

Edukasi Dan Peningkatan Literasi Digital Dalam Upaya Menanggulangi Hoaks Dan Judi Online Pada Remaja SMKN 1 Plupuh Sragen

Jeratallah Aram Dani¹, Ali Arif Setiawan², Jahid Syaifullah³.

^{1,2} Universitas Surakarta

³ Politeknik Indonusa Surakarta

Email corresponding author: jieratallaharramdhani@gmail.com

Abstrak: Perkembangan media komunikasi dan teknologi informasi, ditambahkan dengan kebebasan menyampaikan pendapat menjadikan remaja semakin menunjukkan citra dirinya lebih terbuka atas setiap informasi yang di terimanya di media internet dan berbagai media social. Keterbukaan menerima informasi yang berlebihan tanpa adanya pemahaman informasi yang utuh menjadikan arus informasi menjadi banyak penafsiran. Ketika dihadapkan pada berbagai jenis informasi dari media, kebanyakan remaja menjadi bingung mengenai informasi mana yang bermanfaat dan mana yang tidak. Dalam fenomena ini, pengetahuan literasi media sangat dibutuhkan sebagai modal agar komunikasi sebagai pengguna media dapat mengklasifikasikan dan mengevaluasi konten media secara tajam dan menyeluruh serta mengonsumsinya sesuai dengan kebutuhannya. Program pengabdian kepada masyarakat dengan target remaja SMK di wilayah Plupuh Sragen ini mengguakan metode partisipasi, dengan model ceramah dan diskusi dimana target peserta juga berperan aktif dalam menemukan serta menyelesaikan sebuah temuan dalam upaya mencegah hoaks dan judi online. Sebanyak 40 Remaja yang tergabung didalam SMKN 1 Plupuh Sragen mengikuti serangkaian acara sosialisasi dengan materi dasar literasi, teknik verifikasi informasi, alat dan aplikasi untuk memeriksa fakta, dan etika berinternet.

Kata Kunci: Literasi Digital, Remaja, Internet, Media Sosial

Abstract: The development of communication media and information technology, coupled with the freedom to express opinions, has made teenagers increasingly show an image of themselves that is more open to any information they receive on the internet and various social media. Openness to receiving excessive information without a complete understanding of the information makes the flow of information subject to many interpretations. When faced with various types of information from the media, most teenagers become confused about which information is useful and which is not. In this phenomenon, media literacy knowledge is really needed as capital so that communicants as media users can classify and evaluate media content sharply and thoroughly and consume it according to their needs. This community service program targeting vocational school youth in the Plupuh Sragen area uses the participation method, with a lecture and discussion model where the target participants also play an active role in finding and completing findings in an effort to prevent hoaxes and online gambling. A total of 40 teenagers who are members of SMKN 1 Plupuh Sragen took part in a series of outreach events with basic literacy material, information verification techniques, tools and applications for checking facts, and internet ethics.

Keywords: Digital Literacy, Teenagers, Internet, Social Media

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media massa menjadi kebutuhan pokok untuk kehidupan manusia pada zaman sekarang ini. Berdasar keinginan dan kebutuhan untuk mendapatkan informasi, seseorang mau dan mampu untuk mengeluarkan dana yang diperlukan. Seperti di masa konvensional, masyarakat di tahun sejak munculnya media massa cetak sampai dengan tahun milenium sekitar tahun 2000, masih diminati media massa untuk mendapatkan berita. Koran dan televisi menjadi media utama yang dicari masyarakat untuk mendapatkan berita.

Perkembangan teknologi dan Pendidikan yang terjadi, dengan dinamika dunia pada persoalan informasi, terus menghadirkan berbagai macam cerita dengan rubrik yang beragam, seperti politik, sosial, Kesehatan sampai dengan hiburan (Komalasari, 2021).

