



REMAJA DAN MEDIA SOSIAL DI SMA “X” BEKASI

Daru Seto Bagus Anugrah¹, Adeline Mayvie Wijanarko¹, Fernando Elbert¹, Weny Savitry S. Pandia^{2*}

¹Program Studi Bioteknologi, Fakultas Bioteknologi, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Kampus BSD, Tangerang, 15345, Indonesia

²Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Kampus Semanggi, Jakarta, 12930, Indonesia

*Corresponding author email: weny.sembiring@atmajaya.ac.id

ABSTRACT

The use of gadgets among teenagers is unavoidable. Especially during a pandemic, teenagers use smartphones to study online, look for references, and express themselves. The purpose of teenagers using social media is to socialize. There are many benefits of using gadgets. On the other hand, teenagers who use gadgets are considered unable to control themselves in using gadgets that they spend excessive time with. Moreover, social media is a bridge for risky sexual behavior, drug use, and mental health disorders. Whereas the use of gadgets and social media may provide many benefits if teenagers know how to use them wisely. “X”’s High School teachers perceived that their students need knowledge about how to be wise on social media. An education activity was organized by Atma Jaya Catholic University (Unika Atma Jaya) and “X”’s High School as partners to provide a complement for the students in using social media. Based on need analysis for teachers and students, a webinar aiming to increase knowledge of using gadgets, especially using social media wisely, was conducted so that the students get broad benefits from the use of it. Before the webinar, needs analysis was carried out for teachers and students. Pre-test and post-test were conducted to determine the impact of the webinar activities for students’ knowledge of the use of social media. The results showed there was a significant difference of knowledge after the webinar. The students made a follow-up plan after the webinar, and the teacher provided assistance to the students for two months. The evaluation showed there was a change in the students’ behavior of using gadgets on the impact of the activities that have been carried out.

Keywords: *Gadgets, High School Students, Social Media, Teenager*

ABSTRAK

Penggunaan gawai di kalangan remaja tidak dapat dihindari. Di masa pandemi remaja menggunakan gawai untuk bersekolah daring, mencari referensi, dan juga mengekspresikan diri. Fitur media sosial yang ada dalam gawai menjadi sarana bagi remaja untuk bersosialisasi. Di satu sisi banyak sekali manfaat penggunaan gawai, namun di sisi lain remaja pengguna gawai dianggap tidak dapat mengontrol diri dalam menggunakan gawai sehingga menghabiskan waktu berlebihan dengan gawainya. Media sosial dalam gawai dianggap menjadi jembatan untuk perilaku seksual berisiko, penggunaan zat terlarang, hingga gangguan kesehatan mental. Padahal penggunaan gawai dan media sosial dapat memberikan banyak manfaat asalkan para remaja mengetahui cara penggunaannya secara bijak. Penggunaan gawai khususnya media sosial secara bijak perlu dipahami agar para remaja memperoleh banyak manfaat dalam penggunaan teknologi. Kegiatan edukasi yang diselenggarakan Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya (Unika Atma Jaya) dan SMA “X” Bekasi sebagai mitra untuk meningkatkan pengetahuan penggunaan gawai secara bijak khususnya media sosial, perlu dilakukan. Berdasarkan analisis kebutuhan dari guru dan siswa, dilakukan kegiatan webinar yang bertujuan membekali para siswa mengenai pengetahuan penggunaan media sosial secara bijak dan manfaat penggunaan media sosial yang tepat. Dengan demikian para siswa SMA “X” Bekasi memperoleh manfaat yang luas dari penggunaan media sosial. *Pre-test* dan *post-test* yang dilakukan untuk mengetahui dampak dari kegiatan webinar menunjukkan perbedaan signifikan pada pengetahuan siswa dalam penggunaan media sosial. Setelah webinar para siswa membuat rencana tindak lanjut, dan guru melakukan pendampingan kepada para siswa selama dua bulan. Evaluasi menunjukkan ada perubahan perilaku penggunaan gawai dari para siswa sebagai dampak kegiatan yang dilakukan.

Kata kunci: Gawai, Remaja, Media Sosial, Siswa SMA

1. PENDAHULUAN

Remaja dan gawai khususnya media sosial menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan. Gawai dalam hal ini dapat berbentuk *smartphones*, *music players*, tablet, komputer, dan laptop (Gupta et al., 2013). Gawai memungkinkan remaja terlibat dalam berbagai aktivitas yang variatif dengan media internet. Menurut de Morentin, Cortes, Medrano, dan Apodaca, remaja menggunakan

