

Penguatan Literasi Digital pada Remaja Berbasis Masjid

Rika Lusri Virga¹, Yanti Dwi Astuti²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

E-mail: rikalusri@gmail.com

Abstrak

Program pengabdian ini bertujuan untuk memaksimalkan peran remaja Masjid dalam masyarakat ditengah gempuran berbagai informasi dari media yang marak dengan miss-informasi dan dis-informasi. Partisipasi remaja berbasis Masjid sangat dibutuhkan untuk menjaga karakter generasi bangsa dalam bermedia sosial (medsos). Sudah saatnya remaja Masjid ikut andil dalam bentuk pengabdian ke masyarakat untuk melihat lebih jauh sisi realitas yang sesungguhnya. Karena kenyataan dramatis saat ini keberadaan masjid hanya digunakan ubudiyah semata. Penelitian ini menggunakan metode *Community Based Research (CBR)* mulai dari *Laying the Foundation, Planning, Information Gathering dan Acting on Finding*. Teori yang digunakan sebagai pisau analisis adalah literasi dasar, literasi digital hingga konsep sepuluh literasi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja masjid sudah memiliki beberapa kompetensi literasi digital hanya saja mereka masih belum dapat memenuhi kompetensi produksi dan kolaborasi ketika menjalankan fungsinya sebagai remaja masjid di tengah-tengah masyarakat yang heterogen tingkat pendidikan, usia, etnis dan agamanya. Untuk itu, dibutuhkan gerakan masih terkait penyuluhan literasi digital kepada remaja masjid agar mereka dapat menjadi motor penggerak literasi digital dalam masyarakat.

Kata Kunci: Remaja Masjid, literasi digital, media baru

Abstract

Teenage mosques are still unable to maximize their role in society amid the onslaught of various information from the media which is rife with misinformation and dis-information. this phenomenon requires the participation of mosque-based youth to maintain the character of the nation's generation in social media (social media). It is time for mosque youth to take part in the form of community service to further see the real reality. Because of the dramatic reality at this time, the existence of the mosque was only used for worshipping God. This research uses community-based Research (CBR) methods starting from Laying the Foundation, Planning, Information Gathering, and Acting on Findings. The theory used as a knife of analysis is basic literacy, digital literacy to the concept of ten digital literacy. The results of the study showed that mosque youths already possessed several digital literacy competencies, however, they were still unable to fulfill production and collaboration competencies when carrying out their functions as mosque youth in a heterogeneous society with levels of education, age, ethnicity, and religion. For this reason, a movement is needed related to digital literacy counseling for mosque youth so that they can be the driving force of digital literacy in society.

Keywords: Mosque Teens, digital Literacy, new media

Pendahuluan

Maraknya berita palsu, perundungan, dan ujaran kebencian menyoroti kompleksitas masyarakat saat ini, yang dulunya dianggap sederhana (Alexander et al. 2023). Kegiatan literasi mulai marak di Indonesia sejak beberapa tahun terakhir. Penyebabnya dikarenakan begitu tinggi tingkat penetrasi internet yang terjadi di Indonesia (Harisanty et al. 2021). Inilah yang menyebabkan kompetensi dalam menghadapi berbagai informasi melalui internet sangat dibutuhkan bagi masyarakat Indonesia (Syaifulah and Anggraini 2022). Masyarakat dituntut memiliki kecerdasan bermedia untuk menganalisa data dan konten yang harus dimiliki oleh setiap orang. Kegiatan literasi digital ini menjadi strategi penting untuk mendorong masyarakat agar dapat bijak bermedia, di antaranya dengan menjadi kreatif dan inspiratif, memproduksi konten, dan mengantisipasi berita bohong atau *hoax*.

Salah satu fenomena yang hadir sebagai akibat dari penyebaran informasi melalui media digital yaitu *hoax*. Terhitung 1 tahun sejak Februari 2017 hingga Februari 2018 tercatat banyak kasus penyebaran konten negatif seperti berita *hoax*, radikalisme, deskriminasi, maupun isu SARA dan kini terungkap jaringan pembuat *hoax* yang bernama Saracen (Wibowo 2022). Padahal dalam UU ITE NO. 19 Tahun 2016 Pasal 45A berisikan tentang hukuman bagi orang yang dengan sengaja menyebarkan berita bohong, menimbulkan rasa kebencian, dan isu SARA akan dikenakan denda dan pidana (pasal 28 ayat 2) (Hanso 2016) kurungan penjara, akan tetapi terlihat peraturan tersebut tidak ampuh untuk menangkal konten negatif yang berkembang di masyarakat melalui media digital, konten negatif khususnya fenomena *hoax* ini datang tanpa ada filtrasi ke masyarakat melalui media sosial dan aplikasi chat (Suyanto et al. 2018).

