

PELATIHAN KOMUNIKASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL GENERASI Z

**Besti Rohana Simbolon^{1*},
Prietsawenny Riris T.Simamora²,
Helen Vanhurk Sriwati Ningsih
Sitorus³, Emmelia Arihta Ginting⁴,
Elok Perwirawati⁵, Rita Vinolia
Aruan⁶, Viserman Laia⁷, Elia
Endho Alfredo Munte⁸**

1), 2), 3), 4), 5), 6), 7), 8) Ilmu Komunikasi,
Universitas Darma Agung

Article history

Received : 22 Maret 2024

Revised : 27 Maret 2024

Accepted : 5 Agustus 2024

*Corresponding author

Besti Rohana Simbolon

Email : rohanasimbolon@gmail.com

Abstrak

Komunikasi digital yang sehat dilakukan untuk memperkuat kemampuan masyarakat Indonesia dalam empat pilar literasi digital, yaitu keterampilan digital, keamanan digital, budaya digital, dan etika digital. Tujuan pelatihan ini untuk mengajak siswa terlatih membuat konten bermanfaat pada media sosialnya. Metodologi yang digunakan dalam melaksanakan program ini adalah: a) *Focus Group Discussion* (FGD) dengan siswa SMA Free Methodist; b) metode ceramah dan format tanya jawab melalui narasi lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa SMA Free Methodist; c) memberikan tugas praktek komunikasi digital dalam rangka mendukung pemilu 2024 yaitu membuat video bagi penyelenggara pemilu untuk melaksanakan pemilu secara damai dan kondusif dengan durasi 2-3 menit; d) melakukan evaluasi dengan menilai setiap postingan kelompok siswa di media sosial dan memilih 3 pemenangnya. Berdasarkan pelatihan dan hasil tugas yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa: 1). Siswa/siswi yang mendapat tugas berupa publikasi komunikasi digital di Tiktok telah memahami pentingnya komunikasi digital yang positif dan dapat membuat video tentang pesan Pemilu 2024 agar terlaksana dengan penuh tanggung jawab. 2). Siswa memahami bahwa mereka harus waspada terhadap pesan-pesan yang mereka buat dan ambil dari media sosial serta mengetahui cara menghadapinya agar indeks keamanan digital yang rendah dapat ditingkatkan. 3). Ada 3 kelompok yang mendapatkan hadiah dari 8 kelompok siswa yang membuat publikasi pesan Pemilu di media social TikTok. Saran, pelatihan komunikasi digital, selanjutnya dilaksanakan dalam kegiatan sekolah, dengan pemberian tugas sekolah terkait keterampilan literasi digital yang berkaitan dengan mata pelajarannya agar empat pilar literasi digital seperti yang diharapkan pemerintah semakin meningkat setiap tahunnya.

Kata Kunci: Generasi Z; Komunikasi Digital; Literasi Digital; Pelatihan

Abstract

Healthy digital communication aims to strengthen the abilities of the Indonesian people in the four pillars of digital literacy: digital skills, digital security, digital culture, and digital ethics. The purpose of this training is to teach students how to create useful content on their social media. The methodology used in implementing this program includes: a) Focus Group Discussions (FGDs) with Free Methodist High School students; b) lectures and Q&A sessions through oral narration or direct explanation to Free Methodist High School students; c) providing digital communication practice assignments to support the 2024 election, specifically making videos for election organizers to promote peaceful and orderly elections, with a duration of 2-3 minutes; d) conducting evaluations by assessing each student group's posts on social media and selecting three winners. Based on the training and the results of the assignments, it can be concluded that: 1) Students who receive assignments in the form of digital communication publications on TikTok understand the importance of positive digital communication and can create responsible videos about the 2024 Election. 2) Students understand the need to be aware of the messages they create and consume from social media, and know how to address them, thereby improving the low digital security index. 3) Three groups receive prizes out of eight groups of students who publish election messages on TikTok. It is suggested that digital communication training be integrated into school activities by assigning tasks related to digital literacy skills within their subjects, ensuring that the four pillars of digital literacy, as expected by the government, will improve annually.

