

## **Scroller to Creator: Penguatan Literasi Digital Produktif Bagi Siswa SMA Negeri 1 Komodo**

**Fitri Ciptosari<sup>1\*</sup>, Andy Iwan Iswanto<sup>2</sup>, Reynaldo Angga Siagian<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Manajemen Pemasaran Internasional, Politeknik eLBajo Commodus, Labuan Bajo, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[fitri.ciptosari@poltekelbajo.ad.id](mailto:fitri.ciptosari@poltekelbajo.ad.id), <sup>2</sup>[andy.iswanto@poltekelbajo.ac.id](mailto:andy.iswanto@poltekelbajo.ac.id),

<sup>3</sup>[reynaldoangga@poltekelbajo.ac.id](mailto:reynaldoangga@poltekelbajo.ac.id)

### **Abstract**

*The widespread use of social media among Generation Z presents both opportunities and challenges in fostering digital literacy. High school students, as active social media users, often engage in passive consumption without awareness of its productive potential or ethical dimensions. Based on a preliminary survey of 49 students at SMA Negeri 1 Komodo, most reported using social media primarily for entertainment for 1–4 hours per day, with limited involvement in producing meaningful content. In response to this issue, the International Marketing Management Study Program at Politeknik eLBajo Commodus organized a community engagement program entitled Local Creator Lab: Scroller to Creator. The program consisted of inspirational sessions, interactive discussions, and a creative content competition designed to foster critical awareness, self-exploration, and initial steps toward digital creativity. Data were collected through pre-activity questionnaires, field observations, and post-activity evaluations. The results indicate that combining conceptual education with creative projects effectively facilitated the transformation of students from passive consumers into value-conscious digital creators. This initiative serves as a relevant, participatory model of digital literacy intervention and holds significant potential for replication in other educational settings.*

**Keywords:** Digital Literacy, Social Media, Generation Z, Content Creation, Community Service.

### **Abstrak**

Perkembangan media sosial yang masif di kalangan generasi Z membawa peluang sekaligus tantangan dalam hal literasi digital. Siswa SMA sebagai pengguna aktif media sosial kerap terjebak dalam aktivitas konsumsi pasif tanpa kesadaran terhadap potensi produktif dan etika digital. Berdasarkan survei awal terhadap 49 siswa SMA Negeri 1 Komodo, mayoritas mengakses media sosial untuk hiburan dengan durasi 1–4 jam per hari, namun minim keterlibatan dalam produksi konten bermakna. Untuk menjawab tantangan ini, Program Studi Manajemen Pemasaran Internasional Politeknik eLBajo Commodus menyelenggarakan kegiatan pengabdian bertajuk Local Creator Lab: Scroller to Creator. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sesi inspiratif, diskusi interaktif, dan kompetisi konten kreatif yang mendorong siswa untuk membangun kesadaran kritis, mengeksplorasi potensi diri, serta mulai berkarya di ruang digital. Data diperoleh melalui kuesioner pra-kegiatan, observasi lapangan, dan evaluasi pasca kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan edukatif-konseptual yang dipadukan dengan proyek kreatif mendorong transformasi peran siswa dari pengguna pasif menjadi kreator yang sadar nilai. Kegiatan ini menjadi model intervensi literasi digital yang relevan, partisipatif, dan potensial untuk direplikasi di satuan pendidikan lainnya.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Media Sosial, Generasi Z, Konten Kreatif, Pengabdian Masyarakat.

### **A. PENDAHULUAN**

Media sosial telah menjadi ruang dominan dalam keseharian generasi Z, termasuk kalangan pelajar sekolah menengah atas (Marshela & Yarni, 2023). Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan interaksi digital sebagai bagian integral dari kehidupan remaja. Berdasarkan survei awal terhadap 27 siswa SMA Negeri 1 Komodo, ditemukan bahwa seluruh responden aktif menggunakan media sosial, dengan WhatsApp

(100%), Instagram (96%), dan TikTok (74%) sebagai platform paling dominan. Durasi penggunaan harian berkisar antara 1 hingga 4 jam, dengan motivasi utama berupa hiburan (93%), belajar keterampilan (85%), dan menjaga relasi sosial (59%).