Sebelumnya, tepatnya pada tahun 2016 kominfo sudah memblokir 773 ribu situs berdasar pada 10 kelompok. Kelompok-kelompok tersebut sebagian besar mengandung unsur pornografi, SARA, Radikalisme, penipuan/dagang ilegal, narkoba, perjudian, kekerasan, anak, keamanan internet, dan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), (Sinaga, Saragi, and Ulfa Batoebara 2019). Data tersebut menunjukkan bahwa bangsa Indonesia masih mengalami gagap digital. Berdasarkan studi "*Most Littered Nation In the World*" yang dilakukan oleh Central Connecticut State University, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca (Fadhilawati and Balitar 2020). Hal ini tergolong berbahaya karena dipadukan dengan fakta bahwa Indonesia merupakan negara dengan aktifitas jejaring sosial tertinggi di Asia, yang berarti sangat mudah bagi orang Indonesia untuk menyebarkan informasi *hoax* tanpa menelaah lebih dalam informasi yang disebarkannya.

Media sosial menjadi media favorit dalam penyebaran informasi di era digital. Berbagai informasi yang berbau *hoax* menyebar dengan sangat cepat dan menimbulkan keresahan dikalangan masyarakat. Beberapa saat yang lalu yang paling meresahkan yaitu isu terkait radikalisme (Khozin 2013). Seperti yang kita ketahui dengan negara muslim terbesar dan keberagaman yang dimiliki negara kita

radikalisme menjadi isu yang sangat sensitif. Dari sinilah kemudian dapat terlihat bagaimana peran penting adanya literasi digital untuk menyaring informasi yang akan dikonsumsi oleh masyarakat. Sebagian besar isu yang berseliweran di media sosial tidak sesuai dengan fakta alias *hoax*." Menurut catatan Polri, terdapat tujuh isu terkait aksi terorisme yang terjadi pada Mei 2018 lalu. Namun dari ketujuh isu tersebut hanya dua yang dinyatakan benar (Rizky Novian Hartono 2021).

Di wilayah D.I. Yogyakarta yang terkenal sebagai kota pelajar pun menjadi sorotan utama sebagai tempat produksi *hoax*. Seperti yang dikutip dalam Radar Jogja bahwa berita *hoax* berpeluang berasal dari Jogja (News 2017). Sebagai kota pelajar, tentu keberadaan berita *hoax* tak hanya meresahkan. Tapi, juga membuat pegiat dunia maya juga kebingungan. Kepala Dinas Komunikasi dan Informasi (DISKOMINFO) DIJ menjelaskan, Jogja sebagai kota pelajar seharusnya bisa menjadi rujukan penggunaan medsos yang bijak. Bukan malah menyebarkan berita *hoax*. Ikut-ikutan menjadi buzzer tanpa memperhatikan validitas berita tersebut. "Ada kemungkinan berita-berita *hoax* itu berasal dari Jogja, itu yang kami waspadai," ujarnya (News 2017).

Ibarat dua mata pedang yang berbeda, kemajuan teknologi memiliki sisi positif dan negatif. Disatu sisi teknologi dapat memberikan manfaat yang positif namun disatu sisi dapat pula memberikan pengaruh yang negative manakala kita tidak dapat menggunakannya dengan baik. Sama halnya dengan berita palsu atau *hoax*, dibutuhkan gerakan kolaboratif guna menghantam *hoax* agar tidak berimbas untuk generasi muda yang sangat akrab dengan media digital, salah satu bentuk gerakan tersebut adalah gerakan penguatan literasi digital (Fatmawati 2019). Generasi yang lahir di era 1980-an hingga 2000-an adalah generasi yang tumbuh di era digital. Mereka ada di dunia ketika internet mulai merajalela. Marc Prensky menyebut mereka sebagai generasi *digital native*. Ada pula yang menyebut mereka sebagai Generasi Millineal yaitu generasi yang lahir pada rentang waktu 1982-an hingga awal 2000-an. Sedangkan generasi yang tumbuh di atas mereka, yaitu sebelum era 1982-an adalah kelompok *digital immigrant*, beralih dari teknologi analog terjun ke teknologi digital agar bisa berbaur dan tidak dicap sebagai orang yang ketinggalan jaman (Prasetyo, Asbari, and Putri 2024). Hasil survey APJII selanjutnya membuktikan bahwa pengguna internet yang dinilai dari segi usia didominasi oleh usia remaja yakni umur 20-24 Tahun. Remaja pada usia inilah yang saat ini dikenal dengan generasi *digital native* atau generasi Z yang lahir pada tahun 1995-2012 (APJII 2023; Saman and Hidayati 2023).