Masyarakat dapat menikmati dengan berkembang media digital secara offline maupun online. Hal ini memicu perubahan perilaku dan konsumtif terhadap media massa. Sehingga perlunya sikap bijak dan adaptif dalam mencerna dan mengolah setiap informasi dan berita agar memiliki manfaat. Kesempatan masyarakat dalam mengkonsumsi media sebenarnya sebuah hak yang diberikan dalam UU Pers No.40 Tahun 1999, dimana fungsi media merupakan alat untuk memberikan informasi yang informatif (berguna dan bermanfaat) kepada khalayaknya. Hal ini menjadi penting bagaimana aktivitas khalayak dalam menikmati media massa (Wazis, 2022).

Seperti dalam bukunya Hermawan, 2017 memberikan penegasan tentang perlunya menggunakan media secara kritis (literasi aktif) “Ada beberapa alasan pentingnya menggunakan media secara kritis. Pertama, Bangsa Indonesia telah kehilangan jati dirinya, dan sedang kembali menggali serta menemukan jati dirinya. Budaya asli Indonesia sudah mulai terkikis oleh budaya barat yang menyerbu masuk melalui 'jendela' media. Kedua, walaupun beberapa peneliti masih meragukan adanya pengaruh langsung media terhadap perilaku audiens, tetapi banyak yang meyakini jika masyarakat dicekoki oleh teks-teks yang tidak bermutu, maka dalam jangka panjang akan mengakibatkan masyarakat menjadi tidak berkualitas. Ketiga, media memiliki kendali terhadap audiens. Oleh sebab itu untuk mengatasi kendali ini, audiens harus menggunakan literasi media secara kritis (Kusumastuti et al., 2021).

Salah satu bentuk lemahnya literasi pada media, khalayak ini dibuktikan dengan lemahnya aktivitas atau usaha untuk mengakses media, misalnya secara fisik membaca koran, seperti halnya masyarakat konvensional pada masanya, harus berjalan kaki untuk mendapatkan penjual koran atau berlangganan dengan loper koran. Begitu juga yang mengakses televisi pada program berita setiap pagi menjadi santapan yang wajib saat beraktivitas bahkan mendengarkan radio dalam perjalanan beraktivitas. Hal ini mulai menurun pada generasi saat ini sehingga menjadi pekerjaan rumah bagi para pegiat media dalam meningkatkan literasi media. Karena literasi tidak hanya berkutat pada media cetak saja dengan aktivitas membaca, namun luas menjadi media massa digital online, dan aktivitas literasi lainnya (Restianty, 2018).

Literasi media tidak hanya merupakan sebuah kesadaran dan pemahaman yang lebih baik, tetapi juga merupakan otonomi yang sangat penting. Melalui literasi media kita akan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan akan memahami bagaimana teks media dirancang untuk memengaruhi audiens, serta bagaimana teks ini mencerminkan perspektif dari para kreatornya. Penggunaan media secara kritis merupakan aspek kunci literasi media dan dalam konteks Indonesia penggunaan media secara kritis sangat penting (Naufal, 2021)

Dampak buruk yang dihadapi tidak secara individu jika lemahnya literasi, hal ini dapat mempengaruhi secara khalayak sehingga adanya perilaku yang menyimpang dan tidak

diinginkan terjadi. Misalnya seseorang yang bertindak dari “katanya” atau sebuah “mitos” yang di perdengarkan ke banyak orang sehingga menjadi sesuatu yang berarti, bahkan bertingkah ikut-ikutan. Salah satu contoh sesuatu yang tidak diinginkan adalah penyebaran hoaks, berita bohong dan ujaran kebencian. Kejadian tersebut tidak hanya disampaikan dalam bentuk feature atau straight news namun bisa masuk dalam program berita jika terjadi kelalaian di ranah kewartawanan (Supangkat, n.d.).