Keywords: Generation Z; Digital Communication; Digital Literacy; Training

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi di masyarakat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap teori determinisme teknologi yang dikembangkan oleh Marshall McLuhan sebagai suatu pemahaman yang menyatakan bahwa teknologi merupakan determinan dalam membentuk kehidupan manusia (Iva & Febriana, 2018). Oleh karena itu, komunikasi digital yang dilakukan masyarakat saat ini telah membawa perubahan pada kehidupan masyarakat dalam setiap aspek tindakannya. Pemikiran McLuhan menjelaskan bahwa teknologi komunikasi merupakan penyebab utama terjadinya perubahan budaya. Menurutnya, setiap penemuan teknologi baru, mulai dari penemuan huruf, mesin cetak, hingga media elektronik telah mempengaruhi kebudayaan masyarakat. Untuk memahami pernyataan di atas, maka ada tiga kerangka pemikiran berurutan dalam teori ini, yaitu: 1) penemuan-penemuan baru di bidang teknologi komunikasi berdampak pada perubahan budaya; 2) perubahan komunikasi manusia membentuk eksistensi kehidupan manusia; 3) kita telah menciptakan alat-alat yang kita perlukan dan sekarang giliran alat-alat tersebut yang membentuk kita (Pratiwi, 2017)

Interaksi dalam media digital memerlukan kemampuan keterampilan dalam menggunakan teknologi, pemahaman akan isi konten yang disiarkan dan keaktifan dalam fungsi komunikasi dua arah sehingga saling mempengaruhi untuk menghasilkan pesan yang lebih bermutu (Yustika & Iswati, 2020). Dalam hal ini media komunikasi telah menjadi sarana, alat atau alat yang berfungsi memperkuat organ, indera dan fungsi tubuh manusia. Teknologi telah menciptakan revolusi dalam masyarakat karena ketergantungan ini. Sedangkan bagaimana tatanan sosial terbentuk didasarkan pada kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi, dan bagaimana mereka memandang media berperan dalam menciptakan dan mengelola budaya (Karismawan Prakosa et al., 2022). Perkembangan teknologi ini telah mengubah budaya kita dalam melakukan komunikasi sehari-hari. Faktanya, komunikasi digital membuat masyarakat Indonesia bergantung pada ponsel.

Data terakhir menunjukkan bahwa penduduk Indonesia mengalami kecanduan serius terhadap ponsel, karena masyarakat Republik Indonesia menduduki peringkat pertama dalam hal menghabiskan waktu menatap layar ponsel (Fadhool Riyadi et al., 2023). Kecanduan penggunaan perangkat seluler seperti tablet dan ponsel di kalangan masyarakat Indonesia pada akhir tahun 2023 tercatat sebesar 6,05 jam setiap harinya (Redaksi, 2023). Sepanjang tahun 2018 hingga 6 Januari 2024, Kementerian Komunikasi dan Informatika telah memutus akses dan menghapus 4.506.749 konten negatif, dan khusus hoax, Kominfo telah mengeluarkan klarifikasi terhadap 928 isu hoax pemilu di periode yang sama (Sudoyo, 2024). Selain menggunakan ponsel terlalu lama setiap hari. Aviliani mengatakan derajat literasi digital Indonesia 62%. Jumlah ini merupakan yang terendah dari negara ASEAN yang mencapai 70% rata-ratanya. Negara di Korea sudah 97%. Hal ini membuktikan bahwa tingkat literasi digital Indonesia masih rendah (Anam, 2023). Hal ini tidak bisa dibiarkan jika Indonesia yang besar tidak mau dijajah secara digital. Banyak pertumbuhan ekonomi dan aspek kehidupan yang terjadi tidak lepas dari dunia digital (Dhani et al., 2019). Meskipun penggunaan ponsel atau tablet kita berada pada posisi tertinggi, namun kita sebagian besar merupakan penikmat yang hanya menghabiskan waktu dengan menonton, bermain game dan melihat informasi atau status di internet serta berbelanja online, sehingga lebih mudah terjadi penyimpangan akibat hal tersebut.

Penyimpangan penggunaan teknologi dan media digital pada jaringan internet seringkali berujung pada pelanggaran etika berinternet (*netiket*), *cybercrime* dan *cyberbullying*. *Cybercrime* adalah tindak perilaku kejahatan yang menggunakan komputer dan jaringan internet, seperti *hacking* (memanipulasi data, tanpa merugikan orang lain), *cracking* (perusakan yang berdampak merugikan orang lain) perdagangan seks (prostitusi online), pornografi dan penipuan skala besar (Nugroho & Nasionalita, 2020). Kasus sindikat kriminal yang menggunakan kartu kredit atau *carding* mengakibatkan beberapa bank mengalami kerugian yang jumlahnya tidak bisa mencapai ratusan miliar. Untuk itu, penting untuk menjelaskan bagaimana cara melakukan komunikasi digital dengan aman sehingga masyarakat dapat menghindari berbagai macam kejahatan teknologi dan semakin siap hidup dalam era digital di tahun-tahun mendatang.