Melihat fenomena di era digital seperti saat ini partisipasi remaja berbasis masjid sangat dibutuhkan untuk menjaga karakter generasi bangsa dalam bermedia sosial (Tugiah and Jamilus 2022). Apalagi sekarang banyak bertebaran berita *hoax*. Sudah saatnya remaja masjid ikut andil dalam bentuk pengabdian ke masyarakat untuk melihat lebih jauh sisi realitas yang sesungguhnya. Karena kenyataan dramatis saat ini keberadaan masjid hanya digunakan ubudiyah semata (Handoyo 2023). Padahal menurut Mohammad E. Ayub dalam bukunya "Manajemen Masjid", sejarah mencatat bahwa keberadaan masjid di zaman Rasul menjadi media efektif untuk

menyelenggarakan pendidikan. Jadi Bukan hanya dalam konteks keagamaan dan ibadah saja. "Tetapi menjadikan masjid sebagai *center of gravity* bagi kegiatan kepemudaan (Ayub 1996).

Penguatan pemahaman literasi digital bagi remaja berbasis masjid menjadi sangat penting untuk menanamkan karakter kuat dan agamis sedini mungkin kepada para pemuda dengan mengkaji lebih jauh lagi eksistensi remaja masjid di era digital untuk menemukan adabberinternet yang baik dan cerdas menggunakan media digital agar dapat menyaring informasi *hoax* sekaligus menjadi motor penggerak gerakan literasi digital berbasis masjid. Apalagi literasi digital ini menjadi bagian dari *roadmap* UNESCO (2015-2020) (Tugiah and Jamilus 2022; Saputri, S., & Dewi 2022; Kusumadinata et al. 2023; Handoyo 2023), literasi digital menjadi pilar penting untuk masa depan bangsa (Latif 2018). Dengan Gerakan Literasi Digital, remaja masjid dilatih untuk mengoptimalkan media digital menjadi strategi untuk memajukan bangsa Indonesia dengan berinternet secara sehat, memproduksi konten-konten kreatif, mengakses informasi yang positif serta menangkal propaganda yang dapat berujung perpecahan (Kusumadinata et al. 2023). Berdasarkan fakta-fakta di atas maka pengabdian berbasis riset mengenai penguatan literasi digital pada remaja berbasis masjid di wilayah D.I. Yogyakarta sangat penting untuk dilaksanakan sebagai pendekatan multi dimensi dalam proses pembelajaran masyarakat agar terdidik secara digital, melek teknologi sekaligus cerdas, kreatif dan berbudaya.

Literasi sering dikenal sebagai „melek“, dalam arti yang mengacu pada kemampuan untuk membaca dan memahami teks (O'Donohoe and Tynan 1998). Literasi juga dapat dipahami sebagai kemampuan untuk menghasilkan, memahami, dan menggunakan teks dalam cara yang sesuai dengan kebudayaan (membudaya). Istilah literasi digital sudah pernah digunakan tahun 1980 an (Davis, C. H., & Shaw 2011). Kemudian Gilster memperluas konsep literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital.; dengan kata lain kemampuan untuk membaca, menulis dan berhubungan dengan informasi dengan menggunakan teknologi dan format yang ada pada masanya. (Bawden 2008). Sepakat dengan hal tersebut, Karpati mengungkapkan bahwa Digital literacy can be defined as: *“The ability to locate, organize, understand, evaluate, and create information using digital technology* (Karpati 2008).

Adapun menurut Jenkins, terdapat beberapa tahapan dalam literasi digital untuk remaja, (Henry Jenkins 2009): *Pertama*, literasi budaya media cetak, Disini remaja dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menulis dan membaca di media cetak. Menulis blog, jurnal, mengungkapkan opini dan membalas komentar orang lain menjadi cara awal untuk mengasah kemampuan di print culture. Literasi media konvensional ini menjadi “indera penglihatan” bagi konsumsi media digital. *Kedua*, kemampuan meneliti, Kemampuan untuk dapat mengakses buku, artikel, menggabungkan dan menganalisis informasi, membedakan antara fakta dan opini, membangun argumen menjadi kemampuan kedua yang harus dimiliki. Dunia disajikan

kepada kita dalam bahasa, simbol yang tidak hanya memiliki pemaknaan tingkat pertama. Kemampuan untuk melakukan penelitian menjadikan remaja memiliki analytical competence, menjadikannya tidak hanya bisa membaca melainkan “membaca” sesuatu hal.

Ketiga, keahlian teknis, Mengikutsertakan keahlian digital media seperti log on, search, editing dan pengetahuan teknis yang berkaitan dengan pengoperasian media baru. Pengetahuan tentang teknis tidak boleh dianggap sepele. Perkembangan teknologi yang semakin cepat mengarah kepada tingkat adaptasi kemampuan operasionalisasi media yang cepat juga. Penguasaan yang tinggi terhadap kemampuan teknis ini seharusnya juga dilengkapi dengan pengetahuan tentang terms of service yang biasanya dimiliki media baru, seperti Facebook. *Keempat*, studi media Pengetahuan terhadap bagaimana media beroperasi, ekonomi media, politik, serta seluruh aspek yang menyertainya juga menjadi hal penting bagi literasi remaja. Kita disugahi media yang telah dikonstruksi oleh komunikatornya. Dunia dihadapkan kepada kita dalam persepsi yang telah disusun sesuai kepentingan pemilik modal. Kemampuan untuk bisa memposisikan diri sebagai produsen pesan, membuat remaja lebih waspada terhadap media yang mereka konsumsi (Henry Jenkins 2009).