Kejadian penyebaran hoaks yang meregang nyawa pernah terjadi di tahun 2023. Dikutip dari Kompas.id merangkum sebuah kejadian karena pemberitaan palsu atau hoaks, yaitu “Aparat TNI AD berupaya bernegosiasi dengan massa untuk menghentikan kerusuhan di Wamena, ibu kota Kabupaten Jayawijaya, Papua Pegunungan, Kamis (23/2/2023). Kerusuhan dipicu adanya informasi bohong tentang komplotan penculikan anak di Wamena. Keganasan penyebaran hoaks kembali menelan korban. Berawal dari kabar bohong mengenai penculikan anak di Wamena, Kabupaten Jayawijaya, Papua Pegunungan, belasan nyawa melayang akibat bentrokan antara warga dengan aparat gabungan TNI dan Polri” Kerentanan ini terus mengintai di tengah rendahnya literasi masyarakat dan merenggangnya kohesi sosial.

Menurut Gumgum Gumilar, 2017 seorang akademisi yang mempublikasikan sebuah jurnal dengan jurnal yang releated dengan tulisan ini. Dimana hasil publikasi yang disampaikan adalah tentang “Seluruh dunia saat ini menghadapi permasalahan yang sama yaitu, gelombang hoax. Hoax muncul bertubi-tubi dalam berbagai konteks persebaran informasi, dari politik hingga kesehatan, dari urusan publik hingga privat seseorang. Keberadaan internet, sepaket dengan kebudayaan yang terbangun di dalam ruang publik baru membuat masyarakat sulit membedakan informasi faktual dan hoax. Jalan utama untuk mengantisipasi hoax adalah membangun kompetensi publik dalam menghadapi luapan banjir informasi.

METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang literasi digital untuk menanggulangi hoaks dan judi online dilakukan melalui beberapa metode yang sistematis yakni dengan melakukan kampanye di SMKN 1 Plupuh dengan target siswa kelas XI yang menjadi anggota organisasi siswa intra sekolah dengan harapan selain mendapatkan edukasi, siswa anggota osis ini akan menyebarluaskan kepada siswa yang lain dalam bentuk kegiatan-kegiatan internal sekolah.

Kampanye yang dilakukan banyak menjelaskan mengenai motif serta pembuatan media informasi yang ideal dan berimbang yang akan memberikan informasi detail mengenai dampak judi online dan bahanya dalam kerugian finansial yang signifikan seperti kehilangan tabungan, menumpuknya hutang, hingga kebrangkutan yang akan di alami.

Pengabdian masyarakat ini menggunakan metode partisipatif, dengan melibatkan siswa SMKN 1 Plupuh sebanyak 40 Siswa dalam proses perencanaan dan pengorganisasian kelompok. Metode ini memastikan bahwa program disesuaikan dengan kebutuhan dan sifat

remaja dan siswa setempat. Kegiatan pengabdian masyarakat direncanakan dalam tahapan berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan: Melakukan survei awal untuk mengetahui tingkat kebutuhan siswa akan literasi digital dan dalam upayanya menangkal informasi hoaks dan membentengi siswa dari bahaya judi online.
2. Perencanaan Program: Berkumpul dengan staff sekolah SMKN 1 Plupuh dengan di fasilitasi oleh Kepala Sekolah yakni Bapak Sri Eka Lelana, S.Pd untuk merancang program yang sesuai untuk literasi digital.
3. Pelaksanaan Pelatihan: Mengadakan pelatihan dan penyuluhan dengan ahli literasi digital dan industry pers yakni Bapak Widiyanto SS dari TV local terbesar di Jawa Tengah yakni TATV



Gambar 1. Metode Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian masyarakat mengenai edukasi dan peningkatan literasi digital dalam menanggulangi dan mencegah hoaks dan bahaya judi online ini di bagi menjadi beberapa tahapan dimana setiap tahapan yang dilakukan dimulai dengan kebutuhan target Pengabdian masyarakat.

Tahapan yang pertama yang dilakukan adalah dengan kegiatan survey awal pemetaan lokasi dan siswa yang akan menjadi mitra dalam sosialisasi kegiatan literasi digital. Pertama, survei awal dilakukan untuk mengetahui tingkat literasi digital siswa dan kebutuhan mereka terhadap informasi digital. 40 responden dari berbagai usia dan latar belakang jurusan diwawancarai melalui kuesioner, dan dilanjutkan dengan penggolongan sesuai dengan orientasi keinginan objek pengabdian (Darmalaksana, 2020).