Meskipun tingkat akses terhadap media sosial sangat tinggi, aktivitas digital siswa cenderung masih bersifat konsumtif. Dominasi perilaku seperti menonton video pendek, mengikuti tren hiburan,

dan melakukan *scrolling* pasif belum diiringi dengan kemampuan produksi konten yang bermakna maupun refleksi kritis terhadap dampak dan nilai dari apa yang mereka konsumsi. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan dalam praktik literasi digital, di mana kemampuan teknis mengoperasikan aplikasi digital tidak serta-merta mencerminkan literasi digital yang utuh (Restianty, 2018; Amalia, 2015).

Literasi digital, sebagaimana dikemukakan oleh Gilster, 1997 dan diperluas oleh Hinrichsen dan Coombs (2013), seharusnya mencakup dimensi teknis, kognitif, afektif, dan etis. Dalam konteks generasi muda, Buckingham, et al. (2005) menekankan bahwa literasi media berperan penting dalam membentuk identitas diri, kesadaran terhadap representasi, serta kemampuan menyampaikan pesan secara bertanggung jawab dalam ruang digital yang kompleks. Tanpa pendekatan literasi yang menyeluruh, siswa rentan terhadap berbagai risiko seperti paparan hoaks, algoritma yang adiktif, *cyberbullying*, hingga penyalahgunaan teknologi seperti *deepfake* dan *AI-generated content*, sebagaimana muncul dalam diskusi peserta selama kegiatan.

Di sisi lain, potensi media sosial sebagai ruang berkarya, berekspresi, dan berkontribusi secara sosial belum banyak dioptimalkan. Temuan ini diperkuat oleh fakta bahwa sebagian besar siswa yang mengikuti kegiatan menunjukkan motivasi tinggi untuk mulai berkarya, namun masih mengalami keterbatasan dalam hal teknis seperti penyusunan naskah, perekaman video, dan pengeditan konten secara mandiri. Dengan demikian, diperlukan intervensi pendidikan literasi digital yang tidak hanya berorientasi pada keterampilan, tetapi juga pada pembentukan nilai, motivasi berkarya, dan kesadaran sebagai warga digital (*digital citizenship*) yang aktif dan reflektif.

Menjawab tantangan tersebut, Program Studi Manajemen Pemasaran Internasional bersama Himpunan Mahasiswa (HIMMPI) Politeknik eLBajo Commodus menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk *Local Creator Lab: Scroller to Creator*. Kegiatan ini dirancang untuk membina pemahaman konseptual, kesadaran kritis, serta semangat berkarya di ruang digital melalui pendekatan inspiratif dan partisipatif. Kegiatan dikemas dalam bentuk sesi edukatif, diskusi terbuka, dan kompetisi konten kreatif yang mengangkat tema-tema bernilai sosial dan personal. Upaya ini didasarkan pada keyakinan bahwa literasi digital perlu dibangun secara kontekstual, menyenangkan, dan mampu menjembatani peran siswa dari pengguna pasif menjadi kreator aktif yang sadar akan makna dan dampak digital yang mereka ciptakan.

## B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disusun dengan pendekatan edukatif-partisipatif yang memadukan penyampaian materi, diskusi reflektif, serta pelibatan peserta dalam proyek mini berbasis konten digital. Seluruh kegiatan dilaksanakan secara luring di SMA Negeri 1 Komodo, Kabupaten Manggarai Barat, pada tanggal 13 Juni 2025, dengan melibatkan 49 siswa sebagai peserta utama. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 4 proses tahapan.