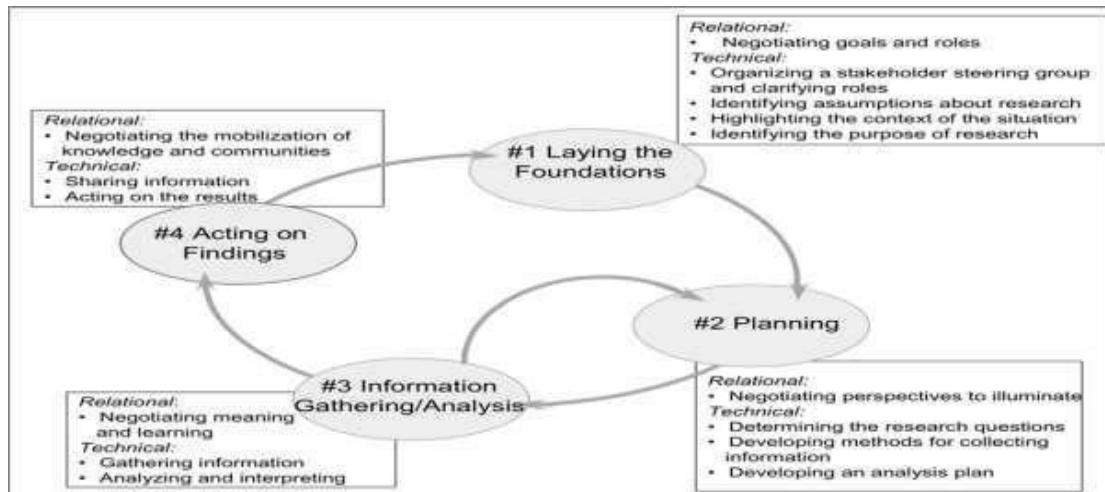
Keempat tahapan tersebut di atas menjadi dasar literasi yang harus dikuasai oleh remaja dalam hal ini dapat diterapkan untuk remaja berbasis masjid di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta ketika mereka berinteraksi dan berkomunikasi dengan media digital. Remaja merupakan kelompok budaya yang berbeda dan signifikan, sebagai sebuah segmen pasar, sebuah subkultur dan yang memimpin jalan dalam penggunaan media digital. Rumah tangga yang memiliki anak biasanya memiliki media teknologi komunikasi yang lebih banyak. Remaja adalah titik dimana mereka berusaha untuk membangun identitas, untuk membentuk kelompok sosial, dan untuk menegosiasikan makna budaya yang mereka miliki. Dan di antara semuanya, media menjadi bagian pusatnya (Osgerby 2004). Remaja menjadi objek komodifikasi yang potensial untuk produser media yang memiliki tujuan pemasaran transgenerasi.

Metode

Pengabdian berbasis Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap dengan model *Community Based Research (CBR)*. Pengertian CBR sebagai bentuk penelitian kolaboratif antara kalangan akademik dengan masyarakat yang menggunakan beragam macam metode dengan beragam sumber dan beragam bentuk diseminasinya bertujuan untuk menentukan tindakan dan perubahan sosial demi terwujudnya keadilan sosial. Seperti yang dikatakan Hanafi, CBR bukanlah penelitian yang dikendalikan oleh atau didasarkan pada metode tertentu. Sebagaimana dalam tradisi PAR yang dikembangkan baik oleh Orlando Fals Borda & Mohammad Anisur Rahman atau Stephen Kemmis & Robin McTaggart, penggunaan statistik seperti survey dan beberapa metode penelitian kuantitatif lainnya masih diperbolehkan dengan syarat tidak menyulitkan bagi masyarakat. Adapun dalam CBR metode-metode itu bisa

dimanfaatkan dan bahkan dimungkinkan untuk membuat yang baru (Moh Ansori 2021).

Pada penelitian ini golongan masyarakat yang dituju yaitu remaja berbasis Masjid di wilayah D.I Yogyakarta. Disini para remaja tidak hanya dijadikan subyek penelitian akan tetapi mereka berperan aktif terlibat dalam penelitian sehingga penguatan pemahaman literasi digital dapat dilaksanakan dengan baik. Adapun keterlibatan tersebut dapat dilihat pada tahapan CBR dibawah ini :



Gambar 1. Skema Community Based Research,
(Sumber : Nelson, Ochocka & Lord, 2001)

Hasil dan Pembahasan

A. *Laying the Foundation* Kegiatan Penguatan Literasi Digital Remaja Masjid

Tahap pertama ini merupakan pendataan awal mengenai kesiapan masyarakat, lingkungan serta masjid dalam pelaksanaan literasi digital pada lokasi yang dituju. Pada tahapan ini, kami melakukan koordinasi kepada seluruh elemen masjid dan masyarakat. Dari sinilah kami menemukan data mengenai apa saja hal-hal yang bisa mendukung dan menghambat pelaksanaan kegiatan di ketiga masjid.