Komunikasi digital yang sehat dilakukan untuk memperkuat kemampuan masyarakat Indonesia dalam empat pilar literasi digital, yaitu keterampilan digital, keamanan digital, budaya digital, dan etika digital. Terutama dalam hal keamanan digital. "Bagaimana menjadi aman saat online" merupakan seruan umum dan memerlukan interaksi aktif dengan pihak stakeholder atau pihak yang bekerjasama. Oleh karena itu penting diadakannya "Pelatihan Komunikasi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital" bagi seluruh lapisan masyarakat khususnya Generasi Z yang masih duduk di bangku sekolah. Literasi digital diharapkan selalu terus berlanjut dalam hidup bermasyarakat. Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan seseorang dalam menggunakan media digital untuk mencapai tujuannya, dengan kewaspadaan yang tinggi dalam berinteraksi sebagai etika berkomunikasi digital di media sosial (Biru et al., 2020). Dengan memahami komunikasi digital maka peningkatan literasi digital akan berhasil. Literasi digital mempunyai manfaat mulai dari peningkatan adopsi teknologi dalam pelayanan publik, aktivitas perekonomian, inklusi digital dan partisipasi demokratis dalam masyarakat, serta percepatan pembangunan sumber daya manusia dan perekonomian (Jatinangor & Sumedang, 2020). Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan komunikasi digital kepada generasi Z agar komunikasi yang mereka gunakan bermanfaat bagi mereka dan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital mereka. Komunikasi digital yang sehat meningkatkan keterampilan digital sebagai kompetensi multiliterasi yaitu kesadaran, sikap dan perilaku dalam memanfaatkan teknologi digital untuk berinteraksi dan mengekspresikan diri di media sosial setiap harinya (Cahyani et al., 2021).

Pelatihan ini merupakan salah satu upaya untuk mendukung tujuan Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam mencapai target 50 juta masyarakat Indonesia yang melek huruf pada tahun 2024 (Kusumastuti et al., 2021). Kementerian Komunikasi dan Informatika melalui Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika mengadakan program Literasi Digital Nasional untuk memberikan bekal pendidikan tentang aktivitas di ruang digital. Memasuki era baru dimana realitas tidak hanya berada pada ruang fisik namun juga pada ruang digital, melalui Literasi Digital Nasional masyarakat dapat memperluas potensi yang dapat dilakukan dalam ruang digital. Namun hingga awal tahun 2024, tercatat masih lebih dari 24 juta.

SMA Free Methodist adalah sekolah swasta yang siswanya terpapar teknologi komunikasi. Mereka pun mengaku telah menggunakan ponselnya lebih dari 4 jam sehari. Mereka juga suka menggunakan ponsel hanya untuk bermain game dan menonton serta membaca pesan media sosial orang lain. Mereka juga sering terlambat mengirim tugas karena telah menghabiskan waktu berselancar di dunia maya tanpa memperoleh ilmu yang mereka butuhkan. Siswa/siswi SMA Free Methodist juga terbiasa membagikan postingan yang mereka anggap menarik tanpa memeriksanya. Hal ini dapat berakibat buruk jika bertemu dengan pesan yang tergolong disinformasi atau pesan palsu. Berdasarkan hal tersebut, sebagai pengguna teknologi komunikasi yang tergolong heavy viewer, maka penting untuk memberikan pelatihan komunikasi digital yang sehat yang dapat meningkatkan literasi digital agar terhindar dari segala dampak negatif penggunaan digital di kemudian hari. Literasi digital mempunyai manfaat dalam hal peningkatan adopsi teknologi untuk pelayanan publik, inklusi digital, aktivitas perekonomian, dan partisipasi demokrasi dalam masyarakat, serta percepatan pembangunan sumber daya manusia. Oleh karena itu kami sebagai akademisi dari Fakultas Ilmu Sosial, Politik dan Sastra melaksanakan kegiatan pelatihan komunikasi digital yang sehat bagi siswa SMA Free Methodist Medan agar kualitas literasi digitalnya meningkat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PkM ini dilakukan di gedung sekolah SMA Free Methodist Medan. Setelah sosialisasi dengan pihak sekolah, maka PkM secara tatap muka dilakukan tanggal 12 Januari 2024. Sedangkan pemantauan tugas dilakukan secara daring. Berikut metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan ini :

- a) *Focus Group Discussion* (FGD) dengan siswa SMA Free Methodist dan mahasiswa Ilmu Komunikasi serta dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Darma Agung. Metode FGD adalah cara mendapatkan informasi melalui komunikasi secara langsung atau interaksi sosial dengan suatu kelompok pelatihan ataupun pembinaan dimana semua yang berinteraksi saling memberikan pengaruh (Listyanawati, 2015).

