

**MEDSOS SEHAT: EDUKASI LITERASI DIGITAL BAGI KOMUNITAS KARANG
TARUNA GAMPONG BLANG PULO KECAMATAN MUARA SATU KOTA
LHOKSEUMAWE****Subhani¹, Rizki Yunanda^{2*}, M. Nazaruddin³, Teuku Zulkarnaen⁴, Anismar⁵,
Awaluddin⁶**¹⁻⁶Universitas Malikussaleh

Email Korespondensi: rizkiyunanda56@unimal.ac.id

Disubmit: 16 September 2025

Diterima: 02 Januari 2026

Diterbitkan: 01 Februari 2026

Doi: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v9i2.22685>**ABSTRAK**

Media sosial telah menjadi ruang utama generasi muda dalam berinteraksi, memperoleh informasi, dan mengekspresikan diri. Namun, penetrasi teknologi ini sering tidak diiringi literasi digital yang memadai. Hoaks, ujaran kebencian, pelanggaran etika, serta rendahnya kesadaran privasi masih menjadi masalah serius di tingkat komunitas. Artikel ini memaparkan hasil program pengabdian masyarakat berupa edukasi literasi digital bertajuk “Medsos Sehat” bagi pemuda Karang Taruna di Gampong Blang Pulo, Kecamatan Muara Satu, Kota Lhokseumawe. Metode yang digunakan mencakup ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi cek fakta, workshop pembuatan konten digital, serta evaluasi pre-post test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta memilah informasi benar dan palsu, peningkatan kepercayaan diri dalam memproduksi konten positif, serta kesadaran etika digital yang lebih baik. Dampak jangka panjang terlihat dari terbentuknya komunitas Medsos Sehat yang secara aktif mengelola akun media sosial Karang Taruna sebagai sarana edukasi publik. Program ini menghasilkan modul literasi digital, konten kampanye anti-hoaks, publikasi di media, serta MoU dengan gampong untuk keberlanjutan kegiatan. Artikel ini menyimpulkan bahwa literasi digital berbasis komunitas merupakan strategi efektif untuk membangun ekosistem digital sehat di tingkat lokal, dan merekomendasikan replikasi model ini ke gampong pesisir lainnya di Aceh.

Kata Kunci: Literasi Digital, Karang Taruna, Media Sosial, Edukasi, Pengabdian.**ABSTRACT**

Social media has become the main space for the younger generation to interact, obtain information, and express themselves. However, the penetration of this technology is often not accompanied by adequate digital literacy. Hoaxes, hate speech, ethical violations, and low privacy awareness are still serious problems at the community level. This article describes the results of a community service program in the form of digital literacy education entitled "Healthy Social Media" for youth of Karang Taruna in Gampong Blang Pulo, Muara Satu District, Lhokseumawe City. The methods used include interactive lectures, group discussions, fact-checking simulations, digital content creation workshops, and

pre-post test evaluations. The results showed a significant increase in participants' ability to sort out true and false information, increased confidence in producing positive content, and better awareness of digital ethics. The long-term impact can be seen from the formation of the Healthy Social Media community which actively manages Karang Taruna's social media accounts as a means of public education. This program produces digital literacy modules, anti-hoax campaign content, publications in the media, and MoU with gampong for the sustainability of activities. This article concludes that community-based digital literacy is an effective strategy for building a healthy digital ecosystem at the local level, and recommends replicating this model to other coastal gampongs in Aceh.

Keywords: *Digital Literacy, Youth Organization, Social Media, Education, Service.*

1. PENDAHULUAN

Paragraf Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah menghadirkan transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, khususnya dalam cara berkomunikasi, memperoleh informasi, dan berinteraksi sosial. Media sosial seperti Facebook, Instagram, TikTok, dan WhatsApp kini menjadi ruang utama bagi generasi muda untuk mengekspresikan diri, membangun jejaring, serta mencari informasi dengan cepat dan masif. Kehadiran media sosial memberikan banyak peluang positif, mulai dari memperluas akses informasi hingga membuka ruang partisipasi masyarakat dalam berbagai isu publik. Namun, di sisi lain, media sosial juga melahirkan tantangan serius berupa banjir informasi, hoaks, ujaran kebencian, dan perilaku menyimpang di ruang digital (Kaplan & Haenlein, 2010).

