

## Sosialisasi Literasi Media Digital bagi Kaum Muda Desa Oringbele Kecamatan Witihama Kabupaten Flores Timur

**Benedicto Aprian Thaa<sup>1\*</sup>, Yohanes Kornelius Ethelbert<sup>2</sup>, Stephanie Perdana Ayu Lawalu<sup>3</sup>, Frans Nyong<sup>4</sup>, Yasinta Palan Peten<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Katolik Widya Mandira Kupang, Indonesia

Email: thaalrian@gmail.com, ethgatus@unwira.ac.id, slawalu@gmail.com, fransipian@gmail.com, yasintapeten@gmail.com

### Abstrak

Era digital telah merevolusi cara hidup masyarakat, termasuk Desa Oringbele, yang berada di Kecamatan Witihama, Kabupaten Flores Timur. Kemudahan akses informasi melalui internet membuka peluang baru, namun juga menghadirkan tantangan. Literasi media digital menjadi kunci bagi kaum muda untuk memanfaatkan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab. Penelitian ini mengkaji sosialisasi literasi media digital bagi kaum muda Desa Oringbele. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan media digital dengan aman, kritis, dan kreatif. Sosialisasi dilaksanakan dengan metode pemaparan materi, dan diskusi. Materi yang disampaikan meliputi definisi literasi media digital, manfaat dan risiko media digital, etika bermedia digital, cara mengidentifikasi dan menghindari konten negatif, serta tips bermedia sosial yang aman dan bertanggung jawab. Hasil sosialisasi menunjukkan bahwa tingkat literasi media digital kaum muda Desa Oringbele masih rendah. Namun, mereka antusias untuk belajar dan meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan media digital dengan bijak. Sosialisasi literasi media digital memberikan manfaat yang signifikan bagi kaum muda Desa Oringbele. Kegiatan ini membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan media digital dengan bijak dan bertanggung jawab. Diperlukan sosialisasi lanjutan dan pendampingan berkelanjutan untuk memastikan literasi media digital terus berkembang di Desa Oringbele.

**Kata Kunci :** Literasi Media Digital, Internet, Kaum Muda, Desa Oringbele

### Abstract

*The digital era has revolutionized the way people live, including in Oringbele Village, Witihama District, East Flores Regency. Ease of access to information through the internet opens up new opportunities, but also presents challenges. Digital media literacy is the key for young people to use technology wisely and responsibly. This journal examines the socialization of digital media literacy for the youth of Oringbele Village. This activity aims to improve their knowledge and skills in using digital media safely, critically, and creatively. Socialization was carried out by the method of material presentation, and discussion. The material presented included the definition of digital media literacy, the benefits and risks of digital media, digital media ethics, how to identify and avoid negative content, and tips for safe and responsible social media. The results of the socialization show that the level of digital media literacy of young people in Oringbele Village is still low. However, they are enthusiastic about learning and improving their ability to use*

*digital media wisely. The socialization of digital media literacy provides significant benefits for the youth of Oringbele Village. This activity helps improve their knowledge and skills in using digital media wisely and responsibly. Further socialization and continuous assistance are needed to ensure that digital media literacy continues to develop in Oringbele Village.*

**Keywords:** *Digital Media Literacy, Internet, Youth, Oringbele Village*

## **Pendahuluan**

Era globalisasi saat ini teknologi digital, kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak-anak, sekarang memerlukan teknologi digital (Basuki & Suwarno, 2021);(Tanjung & Aslami, 2023). Mereka sering menjadi sorotan, terutama di media sosial, karena sangat dekat dengan dunia digital dan menjadikannya sebagai ruang pribadi untuk mengakses, mengumpulkan, dan membagikan informasi yang mereka temui di internet (Krisnawati, 2018);(Alimin & Islami, 2022);(Danuri, 2019).

Permasalahan yang umum terjadi adalah, kaum muda seringkali tersesat dan tidak memiliki kemampuan untuk memilih dan menggunakan data yang mereka kumpulkan. Dengan tingkat literasi media yang lebih tinggi, seseorang dapat memperoleh lebih banyak makna dari konten media yang diterimanya, sebaliknya dengan tingkat literasi media yang lebih rendah, seseorang dapat memperoleh lebih sedikit makna dari konten media yang diterimanya, pesan yang mereka terima memiliki makna yang lebih kecil atau lebih sederhana (Ameliola & Nugraha, 2013);(Burhan, 2018). Akibatnya, banyak kemajuan yang dicapai, namun banyak juga yang terjebak dan terjerumus pada situasi negatif (Wahyono, 2019);(Amelia, 2023). Ini juga berkaitan dengan media digital seperti internet. Kaum muda senang mengakses internet, tetapi mereka belum menggunakannya sepenuhnya agar tidak merugikan diri sendiri atau orang lain (Sardarnia & Safizadeh, 2019).

