

SOSIALISASI PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA ANAK-ANAK PANTI ASUHAN MUHAMMADIYAH PCM SRENGSENG

Laporan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat



Oleh :

Halomoan Harahap NIDN 0322106301
Erna Febriani NIDN 0313028601
Feby Andriansyah 20190502086 Public Relations
Salsabila Adinda Rahmawan 20190502198 Public Relations
Vidya Widyastuti 20190502090 Public Relations
Indi Ayu Nabillah 20190502095 Public Relations
Muhamad Yusuf 20190508090 Broadcasting
Mohammad Idris 20190501073 Marketing Communication
Tsabita Ardhianti 20190502064 Public Relations

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ESA UNGGUL
JAKARTA
2022**

**Lembar Pengesahan Laporan Akhir
Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Esa Unggul**

1. Judul Kegiatan Abdimas : SOSIALISASI PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA ANAK-ANAK PANTI ASUHAN MUHAMMADIYAH PCM SRENGSENG
2. Mitra Abdimas : Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng
3. Ketua Tim
 - a. Nama : Dr. Halomoan Harahap, M.Si
 - b. NIDN : 0322106301
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Fakultas/Prodi : Ilmu Komunikasi
 - e. Bidang Keahlian : Komunikasi
 - f. Telp : 087887751266
 - g. Email : halomoan.harahap@esaunggul.ac.id
4. Jumlah Anggota Dosen : 2 orang
5. Jumlah Anggota Mahasiswa : 7 orang
6. Lokasi Kegiatan Mitra
 - a. Alamat : Jl. Karya Usaha No.16, RT.1/RW.3, Srengseng, Kec. Kembangan
 - b. Kabupaten/Kota : Srengseng Jakarta Barat
 - c. Provinsi : Jakarta
7. Priode Waktu Kegiatan : 3 bulan
8. Luaran yang dihasilkan : Publikasi Kegiatan
9. Usulan Realisasi Anggaran : Rp. 7.000.000.,
 - a. Dana Internal UEU : Rp. 3.000.000,-
 - b. Sumber Dana Lain (1) :-
 - c. Sumber Dana Lain (2) :-

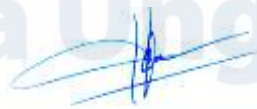
Jakarta, September 2022

Menyejutui,
Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



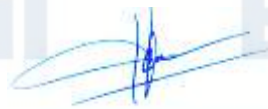
Drs. Erman Anom, MM., Ph.D.
M.Si.
NIP : 20320193

Ka. Pusdi



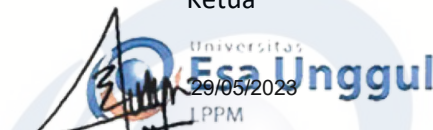
Dr. Halomoan Harahap, M.Si.
NIP : 219020790

Pengusul,
Ketua Tim Pelaksana



Dr. Halomoan Harahap,
NIP : 219020790

Mengetahui,
Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat,
Ketua


29/05/2023
LPPM
Dr. Erry Yudhya Mulyani, SGz, M.Sc.
NIP : 20910038

ABSTRAK

Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Kajian pembahasan mengenai literasi digital sudah banyak diteliti oleh beberapa ahli di lingkup internasional. Literasi digital berguna untuk menghadapi ledakan informasi yang bermunculan di internet. Pada zaman sekarang ini, berbagai kalangan sudah banyak mengakses informasi dari internet tidak terkecuali kalangan remaja. Hal, ini yang mendasari peneliti untuk membuat sebuah kegiatan Kuliah Kerja Nyata dalam bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema “Sosialisasi Peningkatan Literasi Digital di Lingkungan Anak – anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng”. Salah satu tujuan diadakannya kegiatan ini adalah memberikan penyuluhan pada anak-anak didik Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng tentang pentingnya literasi digital guna penerapan dalam bijak bermedia sosial. Kegiatan dilakukan dengan metode: (1) melihat ke lapangan secara langsung, (2) dokumentasi, (3) penyampaian materi, dan (4) lomba pembuatan poster. Dalam kegiatan ini, tim mengambil peserta dari anak – anak panti dengan jenjang pendidikan SMP. Pelaksanaan kegiatan yang dimulai dari tanggal 21 Mei 2022 – 4 Juli 2022 relatif berjalan lancar. Dengan demikian, setelah kegiatan KKN berakhir diharapkan para anak – anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng lebih dapat memahami tentang pentingnya Literasi Digital agar dapat memilah media sosial dengan baik dan benar sehingga memiliki sikap bijaksana untuk tidak terpengaruh dengan hal-hal negatif yang terdapat pada media sosial. Serta perlunya bantuan peranan orang dewasa dalam membimbing para anak dan generasi muda baik orang tua maupun para wali yang mendampingi dan membimbing anak serta mengawasi anak selama menggunakan sosial media di era digitalisasi.

Kata Kunci : Sosialisasi, Literasi Digital, Media Sosial

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat, petunjuk serta hidayah-Nya, tim penulis dapat menyelesaikan Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat Kuliah Kerja Nyata, Sosialisasi Peningkatan Literasi Digital di Lingkungan Anak-Anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng. Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini merupakan salah satu kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul. Tim Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Pengabdian Kepada Masyarakat Kuliah Kerja Nyata ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan maaf dan banyak ucapan terima kasih kepada :

- 1) Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa melindungi dan memberkati penulis dengan Kesehatan, kekuatan serta karunia-Nya untuk dapat menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya.
- 2) Kepada kedua orang tua penulis dan juga keluarga yang telah memberikan dukungan.
- 3) Bapak Dr. Ir. Arief Kusuma Among Praja, MBA, IPU, selaku Rektor Universitas Esa Unggul.
- 4) Bapak Drs. Erman Anom, MM., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul.
- 5) Kepada Mahasiswa peserta KKN yang terdiri atas Feby Andriansyah (20190502086), Salsabila Adinda Rahmawan (20190502198), Vidya Widyastuti (20190502090), Indi Ayu Nabillah (20190502095), Muhamad Yusuf (20190508090), Mohammad Idris (20190501073), Tsabita Ardhianti (20190502064).
- 6) Kepada seluruh Ketua Bidang Konsentrasi Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Esa Unggul
- 7) Pengurus Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan penulis.

Jakarta, 06 Juli 2022

Tim

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Judul / Tema Laporan	2
1.3 Tujuan Kegiatan	5
1.4 Rancangan Jadwal Kegiatan	6
1.5 Pembagian Tugas	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Sosialisasi Penyuluhan	8
2.2 Literasi Digital	8
2.3 Media Sosial	9
2.4 Event	13
2.5 Poster	14
BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN	16
3.1 Panti Asuhan PCM Muhammadiyah Srengseng	16
3.2 Peserta Sosialisasi Peningkatan Literasi Digital	20
3.3 Materi dan Narasumber Sosialisasi Peningkatan Literasi Digital ..	20
3.3.1 Deskripsi Singkat Materi dan Narasumber Literasi Digital ..	20
3.3.2 Deskripsi Singkat Materi dan Narasumber Membuat dan	
Mendesign Poster	21
3.4 Metode Pelaksanaan	23
3.5 Lomba Bagi Peserta	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Hasil dari Kegiatan	26

4.2 Pembahasan dari Kegiatan	28
4.3 Evaluasi	30
4.4 Kesimpulan	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	33
KESIMPULAN	33
SARAN	34
DAFTAR PUSTAKA	35

DAFTAR GAMBAR

3.1 Foto Lokasi Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng	16
3.2 Penyampaian Materi Literasi Digital oleh Ibu Erna Febriani. S.Si., M.Si	21
3.3 Dialog antara Narasumber dan Anak-Anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng	21
3.4 Penyampaian Materi Literasi Digital Oleh Bapak Dr. Halomoan Harahap, M.Si	23
3.5 Penyampaian Materi Literasi Digital Oleh Bapak Dr. Halomoan Harahap M.Si	23
4.1 Juara I dalam Kegiatan Lomba Poster	30
4.2 Juara II dalam Kegiatan Lomba Poster	30
4.3 Juara III dalam Kegiatan Lomba Poster	31
4.4 Foto Bersama dengan para Peserta Lomba Poster Dalam Kegiatan KKN	31

DAFTAR TABEL

1.1 Tabel Rancangan Jadwal Kegiatan	6
3.1 Tabel Susunan Pengurus Panti Asuhan Muhammadiyah PCM 2020-2023	18
3.2 Tabel Daftar Nama Anak-Anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng	19

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini ditandai dengan semakin meningkat pengguna internet. Menurut riset Sosial (2020) terdapat 64% dari jumlah total penduduk Indonesia atau 175,4 juta orang menggunakan internet. Jumlah tersebut meningkat sekitar 17% dibandingkan tahun 2019. Sedangkan media sosial digunakan 160 juta orang di Indonesia per Januari 2020 dan terjadi peningkatan 8,1% dibandingkan tahun 2019. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa ruang komunikasi semakin terbuka dan merubah platform masyarakat dalam mengakses dan berbagi informasi.

