Machinima [London School of Economics]. In *Media@LSE*. <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/mediaWorkingPapers/MScDissertationSeries/2013/msc/104-Mueller.pdf>
- Nasrullah, R. (2017). *Media sosial, Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositoteknologi* (1st ed.). Simbiosis Rekatama Media.
- Rianto, P. (2007). Mengembangkan Pendidikan Literasi Media Berbasis Sekolah. *IPTEK-KOM*, **9**(1), 3–16.
- Rianto, P. (2019). LITERASI DIGITAL DAN ETIKA MEDIA SOSIAL DI ERA POST-TRUTH. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, **8**(2), 24. <https://doi.org/10.14710/interaksi.8.2.24-35>
- Riyanto, G. P. (2022). Pengguna Internet di Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022. Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2022/06/10/19350007/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022?page=all>

Rosalen, R. (2019). YouTube: Online video and participatory culture. *New Media & Society. Polity*, **21**(9), 2095–2096. <https://doi.org/10.1177/1461444819859476>

Yohanna, A. (2020). The Influence of Social Interactions and Subjective Norms on Social Media Postings. *Indonesian Journal of Social Sciences*, **19**(3), 34–48. <https://doi.org/10.1142/S0219649220500239>