gawainya untuk berkomunikasi dan mencari informasi, dalam hal ini menggunakan media sosial (Martínez De Morentin et al., 2014). Media sosial merupakan suatu media dimana penggunaanya dapat dengan mudah berpartisipasi di dalamnya, saling berbagi dan menciptakan pesan, contohnya adalah blog, jejaring sosial, wiki/ensiklopedia *online*, dan termasuk *virtual worlds* (dengan avatar dan karakter tiga dimensi) (Roma Doni, 2017). Media sosial menggunakan teknologi berbasis web, yang mengubah komunikasi menjadi suatu dialog yang interaktif seperti *Whatsapp*, *Facebook*, *Youtube*, *Twitter*, *Wikipedia*, dan *Blog*. Media sosial memberikan banyak manfaat bagi penggunaanya, di antaranya memberikan akses untuk berbagai informasi, hiburan, pertemanan, dan bisnis. Hasil penelitian KOMINFO dan UNICEF di tahun 2014 menunjukkan bahwa setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia menggunakan internet dan media digital untuk saluran komunikasi yang utama (Gayatri et al., 2015). Studi menemukan bahwa 98% anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan 79,5% di antaranya adalah pengguna internet. Dengan demikian, gawai, internet, dan media sosial sudah sangat akrab dengan diri remaja dan tentunya akan berdampak bagi kehidupan sehari-hari.

Remaja sebagai individu yang sedang berada di masa peralihan antara kanak-kanak dan dewasa memiliki beberapa karakteristik khusus. Hasil penelitian tim riset Santrock menyebutkan bahwa remaja memiliki proses berpikir yang lebih matang dan kompleks dibandingkan kanak-kanak, namun demikian mereka seringkali kurang memikirkan dampak dari perilakunya dan bertindak spontan (Santrock, 2021). Akibat kurang berpikir secara matang, remaja seringkali terjebak ke dalam dampak negatif dari perilakunya. Di samping itu, Santrock (2021) menjelaskan ada kebutuhan yang besar bagi remaja untuk menjalin pertemanan dan juga kebutuhan untuk diakui sebagai anggota masyarakat layaknya orang dewasa. Lebih lanjut Steinberg menjelaskan bahwa selama masa remaja ada kebutuhan besar untuk otonomi dibandingkan dengan periode sebelumnya (Laurence D Steinberg, 2014). Remaja menginginkan keterpisahan dengan orang tuanya, dan semakin bergantung pada teman untuk memperoleh dukungan emosional. Hal ini sebenarnya merupakan bagian dari perkembangan menuju kehidupan di masa dewasa, namun dapat menimbulkan sejumlah permasalahan dan konflik dengan orang dewasa di lingkungannya. Selain ciri-ciri perkembangan di masa remaja seperti yang telah disebutkan di atas, remaja juga memiliki tugas perkembangan. dimana mereka menerima kondisi fisiknya beserta keragaman kualitasnya, mencapai kemandirian emosional dari orang tua/figur-figur lain yang mempunyai otoritas, mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik laki-laki maupun perempuan baik secara individual maupun kelompok, berperilaku sosial yang bertanggung jawab, mempersiapkan karir ekonomi, dan mempersiapkan perkawinan dan keluarga (Hurlock et al., 1991). Dengan demikian, remaja perlu melakukan beberapa penyesuaian di masa perkembangannya yaitu menerima dan mengintegrasikan pertumbuhan fisik dan kepribadiannya, menentukan peran gender dan peran jenis kelamin yang sesuai dengan kebudayaan di mana ia berada, mencapai kedewasaan dengan kemandirian, kepercayaan diri dan memiliki kemampuan untuk menghadapi kehidupan, mengembangkan hati nurani, tanggung jawab, moralitas dan nilai-nilai yang sesuai dengan lingkungan dan kebudayaan, serta memecahkan masalah-masalah nyata dari pengalamannya sendiri maupun dari lingkungan.

Dengan adanya fakta penggunaan gawai dan media sosial di kalangan remaja serta adanya karakteristik perkembangan di masa remaja serta beberapa tugas perkembangan dan penyesuaian diri yang perlu dilakukan, para remaja memerlukan pengetahuan yang memadai mengenai penggunaan media sosial secara bijak. Penggunaan media sosial memiliki banyak segi positif dan dapat mendukung perkembangan diri remaja, asalkan digunakan secara tepat (Kristiani et al., 2021).



