

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DALAM RANGKA PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DI LINGKUNGAN ANAK-ANAK PANTI ASUHAN MUHAMMADIYAH PCM SRENGSENG

Halomoan Harahap, Erna Febriani, Feby A, Salsabila A.R, Vidya W, Indi A, Muhamad Yusuf, Mohammad Idris, Tsabita Ardhianti
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara No 9 Kebon Jeruk Jakarta 11510
erna.febriani@esaunggul.ac.id

Abstract

At the Muhammadiyah PCM Srengseng Orphanage, a group of teenagers likes to use gadgets for various activities such as social media, online games, financial technology (fintech), and chat applications. They need to be given digital literacy knowledge so they have the ability to use gadgets in a healthy and safe manner. As a result of deliberations with the management of the orphanage, they agreed to hold an activity "Socialization of Increasing Digital Literacy in the Children of the Muhammadiyah PCM Srengseng Orphanage" as a community service activity. The target for this activity was youth at junior high school level, because they were considered vulnerable to excessive use of gadgets and the internet. The aim is to provide knowledge and expertise about the use of digital media, especially social media. In realizing this goal, material is packaged into two main issues, namely digital literacy and poster making. In the implementation of adolescents divided into groups and competitions in order to create dynamics in activities. As evidenced by the results of the competition, the children were very enthusiastic and managed to absorb the material well. The children of the Muhammadiyah PCM Srengseng Orphanage can better understand the importance of Digital Literacy so they have a wise attitude not to be affected by negative things found on social media. Because the results were very positive, it was suggested that activities like this could be scaled up to other, wider groups.

Keywords: Socialization, Digital Literacy, Social Media

Abstrak

Di Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng sekelompok remaja gemar menggunakan gadget untuk berbagai kegiatan seperti media social, game online, financial technology (fintech), dan aplikasi chatting. Kepada mereka perlu diberikan pengetahuan literasi digital agar memiliki kemampuan untuk menggunakan gadget secara sehat dan aman. Hasil musyawarah dengan pengurus Panti, sepakat untuk mengadakan kegiatan “Sosialisasi Peningkatan Literasi Digital di Lingkungan Anak – Anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng” sebagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Sasaran dari kegiatan ini dipilih remaja setingkat SLTP, karena dianggap rentan terhadap penggunaan gadget dan internet yang berlebihan. Tujuan untuk memberikan pengetahuan dan keahlian tentang penggunaan media digital khususnya bermedia sosial. Dalam mewujudkan tujuan tersebut, dikemas materi menjadi dua persoalan utama, yaitu literasi digital dan pembuatan poster. Dalam pelaksanaan anak remaja di bagi menjadi berkelompok dan lomba agar tercipta dinamika dalam kegiatan. Terbukti dari hasil lomba yang dilakukan, anak-anak sangat antusias dan berhasil menyerap materi dengan baik. Anak – anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng lebih dapat memahami tentang pentingnya Literasi Digital sehingga memiliki sikap bijaksana untuk tidak terpengaruh dengan hal-hal negatif yang terdapat pada media sosial. Karena hasilnya sangat positif, disarankan kegiatan seperti ini dapat ditingkatkan pada kelompok lain yang lebih luas.

Kata Kunci : Sosialisasi, Literasi Digital, Media Sosial

Pendahuluan

Laporan Wearesocial Januari 2021 (www.wearesocial.com) terjadi peningkatan media sosial yang sangat setiap tahun. Aplikasi media sosial yang paling banyak digunakan adalah Youtube, WhatsApp, Instagram, dan Facebook. Hal ini sebabkan internet dan media sosial memberikan

kemudahan dalam mengakses informasi dan menjalin komunikasi (Rohmadi, 2016) serta menjadi media untuk mencari pertemanan. Internet merupakan suatu inovasi baru dalam pola komunikasi yang pada awalnya bersifat satu arah yaitu dari satu sumber kepada sumber lain, kemudian berubah menjadi dari beberapa sumber

kepada beberapa sumber lain. Disadari atau tidak, media dengan segala kontennya hadir menjadi bagian hidup manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, kehadiran media semakin beragam dan berkembang.