Media sosial memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan menjalin komunikasi (Rohmadi, 2016), serta menjadi media untuk mencari pertemanan (Johnstone, 2001). Media sosial merupakan suatu inovasi baru dalam pola komunikasi yang pada awalnya bersifat satu arah yaitu dari satu sumber kepada sumber lain, kemudian berubah menjadi dari beberapa sumber kepada beberapa sumber lain. Kaplan & Haenlein, (2010) membagi media sosial kepada 6 jenis, yaitu:

- 1) Collaborative projects adalah konten yang dibuat media media sosial dan dapat diakses secara global oleh khalayak
- 2) Blogs and microblogs adalah teks, gambar, video, ataupun gabungannya yang berisi berbagai informasi secara rinci dan runut yang berperan penting dalam menggiring opini masyarakat
- 3) Content communities yang digunakan untuk saling berbagi informasi dengan khalayak dalam bentuk video atau foto
- 4) Social networking sites adalah profil yang dibuat oleh pengguna internet dan berinteraksi antar pengguna sehingga dapat berbagi informasi
- 5) Virtual game worlds adalah permainan multiplayer secara simultan didukung oleh ratusan pemain
- 6) Virtual social worlds, yaitu penyampaian informasi secara interaktif dan menarik

Disadari atau tidak, media dengan segala kontennya hadir menjadi bagian hidup manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, kehadiran media semakin beragam dan berkembang. Awalnya komunikasi dalam media berjalan hanya searah, dalam arti penikmat media hanya bisa menikmati konten yang disajikan sumber media. Namun seiring perkembangan zaman, orang awam sebagai penikmat media tidak lagi hanya bisa menikmati konten dari media yang terpapar padanya, namun sudah bisa ikut serta mengisi konten di media tersebut. Muncul dan berkembangnya internet membawa cara komunikasi baru di masyarakat.

Media sosial hadir dan merubah paradigma berkomunikasi di masyarakat saat ini. Komunikasi tak terbatas jarak, waktu, ruang. Bisa terjadi dimana saja, kapan saja, tanpa harus tatap muka. Bahkan media sosial mampu meniadakan status sosial, yang sering kali sebagai penghambat komunikasi. Media sosial telah banyak merubah dunia. Memutarbalikkan banyak pemikiran dan teori yang dimiliki. Tingkatan atau level komunikasi melebur dalam satu wadah yang disebut jejaring sosial/media sosial. Konsekuensi yang muncul pun juga wajib diwaspadai, dalam arti media sosial semakin membuka kesempatan tiap individu yang terlibat di dalamnya untuk bebas mengeluarkan pendapatnya. Akan tetapi kendali diri seharusnya juga dimiliki, agar kebebasan yang dimiliki juga tidak melanggar batasan dan tidak menyinggung pihak lain.

Remaja disebut generasi internet dengan ciri-ciri selalu terikat dengan penggunaan teknologi digital dalam kehidupannya. Yakob, (2009) menyebutkan karakteristik remaja net generation sangat tergantung pada teknologi informasi dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya. Begitu juga untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan, mereka akan mencarinya melalui internet, hal ini menjadikan mereka cenderung konsumen aktif. Remaja pada generasi ini lebih kritis dikarenakan mereka lebih mudah mengakses informasi dari internet. Selain itu juga remaja lebih inovatif dalam interaksi melalui media sosial dan terus mengembangkan jejaring sosialnya.

1.2 Judul / Tema Laporan

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk program pengabdian masyarakat melalui kegiatan sosialisasi/penyuluhan mengenai literasi digital. Kegiatan ini dilatar belakangi oleh kurangnya literasi digital yang terjadi pada anak – anak didik Panti Asuhan

Muhammadiyah PCM Srengseng. Oleh karena itu kelompok KKN Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Esa Unggul berharap bahwa kegiatan ini akan bermanfaat bagi anak – anak didik Panti Asuhan PCM Srengseng dalam bermedia sosial pada saat ini. Serta mereka dapat memilih konten-konten di media sosial dan memanfaatkan fitur-fitur di media sosial dengan baik guna pengembangan diri mereka masing-masing.

- Ketentuan wajib KKN dari pemerintah

Kuliah Kerja Nyata adalah suatu kegiatan intrakulikuler yang memadukan pelaksanaan Tri Darma dengan metode pemberian pengalaman belajar dan bekerja kepada mahasiswa dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat”. KKN juga merupakan wahana penerapan serta pengembangan ilmu teknologi, dilaksanakan diluar kampus dalam waktu, mekanisme kerja, dan persyaratan tertentu. Kuliah Kerja Nyata dilaksanakan oleh mahasiswa dengan bimbingan dosen dan masyarakat. Kuliah Kerja Nyata ini mengharuskan mahasiswa berinteraksi dengan orang lain, terutama masyarakat didesa tempat mereka tinggal. Kemampuan seseorang untuk dapat berinteraksi dengan orang lain ini sering disebut dengan keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah sebuah keterampilan yang dapat dipelajari, banyak aspek yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial seseorang terutama aspek keluarga dan lingkungan.

Pada saat KKN mahasiswa diharuskan menyelesaikan program-program kerja yang sesuai dengan tema, dan program-program kerja tersebut akan sia-sia apabila tidak ada dukungan dan kerjasama dari masyarakat. Tujuan KKN dinyatakan antara lain agar sarjana yang dihasilkan Perguruan Tinggi mampu menghayati dan menanggulangi masalah-masalah yang muncul dimasyarakat yang umumnya kompleks. Kemudahan didalam penanggulangan tersebut dilakukan secara pragmatis dan interdisipliner dan harus tercermin dalam kegiatan-kegiatan mahasiswa pada saat melaksanakan program-program KKN didesa.

- KKN Tematik

KKN Tematik adalah KKN yang orientasi program kegiatannya terfokus pada bidang tertentu sesuai dengan permasalahan kemasyarakatan dan arah kebijakan pembangunan yang diselenggarakan pemerintah pada wilayah tertentu (Kabupaten/Kota). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa KKN Tematik berbasis problem solving untuk memecahkan masalah dengan tema tertentu sehingga kegiatan mahasiswa terfokus untuk mengatasi masalah tertentu dan untuk mencapai target tertentu sesuai dengan permasalahannya.

- Ciri-Ciri KKN Tematik :

- a. Program kegiatan dirancang tematik, melembaga, berkesinambungan dan berbasis kompetensi.
- b. Program kegiatan mencerminkan kompleksitas permasalahan masyarakat dan arah kebijakan pembangunan pemerintah,
- c. Dilaksanakan oleh mahasiswa, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan masyarakat.
- d. Diselenggarakan dalam waktu terbatas, efisien, efektif dengan mengedepankan kepentingan akademik dan kepentingan masyarakat.

- Sifat KKN Tematik

Sifat KKN Tematik adalah melembaga, koordinatif, interdisipliner, berkesinambungan dan berbasis kemasyarakatan.

Dasar Hukum Penyelenggaraan KKN Tematik :

1. Undang-Undang Nomor: 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor: 17 Tahun 2010 jo. PP Nomor 66 Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan dan Pengelolaan Pendidikan.
3. Keputusan Gubernur Jawa Barat Nomor: 423/Kep.901- Yansos/2011 Tentang Forum Kuliah Nyata (KKN) Tematik Perguruan Tinggi Se-Jawa Barat.

- KKN Mahasiswa Fikom di PCM Muhammadiyah Srengseng

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada latar belakang mengenai pentingnya literasi digital pada media sosial, maka dengan ini tim penulis mengambil judul/tema Kuliah Kerja Nyata sebagai Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu **“Peningkatan Literasi Digital Pada Anak-Anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng”**. Kegiatan yang kami lakukan di Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng yaitu kegiatan sosialisasi/penyuluhan tentang peningkatan literasi digital dalam bermedia sosial dan kegiatan penyampaian materi tentang poster.

1.3 Tujuan Kegiatan

1.3.1. Tujuan Umum

Adapun tujuan pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata dengan sosialisasi **“Peningkatan Literasi Digital di lingkungan Anak-Anak Didik Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng”**

1. Memberikan Penyuluhan pada Anak-Anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng tentang pentingnya Literasi Digital guna penerapan dalam Bijak bermedia Sosial.
2. Memberikan Motivasi pada Anak-Anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng untuk bisa mengekspresikan diri ke hal yang positif di berbagai platform digital.
3. Memberikan Penyuluhan pada Anak-Anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng bagaimana membuat poster yang baik dan menarik.
4. Mengajak Anak-Anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng untuk berpartisipasi dalam meningkatkan pemahaman akan Literasi Digital.

1.3.2. Bagi Peserta

- a. Mendapatkan pengetahuan dan memahami pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
- b. Dengan literasi digital membuat peserta dapat berfikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi masalah yang terjadi.