Untuk merancang program literasi digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMKN 1 Plupuh, pertemuan dengan staff sekolah dan dunia industry terutama pers dengan harapan akan menghasilkan rencana kegiatan yang mencakup pelatihan dan workshop.

Pengembangan materi yang menjadi dasar kegiatan sosialisasi dirumuskan setelah kegiatan rapat perencanaan bersama staff sekolah dengan industry media yakni TATV. Materi yang di rumuskan meliputi:

1. Pengenalan dasar literasi digital
2. Teknik verifikasi informasi
3. Penggunaan alat dan aplikasi untuk memeriksa fakta
4. Etika berinternet dan keamanan digital.

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh Kelompok akademisi Universitas Surakarta yang turut ambil bagian dalam kegiatan tersebut. Melalui program pengabdian kepada masyarakat PKM UNSA melaksanakan sosialisasi kepada sejumlah kelompok remaja pada SMK N 1 Plupuh Sragen. Kegiatan yang bertema peningkatan Literasi media dan sosialisasi bahaya judi online tersebut disampaikan banyak aspek pemicu terjerumusnya para remaja dalam perjudian online ini. Selain faktor lemahnya kesadaran hukum perjudian, hedonisme yang terbangun melalui ruang media sosial juga memicu terjebaknya para remaja tersebut dalam aplikasi judi online. Iklan pop up dari para selebgram dan influencer yang turut menjadi afiliator judi online juga salah satu mudahnya para remaja tertarik mencoba melipat gandakan sejumlah dana yang mereka miliki. Terlebih bila sudah terbentuk lingkungan pertemanan yang sudah mengadopsi beberapa jenis permainan judi online seperti slot, higgs Domino, Mahjong, Roulette, dll.



Gambar 2. Partisipasi bersama Staff dan Siswa SMKN 1 Plupuh

Seperti halnya lingkaran setan bahwa judi online ini akan diikuti rasa penasaran yang tinggi oleh para pemainnya. Menang sekali dengan kalah bekal kali puntak masalah bagi mereka karena tidak sedikit aplikasi yang memberikan fasilitas deposit dalam nominal yang sangat kecil. Dampak ketagihan dan minimnya sumber keuangan memicu pemain di kalangan para remaja ini untuk mengadopsi pinjaman online sampai pada tindak kejahatan lain seperti penggelapan harta keluarga sampai tindak kejahatan seperti hanya pencurian.

Perlu usaha yang cukup massif dari berbagai pihak untuk menghindarkan para remaja dari perjudian online ini. Peran keluarga, guru, tokoh agama, aktivis kepemudaan harus lebih sering melakukan sosialisasi di kelompok kelompok para remaja tersebut berkumpul. Menjadi tanggung jawab bersama demi berlangsungnya generasi bangsa agar tidak terpuruk di masa depan.

Langkah awal yang dapat ditempuh adalah mengenalkan jenis dan modus-modus aplikasi judi online itu bermula, karena remaja sangat mudah tertarik dan penasaran dengan hal yang baru, biasanya bermula dari hal tersebut, tujuan dari penyampaian ini agar para

remaja tidak terjebak.

Langkah selanjutnya adalah dengan menyampaikan bahwa program judi online ini terlihat begitu sulit dimanipulasi namun sesungguhnya pihak bandar judi sangat mudah memprogram kapan para pemain harus menang maupun kalah, sehingga berharap keuntungan berlipat ganda dari perjudian online ini adalah sesuatu langkah bodoh.

Yang keempat adalah menyampaikan bahaya dampak dari judi online ini baik secara psikologis, ekonomi, hukum, sosial bahkan sampai pada tindakan bunuh diri.