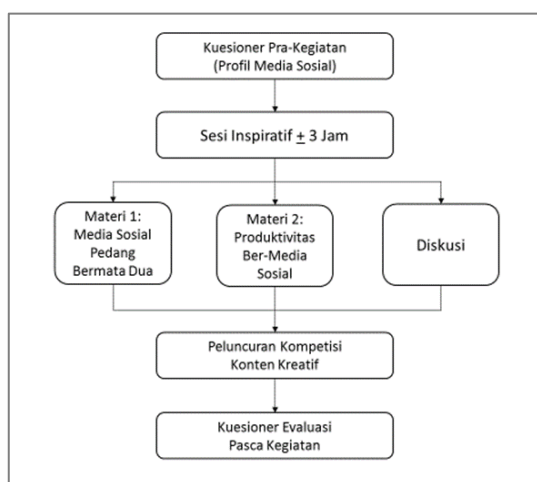
Proses pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap perencanaan yang meliputi koordinasi antara tim pengabdian dari Program Studi Manajemen Pemasaran Internasional Politeknik eLBajo Commodus dengan pihak sekolah. Pada tahap ini disusun desain kegiatan yang mencakup struktur sesi, materi tematik, serta strategi pengumpulan data. Sebagai bagian dari pemetaan awal, tim menyebarkan kuesioner daring menggunakan Google Form kepada siswa untuk mengidentifikasi pola penggunaan media sosial. Pertanyaan dalam kuesioner mencakup jenis platform yang digunakan, frekuensi akses, serta orientasi penggunaan (hiburan, informasi, edukasi). Kuesioner ini bersifat sukarela dan anonim, dan digunakan untuk mendapatkan gambaran awal yang bersifat deskriptif.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan inti dilaksanakan dalam bentuk sesi inspiratif berdurasi kurang lebih tiga jam. Sesi pertama mengangkat tema “Media Sosial Pedang Bermata Dua”, dengan fokus pada eksplorasi sisi ambivalen media sosial, mencakup isu etika digital, keamanan informasi, penyebaran hoaks, dan dinamika algoritma serta kecerdasan buatan dalam distribusi konten daring. Sesi kedua bertajuk “Produktivitas Ber-Media Sosial”, yang membahas pemanfaatan platform digital untuk membangun personal branding, mengekspresikan nilai-nilai positif, dan mendorong produktivitas sesuai minat serta bakat individu.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi terbuka sebagai bentuk pelibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran. Diskusi ini diarahkan untuk menggali persepsi, pengalaman, serta potensi siswa dalam mengelola media sosial secara lebih sadar dan bertanggung jawab. Kegiatan ditutup dengan peluncuran Kompetisi Konten Kreatif, yang menantang peserta untuk membuat video berdurasi 1 hingga 1,5 menit berdasarkan salah satu dari tiga tema utama yang ditawarkan: *From Scroller to Creator*, *Power of Positivity*, dan *Entrepreneurship Starter Pack*. Kompetisi ini berfungsi sebagai media aplikasi dari nilai-nilai yang telah diperkenalkan dalam sesi materi, sekaligus untuk memfasilitasi ekspresi kreatif siswa.

Pada tahap evaluasi dan dokumentasi, tim pengabdian menggunakan beberapa instrumen pendukung. Pertama, kuesioner pra-kegiatan digunakan sebagai alat pengumpulan data awal mengenai profil digital peserta. Kedua, observasi non-partisipatif dilakukan selama kegiatan berlangsung, dengan mencatat pola interaksi peserta dan dinamika kegiatan secara kualitatif. Ketiga, formulir evaluasi pascakegiatan disiapkan sebagai instrumen untuk menilai persepsi siswa terhadap isi materi, pelaksanaan kegiatan, dan aspek kenyamanan partisipasi.

Struktur kegiatan ini disusun untuk merepresentasikan proses belajar berbasis pengalaman dan refleksi, sebagaimana disarankan dalam pendekatan *experiential learning* (Kolb, 2015), serta selaras dengan prinsip *media literacy pedagogy* yang menekankan pada pemahaman kritis, ekspresi kreatif, dan tanggung jawab sosial (Buckingham, et al., 2005). Untuk memperjelas alur kegiatan secara visual, diagram alir metode pelaksanaan juga dilampirkan dalam artikel ini sebagai bagian dari dokumentasi proses.