Dari tahap ini kami menemukan beberapa hal yang dapat mendukung kegiatan pengabdian masyarakat di ketiga masjid. Pertama di ketiga masjid terdapat pengurus remaja Masjid yang aktif hingga saat ini. Walau masjid berada di perkotaan, aktifitas di masjid tersebut masih aktif mulai dari TPA hingga pengajian rutin warga. Pengurus remaja masjid juga berasal dari mahasiswa di kampus sekitar Masjid. Namun demikian pada tahap ini juga ditemukan beberapa kendala dalam kegiatan ini. Paling utama yaitu menemukan waktu yang pas untuk melaksanakan kegiatan. Hampir seluruh remaja masjid yang berada di sekitar masjid kebanyakan bersekolah dan bekerja. Bahkan terdapat beberapa yang sudah menikah di usia muda sehingga sudah sibuk untuk mencari nafkah. Dengan kesibukan masing-masing remaja akhirnya dilakukan

koordinasi mengenai waktu yang cocok untuk pelaksanaan agar semua bisa terlibat. Setelah beberapa kali melakukan pertemuan dengan akhirnya ditemukan kesepakatan di masing- masing masjid mengenai waktu pelaksanaan. Pada Masjid Nurul Islam kegiatan bisa dilaksanakan satu bulan sekali pada minggu kedua dan dihari libur yaitu hari minggu. Sedangkan di masjid anwar rasyid waktu lebih fleksibel karena kegiatan bisa mengambil jadwal rutin pertemuan remaja. Hal yang sama juga terjadi di masjid Al Barokah yang memberikan jadwa pertemuan rutin remaja setiap malam minggu.

Adapun beberapa dokumentasi pelaksanaan rapat koordinasi dengan remaja diketiga Masjid tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. Rapat Koordinasi dengan Remaja Masjid Al Barokah
(Sumber : Tim Pengabdi, 2024)

Melalui kegiatan koordinasi bersama para remaja masjid ini, kami berhasil menemukan hal-hal yang dibutuhkan mereka dan berhasil memetakan sampai dimana tingkat literasi digital mereka ketika menggunakan media baru dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dengan masyarakat. Disini mulai digali data awal mengenai kemampuan memahami serta mendapatkan informasi dengan sumber digital. Tidak hanya itu disini diperhatikan juga bagaimana remaja masjid memiliki kemampuan untuk membaca, menulis dan berhubungan dengan informasi melalui teknologi khususnya media sosial.



Gambar 3. Rapat Koordinasi dengan Remaja Masjid Anwar Rasyid
(Sumber : Tim Pengabdian, 2024)

Koordinasi dilakukan ketiga masjid yang menjadi subyek dampingan literasi digital di Yogyakarta. Berdasarkan hasil rapat koordinasi, ternyata permasalahan mendasar terkait literasi digital yang mereka miliki adalah bagaimana cara mereka berkoordinasi, memproduksi dan berkolaborasi. Seperti yang diungkapkan Karpati bahwa Digital literacy can be defined as: *“The ability to locate, organize, understand, evaluate, and create information using digital technology* (Bawden 2008). Bahwa kemampuan literasi tidak hanya terlihat dari bagaimana media digital itu bisa diakses tapi lebih jauh lagi bagaimana seorang remaja mampu mengorganisasikan hingga menciotakan informasi menggunakan media digital.

B. *Planning* Kegiatan Penguatan Literasi Digital Remaja Masjid Al-Barokah

Perencanaan dalam kegiatan penguatan literasi digital remaja berbasis masjid tidak hanya ditentukan satu arah oleh peneliti. Mulai dari awal perencanaan seluruh kegiatan melibatkan peran aktif masyarakat khususnya remaja masjid. Mereka menjadi aktor utama bagaimana kegiatan ini akan dilakukan agar metode yang digunakan dan kebutuhan akan literasi digital bisa diterima dengan mudah oleh remaja masjid selaku audiens dan aktor dalam kegiatan pengabdian ini. Oleh sebab itu, tahapan ini merupakan tahapan lanjutan dari *laying the foundation*.

Kesepakatan yang hadir dalam tahapan ini menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Berdasar pada data pada tahap *laying the foundation* keseluruhan remaja masjid dari ketiga masjid yang menjadi lokasi kegiatan diketahui

bahwa sebagian besar remaja masjid sudah bisa mengakses media digital. Namun kemampuan tersebut baru sebatas itu. Untuk membuat pesan yang kreatif dan bisa menyampaikan informasi yang menarik belum bisa mereka lakukan.