Program selanjutnya yang diharapkan, membentuk kelompok gerakan dari kalangan mereka sendiri untuk menyampaikan pemahaman yang sudah mereka peroleh kepada kawan, keluarga dan lingkungan dimana mereka bergaul dan tinggal. Hal yang tak kalah penting adalah memberikan bimbingan dan ruang remaja untuk mengembangkan ketrampilan dan kreativitas. Langkah ini dapat menghindarkan para remaja dari tindak kenakalan dan ketidak patuhan pada peraturan sekolah seperti hanya membolos, merokok, minuman keras sampai pada penggunaan narkoba.

Salah satu pertanyaan dari para siswa saat melaksanakan PKM tersebut adalah bagaimana dengan penawaran ajakan berinvestasi dan perdagangan saham melalui online. Jawaban dari pertanyaan tersebut tentunya harus bijaksana, karena meskipun investasi adalah salah satu instrumen usaha yang benar, namun seringkali juga menjadi modus perjudian online dengan menawarkan keuntungan yang sangat singkat, penekanan jawabannya adalah pada bagaimana kita bisa belajar berliterasi tentang investasi dana dan saham, reksadana maupun valuta asing yang benar melalui lembaga-lembaga yang berwenang. Di era kemajuan teknologi informasi para remaja tidak bisa memungkiri bahwa banyak hal baru yang menarik untuk dapat dipahami oleh para remaja, PR nya adalah bagaimana kita bisa mengarahkan untuk mendapatkan informasi dari pihak yang berkompeten dan bertanggung jawab agar tidak terjadi disinformasi juga terjebak pada judi online, pinjaman online serta cyber crime lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan sebelum proses pengabdian di laksanakan, team beserta dunia industry dari TATV meringkas tingkat kehidupan online remaja terutama di SMKN 1 Plupuh Sragen lebih banyak menggunakan media social facebok dan Instagram di banding media social yang lain. Dua media social yang domnan di gunakan oleh remaja ini, menjadi sebuah jalan yang banyak di gunakan untuk meyebarkan hoaks, dan link judi online. Jika tidak di perkuat dengan literasi dan saringan yang kuat, rayuan untuk menyebarkan informasi agar di anggap tidak ketinggalan informasi dan menjadi sumber informasi banyak dilakukan remaja di wilayah ini. Dari total peserta sejumlah 40 remaja, 30 di antaranya banyak menggunakan media social facebook untuk mendapatkan informasi serta mennyebarkan informasi yang sesuai dengan minat dan keinginan personal remaja.

Kegiatan edukasi dan peningkatan lierasi digital dalam upaya menanggulangi hoaks dan judi online pada remaja di lakukan pada hari selasa tanggal 17 September 2024 yang bertempat di aula SMKN 1 Plupuh Sragen. Pemilihan tempat dan objek pengabdian di lokasi ini karena kurangnya

kegiatan seminar dan edukasi mengenai literasi digital di daerah-daerah khususnya mengenai dampaknya terhadap kesehatan mental dan psikis remaja.

Focus kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada level remaja di wilayah ini ada empat kegiatan, dimana empat kegiatan ini akan memberikan edukasi seputar penggunaan internet yang sehat dan membawa manfaat. Keempat kegiatan tersebut adalah pengenalan dasar literasi digital, teknik verifikasi informasi, penggunaan alat dan software untuk memeriksa fakta, dan yang terakhir adalah kegiatan penanaman etika berinternet dan keamanan data digital remaja sebagai pengguna.

Dasar literasi digital di sampaikan oleh akademisi dari Universitas Surakarta (UNSA) yang banyak menceritakan mengenai kesadaran dan tingkat membaca akan informasi yang beredar di internet, atau bahkan dalam media social yang digunakan oleh remaja. Bapak Jieratalah Arramdhani sebagai pembicara menyatakan bahwa kesadaran yang rendah, dan tidak di dukung oleh keterbukaan informasi, akan menjadikan lancarnya proses arus hoaks di media social dan internet.