Gambar 1. Diagram Alir Metode Pelaksanaan

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Profil Penggunaan Media Sosial Siswa

Penggunaan media sosial oleh generasi Z, khususnya siswa SMA, menunjukkan kecenderungan tinggi terhadap intensitas dan kedalaman keterlibatan digital. Berdasarkan hasil survei yang diperoleh dari 27 siswa peserta kegiatan (n = 27) yang mengisi kuesioner pra-kegiatan, diperoleh gambaran awal mengenai pola penggunaan media sosial oleh siswa SMA Negeri 1 Komodo.

Tabel 1. Profil Penggunaan Media Sosial Siswa SMA Negeri 1 Komodo (n=27)

Variabel	Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Platform yang paling	WhatsApp	27	100%
	Instagram	26	96%
	TikTok	20	74%

sering digunakan	Facebook	11	41%	
	YouTube	7	26%	
Durasi Akses	1-2 Jam	12	44%	
	3-4 Jam	12	44%	
Harian	> 6 Jam	3	11%	
	Hiburan	25	93%	
Tujuan Utama	Belajar	23	85%	
Mengakses Media Sosial	keterampilan Terhubung dengan teman/keluarga	16	59%	
	Paparan Konten Prososial	Pernah melihat kampanye sosial	15	56%
		Pernah terlibat dalam kampanye	17	63%

Sumber: Diolah dari kuesioner pra-kegiatan oleh peneliti, 2025

Hasil tabulasi data dari 27 responden siswa SMA Negeri 1 Komodo menunjukkan bahwa penggunaan media sosial di kalangan remaja sangat tinggi, baik dari sisi intensitas akses maupun variasi platform yang digunakan. Seluruh responden (100%) menyatakan menggunakan WhatsApp sebagai media sosial utama, disusul oleh Instagram (96%) dan TikTok (74%). Tiga platform ini memiliki karakteristik berbasis visual, interaktif, dan sangat populer di kalangan generasi muda Indonesia. Selain itu, sejumlah siswa juga tercatat masih mengakses Facebook (41%) dan YouTube (26%) meskipun dalam proporsi yang lebih kecil. Temuan ini konsisten dengan studi Nasrullah (2015) dan (Manggu et al., 2025), yang menegaskan bahwa generasi Z menunjukkan preferensi kuat terhadap media berbasis visual, *mobile-friendly*, dan *real-time*.

Dari segi durasi penggunaan, mayoritas siswa mengakses media sosial antara satu hingga empat jam per hari. Masing-masing 44% siswa berada pada rentang waktu 1–2 jam dan 3–4 jam setiap hari, sementara sisanya (11%) bahkan mengakses lebih dari enam jam per hari. Angka ini mengindikasikan bahwa akses digital telah menjadi bagian yang melekat dalam rutinitas harian siswa, dan sekaligus membuka ruang intervensi untuk mengarahkan penggunaan media secara lebih sadar dan produktif.

Adapun terkait orientasi penggunaan media sosial, sebanyak 93% siswa menggunakannya untuk hiburan, seperti menonton video, melihat meme, atau mendengarkan musik. Sementara itu, 85% responden menyatakan pernah menggunakan media sosial untuk belajar atau mengembangkan keterampilan tertentu, dan 59% lainnya memanfaatkannya untuk tetap terhubung dengan teman dan keluarga. Fakta ini menunjukkan bahwa fungsi konsumtif dan rekreatif masih mendominasi pola penggunaan media sosial, meskipun sebagian siswa sudah mulai mengeksplorasi fungsi edukatif dan relasional yang lebih positif.