Hasil dari survei We Are Social, pengguna internet di Indonesia telah mencapai 77% dari populasi, atau 212,9 juta orang, pada Januari 2023. Laporan yang sama menyatakan bahwa orang Indonesia berselancar di internet selama 7 jam 42 menit setiap hari. Namun, berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022, pengguna internet di Indonesia terbagi berdasarkan usia: 62,43% untuk usia 5-12 tahun, 99,16% untuk usia 13-18 tahun, 98,64% untuk usia 19-34 tahun, 87,30% untuk usia 35-54 tahun, dan 51,73% untuk usia 55 tahun atau lebih. Data di atas menunjukkan bahwa mayoritas pengguna internet Indonesia adalah kaum muda.

Menurut data APJII dari studi yang sama, lima konten online yang paling disukai orang Indonesia adalah media sosial (89,15%), chat online (73,86%), belanja online (21,26%), game online (14,23%), dan konsumsi berita (hanya 11,98%) (Sardarnia & Safizadeh, 2019). Ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna internet adalah kaum muda, terutama yang menggunakan media sosial (Patel & Patel, 2018). Sisi positifnya adalah kaum muda dapat dengan mudah mengakses dan berbagi informasi, mencari hiburan, dan belajar melalui internet (Cholik, 2021).

Dalam bukunya yang berjudul *Literasi Media*, Potter menyatakan bahwa literasi media adalah set perspektif yang digunakan secara aktif oleh pengguna media saat mengakses media untuk memahami pesan yang menerpa mereka (Winarno, 2015);(Meilinda, Malinda, & Aisyah, 2020). Literasi digital adalah kemampuan seseorang untuk mendapatkan, memahami, dan menggunakan informasi digital dari berbagai sumber, terutama di internet (Isabella, Iriyani, & Lestari, 2023);(Maulidia, 2022);(Wahidah, Ramdhani, & Wahyuni, 2022).

Pada masa kini yang serba canggih, literasi digital adalah pekerjaan yang diperlukan untuk memfilter informasi dengan benar (Aisyah & Dewi, 2022). Dengan hanya memiliki akses internet langsung, orang dapat menyebarkan informasi di media sosial tanpa mengecek atau memverifikasi apakah informasi tersebut benar atau tidak fenomena yang dikenal sebagai hoax (Setyowati, 2020). Disebabkan oleh kurangnya pengetahuan masyarakat Indonesia tentang media digital, hoax semakin marak.

Menurut penelitian yang dilakukan pada maret 2016 oleh *Central Connecticut State University* yang berjudul *World's Most Literate Nations Ranked*, budaya literasi Indonesia menduduki urutan ke-60 dari 61 negara. Karena sebagian besar pengguna media sosial berasal dari generasi tersebut, hal itu dapat dikontrol. Namun, pada kenyataannya memberantas informasi yang mengandung hoax tidaklah mudah. Usaha untuk menampilkan fakta yang sebenarnya, sering kali gagal, karena permasalahan utamanya bukan pada misinformasi itu sendiri, melainkan pada apa yang diyakini seseorang. Oleh karena itu solusi yang dapat ditawarkan meliputi sosialisasi tentang pentingnya literasi media digital, edukasi, dan pendampingan kepada kaum muda.

Program ini mencakup materi-materi penting seperti memahami berbagai jenis media digital, mengidentifikasi sumber informasi yang terpercaya, memverifikasi kebenaran informasi, menganalisis konten media secara kritis, dan menggunakan media digital dengan aman dan bertanggung jawab (Sawhani & SE, 2021). Selain itu, generasi muda juga akan dibekali dengan keterampilan praktis seperti menggunakan alat pencarian secara efektif, mengenali hoax dan misinformasi, serta memanfaatkan media digital untuk tujuan positif seperti mencari informasi yang bermanfaat, mengekspresikan diri secara kreatif, dan berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan sosial yang konstruktif.