Dari sini disepakati kegiatan penguatan literasi digital pada remaja di lakukan beberapa kali dengan materi yang berbeda-beda sesuai *asement* awal yang ditemukan. Kegiatan akan diisi oleh pelatihan mengenai bagaimana menambah keterampilan dalam mengelola media sosial khususnya media sosial masjid. Mulai dari menambah pengetahuan mengenai kegunaan lain media sosial, keterampilan memotret, keterampilan menulis di mesia sosial hingga bagaimana mengkolaborasikan konten dengan aktifitas masyarakat disekitar masjid.

C. *Information Gathering* Kegiatan penguatan Literasi Digital Remaja Masjid

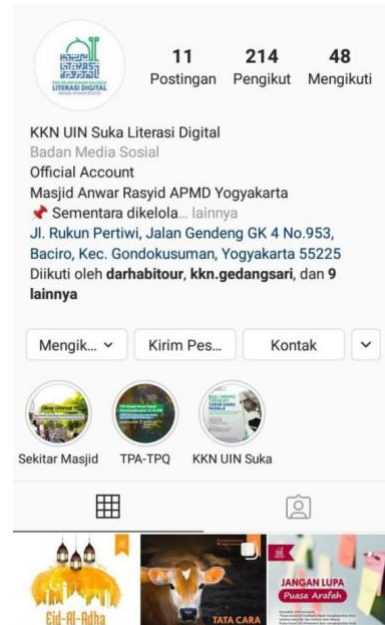
Tidak hanya pada perencanaan, remaja masjid juga terlibat menentukan bagaimana hasil kegiatan penguatan masyarakat dievaluasi. Ini yang dilakukan pada tahap ini. Dimana peneliti dan remaja masjid yang terlibat mendiskusikan bagaimana cara mengevaluasi kegiatan yang akan dilaksanakan. Harapannya informasi yang disampaikan melalui kegiatan penguatan literasi digital bisa tersampaikan dengan baik dan diaplikasikan. Peneliti dapat dengan langsung mengecek sejauh mana materi yang disampaikan bisa dipahami dan diaplikasikan oleh remaja masjid. Semua tentu saja memiliki tujuan mengetahui seperti apa penguatan literasi digital tersebut sudah terserap dengan baik.

Evaluasi disepakati dengan menciptakan akun media sosial masing-masing masjid lokasi pelatihan. Akun-akun ini antinya akan dikelola oleh remaja masjid yang telah mengikuti kegiatan penguatan literasi digital. Agar kemampuan literasi digital remaja masjid bisa langsung terlihat dan terjadi penerapan atas berbagai materi yang telah disampaikan. Seperti dikatehui bersama bahwa keterampilan produksi tidak bisa hanya sebatas pada konsep. Lebih lanjut materi harus bisa dikolaborasikan sehingga mengasah kreatifitas remaja dalam menciptakan dan memproduksi informasi yang baik dan menarik.

Beberapa aku tersebut yaitu akun resmi yang secara sengaja dibuat sebagai corong informasi masjid. Aku ini kemudia dikelola oleh remaja Masjid dalam menyampaikan berbagai informasi mengenai Masjid, kegiatan Masjid hingga kegiatan masyarakat sekitar Masjid. Dengan demikian warga dapat mengetahui perkembangan kehidupan lingkungannya melalui akun tersebut. Berikut dibawah ini akun ketiga Masjid yang telah diciptakan sebagai metode evaluasi dari pemahaman remaja Masjid pada kegiatan penguatan literasi digital. Akun-akun tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 5 : Akun Media Sosial Nurul Islam (Sumber : Instagram @NurullIslamOfficial)



Gambar 6. Akun Media Sosial Masjid Anwar Rasyid (Sumber : Instagram @KKNUINSukaLiterasiDigital)



Gambar 7. Akun Media Sosial Masjid Al Barokah (Sumber : Instagram @MasjidAlBarokahPengok)

D. Acting on Finding kegiatan Penguatan Literasi Digital Remaja Masjid

Tiba diakhir tahapan yaitu tahapan pelaksanaan. pada tahapan ini merupakan pelaksanaan rangkain kegiatan yang sudah disusun sebelumnya. Untuk memberikan keseragaman pemahaman tetang apa itu kegiatan penguatan literasi digital pelatihan awal dimulai dengan *merefresh* pengetahuan remaja dengan materi apa itu internet terlebih dahulu. Kegiatan ini diberi nama Ngobrol Pintar Internet 1. kegiatan diisi dengan megingatkan kembali pengetahuan remaja bagaimana hakikat kehadiran internet pada mulanya. Tidak hanya itu, pengalaman dan pengetahuan yang beragam dan sudah ada dalam benak remaja mulai disamakan. Ini berguna agar terjadi persamaan persepsisebelum melangkah lebih jauh dalam melatih remaja untuk mampu bermedia digital. Dibawah ini beberapa dokumentasi kegiatan ini :



Gambar 8. Ngobrol Pintar Internet 1 (Sumber : Tim Pengabd, 2024)

Kegiatan kedua merupakan kegiatan lanjutan dari Ngobrol Pintar Internet 1 yang diberi nama ngobrol pintar internet 2. disini penggunaan internet sudah mulai diarahkan kepada kemampuan literasi digital yang harus dimiliki di media sosial. Bahkan dalam kegiatan ini diajarkan bagaimana konten yang menarik sehingga memperbanyak jumlah follower dari akun media sosial kita khususnya Instagram. Kenapa follower itu penting juga dijelaskan dalam kegiatan ini. Agar remaja mengetahui efek viral yang disebabkan media sosial bisa menimbulkan popularitas atau berimplikasi pada hal negatif.