Menariknya, ketika ditanya mengenai keterlibatan mereka dalam konten prososial, 56% siswa

menyatakan pernah melihat kampanye sosial seperti edukasi publik, gerakan lingkungan, atau isu-isu kesehatan yang tersebar di media sosial mereka. Lebih lanjut, 63% siswa mengaku pernah terlibat secara aktif dalam kampanye tersebut, baik dalam bentuk menyebarkan ulang konten, membuat postingan dukungan, maupun berpartisipasi dalam tantangan sosial digital. Angka ini menunjukkan bahwa keterlibatan prososial di ruang digital di kalangan siswa SMA mulai menguat, meskipun masih perlu dibina secara lebih terarah dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, data ini memperlihatkan bahwa siswa memiliki paparan dan ketertarikan tinggi terhadap ruang digital, namun belum seluruhnya mampu mengelola potensi tersebut ke arah yang produktif. Kesenjangan antara konsumsi dan produksi, serta antara kesadaran terhadap isu dan aksi nyata dalam bentuk karya digital, masih menjadi tantangan utama. Hal ini memperkuat urgensi implementasi program edukasi literasi digital seperti *Local Creator Lab*, yang tidak hanya menargetkan peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga pembentukan orientasi nilai, kesadaran kritis, dan peran sebagai warga digital yang bertanggung jawab (Ribble, 2011; Hinrichsen & Coombs, 2013).

#### Partisipasi Siswa dan Respon Pasca Kegiatan

Secara umum, kegiatan menunjukkan tingginya tingkat antusiasme dan partisipasi siswa. Suasana kelas berlangsung dinamis dan penuh ketertarikan, dengan banyak pertanyaan dan komentar yang muncul, khususnya dalam sesi diskusi terbuka. Observasi mencatat bahwa para siswa tidak hanya menyimak secara pasif, tetapi aktif mengemukakan pendapat dan merespons materi dengan refleksi kritis yang menunjukkan keterlibatan kognitif. Salah satu isu dominan yang menjadi sorotan peserta adalah akses luas terhadap informasi melalui media sosial, yang mereka nilai sebagai peluang positif untuk belajar dan memperluas wawasan. Namun, diskusi juga berkembang ke arah yang lebih kritis, ketika sejumlah siswa mengangkat kekhawatiran tentang maraknya penyebaran berita palsu atau hoaks, khususnya yang berkaitan dengan isu politik dan kesehatan masyarakat. Topik ini dianggap cukup mengganggu karena sulitnya membedakan antara informasi yang valid dan yang bersifat manipulatif.

Selain itu, siswa juga menunjukkan perhatian terhadap perkembangan teknologi terkini seperti penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam konten media sosial. Mereka menyebut contoh konkret seperti video *deepfake* dan tren konten yang dihasilkan oleh sistem otomatis. Kekhawatiran terhadap penyalahgunaan teknologi tersebut menjadi salah satu bahasan yang menunjukkan bahwa siswa telah mulai menyadari adanya kompleksitas etis dalam ekosistem digital. Isu lain

yang juga dibahas meliputi *cyberbullying*, paparan konten pornografi yang tidak tersaring, serta kecenderungan algoritma media sosial dalam memperkuat pola konsumsi yang adiktif. Temuan ini menunjukkan bahwa kesadaran kritis terhadap risiko dan tanggung jawab digital sudah mulai tumbuh, sekaligus mengindikasikan pentingnya pendampingan dalam membangun pemahaman teknis dan etis yang lebih komprehensif di kalangan pelajar.



Gambar 2. Suasana Kelas Local Creator Lab

Berdasarkan hasil evaluasi kuantitatif yang diperoleh melalui formulir penilaian pascakegiatan, mayoritas peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap pelaksanaan program *Local Creator Lab: Scroller to Creator*. Data yang dihimpun dari 22 siswa menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil memperkuat pemahaman peserta mengenai potensi media sosial sebagai ruang yang produktif dan bernilai. Skor rata-rata pada indikator “kegiatan membantu saya memahami potensi media sosial sebagai ruang produktif” dan “saya merasa lebih sadar akan bahaya konten negatif” masing-masing mencapai 4,45 dari skala 5. Sementara itu, pemahaman bahwa media sosial dapat digunakan untuk menyebarkan nilai positif dan membangun personal branding memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata 4,55, menandakan bahwa pesan utama kegiatan tersampaikan dengan baik.