Penelitian terdahulu oleh Meilinda (2020) Literasi digital memungkinkan masyarakat untuk mengakses, memilah, dan memahami berbagai jenis data yang dapat meningkatkan kualitas hidup seperti kesehatan, pengasuhan anak, dan keluarga. Selain itu, dengan menggunakan kanal tertentu untuk menyampaikan aspirasinya, mereka dapat berpartisipasi dalam kehidupan politik, masyarakat, dan negara. Media digital memungkinkan orang untuk menyuarakan keadilan tanpa mengganggu orang lain.. Mengetahui bagaimana media baru berinteraksi dengan pengguna remaja diharapkan dapat mengurangi efek negatif yang ditimbulkannya. Remaja harus memahami dan berperilaku sesuai dengan media baru agar mereka dapat mempertahankan privasi mereka dan memperkaya identitas mereka.

Penelitian terdahulu oleh Setyowati (2020) Hasil dari kegiatan ini adalah: 1) Remaja harus memahami dan berperilaku sesuai dengan media baru agar mereka dapat

mempertahankan privasi mereka dan memperkaya identitas mereka. 2) Ibu-ibu menjadi lebih sadar tentang bagaimana penggunaan media digital memengaruhi perkembangan psikologis dan perilaku anak-anak mereka, 3) Ibu-ibu lebih suka membantu anak-anak mereka menggunakan media digital dengan cara yang cerdas.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang media digital di kalangan kaum muda, khususnya di Desa Oringbele. Melalui sosialisasi dan pelatihan, diharapkan generasi muda dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan media digital secara bijak dan bertanggung jawab. Dengan demikian, mereka dapat terhindar dari dampak negatif penyalahgunaan media digital dan mampu mengambil manfaat positif dari teknologi informasi. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan kaum muda di Desa Oringbele dapat meningkatkan literasi media digital mereka. Dengan memiliki kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari media digital secara tepat, mereka dapat terhindar dari dampak negatif seperti penyebaran informasi tidak akurat atau berbahaya, serta mampu memanfaatkan media digital untuk tujuan yang positif dan produktif.

Berdasarkan observasi dan survei yang dilakukan, ditemukan beberapa masalah terkait literasi media digital di kalangan kaum muda Desa Oringbele, yaitu: 1) Rendahnya tingkat pengetahuan tentang literasi media digital, mayoritas kaum muda tidak familiar dengan istilah "literasi media digital" dan belum memahami konsepnya secara menyeluruh. 2) Kurangnya keterampilan dalam menggunakan media digital dengan aman dan bertanggung jawab, kaum muda belum memiliki pemahaman yang baik tentang cara mengidentifikasi dan menghindari konten negatif, serta bagaimana menggunakan media sosial dengan bertanggung jawab. 3) Tingginya risiko terpapar konten negatif dan *cyberbullying*, kaum muda mudah terpapar konten negatif seperti pornografi, kekerasan, dan ujaran kebencian. Selain itu, mereka juga rentan terhadap *cyberbullying* dan pelecehan online. 4) Kurangnya akses terhadap informasi dan edukasi tentang literasi media digital, di Desa Oringbele, akses terhadap informasi dan edukasi tentang literasi media digital masih terbatas. Hal ini menyebabkan kaum muda kesulitan untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk menggunakan media digital dengan bijak.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat signifikan dengan meningkatkan pemahaman kaum muda di Desa Oringbele mengenai literasi media digital. Sosialisasi yang efektif dapat memperkuat kemampuan mereka dalam menilai dan menggunakan informasi digital secara kritis, sehingga mengurangi risiko penyebaran hoaks dan meningkatkan partisipasi mereka dalam dunia digital secara produktif

### **Metode Penelitian**

Kegiatan MBKM Mandiri ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dengan metode sosialisasi interaktif. Proses perencanaan dan pelaksanaan kegiatan melibatkan berbagai pihak, termasuk pemerintah desa, masyarakat, dan terutama kaum muda setempat. Lokasi penelitian ini kantor Desa Oringbele, Kecamatan Witihama,

Kabupaten Flores Timur pada tanggal 27 April 2024. Persiapan dan Perencanaan a) Koordinasi dengan pemerintah Desa Oringbele. b) Pemetaan kebutuhan dan karakteristik. c) Penyusunan materi sosialisasi. d) Persiapan logistic dan teknis pelaksanaan.