Awalnya komunikasi dalam media berjalan hanya searah, dalam arti penikmat media hanya bisa menikmati konten yang disajikan sumber media. Namun seiring perkembangan zaman, internet hadir dan merubah paradigma berkomunikasi di masyarakat saat ini. Komunikasi tak terbatas jarak, waktu, ruang. Bisa terjadi dimana saja, kapan saja, tanpa harus tatap muka. Bahkan media sosial mampu meniadakan status sosial, yang sering kali sebagai penghambat komunikasi. Media sosial telah banyak merubah dunia. Memutarbalikkan banyak pemikiran dan teori yang dimiliki. Tingkatan atau level komunikasi melebur dalam satu wadah yang disebut jejaring sosial/media sosial. Konsekuensi yang muncul pun juga wajib diwaspadai, dalam arti media sosial semakin membuka kesempatan tiap individu yang terlibat di dalamnya untuk bebas mengeluarkan pendapatnya. Akan tetapi kendali diri seharusnya juga dimiliki, agar kebebasan yang dimiliki juga tidak melanggar batasan dan tidak menyinggung pihak lain.

Internet dan media social membawa dampak bagi masyarakat. Bagi yang bijak, internet dapat menjadi hal positif. Namun bagi yang kurang bijak dan kurang pengetahuan dampak buruk internet dan media sosial cukup mengawatirkan. Beberapa dampak negative internet dan media social adalah (a) menimbulkan ketagihan (b) takut ketinggalan (FOMO), (c) pornografi (d) tersesat atau tertipu karena informasi yang salah, (e) penggunaan waktu yang tidak efisien, dan lain-lain.

Pengguna internet dan media sosial didominasi oleh generasi millennial, generasi Z dan generasi Alpha yang berusia 45 tahun ke bawah. Dari hasil studi yang dilakukan (Widyastuti, 2018), generasi ini bersifat kurang kritis. Menjadi trend kaum millennial adalah hidup mandiri dengan penuh kebebasan. (Madiistriyatno, 2020). Mereka sering disebut generasi digital karena sewaktu mereka lahir, telah dihadapkan dengan teknologi digital. Untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan, mereka akan mencarinya melalui internet, hal ini menjadikan mereka cenderung konsumen aktif. Remaja pada generasi ini lebih kritis dikarenakan mereka lebih mudah mengakses informasi dari internet. Selain itu juga remaja lebih inovatif dalam interaksi melalui media sosial dan terus mengembangkan jejaring sosialnya, (Yakob, 2009).

Kepada mereka ini perlu diberikan literasi digital agar terhindar dari dampak negatif internet

dan media social. Literasi digital yang dimaksud adalah pengetahuan dan keterampilan menggunakan media digital seperti internet, media social, dan gadget. Bila literasi digital sudah dikuasai, pengguna dapat terhindar dari dampak negatif yang tidak diharapkan. Sebagaimana ketentuan pemerintah, bahwa civitas akademika perlu menyumbangkan ilmu dan pengetahuannya dan membantu menyelesaikan persoalan-persoalan di masyarakat. Mahasiswa dan dosen diwajibkan untuk melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Selain literasi digital, kepada peserta diberikan keterampilan untuk membuat dan mendisain poster. Hal ini untuk memperkaya peserta dan dapat digunakan mereka dalam lingkungan sekolah atau masyarakat sekitar. Dari kegiatan ini diharapkan (1) peserta mendapatkan pengetahuan dan keterampilan praktis menggunakan media social yang sehat dan aman, (2) peserta dapat menularkan pengetahuan dan keterampilan praktis tersebut kepada teman atau lingkungannya, (3) memberikan kesempatan kepada dosen dan mahasiswa untuk menyumbangkan ilmu dan pengetahuannya kepada masyarakat yang membutuhkan, (4) memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk berinteraksi dengan masyarakat;