Tabel 2. Rata-rata Skor Evaluasi Pascakegiatan

No	Indikator Evaluasi	Rata-rata Skor
1	Kegiatan membantu saya memahami potensi media sosial sebagai ruang produktif	4,45
2	Saya merasa lebih sadar akan bahaya konten negatif di media sosial	4,45
3	Saya mengetahui lebih banyak tentang isu-isu penting seperti hoaks dan bullying	4,27
4	Saya memahami bahwa media sosial dapat digunakan untuk menyebarkan nilai positif dan membangun personal branding	4,55
5	Saya merasa termotivasi untuk mulai membuat konten yang bermanfaat	4,27

6	Saya memahami peran saya sebagai pengguna media sosial yang bertanggung jawab	4,27
7	Saya mendapatkan inspirasi untuk membuat konten dari kegiatan ini	4,14

Diolah dari kuesioner pasca-kegiatan oleh peneliti, 2025

Di sisi lain, indikator yang menilai kesadaran terhadap isu-isu krusial seperti hoaks, *cyberbullying*, dan keamanan digital menunjukkan skor 4,27, angka yang sama dengan rata-rata pada indikator pemahaman peran sebagai pengguna media sosial yang bertanggung jawab serta motivasi untuk mulai membuat konten yang bermanfaat. Hal ini mencerminkan bahwa kegiatan ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif peserta, tetapi juga menyentuh kesadaran etis dan orientasi nilai dalam penggunaan media sosial. Meski demikian, skor pada indikator "mendapatkan inspirasi untuk membuat konten" tercatat sedikit lebih rendah (4,14), yang dapat diinterpretasikan sebagai kebutuhan untuk pendalaman tahap lanjutan berupa bimbingan teknis atau praktik langsung.

Berdasarkan analisis tematik terhadap respons terbuka siswa mengenai rencana konten kreatif, ditemukan bahwa tema yang paling banyak diminati berkisar pada aspek edukasi, kreativitas, kehidupan sehari-hari, serta kesadaran sosial seperti lingkungan dan pola hidup sehat. Sebagian besar siswa mengemukakan ketertarikan untuk membuat konten yang bersifat edukatif, baik dalam bentuk tips belajar, tutorial musik, maupun ekspresi seni visual. Beberapa siswa juga mengadopsi langsung tema utama kegiatan seperti *From Scroller to Creator*, yang menunjukkan keberhasilan internalisasi nilai program. Temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa siswa tidak hanya termotivasi untuk berkarya, tetapi juga mulai membangun orientasi nilai dan identitas digital yang positif.

Dengan demikian, partisipasi siswa dalam kegiatan ini tidak hanya diukur melalui kehadiran atau keterlibatan dalam sesi diskusi, tetapi juga melalui perubahan sikap, peningkatan kesadaran digital, dan munculnya dorongan untuk bertransformasi dari konsumen pasif menjadi kreator aktif. Evaluasi kuantitatif ini memperkuat hasil observasi fasilitator sebelumnya, bahwa model intervensi berbasis inspirasi dan dialog memiliki efektivitas yang tinggi dalam menyentuh ranah kognitif, afektif, dan motivasional peserta. Intervensi semacam ini dapat menjadi jembatan awal yang strategis dalam membentuk kompetensi literasi digital yang lebih reflektif, etis, dan berkelanjutan di kalangan pelajar.

### Refleksi dan Implikasi Pengembangan Model Literasi Digital

Pelaksanaan kegiatan *Local Creator Lab: Scroller to Creator* memperlihatkan bahwa siswa memiliki semangat tinggi untuk bertransformasi menjadi kreator konten digital yang positif. Hal ini tercermin

dari partisipasi aktif dalam diskusi, keberanian menyampaikan ide, dan tingginya skor evaluasi pada indikator pemahaman potensi media sosial (4,45) dan penyebaran nilai positif (4,55). Namun, temuan lapangan juga menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara motivasi tersebut dan keterampilan teknis yang dimiliki siswa. Dalam sesi brainstorming maupun saat mengisi evaluasi terbuka, banyak siswa menyampaikan bahwa mereka belum familiar dengan penyusunan skrip, teknik pengambilan gambar, maupun proses pengeditan video secara mandiri. Kendala ini juga terlihat dari skor paling rendah pada indikator inspirasi membuat konten (4,14), yang mengindikasikan kebutuhan akan pendampingan teknis lanjutan.