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023) menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah melampaui 215 juta jiwa. Dari jumlah tersebut, lebih dari 80% di antaranya aktif menggunakan media sosial setiap hari. Menariknya, kelompok usia 15-30 tahun mendominasi penggunaan tersebut, sehingga menjadikan generasi muda sebagai aktor utama dalam ekosistem digital. Berdasarkan Jones-Jang & Chung (2024) bahkan menyebutkan bahwa rata-rata masyarakat Indonesia menghabiskan lebih dari tiga jam per hari untuk berselancar di media sosial, angka yang lebih tinggi dibanding rata-rata global. Fakta ini menunjukkan betapa kuatnya penetrasi media sosial dalam kehidupan sehari-hari generasi muda Indonesia (Beheshti-Kashi & Makki, 2015).

Sayangnya, tingginya intensitas penggunaan media sosial tidak selalu diiringi dengan literasi digital yang memadai. Banyak penelitian mengungkapkan bahwa sebagian besar pengguna media sosial di Indonesia, terutama kalangan muda, masih rentan terhadap penyebaran berita palsu, provokasi politik, dan perundungan siber. Kondisi ini diperparah dengan rendahnya kesadaran etika digital, lemahnya perlindungan data pribadi, serta kecenderungan untuk lebih banyak menjadi konsumen pasif ketimbang kreator konten produktif. Livingstone (2004) menegaskan bahwa literasi digital tidak sekadar keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat, melainkan mencakup kemampuan berpikir kritis, kesadaran etis, serta kemampuan reflektif dalam memahami dampak sosial penggunaan

teknologi. Artinya, tanpa literasi digital yang baik, generasi muda mudah terjebak dalam perilaku digital yang tidak sehat.

Kondisi serupa juga tampak di Gampong Blang Pulo, Kecamatan Muara Satu, Kota Lhokseumawe. Pemuda Karang Taruna di gampong ini merupakan pengguna aktif media sosial, namun sebagian besar masih lemah dalam memilah informasi yang valid dan memahami etika digital. Minimnya pendampingan dan bimbingan membuat mereka lebih sering terjebak sebagai konsumen pasif daripada menjadi kreator konten yang kreatif, edukatif, dan produktif. Padahal, Karang Taruna memiliki posisi strategis sebagai wadah pembinaan generasi muda di tingkat desa sekaligus agen perubahan sosial yang mampu memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitarnya (Subhani et al., 2023, 2025; Suprayoga et al., 2016).

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan intervensi berupa edukasi literasi digital yang sistematis, interaktif, dan kontekstual agar pemuda memiliki bekal memadai untuk menghadapi tantangan di ruang digital. Universitas Malikussaleh melalui tim dosen FISIP kemudian menginisiasi program pengabdian masyarakat bertajuk “Medsos Sehat: Edukasi Literasi Digital bagi Komunitas Karang Taruna Gampong Blang Pulo”. Program ini dirancang untuk meningkatkan kapasitas pemuda pada tiga ranah utama, yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dengan demikian, diharapkan pemuda Karang Taruna dapat menjadi pelopor penggunaan media sosial yang sehat, mampu membedakan informasi valid dari hoaks, percaya diri menciptakan konten digital positif, serta memiliki kesadaran etika dan tanggung jawab sosial dalam bermedia.

2. MASALAH DAN RUMUSAN PERTANYAAN

Berdasarkan kondisi obyektif sebagaimana terurai dalam analisis situasi di atas, maka permasalahan mitra yang ditemukan setelah mengidentifikasi Karang Taruna di Gampong Blang Pulo Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe cenderung identik dan dapat dikualifikasikan dalam 3 (tiga) dimensi, yaitu dimensi kognitif, afektif dan psikomotor sebagai berikut:

No	Permasalahan
1	Dimensi Kognitif <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan untuk menilai dan memilah informasi yang benar vs. hoaks masih rendah. 2. Para peserta kesulitan dalam memahami mekanisme penyebaran disinformasi, verifikasi sumber, serta penalaran logis atas berita atau opini yang mereka baca dan bagikan.
2	Dimensi Afektif <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak anggota Karang Taruna ragu untuk aktif berbagi konten karena takut mendapat komentar negatif atau salah langkah (misalnya “dikira hoaks” atau “melanggar etika”). 2. Rendahnya kepercayaan diri saat membuat konten orisinal mereka lebih nyaman menjadi “penonton” daripada “pencipta” sehingga potensi kreativitas tidak tergali. 3. Sikap apatis terhadap dampak unggahan pada orang lain; sedikit yang merasa perlu mempertimbangkan perasaan, privasi, dan

reputasi sesama pengguna.

4. Setelah pelatihan awal, antusiasme sering menurun karena kurangnya tantangan berkelanjutan atau komunitas pendukung untuk terus mengasah kemampuan literasi digital.