Pada analisis situasi di sekolah “X” Bekasi ditemukan adanya permasalahan waktu penggunaan gawai dan media sosial yang cenderung berlebihan pada siswa. Di masa pandemi hal ini mungkin saja terjadi, karena siswa bersekolah secara daring membutuhkan gawainya dalam waktu yang lama untuk pembelajaran, termasuk mengerjakan berbagai tugas dan mencari referensi. Selain untuk pembelajaran, gawai juga digunakan untuk bersosialisasi di media sosial. Di sinilah timbul permasalahan yang lain, seperti tanpa sadar siswa menghabiskan banyak waktu untuk sekadar membuka-buka media sosial, saling memberi komentar negatif dengan maksud bercanda atau iseng, adanya penggunaan bahasa yang kurang sopan, serta menggunakan media sosial sebagai ajang pamer. Hal ini menjadi kekhawatiran tersendiri bagi para guru. Dari para siswa diperoleh data bahwa mereka menganggap gawai dan media sosial memberikan banyak kemudahan dan sarana untuk berinteraksi, apalagi di masa pandemi yang membuat siswa sulit berinteraksi secara langsung. Perilaku saling ejek, adanya kesalahpahaman dalam berkomunikasi di media sosial, bahkan *bullying*, dapat terjadi selama penggunaan media sosial. Siswa mengakui banyak sekali waktu yang dihabiskan secara tidak disadari saat mereka membuka fitur media sosial.

Dari permasalahan yang ditemukan di atas, para siswa membutuhkan pengetahuan mengenai penggunaan gawai khususnya media sosial secara bijak. Pengetahuan mengenai penggunaan gawai dan media sosial secara bijak akan membantu remaja mengembangkan dirinya. Penggunaan gawai dan media sosial yang bijak akan membantu remaja untuk memperoleh banyak manfaat positif dari gawai antara lain: merasakan emosi-emosi positif, memperoleh ruang dan kesempatan untuk mengembangkan diri, dan meningkatkan hubungan sosial (Botella et al., 2012).

Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah untuk memberikan edukasi kepada para remaja di SMA “X” Bekasi mengenai penggunaan gawai melalui serangkaian kegiatan, yang dimulai dengan webinar yang bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman mengenai cara menggunakan media sosial secara bijak. Menurut pendekatan *cognitive-behavioral*, perilaku dan respon individu terhadap situasi atau perubahan lingkungan dipengaruhi oleh pikiran, penilaian, dan asumsi terhadap situasi tersebut. Pendekatan *cognitive-behavioral* memiliki tiga asumsi dasar yaitu: (1) Proses kognitif dalam diri dapat diri dapat diakses dan diketahui, namun tidak semua orang bisa mencapai tingkat kesadaran tersebut sehingga terkadang dibutuhkan pelatihan untuk meningkatkan kesadaran tersebut; (2) Pemikiran individu mempengaruhi respon individu tersebut terhadap perubahan atau tanda-tanda dari lingkungan. Individu tidak hanya menunjukkan reaksi dalam bentuk perilaku maupun emosi, namun sebenarnya pikiran individu tersebutlah yang menjadi pusat dari semua respon terhadap realita di lingkungan; dan (3) Proses kognitif dapat ditunjukkan, dimodifikasi, dan diubah. Ketika kognisi individu diarahkan menjadi lebih rasional, realistis, dan seimbang, maka gejala perilaku bermasalah individu akan berkurang dan individu tersebut akan memiliki fungsionalitas dan adaptabilitas yang meningkat (González-Prendes & Resko, 2012). Berdasarkan pendapat Gonzales-Prendes dan Resko ini, kegiatan webinar untuk meningkatkan pengetahuan para siswa dalam menggunakan media sosial secara bijak dianggap tepat. Setelah kegiatan webinar dilakukan, para siswa membuat rencana tindak lanjut mengenai hal-hal yang akan dilakukan terkait penggunaan gawai khususnya media sosial. Setelah itu para guru melakukan pendampingan kepada para siswa dalam kurun waktu 2 bulan terkait penggunaan gawai dan media sosial secara bijak. Hasil kegiatan dievaluasi dengan mengukur peningkatan pengetahuan siswa mengenai manfaat penggunaan gawai serta perubahan perilaku siswa dalam menggunakan media sosial.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Khalayak sasaran dari kegiatan webinar ini adalah murid SMA “X” Bekasi kelas 10, 11, dan 12. Seluruh kegiatan berlangsung dalam kurun waktu 4 bulan, yaitu selama bulan Februari – Mei 2022. Rangkaian kegiatan yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, melaksanakan webinar, pembuatan rencana tindak lanjut oleh para siswa, pendampingan dari para guru di sekolah, monitoring kegiatan pendampingan, dan evaluasi hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan. Tim kegiatan pengabdian masyarakat terdiri dari dua orang dosen Unika Atma Jaya dan 2 orang mahasiswa Unika Atma Jaya.

Analisis kebutuhan dari para guru dan siswa diadakan pada tanggal 12-13 Februari 2022. Focus Group Discussion kepada 5 orang guru dilakukan via zoom untuk menggali kebutuhan dan menganalisis situasi secara lebih mendalam mengenai permasalahan yang dialami di sekolah terkait penggunaan media sosial di kalangan siswa SMA “X” (**Gambar 1**). Penggalan permasalahan kepada tiga siswa dilakukan melalui pertanyaan terbuka yang dijawab secara tertulis.