- b) Metode ceramah dan format tanya jawab. Pelatihan dapat disampaikan melalui narasi lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa SMA Free Methodist dan mahasiswa. Setelah narasumber memberikan materi, siswa SMA Free Methodist berhak bertanya tentang hal-hal yang belum atau belum dipahami oleh narasumber. Menurut Putri dkk, metode tanya jawab merupakan suatu cara mengajar dari instruktur dimana terdapat umpan balik antara instruktur dan siswa. Selain itu, keterlibatan siswa juga memegang peranan penting dalam proses pembelajaran (Putri & Syuraini, 2021) .
- c) Memberikan tugas praktek komunikasi digital dalam rangka mendukung pemilu 2024 yaitu membuat video bagi penyelenggara pemilu untuk melaksanakan pemilu secara damai dan kondusif dengan durasi 2-3 menit berisi informasi dari sumber di media massa dan media sosial yang sudah diperiksa kebenarannya.
- d) Melakukan Evaluasi, dengan menilai setiap postingan kelompok siswa di media sosial dan memilih 3 pemenangnya. Disampaikan ke grup bahwa 3 grup yang dapat hadiah postingan konten bermanfaat.

Pelatihan Komunikasi Digital yang dilaksanakan oleh Fisipol Universitas Darma Agung di SMA Free Methodist yang berlokasi di Jl. Sekolah No.33 Kelurahan Cinta Damai Kota Medan Provinsi Sumatera Utara dilaksanakan selama 4 bulan dengan tahapan sebagai berikut :

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat di SMA Free Methodist

No	Jenis kegiatan	November 2023		Desember 2023		Januari 2024		Februari 2024	
		Minggu 1-2	Minggu 3-4	Minggu 1-2	Minggu 3-4	Minggu 1-2	Minggu 3-4	Minggu 1-2	Minggu 3-4
1	Observasi Sekolah								
2	Pengajuan Usulan								
3	Sosialisasi dan penetapan penerapan								
4	Pelaksanaan PkM								
5	Tugas Terstruktur								
6	Persiapan laporan								
7	Publikasi								

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini dilaksanakan secara tatap muka pada hari Jumat, tanggal 12 januari 2024 di SMA Free Methodist di Jl. Sekolah KM 7, 8, Cinta Damai, Kecamatan Medan Helvetia. Tim PKM yang diketuai oleh Besti Rohana Simbolon, M.Si disambut oleh Bapak Jona Simanjuntak, S.Pd sebagai perwakilan Kepala Sekolah dan beberapa Guru-Guru SMA Free Methodist. Tim memaparkan tujuan pelatihan Komunikasi digital agar keterampilan komunikasi yang harus dimiliki generasi Z, tidak terbawa ke dalam masalah penyimpangan informasi seperti kejahatan cyber, transaksi bodong, disinformasi dan malinformasi, bahkan masalah akun yang mengganggu privasi dan kerugian secara materi. Pengabdian ini diikuti oleh siswa/siswi perwakilan kelas 10 yang terdiri dari 41 orang. Tim memberikan metode ceramah setelah melakukan FGD pada Siswa/i SMA Free Methodist. Adapun contoh beberapa slide materi terlihat sesuai gambar di bawah ini.



The image shows a presentation slide titled "Komunikasi Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital" by Besti Rohana Simbolon, S.Sos, M.Si, dated January 12, 2024. The slide is divided into two main sections. The top section, titled "Komunikasi Digital", discusses the Virtual Community (Komunitas Maya) from Howard Rheingold's 1993 book and digital features like Chat Rooms, MUD, and Bots. The bottom section, titled "4 Pilar Literasi Digital : Digital Skills (Cakap Digital)", defines digital skills and lists four indicators: 1) basic knowledge of digital landscape, 2) information search skills, 3) social media application knowledge, and 4) digital application knowledge for marketplaces and transactions.

Komunikasi Digital

c. Komunitas Maya spt dalam buku *The Virtual Community*, karangan Howard Rheingold (1993).

d. Chat Rooms, MUD, dan Bot, Fitur internet tertentu memungkinkan kita melakukan interaksi baru dengan berbagai cara baru yang menarik. chatroom atau ruang obrol memungkinkan kita berkomunikasi langsung dengan orang lain yang belum kita kenal.