- c. Guna membangun pondasi dan karakter yang kuat dalam mengikuti perkembangan teknologi.

1.3.3. Bagi Pelaksana (Mahasiswa)

- a. Mendapatkan pengalaman untuk bekal setelah lulus, sekaligus melibatkan diri secara langsung belajar interaksi sosial, merumuskan masalah, menjadi problem solving terhadap lokasi tempat KKN berada dsb.
- b. Berbagi ilmu berdasarkan kemampuan jurusan yang selama ini sudah dipelajari, tentu saja ini bentuk dari kaderisasi pembangunan dari kawula muda untuk Indonesia.
- c. Sebagai sarana untuk mentransformasikan ilmu diperguruan tinggi ke masyarakat di tempat mereka tinggal dan membantu masyarakat sekitar untuk memecahkan masalah secara komprehensif, lintas sektoral, pragmatis dsb.

1.4 Rancangan Jadwal Kegiatan

Tanggal	Kegiatan
21 Mei 2022	Membuat Tema dan Konsep
24 Mei 2022	Membuat proposal Kemitraan
27 Mei 2022	Menentukan Mitra
03 Juni 2022	Menentukan konsep Lomba
17 Juni 2022	Briefing terakhir
18 Juni 2022	Sosialisasi
18 Juni 2022	Lomba Poster
20 – 30 Juni 2022	Penulisan Laporan
4 Juli 2022	Publikasi

Tabel 1.1 Tabel Rancangan Jadwal Kegiatan

1.5 Pembagian Tugas

Guna terlaksananya kegiatan dengan cepat dan efektif, maka dalam kelompok dibagikan tugas kepada setiap anggota sebagai berikut:

Peran		Nama	Prodi
Pembimbing	:	Dr. Halomoan Harahap, M.Si	Ilmu Komunikasi
Pembimbing	:	Erna Febriani, S.Si. M.Si	Public Relations
Kordinator	:	Mohammad Idris	Marketing Communication
Event Manager	:	Salsabila Adinda Rahmawan	Public Relations
Desain	:	Tsabita Ardhianti S	Public Relations
Publikasi Media sosial	:	Muhamad Yusuf	Broadcasting
Moderator	:	Vidya Widyastuti	Public Relations
Fotografer	:	Feby Andriansyah	Public Relations
Vidiografer	:	Indi Ayu Nabillah	Public Relations

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sosialisasi Penyuluhan

Penyuluhan adalah bentuk usaha pendidikan non-formal kepada individu atau kelompok masyarakat yang dilakukan secara sistematis, terencana dan terarah dalam usaha perubahan perilaku yang berkelanjutan demi tercapainya peningkatan produksi, pendapatan dan perbaikan kesejahteraan. Hakekatnya penyuluhan merupakan suatu kegiatan nonformal dalam rangka mengubah masyarakat menuju keadaan yang lebih baik seperti yang dicita-citakan (Notoatmodjo, 2012). Penyuluhan adalah suatu edukasi dalam aspek promotif untuk meningkatkan pengetahuan dan memperbaiki perilaku sasaran serta dapat menerapkan perilaku sehat dalam kehidupan sehari-hari (Ilyas dan Putri, 2012).

Kegiatan sosialisasi atau penyuluhan literasi digital diberikan kepada peserta Panti Asuhan PCM Muhammadiyah melalui presentasi di aula panti asuhan, bertempat di Srengseng, Kembangan. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka meningkatkan penggunaan media sosial yang baik, kami sebagai pihak pelaksana menyelenggarakan kegiatan sosialisasi dengan melakukan presentasi materi yang disampaikan oleh narasumber. Kegiatan sosialisasi ini merupakan bentuk dari kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan kami selaku mahasiswa/i Esa Unggul kepada anak – anak panti asuhan selaku peserta dari kegiatan sosialisasi literasi digital. Kegiatan ini dilakukan untuk mengajarkan kepada anak - anak panti asuhan untuk dapat lebih bijak dalam penggunaan media sosial. Kegiatan sosialisasi penyuluhan literasi digital dibuka oleh Bapak Dr. Halomoan Harahap, M.Si, selaku Kepala Pusat Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul.

2.2 Literasi Digital

Seiring dengan perkembangan teknologi, adanya penemuan internet merupakan suatu hal yang mempengaruhi kebutuhan manusia terhadap informasi. Media Sosial merupakan salah satu layanan internet yang paling banyak digunakan oleh para pengguna internet pada saat ini. kemudian dalam berinteraksi dan menyebarkan informasi merupakan daya tarik utama dari layanan ini. Namun, kemudian dalam berinteraksi dan menyebarkan informasi tersebut juga memiliki dampak negatif pada saat ini , yaitu banyak beredarnya berita hoax. literasi media

sosial perlu di berikan dalam rangka menciptakan masyarakat berbasis informasi dan pengetahuan.

Konsep literasi digital telah ada sejak tahun 1990. Menurut Gilster (1997:1-2), literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format. Gilster menjelaskan bahwa konsep literasi bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja, melainkan membaca dengan makna dan mengerti. Literasi digital mencakup penguasaan ide-ide, bukan penekanan tombol. Jadi, Gilster lebih menekankan pada proses penelaahan logis dan berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital.

Lin, Tzu-Bin, (2013) menjelaskan literasi digital meliputi empat komponen yaitu: “functional consuming, critical consuming, functional prosuming dan critical presuming”. Sedangkan Alevizou, (2007) menyebutkan functional consuming merupakan kemampuan dasar dalam mengakses informasi di media digital dan secara tekstual dapat memahaminya.

2.3 Media Sosial

Menurut Ardianto dalam buku Komunikasi 2.0 mengungkapkan, bahwa media sosial online, disebut jejaring sosial online bukan media massa online karena media sosial memiliki kekuatan sosial yang sangat mempengaruhi opini publik yang berkembang di masyarakat. Penggalangan dukungan atau gerakan massa bisa terbentuk karena kekuatan media online karena apa yang ada di dalam media sosial, terbukti mampu membentuk opini, sikap dan perilaku publik atau masyarakat. Fenomena media sosial ini bisa dilihat dari kasus Prita Mulyasari versus Rumah Sakit Omni International. Inilah alasan mengapa media ini disebut media sosial bukan media massa. (Ardianto, 2011: xii).

Dalam kegiatan sosialisasi, yang menjadi penekanan adalah bagaimana agar anak - anak mampu menggunakan media sosial secara bijak dan juga sehat. Hal - hal yang bisa di lakukan dalam menerima informasi di media sosial adalah sebagai berikut agar anak-anak tidak termakan berita hoax adalah sebagai berikut :

1. Ketika sudah menerima berita ataupun informasi dari media sosial, baca dan pahami hingga selesai, dan jangan hanya membaca judul dari pemberitaan tersebut.
2. Cek sumbernya, apakah dari media yang kredibel / dapat dipercaya atau bersumber dari media yang abal-abal dan tidak jelas sumbernya.

3. Jika ragu, lakukan pencarian atau laporkan pada forum anti fitnah, hasut dan hoax (FAFHH), Dan aplikasi penyaring berita hoax seperti hoax buster yang dapat kita unduh melalui aplikasi play store di gadget kita. beberapa stategi yang sudah di sebutkan, setidaknya mampu memberikan pengetahuan kepada kita bahwa ketika menerima sebuah informasi, maka sebaiknya yang kita lakukan adalah mengecek kebenarannya dari pemberitaan tersebut dengan langkah-langkah sederhana di atas.

Literasi media sosial perlu diberikan dalam rangka menciptakan masyarakat berbasis informasi dan pengetahuan pustakawan sebagai salah satu profesi yang memiliki latar belakang literasi yang kuat sudah sepatutnya mengupayakan pembentukan anak-anak yang kritis dalam bermedia sosial melalui literasi media sosial. salah satu upaya membentuk anak-anak yang kritis dalam media sosial adalah dengan menjalankan sosialisasi yang telah memiliki materi pokok yang diseragamkan.

Materi pokok yang disampaikan narasumber dalam bersosialisasi di media sosial, yaitu:

1. Berfikir sebelum melakukan post
2. Apa yang harus di post dan kapan dapat dilakukan
3. Bagaimana supaya post anda dapat ditemukan ketiga kemampuan ini harus masuk ke dalam materi pokok literasi media sosial karena materi pokok ini merupakan upaya untuk membangun anak-anak yang kritis dalam bermedia sosial

Dampak Positif Media Sosial

1. Memudahkan komunikasi
Dengan menggunakan media sosial, pesan atau sambungan telepon bisa dilakukan dengan lebih mudah dan lebih murah. Tidak hanya itu, jangkauan komunikasi pun cenderung lebih luas tanpa adanya batas.
2. Memudahkan pencarian informasi
Dampak media sosial sisi positif lainnya adalah kemudahan dalam pencarian informasi. Sebelumnya, pencarian informasi cenderung terbatas dan memerlukan waktu yang cenderung lebih lama. Dengan hadirnya media sosial, Moms bisa mencari informasi apapun dengan lebih gampang dan cepat.