3 Dimensi Sosio-etik

1. Kurangnya kesadaran etika dalam berinteraksi daring: misalnya berbagi foto/video tanpa izin, menyebarkan ujaran kebencian, atau turut viral tanpa mempertimbangkan dampak sosial.
 2. Rendahnya kepedulian terhadap jejak digital bagaimana satu unggahan dapat memengaruhi reputasi diri dan komunitas.
-

3. KAJIAN PUSTAKA

Konsep literasi digital telah menjadi perhatian para akademisi sejak awal perkembangan internet. Gilster (1997) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara kritis. Definisi ini menekankan bahwa literasi digital bukan sekadar keterampilan teknis mengoperasikan perangkat, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dalam menilai kualitas informasi. UNESCO (2018) kemudian memperluas cakupan definisi ini dengan menekankan bahwa literasi digital melibatkan keterampilan teknis, kognitif, sosio-emosional, dan etika. Dengan kata lain, literasi digital bukan hanya soal “melek teknologi”, tetapi juga menyangkut kapasitas individu untuk beradaptasi dengan budaya digital, memahami aspek hukum yang berlaku, serta membangun komunikasi yang sehat dan produktif di ruang daring. Dalam konteks masyarakat lokal seperti gampong, literasi digital juga berkaitan erat dengan kemampuan pemuda untuk menggunakan teknologi sesuai nilai-nilai sosial dan budaya setempat (Forutanian, 2021; Gholami-Kordkheili et al., 2013).

Selain keterampilan teknis dan kognitif, literasi digital juga erat kaitannya dengan aspek etika. Kehadiran media sosial sebagai ruang publik virtual sering kali melahirkan persoalan etis, seperti penyebaran konten tanpa izin, pelanggaran hak cipta, perundungan daring, hingga ujaran kebencian. Wheatley dan Buglass (2019) menekankan pentingnya kesadaran terhadap digital footprint atau jejak digital, yakni rekam jejak aktivitas daring yang dapat memengaruhi reputasi jangka panjang seseorang. Bagi generasi muda, kesadaran ini sangat penting agar mereka lebih berhati-hati dalam membagikan informasi, mengekspresikan pendapat, dan menjaga identitas digitalnya. Tanpa kesadaran etika, media sosial berpotensi menjadi ruang yang merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Dalam konteks komunitas desa, Karang Taruna memiliki peran strategis dalam membina generasi muda. Sebagai organisasi kepemudaan, Karang Taruna telah lama menjadi wadah pengembangan potensi pemuda serta media pemberdayaan sosial di tingkat lokal. Penelitian Suprayoga et al. (2016) menunjukkan bahwa Karang Taruna efektif sebagai sarana pemberdayaan apabila dilibatkan dalam program berbasis partisipasi dan kontekstual dengan kebutuhan masyarakat. Dalam era digital, Karang Taruna dapat mengambil peran baru sebagai motor penggerak literasi digital, baik melalui penyebaran informasi positif, kampanye edukasi publik, maupun penciptaan konten kreatif yang relevan dengan kebutuhan komunitas.

Beberapa studi pengabdian di Indonesia juga mendukung pentingnya literasi digital bagi pemuda. Sabir (2022) misalnya, menunjukkan bahwa literasi media baru mampu membantu masyarakat lebih kritis terhadap isu kekerasan seksual yang beredar di ruang digital. Subhani et al (2025) menekankan pentingnya pendampingan pemuda Karang Taruna dalam program desa bebas Covid-19, yang menunjukkan bagaimana organisasi pemuda dapat menjadi motor edukasi berbasis teknologi. Demikian pula, Sukmawati et al. (2023) membuktikan bahwa pembinaan nilai positif berbasis digital di gampong dapat membentuk generasi berkarakter sekaligus adaptif terhadap perkembangan teknologi. Namun, studi-studi tersebut masih terbatas pada aspek penyuluhan dan edukasi, sementara pendekatan partisipatif yang menekankan praktik langsung dan keberlanjutan komunitas masih jarang dilakukan.

Dengan demikian, program Medsos Sehat hadir sebagai inovasi yang berupaya mengisi kekosongan tersebut. Melalui pendekatan partisipatif, program ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga melatih keterampilan teknis dan menanamkan etika digital secara kontekstual sesuai kebutuhan komunitas Karang Taruna. Hal ini diharapkan dapat membangun kapasitas pemuda desa agar lebih kritis, kreatif, serta bertanggung jawab dalam memanfaatkan media sosial, sekaligus memperkuat peran Karang Taruna sebagai pelopor literasi digital di gampong.

4. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Gampong Blang Pulo, Kecamatan Muara Satu, Kota Lhokseumawe. Subjek kegiatan adalah 30 anggota Karang Taruna berusia 15-30 tahun yang dipilih karena merupakan pengguna aktif media sosial sekaligus memiliki peran penting sebagai agen perubahan di tingkat desa. Pemilihan Karang Taruna sebagai mitra strategis didasarkan pada pertimbangan bahwa organisasi kepemudaan ini dapat menjadi motor penggerak literasi digital di lingkungan gampong.

Tahap persiapan dilakukan melalui beberapa langkah. Tim pengabdian terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan perangkat gampong dan pengurus Karang Taruna untuk memetakan kebutuhan dan kesepahaman tujuan kegiatan. Selanjutnya, dilakukan survei sederhana guna mengidentifikasi tingkat pemahaman literasi digital para peserta. Hasil survei digunakan sebagai dasar penyusunan modul pelatihan yang terdiri atas empat tema utama, yaitu etika digital, keterampilan cek fakta, perlindungan data pribadi, serta pembuatan konten positif. Selain itu, dilakukan pula persiapan fasilitas pendukung seperti balai gampong, proyektor, jaringan internet, serta perangkat laptop dan smartphone yang akan digunakan dalam sesi praktik (Alowais et al., 2024).

Pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam empat sesi utama. Pertama, sesi etika digital dan pengenalan konsep Medsos Sehat dengan metode ceramah interaktif dan diskusi. Kedua, simulasi cek fakta dan verifikasi informasi melalui kerja kelompok. Ketiga, praktik perlindungan data pribadi dengan pengaturan privasi akun media sosial. Keempat, workshop pembuatan konten positif menggunakan aplikasi digital seperti Canva dan InShot. Metode pembelajaran yang digunakan beragam, meliputi ceramah interaktif, diskusi, simulasi, praktik langsung, *role-play*, hingga *buddy feedback* untuk mendorong partisipasi aktif peserta (Hariyati et al., 2024).

Tahap akhir berupa monitoring dan evaluasi dilakukan secara berkesinambungan. Monitoring harian mencakup absensi, partisipasi diskusi, serta umpan balik singkat. Evaluasi formatif dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan. Sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan dengan menilai karya peserta, menyebarkan kuesioner kepuasan, serta melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) sebagai refleksi atas kegiatan (Quraishi et al., 2024).

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Peningkatan Literasi Kognitif

Hasil evaluasi formatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada ranah kognitif peserta. Rata-rata skor *post-test* meningkat sebesar 32% dibandingkan dengan skor *pre-test*. Peningkatan ini menegaskan bahwa materi pelatihan yang disusun dengan pendekatan partisipatif berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep literasi digital. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta masih kesulitan membedakan informasi yang valid dengan hoaks, terutama karena terbiasa menerima dan menyebarkan informasi secara cepat tanpa verifikasi. Namun, setelah mengikuti pelatihan, mereka mampu mengidentifikasi ciri-ciri konten yang bermuatan disinformasi, seperti penggunaan judul sensasional, sumber yang tidak jelas, dan ketiadaan rujukan kredibel.

Keterampilan baru ini lahir dari praktik simulasi cek fakta yang diberikan dalam sesi pelatihan. Peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga diajak untuk secara langsung menguji keaslian sebuah berita melalui situs fact-checking maupun penelusuran silang di berbagai sumber terpercaya. Proses ini melatih kemampuan berpikir kritis sekaligus menumbuhkan kebiasaan baru dalam mengonsumsi informasi digital.

Temuan ini sejalan dengan kerangka literasi digital UNESCO (2018), yang menekankan bahwa literasi digital mencakup dimensi kognitif, teknis, dan etis yang saling berkelindan. Dengan peningkatan pada aspek kognitif, peserta diharapkan dapat lebih selektif dalam menerima informasi serta mampu menjadi agen yang menularkan praktik literasi digital sehat di lingkungannya.

2) Peningkatan Kepercayaan Diri dan Kreativitas

Selain pada aspek kognitif, hasil kegiatan juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam ranah afektif, khususnya kepercayaan diri peserta untuk memproduksi konten digital. Pada tahap awal, banyak peserta menyatakan ragu untuk membuat konten karena merasa tidak memiliki keterampilan teknis, bahkan sebagian menganggap bahwa pembuatan konten kreatif hanya dapat dilakukan oleh orang dengan latar belakang desain atau teknologi. Keraguan ini mencerminkan adanya hambatan psikologis yang sering dihadapi pemuda ketika harus menampilkan karya orisinal di ruang publik digital.