Situasi ini menegaskan bahwa literasi digital tidak cukup dibangun dari aspek pemahaman konseptual semata, melainkan memerlukan intervensi berjenjang yang menggabungkan nilai, keterampilan, dan orientasi sosial. Temuan ini selaras dengan konsep literasi digital menurut Gilster (1997), yang tidak hanya menekankan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memproses informasi, dan berperilaku bertanggung jawab dalam ruang daring. Dalam konteks pendidikan remaja, Buckingham, et al., (2005) menambahkan bahwa literasi digital harus membekali siswa dengan kesadaran terhadap representasi media, konstruksi makna, dan posisi sosial yang melekat dalam konten yang dikonsumsi dan diproduksi.

Lebih jauh, evaluasi terbuka siswa mengenai tema konten yang diminati, seperti edukasi, lingkungan, seni, personal branding, dan kampanye sosial, menunjukkan bahwa siswa mulai membangun orientasi nilai dan identitas digital yang positif. Sebagian besar dari mereka juga mengadopsi tema kegiatan utama seperti *From Scroller to Creator*, yang menandakan internalisasi nilai-nilai kegiatan dan motivasi untuk bertransformasi dari konsumen pasif menjadi produsen yang reflektif dan produktif. Temuan ini konsisten dengan prinsip *Digital Citizenship Education* dari Ribble (2012), yang mencakup kesadaran etis, partisipasi aktif, dan kontribusi sosial dalam dunia digital.

Selain itu, kegiatan ini juga mencerminkan kerangka budaya digital partisipatif (*participatory culture*) yang dikemukakan oleh Jenkins et al., (2016), di mana generasi muda didorong untuk menciptakan dan berbagi karya secara kolaboratif. Namun, seperti diingatkan Jenkins, partisipasi bermakna tidak akan terjadi tanpa adanya akses, dukungan, dan pelatihan berkelanjutan. Dalam konteks ini, kegiatan seperti *Local Creator Lab* dapat menjadi jembatan awal, yang jika dikembangkan lebih lanjut, berpotensi menjadi

model pemberdayaan literasi digital yang berkelanjutan.

Berdasarkan refleksi empirik ini, kegiatan literasi digital yang ideal di tingkat sekolah menengah perlu didesain secara bertahap dan integratif. Tiga dimensi penting yang harus diakomodasi adalah: pertama, penguatan kesadaran kritis terhadap algoritma, hoaks, dan etika media; kedua, pendampingan dalam produksi konten yang bernilai secara sosial dan estetis; dan ketiga, pembentukan identitas digital yang prososial, reflektif, dan kontekstual dengan lingkungan peserta. Ketiganya sejalan dengan pendekatan *critical digital literacy* yang dikembangkan oleh Hinrichsen dan Coombs (2013), yang menempatkan siswa sebagai aktor aktif dalam membentuk ruang digital yang etis, inklusif, dan produktif.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjadi intervensi edukatif sesaat, tetapi juga menyumbang fondasi konseptual dan empirik yang kuat bagi pengembangan model literasi digital berbasis nilai (*value-based digital literacy*) yang dapat direplikasi dan disesuaikan dengan konteks pendidikan menengah lainnya.

#### D. PENUTUP

##### Simpulan

Kegiatan *Local Creator Lab: Scroller to Creator* yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Komodo berhasil memberikan kontribusi nyata dalam penguatan literasi digital produktif di kalangan pelajar. Berdasarkan survei awal, observasi lapangan, dan evaluasi pascakegiatan, ditemukan bahwa mayoritas siswa memiliki akses intensif terhadap media sosial, namun aktivitas digital mereka masih didominasi oleh konsumsi pasif. Intervensi edukatif dalam bentuk sesi inspiratif, diskusi interaktif, dan kompetisi konten kreatif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai potensi media sosial sebagai ruang berkarya serta membangun kesadaran terhadap isu digital seperti hoaks, *cyberbullying*, dan penyalahgunaan kecerdasan buatan.