3. Sarana untuk berbisnis

Dampak media sosial dari sisi positif tak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, tetapi juga mulai menjadi peluang bisnis. Bahkan, beberapa platform media sosial telah memberikan fitur khusus untuk berbisnis. Sehingga dengan media sosial bisnis, kecil pun memiliki peluang yang besar. Media sosial dapat dimanfaatkan untuk menganalisis pasar, konsumen, hingga kebutuhan produksi

4. Sarana Hiburan

Masyarakat yang menjadikan media sosial sebagai sarana hiburan, baik yang memberi hiburan maupun yang menikmati hiburan itu. Masyarakat memanfaatkannya dengan membuat vlog keseharian pandemi dan hal ini dapat menghibur serta mengisi waktu luang untuk yang lainnya.

5. Sarana Pembelajaran

Dampak media sosial dari sisi positif semakin memudahkan dalam proses pembelajaran. Melansir Journal of Educational Computing Research, melalui media sosial, para pelajar secara aktif bisa lebih kreatif dan mandiri sehingga kualitas pelajaran pun bisa semakin meningkat baik dan segi pengetahuan maupun kualitas.

Dampak Negatif Media Sosial

Media sosial adalah hal yang masih relatif baru dari segi perkembangan dan penggunaannya. Berbagai studi yang menganalisis dampak positif dan negatif sosial media masih terus dilakukan, terlebih di masa sekarang, di mana tingkat penggunaannya semakin tinggi. Meski begitu, mengutip dari helpguide.org, banyak penelitian yang telah menemukan hubungan kuat antara sosial media dengan dampak negatif seperti peningkatan risiko, depresi, kecemasan, kesepian, menyakiti diri sendiri, dan bahkan pikiran untuk bunuh diri.

Saat ini, kebanyakan orang mengakses media sosial melalui smartphone. Sosial media menyediakan kenyamanan dalam hal berhubungan antar manusia, dan juga berarti sosial media akan selalu dapat diakses kapanpun, di manapun. Konektivitas yang hiper sepanjang waktu ini

dapat memicu masalah kontrol impuls, peringatan dan pemberitahuan konstan yang dapat memengaruhi konsentrasi dan fokus Anda, mengganggu kualitas tidur, dan membuat Anda menjadi budak ponsel. Berikut beberapa dampak negatif sosial media yang perlu disadari, diantaranya :

1. Selalu Merasa Kurang

Dampak negatif sosial media yang pertama adalah timbulnya perasaan bahwa diri atau hidup Anda selalu kurang jika dibandingkan dengan hidup atau diri orang lain di sosial media.

2. Fear of Missing Out (FOMO)

Dampak negatif sosial media yang kedua adalah kemunculan fenomena fear of missing out atau FOMO. Ini adalah fenomena di mana Anda merasa takut ketinggalan berbagai hal viral atau populer yang sedang trendi di sosial media.

3. Memicu Kecemasan

Dampak negatif sosial media yang ketiga dapat memicu kecemasan atau anxiety. Mengutip dari *bbc.com*, para peneliti telah mengamati rasa kecemasan umum yang dipicu oleh sosial media. Kecemasan itu ditandai dengan perasaan gelisah dan khawatir, serta kesulitan untuk tidur dan berkonsentrasi.

4. Munculkan Rasa Depresi

Dampak negatif sosial media yang keempat adalah munculnya perasaan depresi dalam diri.

5. Pengaruhi Kualitas Tidur

Dampak negatif sosial media yang kelima dapat memengaruhi kualitas tidur Anda. Manusia biasanya menghabiskan malam hari dalam kegelapan. Tetapi sekarang, kita dikelilingi oleh pencahayaan buatan sepanjang siang dan malam.

6. Beri Efek Kecanduan

Dampak negatif sosial media yang keenam dapat memberi efek kecanduan. Terlepas dari argumen beberapa peneliti bahwa twitter mungkin lebih sulit untuk ditolak daripada rokok dan alkohol, kecanduan sosial media masih belum disertakan dalam manual diagnostik terbaru untuk gangguan kesehatan mental.

7. Citra Tubuh yang Negatif

Dampak negatif sosial media yang ketujuh dapat membentuk citra tubuh yang negatif terhadap diri sendiri. Saat Anda melihat akun instagram populer milik selebritis, Anda

akan mendapati bahwa mereka dapat menjadi sangat cantik dalam berdandan dan berpakaian.

2.4 Event

Event adalah suatu agenda, kegiatan atau festival tertentu yang menunjukkan, menampilkan dan merayakan untuk memperingati hal-hal penting yang diselenggarakan pada waktu tertentu dengan tujuan mengkomunikasikan pesan-pesan kepada pengunjung. Menurut Any Noor (2013: 8), event merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu.

Dengan kata lain, event adalah sebuah program yang akan dilakukan secara terencana untuk suatu tujuan. Ragam acara amat banyak bergantung dari ide yang melandasi terlaksananya hal itu. Berbeda dengan kegiatan yang spontan, acara dilakukan berdasarkan rencana yang telah disusun sebelumnya

Jenis – jenis Event

1. Leisure event, merupakan kategori event yang banyak pada kegiatan keolahragaan.
2. Personal event, merupakan kegiatan yang didalamnya melibatkan anggota keluarga atau teman
3. Cultural event, merupakan kegiatan yang identik dengan budaya atau memiliki nilai sosial yang tinggi
4. Organizational event, merupakan kegiatan yang disesuaikan dengan tujuan organisasi.

Proses tahapan pembuatan event

1. Mencari konsep yang kreatif
2. Menuangkan konsep dalam suatu rancangan tertulis
3. membentuk team untuk event yang akan diselenggarakan
4. menyebarkan proposal, dengan cara yang tepat.

Penyelenggaraan kegiatan sosialisasi media digital untuk kalangan anak - anak di Panti Asuhan PCM Muhammadiyah Srengseng sangat bermakna, karena mereka dapat mengetahui dampak yang diberikan dalam kegiatan bermedia sosial. Acara sosialisai literasi digital dilaksanakan atas dasar rencana yang telah disiapkan sebelumnya dan tidak spontan. Setidaknya ada beberapa hal yang yang di perhatikan di acara sosialisasi literasi media digital seperti : perencanaan yang matang, jadwal acara, panitia penyelenggara sosialisasi. koordinasi perencanaan sosialisasi hingga pada waktunya acara panitia penyelenggara bekerja sama dengan baik dan tidak ada kendala dari awal acara hingga acara telah selesai. anak-anak panti asuhan juga mengikuti dengan rasa gembira pada awal acara hingga mengikuti jalanya acara selesai.

2.5 Poster

Poster adalah lembaran media komunikasi yang penyajiannya di tempelkan di tempat-tempat yang ramai dilalui manusia. Poster juga merupakan media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai. Poster atau plakat juga adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. Pengaplikasiannya dengan cara ditempel di dinding atau permukaan datar lainnya dan dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin, poster juga bisa menjadi sarana untuk mempromosikan produk, jasa, kegiatan, seputar pendidikan dan lain-lain.

Manfaat Poster

Poster biasanya dipasang ditempat-tempat umum yang dinilai strategis seperti sekolah, kantor, pasar, mall dan tempat-tempat keramaian lainnya. Informasi yang ada pada poster umumnya bersifat mengajak masyarakat. Poster ini umumnya ditempel di dinding atau permukaan yang relatif datar ditempat-tempat umum yang ramai agar informasi dan pesan yang ada didalam poster tersebut bisa tersampaikan kepada masyarakat luas.

Pembuatan Poster

1. Menentukan tema atau topik persoalan atau permasalahan yang akan di beritahukan kepada pembaca.
2. Tentukan tujuan komunikasi yaitu : informasi, edukasi, persuasi, dan advokasi.

Susunan isi poster

Susunan isi dalam poster meliputi :

- a. Apa : Apa permasalahan yang akan di sampaikan
- b. Siapa : Siapa yang menjadi pelaku atau korban
- c. Dimana : Dimana permasalahan terjadi
- d. Kapan : Kapan waktu permasalahan terjadi
- e. Mengapa : Apa yang menyebabkan permasalahan
- f. Bagaimana : Kronologi terjadinya permasalahan

Selain kegiatan sosialisasi, kami selaku penyelenggara kegiatan juga mengadakan lomba poster untuk anak-anak panti asuhan dengan membuat poster dengan tema bebas, sebelumnya materi mengenai poster sudah dijelaskan terlebih dahulu oleh Bapak Dr. Halomoan Harahap, M.Si. Tujuan dari diadakannya lomba poster adalah agar anak - anak panti asuhan dapat memahami materi yang disampaikan oleh narasumber. Poster yang dibuat oleh anak – anak panti digunakan untuk memberi himbauan kepada mereka tentang media sosial, sebagaimana yang telah mereka buat didalam poster.