4 Pilar Literasi Digital : Digital Skills (Cakap Digital)

Digital skills berbicara tentang kecakapan dalam memahami teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dari segi perangkat lunak dan keras, serta sistem operasi digital.

- 1) Indikator yang pertama ialah pengetahuan dasar tentang lanskap digital, internet, dan dunia maya.
- 2) Indikator kedua, pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian informasi, cara penggunaannya, dan pemilahan data.
- 3) Ketiga, pengetahuan dasar mengenai aplikasi percakapan dan media sosial.
- 4) Keempat, pengetahuan dasar mengenai aplikasi dompet digital, lokapasar (market place), dan transaksi digital.

Gambar 1. Slide PPT Materi Pelatihan Komunikasi Digital Dalam Meningkatkan Literasi Digital

Focus Group Discussion (FGD)

FGD dilakukan bersama siswa SMA Free Methodist dan mahasiswa Ilmu Komunikasi serta dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Darma Agung (Gambar 2). Selama sejam, siswa diberikan pertanyaan untuk dijawab. Lalu Siswa juga memberi pertanyaan untuk dijawab dosen dan mahasiswa. Berdasarkan FGD, siswa/siswi, rata-rata menggunakan HP lewat dari 5 jam dan masih banyak hanya berselancar dalam media sosial WhatsApp, FB, Tiktok, Instagram dan YouTube untuk menonton dan bermain game. Penggunaan HP jarang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan digital, dengan mencari konten bermutu untuk informasi menambah pengetahuan di sekolah dan membuat konten kreatif yang bermanfaat.



Gambar 2. Suasana FGD dengan Siswa

Metode ceramah dan format tanya jawab

Usai pemaparan, mahasiswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan kegiatan komunikasi digital yang telah dilakukan dan menjelaskan media sosial yang digunakan selama ini. Jawaban Siswa menjelaskan bahwa WhatsApp, TikTok dan Instagram sering digunakan. Ada juga yang bergabung dengan komunitas virtual, grup game di WhatsApp dan lain-lain. Mereka telah menggunakan media sosial selama 4 sampai 5 jam sehari. Jika dikaitkan dengan realitas komunikasi massa seperti permasalahan yang telah dijelaskan

sebelumnya, kondisi mahasiswa Free Methodist tidak jauh berbeda. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menjelaskan bahwa komunikasi massa berperan dalam mengubah perilaku sebagaimana dijelaskan dalam sebuah penelitian, (Simbolon et al., 2021) yaitu:

- a) Fungsi komunikasi massa yang memberikan informasi, edukasi dan kontrol sosial menjadikan media massa dan media sosial sebagai sarana memberikan peringatan besar atas ancaman lingkungan hidup. Informasi yang dibaca masyarakat atau dikonsumsi dari media massa selama berbulan-bulan secara konsisten dapat menciptakan kebiasaan atau pola pikir yang akhirnya dianggap perilaku normal manusia saat ini. Kolaborasi antara media sosial dan media massa menghasilkan informasi yang lebih efektif menjangkau masyarakat.
- b) Teori Uses and Gratification, yaitu berkaitan dengan alasan audience dalam memanfaatkan media massa, baik itu untuk sosialisasi, pemantauan atau pengalihan. Saat ini, pengawasan diberikan oleh media massa untuk mengawasi lingkungan lokal dan global sehingga dapat diambil keputusan bagaimana dapat bertahan hidup dan menjalani hidup lebih berarti.
- c) Komunikasi massa bukanlah potret kekuasaan lagi tetapi potret realitas masyarakat. Agenda publik telah menjadi pesan yang selalu ingin disampaikan melalui media massa dan media sosial

Generasi Z sebagai *digital natives* lebih banyak berkomunikasi di dunia maya dalam mencari informasi baik dari media massa maupun media sosial. Pelatihan komunikasi digital yang sehat melalui media sosial diharapkan Siswa SMA Free Methodist sebagai generasi Z terlatih memiliki pengetahuan tentang a) Bagaimana mengenali informasi yang benar/valid; b) Cara untuk memperjelas informasi yang diterima; c) Bagaimana menyikapi pesan yang diterimanya; d) Cara menangani pesan yang diterima (membuang, menyimpan, mendistribusikan); e) Bagaimana mengambil keputusan untuk menyebarkan pesan yang diterima, f) Bagaimana berperilaku dalam menggunakan media sosial dengan benar.