Gambar 1 .

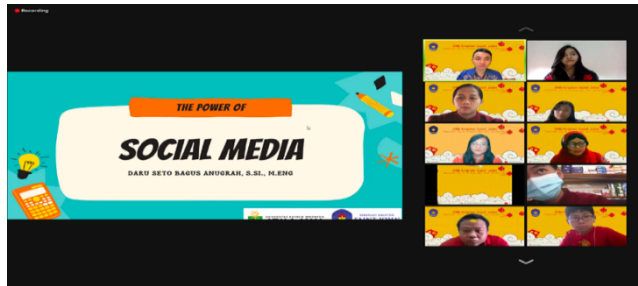
Dokumentasi pada saat analisis kebutuhan



Kegiatan webinar dilakukan secara daring melalui *platform Zoom* pada tanggal 15 Februari 2022 (**Gambar 2**). Tema besar yang diangkat adalah penggunaan media sosial dengan jargon “Jempolmu Harimaumu”. Pemaparan materi dibagi menjadi 2 subjudul yaitu “*The power of Social Media*” dan “Remaja dan Media Sosial”. Peserta dari acara webinar ini terdiri dari 110 siswa kelas 10, 95 siswa kelas 11, dan 87 siswa kelas 12 ditambah dengan 15 guru, 2 dosen pembicara, dan 2 mahasiswa. Acara ini diawali dengan pengisian *pre-test* oleh peserta siswa selama 5 menit, lalu dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh kedua pembicara dengan masing-masing waktu pemaparan 20 menit. Setelah pemaparan dibuka sesi tanya jawab. Kegiatan *posttest* serta evaluasi acara webinar dilakukan pada akhir sesi melalui *google form*. *Pre-test* dan *post-test* berisikan soal yang sama. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara statistik dengan metode Wilcoxon dengan tingkat signifikansi pada $P < 0,05$ untuk melihat gambaran pengetahuan siswa sebelum dan setelah kegiatan webinar. Perangkat lunak yang digunakan adalah Origin 2022.

Gambar 2

Dokumentasi acara webinar



Di akhir acara webinar, para siswa diminta untuk membuat rencana tindak lanjut dengan menuliskan secara detail hal-hal yang akan dilakukan atau diubah terkait penggunaan gawai dan media sosial. Selain itu siswa juga diharapkan untuk menuliskan kapan rencana tersebut akan dilakukan, dan juga situasi yang mungkin menghambat atau mendukung rencana tersebut. Para guru melakukan berbagai upaya pendampingan melalui materi-materi di pelajaran Bimbingan Konseling serta memberikan nasihat dan kegiatan edukasi secara langsung terkait penggunaan gawai yang bijak di setiap kesempatan. Di akhir kegiatan dilakukan evaluasi dengan melakukan wawancara kepada guru dan memberikan pertanyaan tertulis melalui *google form*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada lima pertanyaan yang diberikan kepada guru. Pertanyaan pertama terkait dengan permasalahan yang guru rasakan terhadap perilaku siswa. Berdasarkan observasi guru pada saat pembelajaran jarak jauh (PJJ), ketika pemberian tugas dilakukan, siswa cenderung untuk menunda tugas yang diberikan sehingga akhirnya menumpuk. Hal tersebut mungkin saja terjadi karena tidak adanya pengawasan yang dilakukan secara langsung baik dari guru, orang tua, ataupun orang di sekitar dalam keseharian siswa. Guru mengetahui bahwa para siswa seringkali menggunakan media sosialnya secara berlebihan. Sering ditemukan ada siswa yang menggunakan media sosial ini sebagai media 'curhatan' untuk berkeluh kesah terhadap tugas yang menumpuk dan merasa kewalahan. Kalimat-kalimat yang disampaikan di sosial media terkadang menggunakan bahasa daerah mereka masing-masing sehingga sulit dimengerti, padahal isinya seringkali merupakan hal-hal negatif. Kemampuan teknologi informasi siswa tinggi, tapi mereka kurang dapat menggunakannya dengan tepat di sosial media. Pertanyaan kedua mengacu pada permasalahan apa dari siswa atau lingkungan sekolah yang muncul akibat penggunaan sosial media. Sebenarnya belum ada masalah yang spesifik yang dirasakan sebagai akibat penggunaan sosial media di kalangan siswa SMA "X". Belum ditemukan juga kasus *cyber bullying* atau hal semacamnya oleh guru. Pertanyaan ketiga mengenai tindakan yang dilakukan guru untuk menanggapi permasalahan tersebut dan program tertentu yang dilakukan oleh guru. Ditemukan hasil bahwa pihak sekolah akan mulai mengkomunikasikan permasalahan atau memberikan teguran melalui *chat* atau telepon, dan apabila siswa masih melakukan kesalahan yang sama, maka akan dilakukan pemanggilan siswa dan orang tua untuk membahas masalah bersama dengan wakil kepala sekolah serta guru Bimbingan dan Konseling. Sekolah juga melakukan pendekatan kepada para siswa melalui Pembina OSIS. Pertanyaan keempat mengarah kepada manfaat yang didapatkan dari penggunaan media sosial bagi para siswa. Menurut para guru, dengan adanya sosial media, komunikasi atau penyampaian informasi menjadi lebih mudah. Media sosial juga membantu kegiatan promosi sekolah. Selain itu sebenarnya siswa juga dapat mengembangkan kemampuannya dengan cara membuat presentasi yang menarik yang nantinya akan di-*upload* ke *platform* youtube. Kemampuan siswa dalam bidang IT juga sangat didukung oleh adanya sosial media seperti halnya mengedit video, pembuatan *virtual background* untuk acara tertentu, dan lain-lain. Selanjutnya, pertanyaan