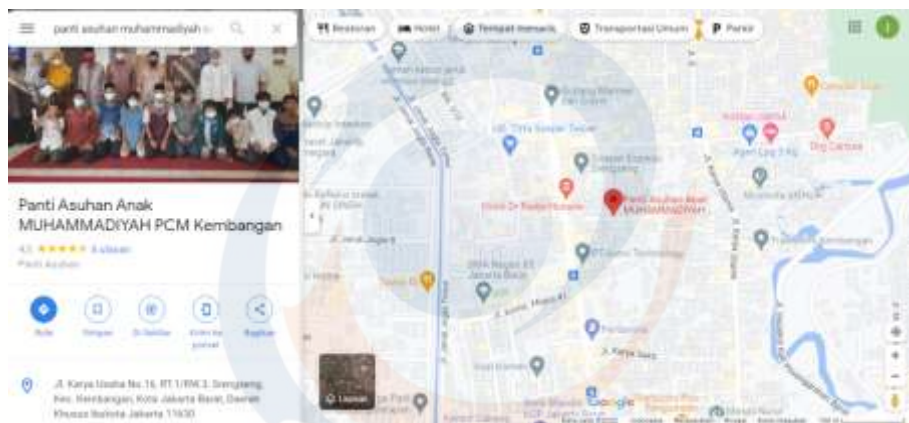
BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN

SOSIALISASI PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DI LINGKUNGAN ANAK - ANAK DIDIK PANTI ASUHAN MUHAMMADIYAH PCM SRENGSENG

3.1 Panti Asuhan PCM Muhammadiyah Srengseng

- **Kondisi geografis Panti Asuhan PCM Muhammadiyah Srengseng**



3.1 Foto lokasi Panti Asuhan PCM Muhammadiyah Srengseng

Panti Asuhan PCM Muhammadiyah Srengseng, terletak di Jl. Karya Usaha No.16, RT.1/RW.3, Srengseng, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat. Panti Asuhan berada di tengah tengah pemukiman penduduk, yang sangat dekat dengan jalan raya serta memiliki akses yang mudah untuk dituju.

- **Gambaran singkat atau profile singkat Panti Asuhan PCM Muhammadiyah Srengseng**

Panti Asuhan PCM Muhammadiyah Srengseng adalah lembaga sosial yang tumbuh dan berkembang di lingkup masyarakat di daerah Srengseng. Bermula dari keprihatinan dan kepedulian serta rasa solidaritas dan kesadaran yang tinggi warga setempat akan tumbuh kembang dan masa depan anak-anak yatim/piatu sekitar yang kurang beruntung, lembaga ini

bisa tumbuh subur atas partisipasi dan kerjasama warga setempat juga pihak-pihak yang terkait di dalamnya.

Kegiatan sosial Panti Asuhan PCM Muhammadiyah cabang Srengseng dimulai pada tahun 2004. Sebelum didirikannya panti, lahan yang ditempati oleh panti pada saat ini dahulu merupakan sebuah tanah yang diwakafkan. Pemimpin cabang dari Muhammadiyah Kembangan, memberikan kepada pihak pengurus untuk mengurus tanah wakaf ini. Setelah panti selesai dibangun panti diresmikan oleh Bapak Amien Rais secara langsung. Diawal berdirinya panti, anak – anak panti hanya berjumlah 10 (sepuluh) orang anak, hingga akhirnya terus bertambah hingga saat ini menjadi 35 (tiga puluh lima) anak. Untuk anak – anak panti sendiri, terdiri dari 21 laki – laki dan 14 perempuan, dengan status yatim, piatu, yatim dan piatu, serta dhuafa. Panti Asuhan ini mendapatkan subsidi dari masyarakat sekitar, dan mereka yang mengatur dan mengelola keuangan mereka sendiri.

Kegiatan utama Panti Asuhan PCM Muhammadiyah PCM Srengseng adalah meningkatkan gerakan moral dan kemandirian anak yatim/piatu melalui pendidikan, interaksi sosial, serta keagamaan yang ditempuh baik melalui jalur pendidikan formal dan informal.

Visi

Sebagai Lembaga Panti Asuhan Anak yang Islami, berkualitas, terpercaya, professional dan mandiri.

Misi

- A. Melindungi dan memenuhi hak hak anak asuhan.
- B. Meningkatkan kapasitas pengasuhan.
- C. Membina dan mendidik anak asuh agar menjadi anak yang bertaqwa, kuat, sehat menuju kemandirian anak.
- D. Sebagai wadah kaderisasi perserikatan
- E. Menyebarkan gerakan dakwah sosial

Pengurus

Susunan Pengurus Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Periode 2020-2023

PELINDUNG	Ir. H. Narmodo Rachmani, M.Ag.
PEMBINA	Dipl. Ing. H. Abdullah Faqih
WAKIL PEMBINA	H. Harun Munir, S.Sos
KEPALA PANTI	H. Bambang Purnomo
WAKIL KEPALA PANTI	Drs. H. Moh. Dasuki
SEKERTARIS	Muhammad Riza Akbar, SE.
BENDAHARA	Aida Yuliasai, SE.
PENGASUH	Zaenal Mualif, SQ., S.Ag.
WAKIL PENGASUH	Ani Maryani, S.Pd.
UNIT PENDIDIKAN & DAKWAH	Ridwansyah, M.Pd.
UNIT PENDANAAN	Ir. Hj. Emiliyah
UNIT USAHA/INVESTASI	Herdi Falih, SKM.
UNIT LOGISTIK	Ani Maryani, S.Pd.
PENGAWASAN INTERNAL	Moh. Syafril, SE.

Tabel 3.1 Pengurus Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Periode 2020-2023

Anak Asuhan

1. Anak Yatim/Piatu yang miskin
2. Anak Miskin yan terlantar
3. Anak yang membutuhkan perlindungan
4. Anak kaum dhuafa
5. Anak dalam kondiri disharmonisasi keluarga

Deskripsi anak-anak panti

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	STATUS	SEKOLAH
1	Al Kahfi Brian Nugraha	L	YATIM	SD/4
2	Endang	L	YATIM	SD/2
3	Sulthan Moh Nur Zaki	L	DHUAFA	SD/4
4	Moh Ilham	L	DHUAFA	SD/2
5	Sopian Tsaury	L	YATIM	SD/4
6	Tusdiyanto	L	YATIM PIATU	SMP/2
7	Sandy	L	YATIM	SMP/2
8	Dzawata Afnan	L	DHUAFA	TK B
9	Arum Khoiriyah	P	DHUAFA	SMP/1
10	Khoirun Nisa	P	YATIM	SMP/1
11	Willy Saputra	L	YATIM	SMP/1
12	M Daffa	L	DHUAFA	SMP/1
13	Nur'Aini	P	DHUAFA	SD/4
14	Assyila	P	DHUAFA	SMP/2
15	Widya	P	DHUAFA	SD/4
16	Nazril	L	DHUAFA	SD/3
17	Marsya	P	PIATU	SD/6
18	Mia Fania	P	DHUAFA	SMP/1
19	Raida	P	DHUAFA	SD/2
20	Kiky	L	DHUAFA	SD/2
21	Junaidi	L	DHUAFA	TK B
22	Rizky Maulana	L	DHUAFA	SMK/3
23	Queenn	P	DHUAFA	SD/1
24	Afrizal	L	DHUAFA	SD/4
25	Akhdan Roif	L	DHUAFA	SMK/3
26	Danela	P	DHUAFA	TK A
27	Hesti	P	DHUAFA	TK A
28	Kanaya	P	DHUAFA	SD/5
29	Mizam	L	DHUAFA	TK B
30	Junior Hidayat	L	DHUAFA	SMP/1
31	Amar	L	DHUAFA	SMP/2
32	M Faiz	P	DHUAFA	SD/6
33	Akhilla	L	DHUAFA	SD/2
34	Jimma Alfian	L	YATIM	TK A
35	Mia	P	DHUAFA	TK A

Tabel 3.2 Daftar Nama Anak – Anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng

3.2 Peserta Sosialisasi Peningkatan Literasi Digital

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat tersebut dihadiri oleh Anak panti asuhan muhammadiyah PCM dengan jenjang pendidikan SD-SMP, dimana hal ini dapat digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Sebagai sumber belajar untuk mendapatkan informasi dalam mendukung dan mengembangkan rasa ingin tahu anak. Sebagai alat komunikasi yang efektif dan efisien untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sehingga dengan memahami hal ini dapat membantu dan mengajak anak - anak Didik Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng untuk dapat memanfaatkan media sosial dengan meningkatkan literasi digital agar dapat memilah dan menghindari hal-hal yang negatif.

3.3 Materi dan Narasumber Sosialisasi Peningkatan Literasi Digital

Materi sosialisasi disampaikan oleh narasumber yang kompeten dalam bidangnya. Untuk materi mengenai cara membuat poster oleh Dr. Halomoan Harahap, M.Si, Kepala Pusat Studi Fakultas Ilmu Komunikasi. Materi Literasi Digital dan bermedia sosial oleh Ibu Erna Febriani, S.Si, M.Si, Kepala Peminatan Jurusan Public Relations Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul.