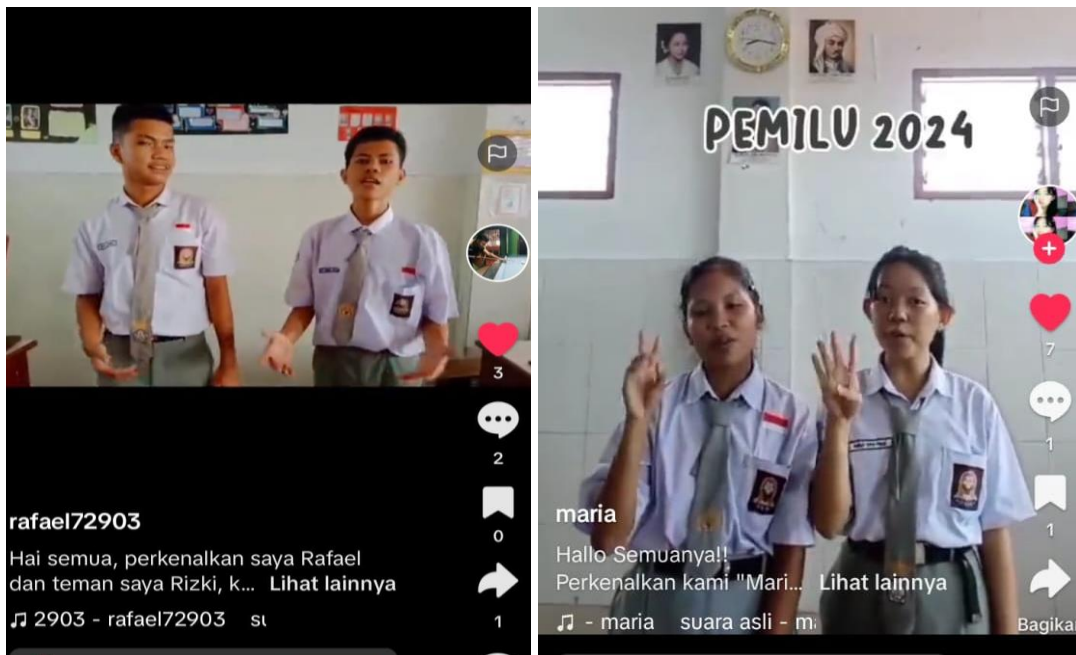
Gambar 3. Metode Tanya Jawab

Memberikan tugas praktek komunikasi digital

Berdasarkan metode tugas praktek, maka Siswa/i diberikan tugas untuk membuat konten kreatif, agar sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan. Dalam rangka mendukung pemilu 2024 maka tema yang diberikan adalah tema pemilu, dimana sasaran pemerintah adalah mengajak generasi Z untuk berpartisipasi sebagai pemilih pemula. Untuk itu tim menugaskan siswa/i membuat video tentang penyelenggaraan pemilu agar melaksanakan pemilu secara damai dan kondusif dengan durasi 2-3 menit berisi informasi dari narasumber di media massa dan media sosial yang telah memeriksa kebenarannya. Waktu yang diberikan adalah seminggu, yakni antara tanggal 12-19 Januari 2024.

Hasil Video Siswa SMA Free Methodist.

Hasil dari pelatihan komunikasi digital adalah siswa diwajibkan membuat video. Berdasarkan daftar hadir, penugasan melibatkan delapan kelompok, dan tiga kelompok berhasil memberikan tugas terbaik.



(a)

(b)



(c)

Gambar 4. Hasil video di tik tok (video Rafael) (a); video Maria (b); video Steve yang telah dipublikasikan (c)