Gambar 9. Ngobrol Pintar Internet 2 (Sumber : Tim Pengabd, 2024)

Selanjutnya yaitu kegiatan ketiga. Dalam kegiatan ini keterampilan teknis mulai diajarkan. Disini yang pertama diajarkan yaitu keterampilan fotografi dan editing. Memang tidak bisa dipungkiri bahwa kekuatan visual sangat berperan dalam penyampaian informasi di media sosial. Melalui tampilan visual sebuah pesan bisa dapat menarik perhatian audiens dan akhirnya diterima.



Gambar 10. Fotografi dan Editing (Sumber : Tim Pengabd, 2024)



Gambar 11. Kegiatan Etika Bermedia Sosial (Sumber : Tim Pengabd, 2024)

Pada kegiatan keempat mengenai bagaimana remaja mengenali konten media sosial yang sesuai dengan hukum dan etika yang berlaku. Pada kegiatan ini dipaparkan apa saja yang berkaitan dengan undang-undang ITE dan apa saja sanksi yang dapat diterima jika melakukan pelanggaran. Tidak hanya itu dalam kegiatan ini juga ditampilkan sebagian studi kasus yang pernah terjadi dan akhirnya dijera hukuman. Disini remaja juga diminta untuk berpartisipasi aktif dalam menentukan mana yang masuk dalam pelanggaran dan mana yang tidak masuk dalam pelanggaran. Berikut beberapa dokumentasi pada kegiatan tersebut.

Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat penguatan literasi digital remaja berbasis masjid di wilayah Yogyakarta telah terlaksana dengan baik. Remaja yang mengikuti cukup antusias. Setiap tahapan kegiatan juga selalu diikuti peserta dengan jumlah yang besar. Berbagai pelatihan diikuti sesuai dengan rencana dan mendapat respon yang positif dengan banyaknya peserta yang memberikan pertanyaan setiap sesi pelatihan. Tidak hanya itu remaja Masjid mulai tampak mengaplikasikan pelatihan melalui akun-akun media sosial Masjid yang mulai mereka kelola. Berbagai materi baik berupa pemahaman dalam menggunakan media sosial dan desain yang sudah diajarkan mulai terlihat di akun-akun media sosial mereka. Hanya saja kegiatan ini masih memiliki banyak keterbatasan. Waktu yang sangat singkat masih dirasa kurang untuk mendampingi remaja Masjid mengelola akun. Tidak hanya itu, remaja Masjid masih kekurangan infrastruktur seperti komputer grafis, dan peralatan video yang belum dimiliki dalam memproduksi konten kreatif di media sosial.

Referensi

- Alexander, Irving Josafat, Gloria Sirait, Imelda Sabrina Sibarani, and Lampola Sitorus. 2023. "Edukasi Literasi Digital Dalam Menangkal Penyebaran Hoax Di Masyarakat." *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia* 1 (4): 1-5.
- APJII, Editor. 2023. "Hasil Survei Internet APJII." Survei APJII. 2023. <https://survei.apjii.or.id/survei/2023>.
- Ayub, Moh E. 1996. *Manajemen Masjid*. Gema Insani.
- Bawden, D. 2008. "Origins and Concepts of Digital Literacy", in C Lankshear & M Knobel (Eds), *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices.* *Media Education for the 21st Century*. Illinois: MacArthur Foundation. Karpati, Andrea. 2011.
- Davis, C. H., & Shaw, D. 2011. "Introduction to Information Science and Technology." In *Information Today*. American Society for Information Science and Technology.
- Fadhilawati, Dian, and Universitas Islam Balitar. 2020. "Meningkatkan Minat Baca Generasi Milenial," no. October.
- Fatmawati, Endang. 2019. "TANTANGAN LITERASI INFORMASI BAGI GENERASI MUDA PADA ERA POST-TRUTH Challenges of Information Literacy for Young

Generations in the Post-Truth Era." *Jurnal Perpustakaan Pertanian* 28 (2): 57–66. <https://doi.org/10.21082/jpp.v28n2.2019.p57>.

Handoyo, Emanuel Ristian. 2023. "Pendampingan Literasi Digital Bagi Anak Dan Remaja Di Lingkungan Sekolah Di Kota Yogyakarta." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* 3 (2): 374–81.

Hanso, Blum. 2016. "Pertanggungjawaban Pidana Atas Penyebaran Berita Bohong (Hoax) Di Media Sosial." *DDnamika: Jurnal Ilmu Hukum* 26 (4): 422–37. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/jdh/article/view/5492/4699>.