Respon peserta menunjukkan bahwa kegiatan ini menyentuh tiga dimensi penting literasi digital, yakni kognitif (pengetahuan), afektif (kesadaran dan motivasi), serta konatif (niat untuk bertindak). Hal ini diperkuat dengan skor evaluasi yang tinggi pada indikator pemahaman, tanggung jawab, dan inspirasi berkarya. Namun, dari refleksi fasilitator, teridentifikasi pula faktor penghambat berupa keterbatasan keterampilan teknis siswa dalam menyusun naskah, mengambil gambar, dan mengedit video, yang menghambat realisasi ide konten secara optimal.

Faktor pendukung utama kegiatan ini adalah antusiasme peserta, pendekatan kegiatan yang partisipatif dan kontekstual, serta kesesuaian topik dengan keseharian digital siswa. Sementara itu, tantangan teknis dan keterbatasan waktu menjadi kendala yang perlu diperhatikan dalam perencanaan program lanjutan.

##### Saran

Berdasarkan keunggulan dan kelemahan kegiatan, disarankan agar kegiatan *Local Creator Lab* dikembangkan ke tahap selanjutnya dalam bentuk pelatihan teknis yang bersifat praktis dan berkelanjutan. Lokakarya pembuatan konten digital, pelatihan dasar editing menggunakan perangkat sederhana, serta pendampingan dalam penyusunan personal *content plan* dapat menjadi langkah lanjutan untuk menjembatani kesenjangan antara kesadaran konseptual dan kemampuan teknis.

Keberlanjutan kegiatan juga dapat diperkuat melalui kerja sama yang lebih erat antara perguruan tinggi, sekolah, dan komunitas digital lokal. Selain itu, penting untuk mendokumentasikan karya siswa dalam bentuk portofolio digital sebagai bahan evaluasi sekaligus inspirasi bagi peserta lain. Model edukasi seperti ini relevan untuk direplikasi di sekolah lain dengan penyesuaian konteks lokal, guna membentuk generasi muda yang reflektif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam membangun ruang digital yang sehat dan produktif.

##### Saran

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak SMA Negeri 1 Komodo atas kerja sama dan dukungannya, serta kepada para siswa peserta kegiatan atas antusiasme dan keterlibatan aktif yang menjadi kunci keberhasilan pelaksanaan program ini. Penghargaan juga diberikan kepada tim fasilitator dan mahasiswa HIMMPI Politeknik eLBajo Commodus atas kontribusi dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. R. (2015). Literasi Digital Pelajar SMA: Kemampuan Berkomunikasi dan Berpartisipasi Pelajar SMA Negeri di Daerah Istimewa Yogyakarta Melalui Internet. *Jurnal Studi Pemuda*, 4(1), 224-240. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.36733>
- Buckingham, D., Banaji, S., Burn, A., Carr, D., Cranmer, S., & Willett, R. (2005). *The Media Literacy of Children and Young People: A Review of The Research Literature*. London: Centre for The Study of Children, Youth and Media, Institute of Education, University of London.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley Computer Pub.

- Hinrichsen, J., & Coombs, A. (2013). The Five Resources of Critical Digital Literacy: A Framework for Curriculum Integration. *Research in Learning Technology*, 21, 1-16. <https://doi.org/10.3402/rlt.v21.21334>
- Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Polity Press.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Mangu, B., Horhoruw, L. F., & Kusnanto, S. (2025). *Gen Z: Konsumen Cerdas Dunai Marketplace*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Marshela, C., & Yarni, L. (2023). Dampak Media Sosial Pada Prestasi Belajar Siswa di SMA N 1 Harau. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1), 56-71. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i1.61>
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sisioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Jurnal Kehumasan Universitas Pendidikan Indonesia*, 1(1), 72-87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Ribble, M. (2012). Digital Citizenship for Educational Change. *Kappa Delta Pi Record*, 48(4), 148-151. <https://doi.org/10.1080/00228958.2012.734015>