Sosialisasi / Penyuluhan

Penyuluhan adalah bentuk usaha pendidikan non-formal kepada individu atau kelompok masyarakat yang dilakukan secara sistematis, terencana dan terarah dalam usaha perubahan perilaku yang berkelanjutan demi tercapainya peningkatan produksi, pendapatan dan perbaikan kesejahteraan. Hakekatnya penyuluhan merupakan suatu kegiatan nonformal dalam rangka mengubah masyarakat menuju keadaan yang lebih baik seperti yang dicita-citakan (Notoatmodjo et al., 2012). Penyuluhan adalah suatu edukasi dalam aspek promotif untuk meningkatkan pengetahuan dan memperbaiki perilaku sasaran serta dapat menerapkan perilaku sehat dalam kehidupan sehari-hari (Notoatmodjo et al., 2012). Dalam sosialisasi diberikan materi oleh narasumber yang kompeten agar para peserta mengetahui, memahami, terampil dan bersikap positif terhadap materi yang disampaikan.

Dalam konteks ilmu komunikasi, sosialisasi atau penyuluhan dikenal dengan istilah kampanye. Menurut Rogers dan Storey (Rice & Atkin, 2002) kampanye “serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan untuk menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu

tertentu”. Setiap kegiatan kampanye memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan kampanye pada prinsipnya ditetapkan oleh pemilik program sesuai dengan bidangnya. Pada kegiatan diatas tujuan dari kegiatan adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada peserta tentang penggunaan media sosial yang sehat dan aman.

Literasi Digital

Telah terjadi tranformasi teknologi dari analog ke digital (Ryan, 2020). Tranfporansi ini telah membawa dampak yang sangat luas bagi masyarakat, mulai dari perubahan pendefinisian data, teknologi yang digunakan, cara menggunakan, kompetensi yang dibutuhkan pengguna, dan perubahan perilaku dan budaya, (Graham et al., 2017). Untuk itu diperlukan kesiapan masyarakat memasuki era digital ini agar dapat mengambil manfaat maksimal dan terhindar dari dampak negative yang ada.

Menurut (Polizzi, 2021) *Media literacy, understood as the ability to access, evaluate and produce media content, is crucial to a well-informed citizenry's participation in society*. Sementara (Gilter, 1997), literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format yang ada di media digital. Konsep literasi bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja, melainkan membaca dengan makna dan mengerti. Literasi digital mencakup penguasaan ide-ide, bukan penekanan tombol tetapi proses penelaahan logis dan berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital.

Lin, Tzu-Bin, (Lin et al., 2013) menjelaskan literasi digital meliputi empat komponen yaitu: “functional consuming, critical consuming, functional prosuming dan critical presuming”. Sedangkan (Alevizou, 2007) functional consuming merupakan kemampuan dasar dalam mengakses informasi di media digital dan secara tekstual dapat memahaminya.

Istilah digital adalah bentuk data elektronik dengan menggunakan angka biner. Data digital ini lebih presisi mudah diolah, disimpan, distribusikan, dari data analog. Salah satu media yang menggunakan digital adalah media social.

Media Sosial

Ardianto dalam (Watie, 2016) mengungkapkan, bahwa media sosial online, disebut jejaring sosial online bukan media massa online karena media sosial memiliki kekuatan sosial yang

sangat mempengaruhi opini publik yang berkembang di masyarakat. Penggalangan dukungan atau gerakan massa bisa terbentuk karena kekuatan media online karena apa yang ada di dalam media sosial, terbukti mampu membentuk opini, sikap dan perilaku publik atau masyarakat. Fenomena media sosial ini bisa dilihat dari kasus Prita Mulyasari versus Rumah Sakit Omni International. Inilah alasan mengapa media ini disebut media sosial bukan media massa.