3.3.1 Literasi Digital

Deskripsi singkat materi dan narasumber

Lima platform media sosial yang paling banyak digunakan adalah: Youtube, Whatsapp, Instagram, Facebook dan Twitter.

Fear Of Missing Out

Perilaku anak muda yang merasa khawatir berlebihan dan ketakutan akan tertinggal trend yang sedang berjalan di media sosial.

Dapat berpotensi mempengaruhi interaksi di media sosial

Ikut melontarkan kata-kata kasar, memberikan komentar yang tidak patut kepada seseorang dan bertindak di luar norma-norma sosial hanya untuk mengikuti tren yang sedang marak di media sosial.

Jejak digital merupakan serangkaian data dari hasil aktivitas, kontribusi, dan komunikasi yang diciptakan ketika menggunakan Internet.

Mari bijak bertukar informasi di media sosial.

Foto –foto kegiatan



3.2 Penyampaian Materi Literasi Digital Oleh Ibu Erna Febriani, S.si, M.Si.



3.3 Dialog antara narasumber dan para peserta Anak-anak Panti Asuhan Muhammdiyah PCM Srengseng

3.3.2 Membuat dan Mendesain Poster

Deskripsi singkat materi dan narasumber

Poster adalah lembaran media komunikasi yang penyajiannya di tempelkan di tempat-tempat yang ramai dilalui Manusia. Poster biasanya menyampaikan pesan singkat dan padat karena pembaca membaca lihat sekedar saja. Poster harus dibuat menarik dan menggunakan huruf yang besar.

Membuat dan mendesain Poster terdiri dari 3 kegiatan

1. Membuat Poster, artinya menyiapkan perlengkapan dan bahan poster
2. Menata poster sehingga menarik dilihat
3. Menyajikan (Pemasangan)

Cara membuat poster :

Menentukan Tema dan topik

Tentukan tujuan komunikasi (Informasi, edukasi, persuasi, advokasi)

Informasi : hanya sekedar memberitahukan ada sesuatu.

Misal : Hari Minggu, 25 Juni akan ada pengumuman pemenang lomba Poster

Edukasi : Mengajari pembaca untuk dapat melakukan sesuatu.

Misalnya : Cara Menghidupkan gadget:

1. Tekan tombol power agak lama
2. Tunggu dilayar akan muncul gambar/menu
3. Selesai

Persuasi :

Merayu pembaca supaya bersedia dengan suka rela melakukan sesuatu. Misal : Tidak ada ruginya banyak membaca. Karena dengan membaca akan terus menambah perbendaharaan kata di otak atau ingatan kita. Orang yang memiliki perbendaharaan kata banyak, akan lebih mudah menjalani kehidupan dan bergaul.

Advokasi :

Memberikan penilaian tendensius (positif atau negatif) pada obyek kemudian mengajak bertindak sesuai dengan penilaian tersebut. Misal : Fintech (pinjaman online) yang tidak ber-ijin, telah banyak memakan korban dan merugikan masyarakat. Karena itu, Fintech perlu diblokir

Susun isi poster

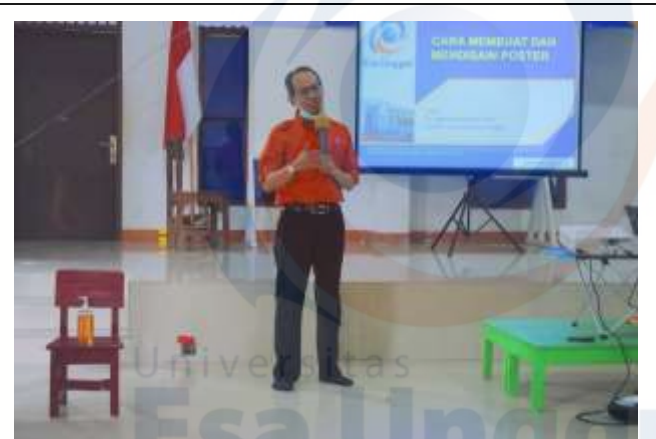
Kumpulkan informasi tentang tema yang meliputi :

- Apa : Apa permasalahan yang akan disampaikan
- Siapa : Siapa yang menjadi pelaku atau korban
- Di mana : Di mana permasalahan terjadi
- Apabila/Kapan : Kapan waktu permasalahan terjadi
- Mengapa : Apa yang menyebabkan permasalahan
- Bagaimana : Kronoli terjadinya permasalahan

Foto-foto Pelaksanaan materi Poster



3.4 Penyampaian Materi Poster Oleh
Bapak Dr. Halomoan Harahap, M.Si



3.5 Penyampaian Materi Poster Oleh
Bapak Dr. Halomoan Harahap, M.Si

3.4 Metode Pelaksanaan

Metode Pelaksanaan dalam acara ini menggunakan kuesioner dimana teknik ini menggunakan pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis: 2008: 66) Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioer, daftar pertanyaannya dibuat secara berstruktur denan bentuk pertanyaan pilihan berganda (multiple choice questions) dan

pertanyaan terbuka (open question). Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang persepsi desain interior dari responden.

3.5 Lomba Bagi Peserta

Lomba poster ini diadakan untuk peserta dengan Tujuan agar anak-anak panti asuhan dapat berfikir lebih cerdas dalam penggunaan media sosial . Dan lomba poster ini juga bertujuan untuk mengajak, membujuk atau menghimbau anak-anak panti asuhan untuk melakukan sesuatu seperti yang telah dituliskan dan digambarkan di dalam poster tersebut.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi digital merupakan kohesi, pandangan dan keahlian individu yang secara implisit memakai teknologi digital dan sistem komunikasi untuk menelusur, mengatur, menghubungkan, menelaah dan menilai informasi, menciptakan sesuatu yang *current*, membuat dan berhubungan dengan orang lain supaya bisa berperan secara dinamis di masyarakat. Hague & Payton dalam bukunya *Digital Literacy across the Curriculum*, mengartikan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang. Pada konteks pendidikan, literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang dimiliki anak.

Oleh sebab itu literasi digital diperlukan dalam masyarakat, khususnya anak untuk memilih berita yang dipresentasikan di media sosial. Literasi digital dimaknai sebagai kompetensi memahami, menganalisis, mengatur, mengevaluasi informasi dengan memakai teknologi digital. Literasi yang tidak baik bisa mengganggu pada psikologis anak. Hal ini diakibatkan oleh emosi anak atau siswa yang masih labil. Anak dalam menerima informasi belum mempunyai filter yang bagus, mereka menerima secara instan karena tidak didasari tentang kebenaran dan asal informasi tersebut. Ketidakmampuan anak mengartikan literasi digital berakibat pada watak dan sikap anak.

Anak sudah terbiasa membaca, memberikan pernyataan (statement) berita-berita yang terdapat di media sosial. Statement-statement tersebut bermacam-macam. Jika berita tersebut dianggap buruk, mereka secara cepat menulis statement yang bermakna membully, merendahkan, dan menenggelamkan. Jika berita tersebut dinilai baik, mereka dengan segera mengirim informasi tersebut ke akun miliknya atau status media sosialnya. Gejala ini tentunya sangat tidak diinginkan. Oleh sebab itu jalan keluar terbaik yang wajib dilaksanakan pada anak adalah mengajarkan literasi digital karena lambat laun literasi digital yang negatif akan berefek terhadap watak dan psikologis anak.

4.1 Hasil dari kegiatan

Hasil dari proses sosialisasi menunjukkan bahwa proses sosialisasi pada Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng, Kota Jakarta Barat adalah dapat dilihat dari media sosialisasi dan cara sosialisasi. Dimana media sosialisasi yang paling berpengaruh kepada anak panti asuhan tersebut adalah pengurus panti yang telah dianggap sebagai keluarga, teman bermain dan media massa. Sedangkan cara sosialisasi dapat dilihat dari cara mendidik anak panti yaitu otoriter, demokrasi dan permisif. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses sosialisasi pada Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng adalah jumlah pengurus yang dapat mempengaruhi kinerja dan pengurus panti dalam mendidik anak, sarana fisik dan non fisik yang kurang memadai sehingga dapat mempengaruhi proses sosialisasi pada anak,. Karakter atau watak dari setiap anak panti yang berbeda-beda sehingga kadang menyulitkan pengurus dalam mendidik anak, dan kurangnya dana yang dimiliki oleh Panti Asuhan dalam usaha pemenuhan kebutuhan pendidikan.

- ***Kehadiran Peserta***

Kehadiran peserta yang kami undang semula 25 anak Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng, akan tetapi beberapa ada yang tidak bisa hadir karena berhalangan dan yang datang diacara KKN kita pada sabtu, 18 juni 2022 ada 21 peserta anak didik panti asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng.