Berdasarkan hasil video yang diunggah siswa-siswi, maka jika dibandingkan dengan pendapat Steve Wheeler dalam artikelnya "*Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures*", (Rahmawati, 2023) menjelaskan bahwa literasi digital dapat dikelompokkan menjadi 9 unsur, yakni: pertama Jejaring Sosial. Gadget seseorang tentunya dapat memiliki beberapa alamat atau akun di media sosial, seperti: Path, Google+, LinkedIn, Twitter, Instagram, dan Facebook. Anda perlu memahami dan menguasai tujuan dari setiap tampilan yang Anda miliki. Literasi digital memberikan kemampuan memanfaatkan media sosial secara tepat. Kedua, menjaga privasi, yaitu cara melindungi diri saat berinteraksi secara online. Memahami *cybercrime* seperti menyalahgunakan kartu kredit dan ATM, mengenali ciri-ciri situs palsu atau kejahatan melalui email, dll. Ketiga *transliteracy*, adalah keterampilan menggunakan segala multimedia yang berbeda, terutama untuk membuat konten, mengumpulkan, menyebarkan dan berdiskusi melalui berbagai media sosial, grup diskusi, gadget dan seluruh fasilitas online yang ada. Keempat, Pengelolaan Identitas Digital, hal ini berkaitan dengan tata cara penggunaan identifikasi di media social atau platform lainnya. Kelima salam dalam konten (*Greating Content*), yaitu keterampilan membuat konten pada beberapa fasilitas dan platform situs cyber, seperti Prezi, Wiki, Blog, dan PowTon. Keenam, pengorganisasian dan berbagi konten, yaitu cara menggunakan dan membagi konten informasi dari media agar lebih mudah untuk dikirimkan ke orang lain. Ketujuh, *Repurusing Content* atau menggunakan kembali, yaitu kemampuan untuk membuat konten dari berbagai jenis informasi yang ada untuk menghasilkannya dalam bentuk baru yang dapat digunakan kembali untuk beberapa kebutuhan. Kedelapan menyaring dan memilih Konten, yaitu kemampuan mencari, memilah dan memfilter berita sesuai keinginan atau kebutuhan, melalui beberapa link URL. Kesembilan, *SelfBroadcasting*, yaitu kemampuan menyebarkan ide-ide baru atau gagasan pribadi dan konten multimedia, seperti Forum atau Blog sebagai partisipasi di dunia maya.

Berdasarkan hasil tugas yang diberikan terkait video Pemilu 2024 harus dilaksanakan secara damai. Maka dapat dilihat bahwa Siswa sudah memahami dan menerapkan Literasi Digital untuk keterlibatan dalam Budaya Daring yang Berkembang. Sebelumnya hampir 41 siswa-siswi tidak membuat konten kreatif bahkan seperti iklan layanan Masyarakat. Dengan tugas hampir 50 persen siswa yang terlibat dalam PkM mencari sumber terpercaya dan mengeditnya dalam bentuk video untuk menjelaskan pentingnya Pemilu 2024 diselenggarakan secara bertanggung jawab. Meski belum bisa memilih karena usianya yang belum genap 17 tahun, namun setelah menyimak pemaparan dan poin-poin penting yang ingin disampaikan sebagai pesan komunikasi digital di media sosial, video-video mereka sudah merupakan hasil komunikasi digital yang baik sebagai contoh pemahaman literasi digital. Terlihat dari beberapa komponen literasi digital yang mereka laksanakan dalam pembuatan video ini, yaitu: Transliterasi Jejaring Sosial, Pengorganisasian dan Berbagi Konten, Penggunaan Kembali/penggunaan Ulang Konten, Penyaringan dan Pemilihan Konten, dan Penyiaran Mandiri. Dari 8 kelompok yang disepakati, ada tiga kelompok yang memberikan tugas sesuai materi komunikasi Digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelatihan dan hasil tugas yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa, Siswa/i SMA Free Methodist kelas 10 yang mendapat tugas berupa komunikasi digital di Tiktok telah memahami pentingnya komunikasi digital yang positif sebesar 80 persen dari 8 kelompok dari video yang terkumpul dan dapat membuat video terbaik tentang pesan Pemilu 2024 agar terlaksana dengan penuh tanggung jawab sebanyak 3 kelompok. Hasil video, siswa memahami bahwa mereka harus waspada terhadap pesan-pesan yang mereka buat dan ambil dari media sosial serta mengetahui cara menghadapinya agar indeks keamanan digital yang rendah dapat ditingkatkan. Berdasarkan hasil PkM, pelatihan komunikasi digital, selayaknya dilaksanakan dalam kegiatan sekolah, misalnya pemberian tugas sekolah terkait keterampilan literasi digital yang berkaitan dengan mata pelajarannya agar empat pilar literasi digital seperti yang diharapkan pemerintah semakin meningkat setiap tahunnya.