Namun, setelah mengikuti sesi praktik pembuatan konten dengan aplikasi Canva dan InShot, paradigma tersebut mulai berubah. Keterampilan sederhana yang dipelajari seperti merancang poster, menambahkan teks menarik, serta mengedit video singkat mendorong

peserta untuk mencoba dan menghasilkan karya secara mandiri. Berdasarkan hasil evaluasi, 85% peserta menyatakan lebih percaya diri untuk mengunggah karya orisinal ke media sosial setelah pelatihan. Lebih jauh, karya berupa poster digital dan video singkat yang dipublikasikan melalui akun resmi Karang Taruna Blang Pulo mendapat apresiasi positif dari warga gampong, baik melalui komentar, tanda suka, maupun dukungan untuk produksi konten berikutnya.

Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan partisipatif berbasis praktik langsung tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mampu mengatasi hambatan psikologis peserta. Hal ini konsisten dengan model pemberdayaan pemuda yang dikemukakan Suprayoga et al. (2016), bahwa pelibatan aktif pemuda dalam kegiatan nyata akan memperkuat kapasitas, rasa percaya diri, sekaligus menumbuhkan kreativitas sebagai agen perubahan sosial.

3) Kesadaran Etika Digital

Selain peningkatan pengetahuan dan keterampilan, aspek afektif peserta juga menunjukkan perkembangan positif yang signifikan, terutama dalam hal kesadaran etika digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hampir 90% peserta mengaku lebih berhati-hati dalam membagikan konten milik orang lain setelah mengikuti pelatihan. Hal ini menjadi indikator penting bahwa edukasi mengenai hak cipta, privasi, dan tanggung jawab bermedia sosial berhasil dipahami secara praktis.

Dalam sesi *role-play*, peserta diperlihatkan berbagai simulasi mengenai konsekuensi dari unggahan yang sembrono, misalnya menyebarkan foto tanpa izin, mengomentari dengan kata-kata kasar, atau membagikan informasi yang belum terverifikasi. Simulasi tersebut memperlihatkan dampak negatif berupa potensi pelanggaran hukum, kerugian reputasi pribadi, hingga munculnya konflik sosial. Melalui diskusi kelompok yang menyertai kegiatan, peserta didorong untuk merefleksikan pengalaman pribadi mereka di media sosial dan mengaitkannya dengan konsep etika digital yang lebih luas.

Kesadaran baru ini mempertegas bahwa etika digital tidak dapat dipahami semata sebagai aturan formal, melainkan juga sebagai tanggung jawab moral dalam menjaga harmoni sosial di ruang daring. Peningkatan kesadaran ini sejalan dengan temuan Wheatley dan Buglass (2019) mengenai pentingnya memahami digital *footprint*, yaitu jejak digital yang akan memengaruhi identitas dan reputasi seseorang di masa depan. Dengan pemahaman ini, diharapkan peserta mampu membangun identitas digital yang lebih sehat, positif, dan bertanggung jawab, sekaligus menjadi teladan bagi komunitasnya dalam penggunaan media sosial.

4) Dampak Organisasi dan Komunitas

Dampak kegiatan Medsos Sehat tidak hanya terlihat pada level individu, tetapi juga membawa perubahan signifikan di tingkat organisasi dan komunitas. Pasca-pelatihan, Karang Taruna Blang Pulo menjadi lebih aktif dan terstruktur dalam mengelola akun media sosial mereka. Jika sebelumnya akun hanya berfungsi sebagai sarana dokumentasi kegiatan internal, kini telah bertransformasi menjadi medium edukasi publik. Melalui akun tersebut, pemuda Karang Taruna secara rutin mengunggah konten edukatif berupa poster digital tentang cara mengenali hoaks,

video singkat mengenai etika berbagi informasi, hingga infografis terkait perlindungan data pribadi. Konten ini mendapat respon positif dari masyarakat, terbukti dari meningkatnya jumlah interaksi, komentar, dan dukungan yang masuk di setiap unggahan. Hal ini memperlihatkan bahwa media sosial dapat dimanfaatkan secara produktif untuk memperkuat fungsi sosial Karang Taruna sebagai agen pemberdayaan masyarakat.