- ***Kehadiran Narasumber***

Pada dasarnya, narasumber merupakan istilah umum yang ditunjukkan untuk seseorang maupun suatu lembaga yang menjadi sumber informasi atau mengetahui secara jelas tentang suatu informasi untuk kepentingan media massa. Seperti yang telah disebutkan di atas, biasanya untuk mendapatkan informasi dari narasumber diperlukan adanya wawancara. Wawancara tersebut dilakukan dengan tujuan untuk meminta pendapat narasumber akan suatu isu atau permasalahan yang sedang berkembang. Maka, narasumber juga dibutuhkan untuk mendukung suatu penelitian. Definisi narasumber, ialah :

1. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

Menurut KBBI, narasumber adalah orang yang memberi (mengetahui secara jelas atau menjadi sumber) informasi.

2. Pasal 1 Angka 13 Permendagri No. 33 Tahun 2007

Berdasarkan pedoman penyelenggaraan penelitian dan pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah, tenaga ahli atau narasumber adalah orang yang memiliki kompetensi di bidang ilmu atau keahlian tertentu. Sebagai narasumber, Ibu Erna dan Pak Halomoan dapat membuat audiens memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar akan materi yang disampaikan.

Dari berbagai riset yang sudah dipelajari oleh narasumber, sangat memberikan kesan informatif. Sehingga membuat para peserta penasaran audiens sehingga tidak menjadi bosan dengan napa yang didengarkan oleh narasumber.

1. Body language narasumber sudah tepat, dengan berdiri tegak, menatap mata lawan bicara, dan tersenyum kepada audiens sehingga membuat kenyamanan untuk audiens.
2. Melibatkan audiens

Dengan acara tanya jawab sehingga melibatkan audiens membuat terlibat dengan pesan yang disampaikan oleh narasumber.

- ***Penyampaian Materi***

Cara menyampaikan materi presentasi Power Point di KKN Muhammadiyah PCM Srengseng para narasumber sudah sangat baik dalam penyampaiannya, berkaitan dengan gestur dan tampilan performa diri. Karena apakah presentasi akan disampaikan dengan cara duduk dikursi atau akan disampaikan dengan cara berdiri menghadap audiens. Tergantung akan keadaan didalam acara tersebut. Sebaiknya melihat situasi dan kondisi audiens. Jika presentasi seminar proposal dilakukan dikelas dan dosen pengampu mengizinkan maka bisa dilakukan sambil duduk dikursi, laptop ditaruh dimeja dan pandangan menghadap audiens.

Namun jika presentasi seminar proposal dilakukan diruang aula dengan audiens besar dan banyak maka sebaiknya presentasi seminar proposal dilakukan dengan cara berdiri. Kedua hal ini fleksibel dapat dipilih sesuai kebutuhan.

- ***Suasana Dalam Presentasi***

Suasana dalam presentasi para narasumber bisa dibilang cukup cair atau cukup menarik perhatian audiens.

Dengan teknik yang dibawakan para narasumber antara lain :

1. Padatnya slide by slide

2. Jenis huruf yang mudah dibaca dan ukurannya tepat
3. Grafik, tabel, dan gambar
4. Desain slide sesuai dengan tujuan dan nyaman dilihat
5. Pemilihan warna
6. Ejaan dan penulisan

4.2 Pembahasan Kegiatan

KKN kelompok ini menghadirkan Bapak Halomoan Harahap (Dosen FIKOM), Ibu Erna (Dosen FIKOM), melalui sosialisasi ini. Narasumber memperkenalkannya literasi digital anak-anak panti asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng. Webinar dipandu oleh kedua dosen tersebut, kordinator Mohamad Idris, Event Manager Salsabila Adinda Rahmawan, Desain Trasbita Ardhianti, Publikasi media sosial Muhammad Yusuf, Moderator Vidya Widyatuti, Fotografer Feby Andriansyah.

Kami sebagai penyelenggara kegiatan, memperkenalkan bahwa teknologi komunikasi berkembang pesat, media baru berbasis internet (seperti Facebook, Instagram, Twitter dan media sosial lainnya) dan platform untuk berbagi konten (seperti podcast), Youtube dan lain-lain sangat mudah digunakan oleh public.

Pilihan program atau konten yang disajikan melalui media berbasis internet, bahkan media arus utama radio dan televisi, seringkali justru mereduksi nilai-nilai budaya, etika, atau kearifan lokal yang berkembang di masyarakat. Selama pandemi COVID-19 saat ini, kebijakan bekerja dari rumah (bekerja di rumah), belajar di rumah (belajar di rumah), dan tinggal di rumah (tinggal di rumah).

Kemajuan media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, baik dari segi positif maupun negative dari penggunaannya. Hal ini dikarenakan pengaksesan media informasi dan teknologi ini tergolong sangat mudah atau terjangkau untuk berbagai kalangan, baik untuk para kaula muda maupun tua dan kalangan kaya maupun menengah ke bawah. Bahkan pada umumnya, saat ini anak-anak usia 5 hingga 12 tahun menjadi pengguna paling banyak dalam memanfaatkan kemajuan media informasi dan teknologi pada saat ini. Oleh karena itu, tidak heran jika dampak positif dari perkembangan

media informasi dan teknologi untuk anak usia 5 hingga 12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi-tasking*.

Menurut hasil penelitian American Psychological Association (APA) pada tahun 1995 terungkap bahwa tayangan yang bermutu akan mempengaruhi seseorang untuk berperilaku baik. Adapun tayangan yang kurang bermutu akan memengaruhi seseorang untuk berperilaku buruk. Bahkan, penelitian ini menyimpulkan bahwa hampir semua perilaku buruk yang dilakukan orang adalah hasil pelajaran yang mereka terima dari media semenjak usia anak-anak (Zubaedi, 2011: 174).

- Dampak positif dari penggunaan media informasi dan teknologi ini adalah antara lain:
 1. Untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak.
 2. Adanya beragam aplikasi digital seperti mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Mereka tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, cukup menggunakan tablet sebagai sarana belajar yang tergolong lebih menyenangkan.
 3. Anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, warna yang cerah, serta lagu-lagu yang ceria.
 4. Kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah karena permainan yang mereka gunakan bervariasi dan memiliki jalan cerita yang beragam
- Dampak negatif media sosial bagi anak usia dini. Ada beberapa pengaruh mediasosial bagi anak usia dini, diantaranya:
 1. Dari segi fisik komputer dapat menimbulkan rasa nyeri kronik padatangan, pergelangan tangan, punggung dan bahu jika berlangsung lama. Dapat mengakibatkan ketegangan pada otot mata karena monitor komputer memancarkan radiasi berbagai sinar seperti infra merah, ultraviolet dan elektromagnetik pemicu penyakit kanker.
 2. Dari segi psikologis pengeruh komputer, internet, video games akan mengikis waktu dan komunikasi dalam keluarga. Anak-anak menjadi lebih tertarik pada

dunia interaktif dibanding dengan mengerjakan hal-hal yang biasa mereka kerjakan.

4.3 Evaluasi

- **Pemahaman Peserta**

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan agar peserta anak-anak panti asuhan Muhammadiyah srengseng dapat memahami efek positif dan negatif dari media sosial.

1. Efek positif dan negatif yang seolah kontradiktif membuktikan bahwa dampak dari internet sangat tergantung dari penggunaanya. Oleh karena itu kunci untuk menyeimbangkan efek positif dan negatif dari internet terhadap anak usia dini adalah komunikasi yang efektif dari orang tua/pengasuh dan pendampingan saat anak bermain media sosial.
2. Melalui bimbingan yang tepat dari untuk memaksimalkan manfaat mediasosial sambil meminimalkan sisi negatifnya anak akan menggunakan mediasosial dalam meningkatkan pengalaman belajar dan menghasilkan efek yang positif

Foto-Foto Kegiatan Lomba Poster



4.1 Juara I dalam kegiatan Lomba Poster



4.2 Juara II dalam kegiatan Lomba Poster

Tujuan diadakannya lomba poster ini adalah untuk meningkatkan kreativitas generasi usia dini dalam seni. Terutama di era new normal saat ini, mendidik anak-anak panti asuhan pem



4.3 Juara III dalam kegiatan Lomba Poster



4.4 Foto bersama dengan para peserta lomba poster dalam kegiatan KKN

strengseng bahwa ada kegiatan yang bikin kita senang bermain tanpa adanya internet atau hand phone. Dengan mengusung tema Literasi Digital anak-anak tersebut dapat meningkatkan produktivitas serta sikap kritis sehingga menjadikan generasi penerus bangsa menjadi kaum perubahan bagi bangsa dan negara.