Gambar 3. Penyampaian Materi 1

Secara tahapan dan langkah awal yang sederhana, pembicara menyampaikan empat pilar dalam proses literasi digital adalah:

1. Cakap bermedia digital
2. Budaya bermedia Digital
3. Aman dalam bermedia digital
4. Etis bermedia digital

Empat pilar literasi dan digital mindset ini yang menjadi bekal generasi muda dalam upaya menanggulangi budaya hoaks dan sebagai benteng dari rayuan judi online yang sering muncul di media social.

Cakap bermedia digital merupakan sebuah kemampuan dalam kegiatan komunikasi dan interaksi dalam upaya pertukaran informasi dan komunikasi sehingga menghasilkan feedback. Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam penggunaan media social dan tingkat pemahaman dalam fitur-fitur yang disediakan oleh media social. Keterampilan ini mencakup kegiatan berbagi informasi, kegiatan partisipasi, dan kegiatan-kegiatan diskusi online dalam sebuah fanspage yang dikelola oleh admin sumber informasi.

Pilar yang kedua, yang di ceritakan oleh Bapak dhani yakni budaya bermedia digital, yakni pemahaman tentang norma-norma dan kaidah-kaidah kesantunan dalam berkomunikasi dalam upaya menghormati dan menghargai setiap detail komunikator dalam memberikan pesan. Ada ruang privasi dan tingkat ketidak sukaan seseorang terhadap arus informasi yang beredar, mengingat netizen di Indonesia terkenal dengan komunikasi yang sangat vulgar yang banyak menyerang komunikator, sehingga budaya dalam bermedia digital ini juga perlu di perkenalkan sebagai wujud pilar proses literasi digital(Ahyati et al., 2023) .

Lebih lanjut, aman dalam bermedia digital, remaja dalam penggunaan media social dalam ruang digital akan menambahkan factor pentingnya keamanan digital dari ancaman siber. Mengenali phising dan menjaga data agar tetap aman dalam lingkungan digital yang rentan terhadap serangan dari fihak-fihak yang mencari keuntungan dari lemahnya literasi pengguna.

Yang terakhir adalah etis bermedia digital yang merupakan kemampuan seorang pengguna dalam menyadari dan menerapkan serta mengembangkan etika yang baik dalam berselancar di internet. Etika digital mencakup aspek-aspek seperti cara berkomunikasi, berbagi informasi, atau bahkan mengunggah konten-konten yang akan digunakan remaja sebagai alat personal branding di lingkungan sekitar mereka.

Kegiatan pengabdian di tahap berikutnya adalah teknik verifikasi informasi yang beredar di media social yang digunakan remaja yang di disampaikan oleh Bapak Jahid syaifullah akademisi dari kampus Politeknik Indonusa Surakarta.

Sebagai akademisi, Bapak Jahid Syaifullah dalam keterangannya menyampaikan mengenai beberapa langkah dalam kegiatan yang harus di lakukan sebelum mengunggah atau share informasi yang di terima oleh remaja sebagai pengguna. Salah satu langkah yang perlu di lakukan adalah teknik verifikasi informasi yang digunakan supaya informasi yang beredar bisa dipertanggung jawabkan kebenaran serta arah tujuan informasinya.



Gambar 4. Penyampaian Materi Kedua

Lebih lanjut, pembicara menjelaskan upaya-upaya yang bisa di lakukan dalam rangka menekan informasi hoaks. Salah satu upaya tersebut, di antaranya:

1. Mengenali sumber informasi yang terpercaya
2. Verifikasi melalui sumber lain
3. Periksa tanggal dan sumber asli

4. Pahami gaya penulisan dan bahasa
5. Gunakan sumber fakta checker

Dalam menghadapi sumber informasi yang beredar di internet, dan bahkan media social, adalah dengan melihat reputasi dari sumber informasi yang memberikan pesan komunikasi kepada komunikan. Sumber informasi tersebut apakah dari lembaga resmi, media terkemuka, atau bahkan individu/institusi yang memiliki kredibilitas sebagai media informasi.

Setelah mendapatkan informasi, langkah selanjutnya dalam upaya verifikasi informasi adalah melakukan perbandingan antara informasi di satu sumber dengan sumber informasi yang lain. Perhatikan apakah ada keselarasan informasi yang disampaikan oleh sumber informasi, jika terjadi keselarasan dan kesamaan informasi, maka dapat di pastikan informasi yang beredar benar adanya demikian.