Lebih dari sekadar manajemen konten, program ini juga menumbuhkan budaya gotong royong digital di kalangan peserta. Grup WhatsApp alumni pelatihan menjadi ruang kolaborasi yang hidup, di mana anggota saling berbagi pengalaman, memberikan masukan, serta merencanakan produksi konten bersama. Fenomena ini menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya meningkatkan kapasitas individu, tetapi juga memperkuat kohesi sosial dan solidaritas komunitas. Dalam perspektif sosiologi digital, kondisi ini dapat dipahami sebagai terbentuknya digital community of practice, yakni komunitas belajar berbasis pengalaman kolektif yang berkontribusi terhadap keberlanjutan literasi digital di tingkat lokal. Dengan demikian, program ini tidak hanya menghasilkan dampak sesaat, tetapi juga mendorong lahirnya ekosistem digital sehat yang lebih berkelanjutan.

Temuan empiris dari kegiatan ini memiliki relevansi teoretis dengan literatur tentang literasi digital. Pertama, peningkatan pengetahuan peserta sesuai dengan kerangka literasi digital UNESCO (2018) yang menekankan integrasi keterampilan teknis, kognitif, dan etis. Kedua, peningkatan kepercayaan diri peserta dalam membuat konten mendukung teori pemberdayaan pemuda (Suprayoga et al., 2016) yang menegaskan pentingnya keterlibatan aktif dan pengalaman nyata dalam membentuk kapasitas pemuda. Ketiga, keberhasilan metode buddy feedback yang diterapkan dalam workshop sejalan dengan penelitian Madland & Richards (2016) mengenai efektivitas peer review dalam pembelajaran digital, di mana interaksi antarpeserta dapat memperkuat pemahaman sekaligus menciptakan budaya saling mendukung.

Selain itu, hasil kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa literasi digital tidak hanya berfungsi sebagai keterampilan teknis, tetapi juga sebagai modal sosial yang memperkuat solidaritas komunitas. Dengan meningkatnya kesadaran kritis dan etika digital, pemuda Karang Taruna mampu bertransformasi dari konsumen pasif menjadi kreator konten yang produktif sekaligus edukatif. Hal ini memperkuat peran Karang Taruna sebagai aktor penting dalam membangun ekosistem digital sehat di tingkat desa. Secara keseluruhan, program Medsos Sehat membuktikan bahwa pendekatan partisipatif yang menggabungkan teori literasi digital dengan praktik nyata mampu menghasilkan dampak multidimensi, baik pada level individu, organisasi, maupun komunitas. Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa pengabdian berbasis literasi digital dapat menjadi strategi efektif untuk menghadapi tantangan disinformasi, rendahnya kesadaran etika, dan lemahnya kapasitas kreatif generasi muda di era digital.

Analisis pembahasan dalam penelitian/pengabdian ini menunjukkan kesesuaian yang kuat antara hasil yang diperoleh dengan rumusan pertanyaan yang diajukan. Temuan mengenai peningkatan keterampilan cek fakta, kesadaran etika digital, serta kemampuan pemuda dalam memproduksi konten positif secara langsung menjawab fokus utama

penelitian, yaitu dampak program literasi digital berbasis komunitas terhadap individu, organisasi, dan komunitas (Ananda et al., 2024). Dengan demikian, pembahasan telah mencerminkan keterkaitan yang jelas antara tujuan, proses, dan hasil kegiatan (Zinmi, 2024).

Dari perspektif teoritis, hasil penelitian ini relevan dengan konsep literasi digital yang menekankan penguasaan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta sejalan dengan teori pemberdayaan masyarakat dan partisipasi pemuda. Pendekatan pelatihan berbasis praktik dan partisipatif dapat dibandingkan dengan teori experiential learning yang menegaskan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun kompetensi dan kesadaran kritis. Selain itu, penguatan peran Karang Taruna sebagai role model literasi digital mendukung teori modal sosial dan penguatan kelembagaan lokal dalam pembangunan berbasis komunitas.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini memperkuat hasil studi yang menyatakan bahwa literasi digital berbasis komunitas efektif dalam meningkatkan ketahanan masyarakat terhadap disinformasi dan memperbaiki etika bermedia sosial. Kontribusi khas penelitian ini terletak pada konteks lokal gampong yang menunjukkan bahwa nilai gotong royong dapat bertransformasi ke dalam ruang digital sebagai bentuk adaptasi sosial masyarakat desa di era teknologi.

Sintesis peneliti menegaskan bahwa keberhasilan program Medsos Sehat merupakan hasil interaksi dinamis antara kapasitas individu, kekuatan organisasi pemuda, dan dukungan lingkungan sosial. Adapun asumsi peneliti adalah bahwa pemuda memiliki potensi strategis sebagai agen perubahan sosial; literasi digital akan lebih berkelanjutan jika dikembangkan melalui pendekatan berbasis komunitas; serta penguatan kelembagaan lokal menjadi prasyarat penting dalam membangun ekosistem digital sehat (Damara et al., 2018; Hilman, 2024). Dengan asumsi tersebut, pembahasan tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga analitis dan reflektif terhadap dinamika sosial yang diteliti.

6. KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat “Medsos Sehat: Edukasi Literasi Digital bagi Komunitas Karang Taruna Gampong Blang Pulo” berhasil memberikan dampak positif yang signifikan pada tiga level utama, yaitu individu, organisasi, dan komunitas. Pada level individu, pemuda Karang Taruna menunjukkan peningkatan keterampilan dalam melakukan cek fakta, kesadaran etika digital, serta keberanian memproduksi konten positif. Hal ini membuktikan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung dan partisipatif efektif untuk menumbuhkan kapasitas kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta.

Pada level organisasi, Karang Taruna mampu bertransformasi menjadi role model literasi digital di tingkat desa. Terbentuknya tim kreatif pengelola media sosial merupakan salah satu capaian penting yang menegaskan keberlanjutan program. Karang Taruna tidak hanya lebih aktif mendokumentasikan kegiatan, tetapi juga menggunakan media sosial sebagai sarana edukasi publik. Ini menunjukkan bahwa literasi digital dapat memperkuat kelembagaan pemuda sekaligus memperluas jangkauan pengaruh sosialnya. Pada level komunitas, kegiatan ini melahirkan budaya

gotong royong digital yang tercermin dari interaksi berkelanjutan antaramahasiswa pelatihan melalui media daring. Konten kampanye Medsos Sehat juga mendapat respon positif dari masyarakat, sehingga memperkuat citra pemuda sebagai agen perubahan sosial.

Luaran kegiatan berupa modul literasi digital, konten positif, publikasi akademik dan populer, pendaftaran HKI, serta MoU dengan pemerintah gampong semakin mempertegas nilai keberlanjutan dan kontribusi program ini, baik secara akademik maupun sosial. Berdasarkan capaian tersebut, direkomendasikan agar program literasi digital berbasis komunitas direplikasi di gampong lain dengan melibatkan pemuda sebagai motor utama. Selain itu, pemerintah daerah dan lembaga pendidikan perlu mendukung penguatan kapasitas literasi digital melalui kebijakan, kurikulum nonformal, dan kolaborasi lintas sektor. Dengan langkah ini, ekosistem digital sehat yang berkelanjutan dapat tercipta, sekaligus memperkuat daya saing generasi muda dalam menghadapi tantangan era digital.

Saran yang dirumuskan secara akademik dan sistematis berdasarkan uraian tersebut:

- 1) Program literasi digital berbasis komunitas seperti Medsos Sehat perlu direplikasi di gampong lain dengan menempatkan pemuda sebagai aktor utama perubahan sosial, karena terbukti efektif meningkatkan kapasitas individu, kelembagaan, dan komunitas.
- 2) Pemerintah daerah disarankan untuk mengintegrasikan literasi digital ke dalam program kepemudaan dan pembangunan desa melalui dukungan kebijakan, pendanaan, serta pendampingan berkelanjutan.
- 3) Lembaga pendidikan dan perguruan tinggi perlu memperkuat kolaborasi dengan Karang Taruna melalui pengabdian masyarakat berkelanjutan, pengembangan kurikulum nonformal, dan riset terapan literasi digital.
- 4) Karang Taruna diharapkan menjaga keberlanjutan program dengan mengoptimalkan tim kreatif media sosial sebagai pusat produksi konten edukatif dan penguatan citra positif pemuda desa.
- 5) Ke depan, program serupa perlu dikembangkan dengan pendekatan lintas sektor agar tercipta ekosistem digital sehat yang inklusif dan adaptif terhadap dinamika teknologi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Malikussaleh, Pemuda Gampong Blang Pulo Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe dan Seluruh pemangku kepentingan dalam menyukseskan kegiatan PKM Tahun 2025.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Alowais, M., Rudd, G., Besa, V., Nazar, H., Shah, T., & Tolley, C. (2024). Digital Literacy In Undergraduate Pharmacy Education: A Scoping Review. *Journal Of The American Medical Informatics Association*, 31(3), 732-745.
- Ananda, L. J., Zati, V. D. A., & Sipahutar, R. J. (2024). *Meningkatkan Kompetensi Digital Di Kabupaten Langkat: Kegiatan Pkm Literasi Digital Di Desa Pematang Tengah*.
- Beheshti-Kashi, S., & Makki, B. (2015). Social Media Development, Usage,