kelima terkait dengan pengaruh pada saat sebelum dan sesudah adanya penggunaan gawai. Secara garis besar, media sosial memberikan banyak dampak positif seperti halnya mempermudah komunikasi yang dilakukan antara pihak sekolah dan siswa, kemudahan mencari dan menemukan kontak siswa. Media sosial juga berdampak positif pada sistem pengumpulan tugas. Di era PJJ pengumpulan tugas menjadi lebih mudah karena dapat dilakukan melalui instagram dengan bantuan fitur *hashtag* atau dengan platform lainnya.

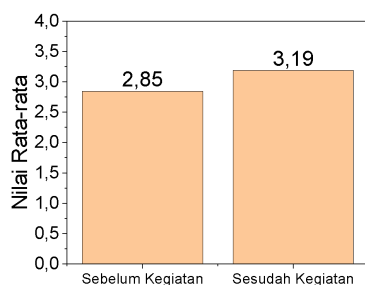
Dari para siswa diperoleh data bahwa siswa menggunakan gawai rata-rata 9-12 jam per hari termasuk saat sekolah *online*, dan saat hari libur penggunaan gawai juga cukup lama yaitu antara 9-10 jam. Gawai digunakan untuk bermain *games* dan berinteraksi di media sosial, antara lain melalui Instagram dan youtube, juga untuk mendengarkan musik dan menonton film (melalui netflix, spotify, dan yt music). Para siswa menganggap gawai dan media sosial memberikan banyak kemudahan dan sarana untuk berinteraksi. Namun demikian, terdapat pula hal-hal negatif seperti perilaku saling ejek, adanya kesalahpahaman dalam berkomunikasi di media sosial, bahkan juga ada perilaku *bullying*.

Dari hasil analisis kebutuhan di atas, terlihat bahwa dengan adanya pandemi terjadi perubahan dalam metode pembelajaran. Hal ini berdampak terhadap meningkatnya penggunaan gawai di kalangan siswa. Gawai yang digunakan untuk pembelajaran, mencari informasi, dan berkomunikasi dapat berdampak positif maupun negatif. Kemudahan dalam mencari informasi, pembelajaran yang lebih menarik, dan mudahnya komunikasi merupakan contoh hal positif penggunaan gawai; namun bisa terjadi ketergantungan, gangguan perkembangan, dan risiko melihat berbagai konten negatif (seperti pornografi dan kekerasan), yang merupakan contoh dampak negatif (Fitriyadi, 2015; Gentile et al., 2012; Nikken & Schools, 2015; Sasson & Mesch, 2014; Sekarasih, 2016). Oleh karena itu, pendampingan dan bimbingan kepada siswa dalam hal penggunaan gawai perlu dilakukan.

Pemahaman siswa mengenai penggunaan media sosial secara bijak sebelum dan sesudah kegiatan webinar diukur menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test*. Terdapat 96 responden yang mengisi *pre-test* dan *post-test*. Sebelum mengikuti kegiatan, dari skala 1-5, siswa memiliki nilai rata-rata 2,85. Setelah kegiatan berlangsung, siswa memiliki nilai rata-rata 3,19 (**Gambar 3**).

Gambar 3

Pemahaman siswa mengenai penggunaan media sosial sebelum dan sesudah kegiatan



Hasil menunjukkan sebanyak 35 siswa memiliki nilai *post-test* lebih besar dibandingkan *pre-test* (**Tabel 1**). Jumlah nilai *pre-test* lebih besar dibandingkan *post-test* pada 15 siswa. Sementara itu, jumlah siswa dengan nilai *pre-test* dan *post-test* yang sama adalah sebanyak 46 siswa. Berdasarkan hasil analisis statistik Wilcoxon pada data yang diperoleh, kegiatan webinar ini berdampak nyata untuk meningkatkan pemahaman mengenai media sosial bagi siswa SMA “X” Bekasi. Analisis statistik serupa juga dilakukan oleh pengabdian Anugrah *et al.* untuk memperoleh



perbedaan data yang menunjukkan adanya perbedaan sebelum dan sesudah adanya penyuluhan (Anugrah et al., 2021, 2022).