Selanjutnya, kegiatan dalam upaya verifikasi data informasi adalah dengan melihat waktu, tanggal, dan penulis artikel yang menyebarkan informasi. Sering kali hoaks menggunakan foto-foto lama serta tulisan yang pernah terbit untuk membuat konten-konten tampak actual (Sidyawati et al., 2022)

Selain waktu yang perhatikan, dalam tahapan verifikasi informasi adalah dengan memahami gaya penulisan dan bahasa yang digunakan oleh sumber informasi. Setiap sumber informasi, memiliki karakteristik penulisan yang berbeda-beda sehingga kita sebagai pengguna perlu memahami pola-pola tersebut.

Bapak Jahid dalam kesempatan terakhirnya menceritakan kegiatan verifikasi informasi adalah dengan menggunakan sumber data checker. Saat ini banyak tersedia situs-situs yang menyediakan fasilitas validasi data yang akan membantu kita dalam mengecek kebenaran serta kevalidan informasi sebelum kita gunakan sebagai konten. Beberapa fakta checker yang banyak di gunakan di saat ini di antaranya adalah Hoaks Buster tools(HBT), Chatbot Kalimasada, Website cekfakta.com, serta google images. (Nurlatifah & Irwansyah, 2004)

Tools yang digunakan ini, disampaikan oleh Bapak Ali Arif Setyawan sebagai akedemisi Univeritas Surakarta yang merupakan serangkaian dari proses pengabdian. Selaian beberapa fakta checker yang digunakan, Bapak Ali arif juga menyebutkan alat dan teknik lain yang di kembangkan dalam upaya untuk menanggulangi informasi hoaks yang beredar di internet atau bahkan media social. Beberapa alat atau website tersebut adalah:

1. Snopes
2. Fastcheck.org
3. Hoaks-slayer
4. Stophoaks.id
5. urnbackhoax.id

Beberapa langkah yang di gunakan dalam upaya menangkal informasi hoaks merupakan serangkaian kegiatan edukasi masyarakat pada era post truth yakni dimana orang mempercayai berita yang disenanginya dan menyebarkannya tanpa melihat kebenaran dan realita yang terjadi di lapangan (Rahmawati et al., 2021).



Gambar 5. Penyampaian Materi Ketiga

Serangkaian kegiatan pengabdian yang terakhir adalah etika berinternet dan keamanan digital yang disampaikan oleh Bapak Widiyanto selaku praktisi dan pimpinan redaksi news di TATV Surakarta sebagai penyeimbang dan penjelas keilmuan akademisi dalam serangkaian kegiatan pengabdian di SMKN 1 Plupuh. Etika dan kemandirian di internet merupakan kemampuan untuk mengembangkan tata kelola aturan dan norma yang berlaku di dalam kehidupan berinternet. Lebih lanjut, keamanan digital merupakan usaha dalam upaya mencegah dampak dari serangan siber dan pelecehan online. Dalam kesempatan ini, Bapak widiyanto menyebutkan beberapa penerapan etika di media social dan internet. Salah satunya adalah:

1. Menghormati privasi orang lain
2. Berbicara dengan sopan
3. Tidak menyebarkan informasi palsu
4. Tidak melakukan cyberbullying.

Etika berinternet dan bermedia social merupakan sebuah perangkat prinsip yang tidak mengikat, namun dapat mengatur perilaku individu dalam menggunakan teknologi digital



Gambar 6. Penyampaian Materi Keempat

Etika ini penting karena dapat membantu dalam menanggulangi permasalahan-permasalahan yang terjadi di kehidupan media internet. Pemahaman etika digital yang baik, akan membantu menurunkan hoaks, perundungan, tindakan rasis, atau kebocoran data pribadi (Ahyati et al., 2023).