Literasi media sosial perlu diberikan dalam rangka menciptakan masyarakat berbasis informasi dan pengetahuan pustakawan sebagai salah satu profesi yang memiliki latar belakang literasi yang kuat sudah sepatutnya mengupayakan pembentukan anak-anak yang kritis dalam bermedia sosial melalui literasi media sosial. salah satu upaya membentuk anak-anak yang kritis dalam media sosial adalah dengan menjalankan sosialisasi yang telah memiliki materi pokok yang diseragamkan.

Menurut Fatmawari (2021); (Rafiq, 2020) dampak positif dari media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, biaya lebih murah. Sedangkan dampak negatif dari media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain.

Membuat Poster

Poster adalah lembaran media komunikasi yang penyajiannya di tempelkan di tempat-tempat yang ramai dilalui manusia. Poster juga merupakan media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai. Poster atau plakat juga adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. Pengaplikasiannya dengan cara ditempel di dinding atau permukaan datar lainnya dan dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin (Grech, 2018), poster juga bisa menjadi sarana untuk mempromosikan produk, jasa, kegiatan, seputar pendidikan dan lain-lain.

Manfaat Poster

Poster biasanya dipasang ditempat-tempat umum yang dinilai strategis seperti sekolah, kantor, pasar, mall dan tempat-tempat keramaian lainnya. Informasi yang ada pada poster umumnya bersifat

mengajak masyarakat. Poster ini umumnya ditempel di dinding atau permukaan yang relatif datar ditempat-tempat umum yang ramai agar informasi dan pesan yang ada didalam poster tersebut bisa tersampaikan kepada masyarakat luas. Poster harus

Pelaksanaan Kegiatan

Panti Asuhan PCM Muhammadiyah Srengseng



Figure 1 Peta Lokasi Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng

Panti Asuhan PCM Muhammadiyah Srengseng, terletak di Jl. Karya Usaha No.16, RT.1/RW.3, Srengseng, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat. Panti Asuhan berada di tengah tengah pemukiman penduduk, yang sangat dekat dengan jalan raya serta memiliki akses yang mudah untuk dituju.

Profil singkat Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng

Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng adalah lembaga sosial yang tumbuh dan berkembang di lingkup masyarakat di daerah Srengseng. Bermula dari keprihatinan dan kepedulian serta rasa solidaritas dan kesadaran yang tinggi warga setempat akan tumbuh kembang dan masa depan anak-anak yatim/piatu sekitar yang kurang beruntung, lembaga ini bisa tumbuh subur atas partisipasi dan kerjasama warga setempat juga pihak-pihak yang terkait di dalamnya.

Kegiatan sosial Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng dimulai pada tahun 2004. Sebelum didirikannya panti, lahan yang ditempati oleh panti pada saat ini dahulu merupakan sebuah tanah yang diwakafkan. Pemimpin cabang dari Muhammadiyah Kembangan, memberikan kepada pihak pengurus untuk mengurus tanah wakaf ini. Setelah panti selesai dibangun panti diresmikan oleh Bapak Amien Rais secara langsung. Diawal berdirinya panti, anak – anak panti hanya berjumlah 10 (sepuluh) orang anak, hingga akhirnya terus bertambah hingga saat ini menjadi 35 (tiga puluh lima) anak. Untuk anak – anak panti sendiri, terdiri dari 21 laki – laki dan 14 perempuan, dengan status yatim, piatu, yatim dan piatu, serta dhuafa.

didisain semenarik mungkin agar dibaca masyarakat (Carter, 2012). Menguasai pembuatan poster sekaligus memberikan kemampuan berkomunikasi yang efektif dan efisien.

Panti Asuhan ini mendapatkan subsidi dari masyarakat sekitar, dan mereka yang mengatur dan mengelola keuangan mereka sendiri.