### **Hasil dan Pembahasan**

Kaum muda adalah peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini di Desa Oringbele kecamatan witihamu kabupaten Flores Timur. Orang-orang muda yang dimaksudkan di sini adalah mereka yang berusia antara 16 dan 25 tahun, yaitu dari kelas satu SMA hingga kuliah. Targetnya demikian, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa orang yang berusia di atas target usia tetapi merasa membutuhkan kegiatan ini akan menikmatinya.

Dipilih untuk kelompok sasaran ini karena kaum muda cenderung lebih terbuka terhadap norma-norma baru yang ada di lingkungan mereka. Mereka juga penuh semangat untuk belajar dan mencoba hal-hal baru yang mungkin tidak dimiliki oleh orang yang lebih tua dan lebih mapan. Yang lebih penting, kaum muda di Desa Oringbele telah menggunakan handphone android untuk berinteraksi langsung dengan internet, tetapi mereka belum sepenuhnya memahami manfaat dan efek dari apa yang mereka gunakan.

### **Penggunaan Internet Kaum Muda Desa Oringbele**

Hampir semua keluarga di Desa Oringbele memiliki televisi, jadi mereka sudah terbiasa dengan televisi dan berbagai informasi yang disajikan olehnya. Sebaliknya, telepon genggam juga tidak barang baru dan mewah bagi kaum muda Desa Oringbele. Sebagian besar kaum muda ini memiliki telepon android, menurut pengakuan mereka.

Peserta kegiatan mengatakan mereka menghabiskan lima jam setiap hari berselancar di internet menggunakan android daripada menonton televisi. Karena mereka tidak memiliki pekerjaan lain, mereka menghabiskan banyak waktu dengan ponsel mereka, terutama saat tidur. Mereka juga mengatakan bahwa karena kegiatan ini, mereka beristirahat pada pukul 01.00 atau 02.00 pagi. Kaum muda Desa Oringbele tidak hanya menggunakan telepon genggam pada malam hari, mereka juga menggunakannya di siang hari saat senggang atau sedang belajar atau bekerja. Ini akan berdampak buruk karena akan mengganggu waktu bangun tidur dan aktivitas sehari-hari lainnya. Sebelum memiliki android, rutinitas pekerjaan mereka telah berubah.

Peserta acara menyatakan bahwa mereka berusaha mengisi paket pulsa internet agar mereka dapat memanfaatkan fitur android yang mudah digunakan. Orang-orang muda ini lebih banyak memanfaatkan Android untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka melalui Facebook, WhatsApp, Instagram, Messenger, SMS, YouTube, dan game. Selain itu, mereka memanfaatkan fasilitas Google untuk mencari informasi yang belum mereka ketahui, seperti tugas sekolah, masalah pertanian, dll. Selain itu, mereka memanfaatkan fasilitas Google untuk mencari informasi yang belum mereka ketahui, seperti tugas sekolah, masalah pertanian, dll.

Peserta acara mengatakan mereka juga menemukan hal-hal negatif melalui android. Mereka sering mencari film dan gambar pornografi. Android membantu mereka menjawab rasa ingin tahu seksualitas mereka. Baik di rumah maupun di sekolah, mereka tidak pernah diajarkan tentang seksualitas. Mereka mengetahuinya melalui internet dan

dari percakapan teman sebaya. Mereka menyatakan bahwa mereka tidak khawatir tentang mengonsumsi konten pornografi karena teman dekat mereka juga melakukannya.

Selain itu, peserta acara menyatakan bahwa mereka tidak terlalu tertarik untuk membaca berita di media online. Karena itu, mereka tidak mencari dan membuka situs berita; yang satu-satunya yang mereka baca adalah postingan yang dibagikan oleh teman-teman mereka di media sosial. Tidak semua orang membacanya. Jika benar-benar menarik, dilanjutkan. Facebook adalah media sosial yang paling populer. Peserta dapat memposting pikiran, perasaan, situasi, dan peristiwa yang terjadi di sekitar mereka melalui Facebook, baik dengan cerita maupun foto atau video. Orang-orang yang terlibat menyatakan bahwa mereka tidak memahami aturan etika dan relevan tentang apa yang layak diunggah dan apa yang tidak.