Harisanty, Dessy, Dyah Puspitasari Srirahayu, Nove Eka, Variant Anna, Fitriyah Mannan, Esti Putri Anugrah, Muhammad Rifky Nurpratama, and Nasa Zata Dina. 2021. "SOCIALIZATION OF DIGITAL LITERACY EDUCATION TO ANTICIPATE HOAX NEWS SOSIALISASI PENDIDIKAN LITERASI DIGITAL UNTUK MENGANTISIPASI BERITA HOAX Open Access under Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share A like 4.0 International License (CC-BY-NC-SA)." *Darmabakti Cendekia: Journal of Community Service and Engagements* 01: 2657–1099. www.e-journal.unair.ac.id/index.php/DC.

Henry Jenkins. 2009. "Confronting The Challenges of Participatory Culture:"

Khozin, Wahid. 2013. "Sikap Keagamaan Dan Potensi Radikalisme Agama Mahasiswa Perguruan Tinggi Agama." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 11 (3): 289–304. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v11i3.415>.

Kusumadinata, Ali Alamsyah, Khonsa Khoulah, Siti Zulfa Fauziah, and Astrid Sri Wahyuni Sumah. 2023. "Membangun Konsepsi Literasi Digital Kepada Ikatan Remaja Masjid." *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 2 (3): 193–200. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.102>.

Latif, Yudi. 2018. "Identitas Keindonesiaan Dan Aktualisasi Pancasila Bagi Generasi Milenial Di Era Digital." *Jurnal Kajian Lemhannas RI* 33: 5–19.

Moh Ansori, Agus Afandi. 2021. *PENDEKATAN-PENDEKATAN DALAM UNIVERSITY- COMMUNITY ENGAGEMENT*. Edited by Wahidah Br. Zein Siregar. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.

News, Editor. 2017. "Berita Hoax Di Medsos Berpeluang Dari Kota Pelajar." Radar Jogja. 2017. <https://radarjogja.jawapos.com/jogja/65721330/berita-hoax-di-medsos-berpeluang-dari-kota-pelajar>.

O'Donohoe, Stephanie, and Caroline Tynan. 1998. "Beyond Sophistication: Dimensions of Advertising Literacy." *International Journal of Advertising* 17 (4): 467–82. <https://doi.org/10.1080/02650487.1998.11104733>.

Osgerby, Bill. 2004. *Youth Media*. London: Routledge.

Prasetyo, Rizki Heri, Masduki Asbari, and Salsabila Amelia Putri. 2024. "Mendidik Generasi Z: Tantangan Dan Strategi Di Era Digital." *Journal of Information Systems and Management (JISMA)* 3 (1): 10–13. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/743>.

Rizky Novian Hartono. 2021. "Penanggulangan Tindak Pidana Terorisme Di Indonesia" 1 (1). <https://advokatkonstitusi.com/penanggulangan-tindak-pidana-terorisme-di-indonesia/>.

Saman, Asrina M, and Dian Hidayati. 2023. "Pola Asuh Orang Tua Milenial Dalam Mendidik Anak Generasi Alpha Di Era Transformasi Digital." *Jurnal Basicedu* 7 (1): 984–92. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4557>.

Saputri, S., & Dewi, D. A. 2022. "Tantangan Nilai-Nilai Pancasila Pada Generasi

Milenium Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2): 9909–13.

Sinaga, DrKariaman, Siswati Saragi, and Maria Ulfa Batoebara. 2019. "Pelatihan Meminimalisir Efek Hoaks Media Sosial Di Desa Namo Sialang Kec. Batang Serangan Kab. Langkat-Sumut." *Universitas Dharmawangsa* 2 (1): 2569–6446. <https://en.wikipedia.org/wiki/Hoax>.

Suyanto, T., I. M. Zen, K. Prasetyo, P. Isbandono, G. Gamaputra, and I. P. Purba. 2018. "The Study Perception of Social Sciences and Law Faculty Students for Hoax in Social Media." *Journal of Physics: Conference Series* 953 (1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012151>.

Syaifullah, Agam, and Rosita Anggraini. 2022. "Sikap Remaja Mengenai Berita Hoax Covid 19 Di Media Sosial." *Inter Script : Journal of Creative Communication* 4 (2): 47. <https://doi.org/10.33376/is.v4i2.1413>.

Tugiah, Tugiah, and Jamilus Jamilus. 2022. "Pengembangan Pendidik Sebagai Sumber Daya Manusia Untuk Mempersiapkan Generasi Milenial Menghadapi Era Digital." *Jurnal Sosial Teknologi* 2 (6): 498–505. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v2i6.350>.

Wibowo, Andre Tri. 2022. "Hoax and Fake News by Saracen Syndicate and the Problems for National Cyber Security." *Indonesian Journal of Counter Terrorism and National Security* 1 (1): 91–108. <https://doi.org/10.15294/ijctns.v1i1.56732>.