Kegiatan utama Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng adalah meningkatkan gerakan moral dan kemandirian anak yatim/piatu melalui pendidikan, interaksi sosial, serta keagamaan yang ditempuh baik melalui jalur pendidikan formal dan informal.

Peserta

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat tersebut dihadiri oleh Anak panti asuhan Muhammadiyah PCM dengan jenjang pendidikan SD-SMP, dimana hal ini dapat digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Sebagai sumber belajar untuk mendapatkan informasi dalam mendukung dan mengembangkan rasa ingin tahu anak. Sebagai alat komunikasi yang efektif dan efisien untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sehingga dengan memahami hal ini dapat membantu dan mengajak anak - anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng untuk dapat memanfaatkan media sosial dengan meningkatkan literasi digital agar dapat memilah dan menghindari hal-hal yang negatif. Pada aktivitas sehari-hari di lingkungan tempat tinggal maupun di sekolah mereka lebih hati-hati menggunakan media social. Pada gilirannya nanti akan menularkan pengetahuan dan kemampuan mereka kepada teman dan tetangga.

Pelaksanaan dan Hasil Kegiatan

Terlaksananya acara membutuhkan waktu 21 hari, mulai dari survey lokasi, observasi

kebutuhan mitra, mengurus perizinan dari Pengurus Panti, memilih khalayak peserta, memilih materi, menghubungi narasumber, mendisain konsep acara, pembagian peran bagi mahasiswa dalam kepanitiaan, pelaksanaan kegiatan, monitoring dan evaluasi.

Kehadiran peserta.

Kegiatan sosialisasi ditetapkan tanggal 18 Juni 2022 mulai pukul 09.00 – 15.00 WIB. Pukul 07.00 semua panitia mahasiswa sudah sampai di lokasi untuk mempersiapkan tempat dan peralatan yang dibutuhkan. Mempersiapkan ruang, projector, souvenir, snack, kamera dokumentasi. Pukul 08.00 Narasumber sampai di lokasi dan memeriksa kembali kesiapan semua peralatan dan perlengkapan. Pukul 08.30 Wakil Ketua Pengurus Panti Asuhan Drs. Ahmad Dasuki memasuki ruangan diikuti oleh anak-anak panti sebanyak 21 orang.

Susunan Acara

Tepat pukul 09.00 acara di mulai dengan sambutan Ketua Pusat Studi Fakultas Ilmu Komunikasi, Dr. Halomoan Harahap, M.Si. Dalam sambutan disampaikan ucapan terimakasih atas kesediaan dan kerjasama antara Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng dengan Fakultas Ilmu Komunikasi. Kegiatan dilakukan sebagai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Ilmu Komunikasi dalam membantu menyelesaikan persoalan yang dihadapi masyarakat. Dalam kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang Literasi Digital dan Membuat Poster yang menjadi persoalan umum anak-anak remaja.

Ucapan permohonan maaf, tidak semua Pengurus Panti dapat hadir karena ada berbagai keperluan. Beliau ditunjuk untuk mewakili Pengurus dalam menghadiri kegiatan. Ucapan terimakasih juga disampaikan oleh Wakil Ketua Pengurus Panti Asuhan, Drs. Ahmad Dasuki. Beliau berharap kerjasama dapat ditingkatkan ke permasalahan lain. Namun demikian beliau berharap semoga materi yang disampaikan dalam kegiatan ini memberi manfaat bagi peserta semua pihak. Di ujung acara penyerahan piagam kerjasama Fakultas dengan Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng.

Penyampaian Materi

Media poster adalah media yang murah meriah dan mudah digunakan. Namun membuat poster ada beberapa kiat yang perlu dikuasai, antara lain. Memilih tema atau materi apa yang akan disampaikan. Pesan poster tidak boleh panjang.

Pesan poster tidak baik mengandung beberapa persoalan.