Tabel 1.

Hasil analisis pemeringkatan

Parameter	Jumlah
<i>Pre-test < Post-test</i>	35
<i>Pre-test > Post-test</i>	15
<i>Pre-test = Post-test</i>	46

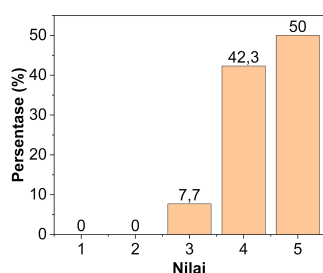
Data di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan adanya pemahaman yang sama bahkan lebih meningkat dibandingkan saat belum mengikuti webinar. Rata-rata pengetahuan siswa setelah mengikuti webinar berada di atas kategori cukup (>2), meskipun ada siswa yang memiliki skor *pretest* lebih baik dibandingkan saat *posttest*.

Pengolahan data secara kualitatif menunjukkan bahwa dengan adanya webinar ini para siswa merasa mendapatkan pengetahuan mengenai cara menggunakan media sosial dengan bijak dan bertanggung jawab, serta lebih memahami dampak positif yang seharusnya diperoleh ketika menggunakan media sosial. Hal tersebut juga berkesinambungan dengan cara siswa untuk bersikap kritis dan berhati-hati dalam pengembangan masa remaja sehingga tidak ada orang yang merasa tersakiti atau tersinggung atas apa yang diperbuat baik di media sosial ataupun di kehidupan sehari-hari. Selain itu siswa menyatakan bahwa mereka menjadi lebih memahami dampak yang akan timbul apabila tidak menggunakan media sosial dengan bijak. Ketika ada yang berkomentar negatif, siswa memahami sebaiknya tidak membalas komentar tersebut dengan komentar negatif juga supaya tidak ada yang tersakiti atas ucapan yang dilontarkan melalui sosial media. Dari jargon "Jempolmu Harimaumu", siswa juga belajar bahwa jempol mereka dapat menentukan pilihan mana yang akan diambil saat sedang memutuskan penyelesaian masalah. Penyebaran *hoax* melalui sosial media juga harus dikurangi dengan cara berpikir kritis dan mencari kebenaran terhadap setiap informasi yang didapatkan, sehingga tidak timbul dampak buruk dari penggunaan media sosial.

Di akhir sesi acara, Tim Pengabdian Masyarakat memberikan *google form* yang berisikan beberapa pertanyaan dengan rentang penilaian angka 1 hingga 5 (1= kurang menarik dan 5= sangat menarik) untuk mengevaluasi keseluruhan acara. Terdapat 52 peserta yang berpartisipasi pada evaluasi tersebut. Hasil penilaian pemaparan materi yang disampaikan oleh Ibu Dr. Weny Savitry S. Pandia, M.Si, Psikolog maupun Bapak Daru Seto Bagus Anugrah, S.Si., M.Eng secara kuantitatif menunjukkan jawaban cukup menarik (11.5%), menarik (34.6%), dan sangat menarik (53.8%). Secara keseluruhan, para siswa menganggap kegiatan webinar ini menarik (**Gambar 4**). Para siswa menyampaikan bahwa topik yang diberikan informatif, penyampaian materi jelas dan menarik serta mudah untuk dimengerti. Ada juga yang mengatakan keinginan agar webinar selanjutnya dapat diadakan secara luring sehingga materi dan kegiatan yang disampaikan dapat lebih interaktif dan seru.

Gambar 4.

Hasil pemaparan keseluruhan acara webinar



Secara umum beberapa rencana tindak lanjut yang akan dilakukan oleh para siswa adalah: akan membatasi hal negatif yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial dan tidak ingin menyebarkan urusan pribadi melalui sosial media, akan menggunakan sosial media dengan lebih bijak dan bertanggung jawab sehingga berdampak positif seperti dalam hal menuangkan kreativitas, akan menggunakan bahasa dan kata-kata yang baik dan bertukar pendapat supaya lebih bermanfaat, tidak menyebarkan *hoax*, dan akan menghargai pengguna media sosial yang lain. Selama dua bulan para guru mendampingi para siswanya agar rencana tindak lanjut kegiatan dilaksanakan. Yang dilakukan oleh para guru adalah memberikan edukasi, terus mengingatkan, menasehati, dan menegur siswa untuk dapat bijak dalam bermedia sosial di setiap kesempatan serta memberikan materi-materi terkait penggunaan media sosial secara bijak kepada para siswa.