PUSTAKA

- Anam, K. (2023). Paling Rendah di ASEAN, Tingkat Literasi Digital RI Cuma 62%. *CNBC Indonesia*, 1–1.
- Biru, R. C. B., Saepudin, R. C. B., & Sardin. (2020). ANALISIS LITERASI DIGITAL TERHADAP PEMBELAJARAN MANDIRI DI MASA PANDEMI COVID-19. *Indonesian Journal Of Adult and Community Education*, 2(2), 61–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijace.v2i2.30882>
- Cahyani, V., Mutiah, N., & Hadari Nawawi, J. H. (2021). ANALISIS TINGKAT LITERASI DIGITAL PADA GENERASI Z DENGAN MENGGUNAKAN DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK 2.1 (Studi Kasus : Mahasiswa FMIPA UNTAN). *Coding : Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/coding.v9i01.43917>
- Dhani, G., Idat, S. H., Advisor, M. B. A., Pengendalian, D., Pengawasan, K., Otoritas, P., & Keuangan, J. (2019). Memanfaatkan Era Ekonomi Digital untuk Memperkuat Ketahanan Nasional. *Jurnal Kajian Lemhannas RI*, 38, 5–11.
- Fadhol Riyadi, M., Widiastuti Fakultas Psikologi, M., Esa Unggul Jalan Arjuna Utara No, U., & Tomang Kebun Jeruk, T. (2023). KECENDERUNGAN KECANDUAN SMARTPHONE DITINJAU DARI KONTROL DIRI (STUDI PADA REMAJA DI DKI JAKARTA). "*Optimalisasi Potensi Generasi: Membangun Pribadi Yang Tangguh Dalam Berbagai Bidang*, 65–76.
- Iva, A., & Febriana, D. (2018). DETERMINISME TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN TUTUPNYA MEDIA SOSIAL PATH. *JURNAL LONTAR*, 6, 10–17.
- Jatinangor, I., & Sumedang, K. (2020). MANFAAT LITERASI DIGITAL BAGI MASYARAKAT DAN SEKTOR PENDIDIKAN PADA SAAT PANDEMI COVID-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80.
- Karismawan Prakosa, D., Firmansyah, A., Jenderal Pajak, D., Keuangan Negara STAN, P., & penulis korespondensi, untuk. (2022). APAKAH REVOLUSI INDUSTRI 5.0 DAPAT MENGHILANGKAN PROFESI AKUNTAN? *Jurnalku*, 2(3), 316–340.
- Kusumastuti, F., Santi, &, Astuti, I., Santi, I., Astuti, Y. D., Astuti, M. A., Birowo, L., Esti, P., Hartanti, N. M., Ras, A., & Kurnia, N. (2021). *Etis Bermedia Digital* (Vol. 1). <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/tik-literasi-digital/Etis%20Bermedia%20Digital.pdf>
- Listyanawati, I. (2015). PENINGKATKAN KOMPETENSI DALAM PENYUSUNAN INSTRUMEN PENILAIAN BERBASIS KURIKULUM 2013 MELALUI FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD). *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 24(2), 103–112.
- Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2020). Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia. *Journal Pekommas*, 5(2), 215. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050210>
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202–224.
- Putri, I. N., & Syuraini, S. (2021). Hubungan Antara Penggunaan Metode Tanya Jawab dengan Partisipasi Peserta Pelatihan Program Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK). *Jurnal Pendidikan Tambusi*, 5(1), 320–326.

Rahmawati, A. A. (2023). *PENGARUH KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DAN PEMANFAATAN PLATFORM LEARNING MANAGEMENT SYSTEM TERHADAP KOMPETENSI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI GURU DI SMP NEGERI 1 JETIS PONOROGO [INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI]*. https://etheses.iainponorogo.ac.id/26079/1/502210009_AZIZAH%20AKBAR%20RAHMAWATI_MPI.pdf

Redaksi. (2023). Indonesia Nomor Satu di Dunia, Warga RI Sudah Kecanduan Parah. *CNBC Indonesia*, 1–1.

Simbolon, B. R., Sihombing, B., & Handayani, T. (2021). META-SYNTHESIS OF THE ROLE OF MASS COMMUNICATION IN THE MANAGEMENT OF COVID-19. *Jurnal Network Media*, 4(1), 1–10. www.who.inthttps://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/junetmedia/article/view/1140/989

Sudoyo, W. (2024). InfoPublik - Peserta Program Literasi Digital Kominfo Capai Lebih dari 24 Juta. *InfoPublik*, 1–1.

Yustika, G. P., & Iswati, S. (2020). *Literasi Digital dalam Pendidikan Formal Daring - Unair News*. *Dinamika Pendidikan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/dp.v15i1.23779>

Format Sitasi: Simbolon, B.R., Simamora, P.R.T., Sitorus, H.V.S.N., Ginting, E.A., Perwirawati, E., Aruan, R.V., Laia, V., Munte, E.E.A. (2024). Pelatihan Komunikasi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Generasi Z. *Reswara. J. Pengabd. Kpd. Masy.* 5(2): 712-721. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v5i2.4376>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))