Gambar 1
Bapak Dr. Halomoan Harahap, M.Si menyampaikan materi Membuat dan Mendiain Poster

Pesan poster harus tunggal disampaikan dalam kalimat yang singkat dan padat. Untuk menarik perhatian pembaca atau untuk memaksa orang membaca, perlu dibuat menarik. Salah satu cara mendisain poster yang menarik yaitu menggunakan warna yang mencolok dengan ukur huruf yang besar-besar.



Gambar 2
Ibu Erna Febriani S.Sos. M.Si menyampaikan materi Literasi Media Digital

Literasi digital merupakan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media digital secara baik, aman, dan positif. Salah satu contoh media digital yang banyak digunakan oleh remaja adalah media sosial, internet, game online, dan lain-lain. Banyak dampak negatif dari media sosial bila tidak digunakan secara bijak. Misalnya tidak mampu mengatur waktu (ketagihan) sehingga pekerjaan lain terbengkalai. Dapat juga terpengaruh hal-hal negative seperti pornografi dan peredaran obat-obat terlarang. Terdampak FOMO (merasa ketakutan karena merasa tertinggal dari orang lain). Oleh sebab itu, perlu kearifan menggunakan media sosial, berhati-hati dengan hoax, tidak mudah terpancing

dengan provokasi, jangan mudah membagikan informasi kepada orang lain bila belum ada kepastian dan kebenarannya.

Penyajian materi berlangsung interaktif, peserta dapat mengajukan pertanyaan atau pendapat selama presentasi. Bagi peserta yang bertanya atau

menanggapi diberi hadiah coklat. Ternyata janji ini membuat peserta aktif untuk bertanya dan menyampaikan pendapat. Anak-anak peserta cukup antusias dalam menanggapi materi, sebagaimana terlihat dalam gambar berikut.



Gambar 3
Peserta aktif menyampaikan pendapat

Lomba

Setelah semua materi selesai disampaikan peserta diberikan istirahat shalat dan makan siang (ISOMA). Acara terakhir adalah lomba mendisain poster. Peserta dibagi menjadi 5 kelompok setiap kelompok beranggotakan 4 – 5 orang. Masing-

masing kelompok membuat dan mendisain poster menggunakan materi yang sudah dipaparkan narasumber. Tugas yang diberikan kepada mereka ternyata dapam membuat dan membangun kekompakan.



Gambar 4
Kerjasama peserta dalam mengerjakan tugas

Hasil kerja membuat dan mendisain poster akan dipilih 3 pemenang. Hasilnya cukup bagus ditinjau dari kemampuan anak-anak setingkat SLTP. Beberapa hasil karya peserta tampak pada gambar berikut.



Gambar 5
Poster hasil karya peserta

Monitoring dan Evaluasi

Selama kegiatan berlangsung, panitia mahasiswa terus melakukan pemantauan terhadap kendala-kendala yang muncul. Tempat, peserta, narasumber, peralatan, dan perlengkapan semua berjalan lancar. Kendala yang muncul saat kegiatan adalah ada beberapa peserta yang tidak hadir. Setelah ditelusuri informasi kepada teman-temannya, yang bersangkutan ada keperluan lain. Kendala kedua adalah piagam kerjasama antara Panti Asuhan dengan Fakultas Ilmu Komunikasi baru selesai didisain, perlu segera dicetak agar dapat ditandatangani di akhir acara.

Evaluasi

Kepada peserta dilakukan wawancara dan diberikan angket tentang materi yang disampaikan narasumber. Dari data yang didapat, disimpulkan peserta anak-anak panti asuhan Muhammadiyah Srengseng dapat memahami materi yang disampaikan. Bahasa yang digunakan narasumber, tampilan slide membuat materi mudah dipahami. Waktu penyampaian materi cukup baik. Peserta juga memahami apa efek positif dan negatif dari media sosial. Peserta menyampaikan dalam menggunakan media sosial tidak boleh sembarangan mem-posting sesuatu. Bila akan mem-posting sesuatu perlu dipikir terlebih dahulu. Bila mendapat pesan dari teman atau group harus hati-hati, jangan cepat terpengaruh,

tidak boleh langsung bertindak. Juga perlu mengatur waktu dalam menggunakan gadget, tidak boleh terbuai dengan gadget sehingga lupa keperluan lain.