- Challenges, And Opportunities. *Encyclopedia Of Information Science And Technology, Third Edition*, 6773-6780.
- Damara, D., Budiati, A., & Riswanda, R. (2018). *Segitiga Strategis Program Kirab Pemuda Dalam Rangka Meningkatkan Persatuan Dan Penghormatan Terhadap Pluralisme Di Kementerian Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Forutanian, S. (2021). Exploring The Components Of Digital Literacy Curriculum: Efl And It Instructors' Voice. *Journal Of English Language Teaching And Applied Linguistics*, 3(1), 25-34.
- Gholami-Kordkheili, F., Wild, V., & Strech, D. (2013). The Impact Of Social Media On Medical Professionalism: A Systematic Qualitative Review Of Challenges And Opportunities. *Journal Of Medical Internet Research*, 15(8), E184.
- Gilster, P., & Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley Computer Pub. New York.
- Hariyati, R. T. S., Handiyani, H., Zaharany, T. A., Merduaty, R. C., Wildani, A. A., Rachmi, S. F., Gayatri, D., Rahman, L. A., & Kobayashi, N. (2024). Digital Nursing Promotion Has Increased Ethics Digital Literacy: Program Improvement. *F1000research*, 13, 366.
- Hilman, C. (2024). Kontribusi Pemuda Dalam Pembangunan Sosial Dan Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 2(3).
- Jones-Jang, S. M., & Chung, M. (2024). Can We Blame Social Media For Polarization? Counter-Evidence Against Filter Bubble Claims During The Covid-19 Pandemic. *New Media & Society*, 26(6), 3370-3389.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users Of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
- Livingstone, S. (2004). Media Literacy And The Challenge Of New Information And Communication Technologies. *The Communication Review*, 7(1), 3-14.
- Madland, C., & Richards, G. (2016). Enhancing Student-Student Online Interaction: Exploring The Study Buddy Peer Review Activity. *International Review Of Research In Open And Distributed Learning*, 17(3), 157-175.
- Quraishi, T., Ulusi, H., Muhid, A., Hakimi, M., & Olusi, M. R. (2024). Empowering Students Through Digital Literacy: A Case Study Of Successful Integration In A Higher Education Curriculum. *Journal Of Digital Learning And Distance Education*, 2(9), 667-681.
- Sabir, T. A. (2022). *Strategi Literasi Media Baru Dalam Mengedukasi Masyarakat Mengenai Kekerasan Seksual (Studi Kasus Pada Channel Youtube Remotivi)*. Universitas Hasanuddin.
- Subhani, S., Yunanda, R., & Nazaruddin, M. (2023). Pendampingan Pemuda Karang Taruna Dan Hibah Sarana Pendukung 3m Untuk Mendukung Program Kegiatan Desa Bebas Covid 19 Di Desa Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 2(1), 149-160.
- Subhani, S., Yunanda, R., Nazaruddin, M., Arifin, A., Asmaul, A. H., Zulkarnaen, T., Jafaruddin, J., & Maulana, L. (2025). Pendampingan Kelompok Karang Taruna Dalam Kegiatan Citizen Journalism Di Reuleut Timur, Aceh. *Jurnal Vokasi*, 9(1), 27-34.
- Sukmawati, C., Nazaruddin, M., Subhani, S., Ameliany, N., Yunanda, R.,

- Murniati, M., Aditya, W., & Auliana, C. (2023). Membangun Generasi Berkarakter: Pembinaan Nilai-Nilai Positif Dalam Mencegah Penyalahgunaan Narkoba Di Gampoeng Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe. *Jurnal Solusi Masyarakat (Jsm)*, 1(2), 162-169.
- Suprayoga, S., Iswoyo, A., & Syahrial, R. (2016). Model Pemberdayaan Karang Taruna Di Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik. *Asian Journal Of Innovation And Entrepreneurship (Ajie)*, 1(2), 134-147.
- Wheatley, D., & Buglass, S. L. (2019). Social Network Engagement And Subjective Well-Being: A Life-Course Perspective. *British Journal Of Sociology*, 70(5). <https://doi.org/10.1111/1468-4446.12644>
- Zinmi, A. P. (2024). Pengaruh Promosi Hari Belanja Online Nasional (Harbolnas), Influencer, Dan Gaya Hidup Berbelanja Terhadap Pembelian Online Secara Spontan Pada Produk Pakaian Dengan Religiusitas Sebagai Variabel Moderating (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Uii). Universitas Islam Indonesia.