Kebanyakan dari mereka khawatir bahwa pikiran atau perasaan mereka dapat diposting di akun media sosial mereka karena tidak ada yang dapat melihatnya dan mencegah mereka melakukannya. Mereka hanya percaya bahwa media baru, seperti media sosial, dapat digunakan untuk membagikan apa pun yang mereka inginkan. Selain itu, mereka tidak memiliki pemahaman yang jelas tentang batas-batas materi yang dapat dan tidak dapat diunggah untuk umum.

Aturan mereka adalah pemikiran dan perasaan mereka sendiri terhadap materi yang ingin mereka unggah. Sebagian besar peserta tidak menyadari konsekuensi hukum yang terkait dengan internet. Selain itu, mereka tidak memiliki pemahaman yang jelas tentang batas-batas materi yang dapat dan tidak dapat diunggah untuk umum. Mereka tidak tahu cara memverifikasi informasi yang mereka dapatkan dari internet, tetapi mereka seringkali mudah mempercayai apa yang mereka lihat, dengar, baca, dan tonton di layar android. Ini adalah hasil dari aktivitas realitas media remaja di desa Oringbele. Hasilnya menunjukkan bahwa materi kegiatan diberikan kepada peserta sesuai dengan kebutuhan mereka.

### **Sosialisasi Literasi Internet pada Kaum Muda Desa Oringbele**

Selama satu jam, sesi presentasi dan diskusi tentang materi dilakukan. Pertama-tama, materi yang diberikan kepada peserta menceritakan tentang dunia media, baik yang konvensional (seperti koran, tabloid, radio, dan televisi), maupun yang baru-baru ini muncul di internet, serta dampak dari hubungan manusia dengan berbagai sarana komunikasi, terutama yang berbasis internet.

Kemudahan yang ditawarkan oleh media, terutama media baru dan internet, memiliki efek positif dan negatif. Contoh efek negatif dari menggunakan internet termasuk hacker, phishing, penipuan, penculikan, pencurian data pribadi, pembajakan, pornografi, pemborosan, ketergantungan dan kecanduan terhadap internet, provokasi, pelecehan, perjudian, penculikan, fitnah melalui informasi palsu, penyebaran informasi yang berlebihan, kekejaman, dan kebencian. Setiap orang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain karena banyaknya konten dan kemudahan yang tersedia di internet.

Seperti media konvensional, komunikator tidak dipegang oleh sekelompok orang. Semua orang memiliki kemampuan untuk membuat dan mengirimkan apa saja kepada

siapa saja, di mana saja, dan kapan saja tanpa menggunakan fase seleksi atau sensor. Media digital memungkinkan banyak orang mengirimkan pesan kepada banyak orang, berbeda dengan realitas media konvensional di mana satu orang dapat mengirimkan pesan kepada banyak orang. Semua orang berkomunikasi dan berkomunikasi.

Semua orang dapat mengirim apa saja ke mana saja dan kapan saja, jadi informasi yang berseliweran di sekitar pengguna mungkin tidak benar-benar valid. Dengan banjir informasi yang melanda dunia, orang tidak sempat menganalisis informasi yang mereka terima. Tanpa memeriksa kembali kebenaran informasi, orang dapat menelan apa yang datang padanya. Realitas ini menyebabkan banyak orang berada dalam situasi yang tidak jelas. Bingung dalam menentukan informasi mana yang benar dan mana yang salah, dan bingung dalam memilih antara realitas atau fantasi.

Kondisi seperti ini membutuhkan kerja sama untuk mendidik orang-orang tentang pentingnya menggunakan internet dengan bijak. Sehingga orang tidak terjerat masalah hukum karena ketidaktahuan tentang berbagai aspek penggunaan internet, masyarakat harus dididik tentang cara mendapatkan informasi yang benar, membuat informasi yang benar, memilih informasi yang tepat, dan mendistribusikan informasi yang benar. Hal-hal inilah yang dimaksudkan dengan literasi media atau melek media atau kecerdasan menggunakan media digital. Kemampuan kritis untuk memilih informasi saat membuat, mendistribusikan, dan mengonsumsi informasi adalah komponen utama literasi digital.