SIMPULAN

Melalui kegiatan edukasi dan peningkatan literasi digital pada remaja dalam upaya menggulangi hoaks dan judi online di kalangan siswa SMKN 1 Plupuh ini, penulis menyampaikan fakta kegiatan berinternet dan bermedia social supaya remaja semakin berhati-hati memeriksa berita di media sosial untuk mencegah penyebaran berita bohong. Demikian pula, penulis juga berharap agar remaja berhati-hati saat menggunakan media sosial dan memfilter konten sebelum membagikannya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai literasi digital dilaksanakan dalam enam tahapan, dan disampaikan secara singkat oleh empat pembicara dari akademisi dan praktisi.

Enam tahapan pengabdian yang dilaksanakan meliputi kegiatan survei awal untuk menentukan bahan dan tingkat kebutuhan mitra, dilanjutkan dengan rapat perencanaan dengan guru dan staff di SMKN 1 Plupuh, kemudian setelah mendapatkan data, akan dilakukan pengembangan materi. Materi yang disampaikan berfokus kepada 4 hal dasar kebutuhan mitra. Setelah program dilaksanakan, diadakan evaluasi dari hasil feedback objek pengabdian, yang akan digunakan sebagai bahan untuk revisi program pengabdian berikutnya pada masa yang akan datang.

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di SMKN 1 Plupuh Sragen berfokus kepada pemahaan dasar akan literasi digital. Selain itu yang menjadi bahan pengabdian adalah mengenai teknik verifikasi informasi. Sedangkan materi yang ketiga yakni penggunaan alat dan aplikasi untuk memeriksa data serta fakta. Dalam kegiatan pengabdian ini di akhiri dengan materi etika berinternet dan keamanan data digital remaja sebagai pengguna internet.

Ucapan Terimakasih

Pelaksanaan kegiatan edukasi dan peningkatan literasi digital remaja di Plupuh Sragen tidak terlepas dari bantuan akses kepala sekolah SMKN 1 Plupuh yakni Bapak Sri Eka Lelana dalam menjangkau objek pengabdian, sehingga penulis mengucapkan terimakasih atas bantuan Bapak Sri Eka Lelana dalam memberikan ruang dan fasilitas dalam pengabdian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada semua staff SMKN 1 Plupuh yang terlibat secara langsung dalam mengkondisikan dan mempersiapkan acara pengabdian sehingga program pengabdian mengenai edukasi dan literasi digital remaja dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan perencanaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahyati, I. U., Sya'rawi, H., & Permanasari, L. (2023). Etika Berinternet (Netiket) untuk Meningkatkan Literasi Digital Pelajar di SMAN 2 Banjarmasin. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 175–180. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i2.4151>
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6.

- Komalasari, D. (2021). Buku Ajar Digital Marketing. In Buku Ajar Digital Marketing. <https://doi.org/10.21070/2021/978-623-6081-38-9>
- Kusumastuti, F., Astuti, S. I., Birowo, M. A., Hartanti, L. E. P., Amanda, N. M. R., & Kurnia, N. (2021). Modul Etis Bermedia Digital. In Modul Etis Bermedia Digital. <https://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nurlatifah, M., & Irwansyah, I. (2004). Fact-Checking Dan Jurnalisme Kolaboratif Pada Platform Media Online. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 18(1), 67–86. <https://doi.org/10.24002/jik.v18i1.1871>
- Rahmawati, D., Viendyasari, M., Ameliah, R., Negara, R. A., Rahmawati, I., & Lumakto, G. (2021). Modul Keamanan Digital.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Sidayawati, L., Aviccienna, N. A., & Mahayasa, W. (2022). Literasi Keamanan Digital Untuk Meningkatkan Etika Berinternet Yang Aman Bagi Warga Desa Donowarih. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 696–701. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.1962>
- Supangkat, S. H. (n.d.). Kesenjangan Digital PROF. SUHONO HARSO SUPANGKAT.
- Wazis, K. (2022). Komunikasi Massa: Kajian Teoritis dan Empiris. In *Jurnal Ilmu Komunikasi*.