Setelah dua bulan berlalu, Tim Pengabdian Masyarakat mengirimkan *link google form* kepada guru SMA “X” berisikan beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk melihat perubahan sikap siswa dari sudut pandang guru. Selain itu, evaluasi ini bertujuan untuk melihat upaya guru SMA “X” dalam meneruskan dan mendampingi para siswa hal-hal yang telah disampaikan pada webinar. Guru menyampaikan bahwa saat ini siswa sudah tidak lagi mudah untuk mengunggah permasalahan pribadi di media sosial dan umumnya menggunakan kata-kata yang lebih sopan. Namun demikian, sebenarnya masih ada saja permasalahan-permasalahan terkait penggunaan media sosial secara bijak, sehingga pendampingan masih perlu terus dilakukan.

Dari hasil evaluasi di atas dapat terlihat bahwa kegiatan edukasi penggunaan media sosial pada siswa SMA “X” Bekasi berdampak positif, terutama pada peningkatan pengetahuan siswa mengenai mengenai penggunaan gawai, khususnya media sosial, secara bijak. Hal ini mendukung pernyataan Gonzales-Prendes dan Resko (2011) bahwa proses kognitif dapat diubah sehingga dengan adanya pengetahuan, seseorang dapat mengubah perilakunya. Hanya saja, pada siswa SMA “X”, situasi pandemi membuat para guru tidak dapat bertemu langsung dengan para siswa. Dengan demikian, meskipun sudah ada upaya pendampingan yang dilakukan secara daring, hasil pendampingan masih belum optimal. Perlu dilakukan upaya-upaya lain yang berkesinambungan, misalnya melakukan literasi media melalui pengajaran karakter pada siswa dengan cara mengajarkan siswa berpikir kritis mengenai dampak media dan juga mengenai kebiasaan para siswa sendiri dalam menggunakan media; termasuk bagaimana media mempengaruhi nilai, *belief*, sikap, tujuan, bagaimana gawai tersebut mempengaruhi diri siswa, dan juga bagaimana pengaruh gawai terhadap pembentukan diri mereka kelak (Lickona, 1996). Gawai dan media sosial sebenarnya berperan penting untuk memberikan kesempatan bagi anak mengenali dirinya, dan menemukan berbagai pengalaman untuk memperkuat diri dan mengembangkan berbagai potensi dirinya (Kristiani et al., 2021). Namun seringkali hal ini belum terlalu dipahami oleh para siswa. Pihak sekolah saja tidak akan cukup kuat untuk memberikan pengaruh positif kepada siswa. Selain pihak sekolah dalam hal ini guru, para orang



tua juga perlu memberikan pendampingan dari rumah. Apalagi di masa pandemi ini, peran orang tua menjadi sangat penting dalam mendampingi siswa menggunakan gawai dan media sosialnya, karena kebanyakan waktu anak adalah di rumah (Pandia et al., 2019; Valkenburg et al., 2013).

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan bermula dari kebutuhan guru-guru dan siswa SMA “X” Bekasi akan materi penggunaan gawai dan media sosial. Kebutuhan ini muncul karena siswa mudah sekali mengunggah masalah pribadi ke media sosial yang dapat berdampak buruk pada diri sendiri maupun sekolah, serta menggunakan waktu yang berlebihan untuk media sosial. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan webinar mampu meningkatkan pemahaman siswa di SMA “X” Bekasi mengenai penggunaan gawai khususnya media sosial secara bijak. Setelah kegiatan webinar berlangsung dan dilanjutkan dengan pendampingan kepada para siswa, terlihat beberapa perubahan perilaku siswa yang dirasakan oleh guru. Selain karena pengetahuan siswa mengenai penggunaan gawai dan media sosial telah meningkat, ada peran besar dari para guru dalam mengingatkan, menasehati, dan menegur siswa agar bijak dalam bermedia sosial. Meskipun demikian, pendampingan masih perlu terus dilakukan dengan melibatkan orang tua. Berbagai program mengenai penggunaan gawai dan media sosial secara bijak perlu dilanjutkan agar para siswa semakin memahami pentingnya penggunaan media sosial secara bijak dan memanfaatkan teknologi informasi seoptimal mungkin untuk pengembangan dirinya. Adanya perbedaan pendapat antara guru dan siswa mengenai ada tidaknya tindakan *bullying* di lingkungan sekolah melalui media sosial (*cyberbullying*) perlu menjadi perhatian khusus.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada guru dan siswa SMA “X” Bekasi yang telah bekerja sama dengan baik sehingga kegiatan edukasi terkait penggunaan dan peran media sosial pada remaja berjalan dengan lancar. Kegiatan ini juga didukung oleh Fakultas Psikologi dan Fakultas Teknobiologi serta Pusat Pengabdian Masyarakat Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.