Kesimpulan

Secara umum kegiatan Sosialisasi Peningkatan Literasi Digital Bagi Anak Anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng sangat berhasil. Tujuan kegiatan dapat terwujud, baik untuk peserta maupun panitia. Tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat tercapai dengan sangat baik. Ilmu dan keterampilan yang disampaikan sangat tepat untuk para peserta. Dalam membuat acara sebaiknya perencanaan dilakukan secara matang sehingga tidak menemui kendala dalam pelaksanaan.

Pemilihan peserta, materi, dan narasumber sudah cukup tepat, sehingga dapat dilakukan pada kelompok masyarakat yang lebih luas.

Daftar Pustaka

- Alevizou, P. (2007). *Collective intelligence and the cult of open production: critical reflections on theory and methodology*.
- Carter, M. (2012). *Designing science presentations: A visual guide to figures, papers, slides, posters, and more*. Academic Press.
- Gilter, A. (1997). Categories of computer use and their relationships with attitudes towards computers. *Journal of Research on Computing in Education*, 30(3), 281–292.
- Graham, M., Hjorth, I., & Lehdonvirta, V. (2017). Digital labour and development: impacts of global digital labour platforms and the gig economy on worker livelihoods. *Transfer: European Review of Labour and Research*, 23(2), 135–162.
- Grech, V. (2018). WASP (Write a scientific paper): Preparing a poster. *Early Human Development*, 125, 57–59.
- Lin, T.-B., Li, J.-Y., Deng, F., & Lee, L. (2013). Understanding new media literacy: An explorative theoretical framework. *Journal of Educational Technology & Society*, 16(4), 160–170.
- Madiistriyatno, H. (2020). *Generasi Milenial Tantangan Membangun Komitmen Kwereja/Bisnis dan Adversity Quotient (AQ)*.
- Notoatmodjo, S., Anwar, H., Ella, N. H., & Tri, K. (2012). Promosi kesehatan di sekolah. *Jakarta: Rineka Cipta*, 21–23.
- Polizzi, G. (2021). Internet users' utopian/dystopian imaginaries of society in the digital age: Theorizing critical digital literacy and civic engagement. *New Media & Society*, 14614448211018608.
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Global Komunika*, 1(1), 18–29.
- Rice, R. E., & Atkin, C. K. (2002). Communication campaigns: Theory, design, implementation, and evaluation. In *Media Effects* (pp. 437–462). Routledge.
- Rohmadi, A. (2016). *Tips produktif ber-social media*. Elex Media Komputindo.
- Ryan, D. (2020). *Understanding digital marketing: A complete guide to engaging customers and implementing successful digital campaigns*. Kogan Page, Limited.
- Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan media sosial (communications and social media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69–74.
- Widyastuti, I. G. A. D. (2018). *Budaya Kritis di Kalangan Generasi Millennial (Kajian Etnografi Tentang Kebebasan Intelektual dalam Komunitas Taman Baca Kesiman, Bali)*. Universitas Airlangga.
- Yakob, R. (2009). *Grown up digital: how the net generation is changing your world*. Taylor & Francis.
- We Are Social (2021) *Digital Report Indonesia 2021*, https://andi.link/wp-content/uploads/2021/08/Hootsuite-We-are-Social-Indonesian-Digital-Report-2021_compressed.pdf
- Fatmawati, Nurul (2021) Pengertian, Dampak dan Pengaruh Media Sosial, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14366/Pengaruh-Positif-dan-Negatif-Media-Sosial-Terhadap-Masyarakat.html>, diakses 5 Agustus 2022.