Manfaat, urgensi, kebenaran, keadilan, dan kepentingan adalah faktor-faktor yang membentuk keputusan penting ini. Tidak semua informasi relevan untuk diri sendiri atau orang lain. Tidak semua informasi bersifat mendidik. Akhirnya, materi literasi ini diakhiri dengan memberikan langkah-langkah praktis untuk memilah informasi di media digital, sehingga peserta kegiatan dapat terbantu saat mengonsumsi informasi. Berikut ini adalah beberapa langkah yang diambil untuk memilah informasi kepada para peserta:

### ***Cek dan konfirmasi***

Informasi yang ditemukan di media online tidak boleh dipercaya secara langsung, terutama jika tidak berasal dari media online dan lembaga penerbitannya tidak jelas. Media online yang terpercaya, seperti kompas.com, tempo.com, detik.com, vivanews.com, dan tribun.com, dapat dipercaya karena telah melalui proses seleksi yang dilakukan oleh redaksinya. Anda harus melakukan pengecekan berulang jika informasi bukan berasal dari sumber yang dapat dipercaya, terutama dari sumber yang dapat dipercaya. Informasi yang harus dicek kebenarannya berasal dari blog, vlog, web pribadi, media sosial, atau sumber berita online yang tidak biasa.

### ***Renungkan***

Setelah memverifikasi kebenaran informasi, perlu mempertimbangkan apakah layak untuk diberikan kepada pihak lain. Secara sederhana, ukurannya adalah kemaslahatan bagi diri sendiri, orang lain, dan masyarakat.

### ***Sebarkan***

Informasi yang akurat dan bermanfaat bagi individu, masyarakat, dan masyarakat lainnya dapat diberikan kepada pihak lain. Jenis informasi ini mencakup banyak aspek

kehidupan, termasuk agama, budaya, politik, ekonomi, sosial, keluarga, kesehatan, makanan, minuman, olahraga, hobi, transportasi, gizi, dan lainnya.

### ***Abaikan***

Tidak disarankan untuk menyebarkan informasi yang tidak memiliki sumber yang jelas, tidak kredibel, tidak memiliki pembanding, mengandung kekerasan, judi, pornografi, atau hasutan untuk melakukan kekerasan atau tindakan lain yang berpotensi melanggar hukum. Setelah pengenalan materi, ada diskusi dan tanya jawab.

Penulis dapat menyimpulkan hal-hal berikut dari diskusi dan tanya jawab: (a) Setiap peserta memiliki android dan telah berselancar di dunia maya setiap hari; (b) Peserta tidak menyadari sepenuhnya bahwa untuk menghindari kesalahan saat menggunakan internet, mereka harus memahami etika dan hukum; (c) Peserta tidak memiliki pengetahuan atau pemahaman tentang istilah literasi atau melek media/digital; (d) Peserta sudah menyadari bahwa konten di media digital tidak selalu benar; (e) Peserta belum memahami sepenuhnya bahwa penggunaan media, termasuk media digital, harus disertai dengan daya kritis dan kemampuan selektif; (f) Peserta tidak menyadari pelanggaran yang tercantum dalam Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-undang ini mencakup berbagai macam substansi dan sanksi untuk kesalahan dalam penggunaan media digital. Dengan kata lain, peserta kegiatan menggunakan android hanya untuk berkomunikasi dan tidak memiliki pengetahuan dasar lainnya tentang etika dan hukum penggunaan media digital.



*Gambar 1. Sesi foto bersama*



*Gambar 2. Sesi foto bersama*

Kegiatan pengabdian ini mengajarkan peserta baru hal-hal tersebut, yang membuat menerima materi yang diberikan, mereka sangat senang. Sebagian besar orang yang berpartisipasi hanya menggunakan internet untuk berselancar di media sosial seperti Facebook dan WhatsApp. Fakta ini menunjukkan bahwa tidak semua orang yang menggunakan media baru atau memegang android tahu semua fitur dan aplikasinya. Menggunakan media tertentu, seperti internet, terkadang disebabkan oleh tren, mengikuti arus, atau keterpaksaan sosial.



## Kesimpulan

Bahwa kegiatan tujuan sosialisasi adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan kaum muda di desa Oringbele dalam mengelola dan menggunakan media digital dengan bijak. Ini penting mengingat peran teknologi digital yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari, sehingga pemuda desa tersebut dapat terhindar dari dampak negatif dan mampu memanfaatkan potensi positifnya secara optimal untuk kemajuan dan kesejahteraan lokal mereka.