REFERENSI

- Anugrah, D. S. B., Karmawan, L. U., Warjoto, R. E., Agustinah, W., Frans, W., Aurelia, J., Marcella, M., Oetomo, C., Alviana, J. R., Sentia, S., & Ferenda, T. (2022). Pelatihan pembuatan kombucha-ekstrak bunga telang untuk masyarakat di Desa Pagedangan, Tangerang, Banten. *Abdimas Dewantara*, 5(2 SE-).
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/abdimasdewantara/article/view/12822>
- Anugrah, D. S. B., Subali, D., Waturangi, D. E., Hutagalung, R., & Amanda, J. I. (2021). Edukasi Pada Masyarakat Mengenai Peran Mikroorganisme Dalam Perubahan Iklim. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 4(2), 421–427. <https://doi.org/10.24912/jbmi.v4i2.12624>
- Botella, C., Riva, G., Gaggioli, A., Wiederhold, B. K., Alcaniz, M., & Baños, R. M. (2012). The present and future of positive technologies. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(2), 78–84. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0140>
- Fitriyadi, H. (2015). Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pendidikan: Potensi Manfaat, Masyarakat Berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai, Strategi Implementasi Dan Pengembangan Profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 1–1.
- Gayatri, G., Rusadi, U., Meiningsih, S., Mahmudah, D., Sari, D., & Nugroho, A. C. (2015). Perlindungan Pengguna Media Digital Di Kalangan Anak Dan Remaja Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Komunikasi Dan Informatika*, 6(1), 1–18.
- Gentile, D. A., Nathanson, A. I., Rasmussen, E. E., Reimer, R. A., & Walsh, D. A. (2012). Do You See What I See? Parent and Child Reports of Parental Monitoring of Media. *Family*

- Relations*, 61(3), 470–487. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3729.2012.00709.x>
- González-Prendes, A. A., & Resko, S. M. (2012). Cognitive-Behavioral Theory. In *Trauma: Contemporary Directions in Theory, Practice, and Research* (pp. 14–40). SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781452230597.n2>
- Gupta, N., Krishnamurthy, V., Majhi, J., & Gupta, S. (2013). Gadget dependency among medical college students in Delhi. *Indian Journal of Community Health*, 25(4), 362–366.
- Hurlock, E. B., Istiwidayanti, Soedjarwo, & Sijabat, R. M. (1991). *Psikologi perkembangan : Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Penerbit Erlangga.
- Kristiani, R., Suci, T., Pandia, W. S. S., Witarso, L. S., Hendriati, A., Santoso, J. B., Shanti, T. I., Priadi, M. A. G., Pristinella, D., Arjadi, R., Handayani, P., Rocky, Hestyanti, Y. R., Rossalia, N., & Herabadi, A. G. (2021). *Internet, gawai, dan remaja: Menjadi remaja kekinian, produktif, dan tangguh*. Penerbit Buku Kompas.
- Laurence D Steinberg. (2014). *Adolescence*. McGraw-Hill Education.
- Lickona, T. (1996). Eleven Principles of Effective Character Education. *Journal of Moral Education*, 25(1), 93–100. <https://doi.org/10.1080/0305724960250110>
- Martinez De Morentin, J. I., Cortés, A., Medrano, C., & Apodaca, P. (2014). Internet use and parental mediation: A cross-cultural study. *Computers and Education*, 70(January), 212–221. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.07.036>
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423–3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- Pandia, W. S. S., Purwanti, M., & Pristinella, D. (2019). Parental Mediation with Adolescent Users of I.T. Devices. *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 34(4), 222–230. <https://doi.org/10.24123/aipj.v34i4.2582>
- Roma Doni, F. (2017). Perilaku Penggunaan Smartphone Pada Kalangan Remaja. *Journal Speed Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 9(2), 16–23.
- Santrock, J. W. (2021). *Life-Span Development*. Penerbit Erlangga.
- Sasson, H., & Mesch, G. (2014). Parental mediation, peer norms and risky online behavior among adolescents. *Computers in Human Behavior*, 33, 32–38. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.12.025>
- Sekarasih, L. (2016). Restricting, distracting, and reasoning: Parental mediation of young children’s use of mobile communication technology in Indonesia. In *Mobile communication and the family* (pp. 129–146). Springer.
- Valkenburg, P. M., Piotrowski, J. T., Hermanns, J., & de Leeuw, R. (2013). Developing and Validating the Perceived Parental Media Mediation Scale: A Self-Determination Perspective. *Human Communication Research*, 39(4), 445–469. <https://doi.org/10.1111/hcre.12010>