## BIBLIOGRAFI

- Aisyah, Sabrina, & Dewi, Retno Mustika. (2022). Pengaruh Literasi Ekonomi dan Literasi Digital Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X-E3 SMA Negeri 3 Sidoarjo di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 10(2), 139–147. <https://doi.org/10.26740/jupe.v10n2.p139-147>
- Alimin, Fahira, & Islami, Adelia Nurul. (2022). *Teknologi Digital dalam Komunikasi*. OSF Preprints.
- Amelia, Amelia. (2023). The Influence of Brand Awareness, Perceived Quality, Brand Association, Brand Loyalty and Price on Daihatsu Car Buying Decisions (Case Study at Daihatsu Pemalang Car Dealership). *Journal Research of Social Science, Economics, and Management*, 3(1), 286–292.
- Ameliola, Syifa, & Nugraha, Hanggara Dwi Yudha. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization*, 362–371.
- Basuki, Basuki, & Suwarno, Noorlailie. (2021). Teknologi Digital Memediasi Dampak Strategi Bisnis Terhadap Kinerja Umkm Di Nusa Tenggara Barat. *EKUITAS (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)*, 5(3), 300–320.
- Burhan, Ahmad Badari. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pengembangan Ekonomi Pertanian dan Pengentasan Kemiskinan. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 16(2), 233–247. <https://doi.org/10.46937/16201826338>
- Cholik, Cecep Abdul. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan*, 2(2), 39–46.
- Danuri, Muhamad. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Isabella, Isabella, Iriyani, Atrika, & Lestari, Delfiazi Puji. (2023). Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 8(3), 167–172.
- Krisnawati, Devi. (2018). Peran perkembangan teknologi digital pada strategi pemasaran dan jalur distribusi UMKM di Indonesia. *Jurnal Manajemen Bisnis Krisnadwipayana*, 6(1), 69–74.
- Maulidia, Cut Addis. (2022). *Analisis Pemahaman Literasi Digital Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Terhadap Digital Skill dan Digital Safety*. UIN Ar-Raniry.
- Meilinda, Nuly, Malinda, Febrimarani, & Aisyah, Sari Mutiara. (2020). Literasi digital pada remaja digital (Sosialisasi pemanfaatan media sosial bagi pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1).
- Patel, Kiran J., & Patel, Hiren J. (2018). Adoption of internet banking services in Gujarat: An extension of TAM with perceived security and social influence. *International Journal of Bank Marketing*, 36(1), 147–169. <https://doi.org/10.1108/IJBM-08-2016->

0104

- Sardarnia, Khalil, & Safizadeh, Rasoul. (2019). The internet and its potentials for networking and identity seeking: A study on ISIS. *Terrorism and Political Violence*, 31(6), 1266–1283.
- Sawlani, Dhiraj Kelly, & SE, M. (2021). *Digital marketing: brand images*. Scopindo Media Pustaka.
- Setyowati, Yuli. (2020). Literasi Media Digital untuk Pendampingan Anak bagi Ibu-Ibu Dusun Jodog Desa Gilangharjo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul. *Journal of Community Development & Empowerment*, 1(2), 59–69.
- Tanjung, Rizka Azriani, & Aslami, Nuri. (2023). Penerapan Teknologi Digital Melalui Aplikasi Scmt (Supply Chain Management Telkom) Sebagai Alat Bantu Dalam Proses Manajemen Perubahan Di Pt.Telkom Datel Sibolga. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Ekonomi*, 1(3), 134–144. Retrieved from <https://doi.org/10.54066/jmbe-itb.v1i3.331>
- Wahidah, Baiq, Ramdhani, Marlinda, & Wahyuni, Wika. (2022). Sosialisasi Literasi Digital di Komunitas Baca Lumbung Literasi. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 2(2), 70–78.
- Wahyono, Hari. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam penilaian hasil belajar pada generasi milenial di era revolusi industri 4 . 0. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 192–201.
- Winarno, Sugeng. (2015). Pemahaman Media Literacy Televisi Berbasis Personal Competences Framework (Studi Pemahaman Media Literacy Melalui Program Infotainment Pada Ibu-Ibu Perumahan Tegalgondo Asri Malang). *Jurnal Humanity*, 9(2).

---

**Copyright holder:**

Benedicto Aprian Thaa\*, Yohanes Kornelius Ethelbert, Stephanie Perdana Ayu Lawalu, Frans Nyong, Yasinta Palan Peten (2024)

**First publication right:**

Syntax Admiration

**This article is licensed under:**