4.4 Kesimpulan

1. Literasi digital perlu didukung sebagai tatacara pembelajaran, yang masuk dalam sistem kurikulum, atau setidaknya terhubung dengan sistem belajar-mengajar. Selain melalui lembaga pembelajaran, promosi literasi digital juga perlu melibatkan kelompok-kelompok kreatif dan organisasi masyarakat berakar pendidikan yang bisa menyalurkan ide, memperbanyak keahlian dan memilih gerakan massif untuk cerdas dalam bersosial media.
2. Proses pendidikan literasi digital seyogyanya diawali sejak usia dini, wajib ada tata cara pendidikan literasi digital yang terstruktur. Adapun proses tersebut melalui beberapa tahapan, yaitu:
 - Gerakan literasi digital di keluarga, disini harus bisa menentukan sasaran gerakan literasi digital di keluarga dan mempunyai strategi gerakan literasi digital di keluarga. Strategi tersebut meliputi: penguatan kapasitas fasilitator yang berperan dalam

melakukan gerakan sosialisasi literasi digital keluarga di masyarakat, peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu, perluasan akses sumber belajar bermutu.

- Literasi digital dalam gerakan literasi sekolah, ada tiga hal yang harus diperhatikan, yaitu: Pertama, mengkondisikan lingkungan fisik ramah literasi. Kedua, mengupayakan lingkungan sosial dan afektif sekolah sebagai model komunikasi dan interaksi. Ketiga, mengupayakan sekolah sebagai lingkungan akademik yang mendidik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Literasi digital ini memberikan manfaat sebagai sebuah kemampuan aktualisasi diri yang dimiliki bagi para generasi muda untuk dapat membedakan antara realitas sosial dan realitas media, sehingga literasi digital tidak hanya sebagai cara dalam penggunaan media, tetapi juga menyangkut sebuah kemampuan dalam melakukan analisis, evaluasi dan menilai informasi yang didapat didalam sebuah dunia digital dengan bijak dan terarah.
2. Media sosial sebagai bentuk bagian dari dunia digitalisasi dan sebagai salah satu bukti kemajuan dunia digital yang memberikan pengaruh yang sangat besar dan membawa banyak dampak dan perubahan dalam kehidupan masyarakat baik dampak positif maupun negatif. Dikatakan dampak positif karena mempermudah berinteraksi secara luas dengan lebih secara luas. Dan dikatakan dampak negatif karena sosial media dapat dijadikan sebagai alat untuk menjatuhkan orang lain, menyebarkan berita yang tidak benar, dan sebagainya. Oleh karena itu perlunya literasi dalam dunia digital untuk mencegah dampak-dampak negatif yang diberikan sosial media dengan cara:
 - Melakukan penyuluhan sosial media kepada anak-anak didik Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng dan para generasi muda lainnya yang dimana dengan tujuan agar anak-anak generasi muda dapat memiliki sikap bijaksana terhadap sosial media.
 - Melakukan literasi sosial media, literasi sosial media ini merupakan sebuah kemampuan untuk mengaktualisasi diri dengan menganalisis, evaluasi dan sebagainya dengan tujuan agar para anak-anak didik Panti Asuhan Muhammadiyah PCM Srengseng dan generasi muda lainnya untuk dapat memilah media sosial dengan baik dan benar sehingga memiliki sikap bijaksana untuk tidak terpengaruh dengan hal-hal negatif yang terdapat pada media sosial.

Saran

Dalam penelitian ini maka kami menyarankan untuk pemerintah dapat mengadakan program penyuluhan tidak hanya kepada anak melainkan juga kepada orang tua ataupun wali pembimbing mereka. Seperti yang diketahui jika anak-anak dan generasi muda masih memiliki emosional yang belum stabil dimana mereka masih memiliki pemikiran yang belum dewasa dan pandangan serta kontrol yang belum matang sehingga hal tersebut tentunya juga perlunya bantuan peranan orang dewasa dalam membimbing para anak dan generasi muda baik orang tua maupun para wali yang mendampingi dan membimbing anak serta mengawasi anak selama menggunakan sosial media di era digitalisasi.

Langkah tersebut merupakan cukup efektif mengingat saat ini banyak orang tua yang kurang memiliki waktu dan interaksi dengan anak sehingga anak lebih banyak melakukan interaksi dengan sosial media dan membuat anak menjadi lebih mudah terpengaruh dan terbawa arus negatif dalam sosial media sehingga akan sangat berdampak bagi sikap dan kepribadian anak. Maka dari itu penyuluhan dan program sosialisasi kepada orang dewasa khususnya orang tua untuk membantu anak dalam memiliki literasi media sosial yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, Marhamah (2021) *Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pencegahan Informasi Hoaks pada Remaja di SMANegeri 7 Kota Lhokseumawe*, Jurnal Pekommas Vol. 6 No. 2, Oktober 2021: 77 – 84, <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/pekommas/article/view/2060210> , diakses pada tanggal 29 Juni 2022.
- Restianty, Ajani (2018) *Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media*, Volume 1, Nomor 1, Edisi, Agustus, tahun 2018, <https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/28380>, diakses pada tanggal 29 Juni 2022.
- Dinata, Karsoni Berta (2021), *LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DARING*, Jurnal Ekspone, Vol. 11 No. 1, April 2021, <https://jurnal.umko.ac.id/index.php/ekspone/article/download/368/196> , diakses pada tanggal 28 Juni 2022.
- A'yuni, Qory Qurratun, *LITERASI DIGITAL REMAJA DI KOTA SURABAYA (Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya)*, <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-ln53e61a7e60full.pdf>, diakses pada tanggal 28 Juni 2022.
- Kurnia, Novi & Astuti, Santi Indria (2017), *PETA GERAKAN LITERASI DIGITAL DI INDONESIA: STUDI TENTANG PELAKU, RAGAM KEGIATAN, KELOMPOK SASARAN DAN MITRA*, INFORMASI Kajian Ilmu Komunikasi Volume 47. Nomor 2. Desember 2017 <https://journal.uny.ac.id/index.php/informasi/article/view/16079> , diakses pada tanggal 29 Juni 2022.
- <https://katadata.co.id/safrezi/berita/61e8e7e14b563/literasi-digital-adalah-prinsip-komponen-dan-manfaatnya> , *Literasi Digital Adalah: Prinsip, Komponen, dan Manfaatnya*, diakses pada tanggal 29 Juni 2022
- Cahyono, Anang Sugeng (2016), *PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA*, vol. 9 no. 1 (2016), <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79> , diakses pada tanggal 27 Juni 2022
- Wattie, Errika Dwi Setya (2011) , *Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media)*, THE MESSENGER, Volume III, Nomor 1, Edisi Juli 2011, <https://core.ac.uk/download/pdf/228863957.pdf> , diakses pada tanggal 26 Juni 2022
- <https://www.orami.co.id/magazine/dampak-media-sosial> , *10 Dampak Media Sosial dari sisi positif dan negative yang harus diketahui*, diakses pada tanggal 26 Juni 2022
- <https://www.merdeka.com/jatim/8-dampak-negatif-sosial-media-bagi-pengguna-sebabkan-kecemasan-dan-susah-tidur-klm.html> , *8 Dampak Negatif Sosial Media*

bagi Peggunanya, Sebabkan kecemasan dan susah tidur, diakses pada tanggal tanggal 26 Juni 2022

<https://www.kompas.com/skola/read/2021/10/22/143000869/langkah-langkah-membuat-poster> , *Langkah – Langkah membuat poster* , diakses pada tanggal tanggal 26 Juni 2022

<https://www.silabus.web.id/pengertian-kuliah-kerja-nyata/>, *Pengertian Kuliah Kerja Nyata*, diakses pada tanggal 24 Juli 2022

Lampiran





Panti Asuhan Anak
Muhammadiyah PCM Srengseng



PERJANJIAN KERJASAMA
antara
PANTI ASUHAN ANAK MUHAMMADIYAH PCM SRENGSENG
dengan
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS ESA UNGGUL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini masing-masing;

Drs. H. Moh. Dasuki selaku Wakil Kepala Panti Asuhan Anak Muhammadiyah PCM Srengseng, yang beralamat di Jl. Karya Usaha No.16, RT.1/RW.3, Srengseng, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, selanjutnya disebut sebagai **Pihak Pertama**.

Drs. Erman Anom MM, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul Jakarta, yang beralamat di Jalan Arjuna Utara No. 9 Tol Tomang, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, selanjutnya disebut sebagai **Pihak Kedua**.

Pihak Pertama dan Pihak Kedua sepakat membuat PERJANJIAN KERJASAMA sebagai bentuk kerjasama pengembangan Ilmu Komunikasi dengan program Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul di Panti Asuhan Anak Muhammadiyah PCM Srengseng dalam mengedukasi tentang "Sosialisasi Literasi Digital di Panti Asuhan Anak Muhammadiyah PCM Srengseng" di wilayah Kelurahan Srengseng, Jakarta Barat dalam kurun waktu kurang lebih 1 (satu) bulan, terhitung sejak perjanjian kerjasama ini ditandatangani.

KETENTUAN KERJASAMA

Pihak Pertama mempunyai kewajiban:

1. Menyediakan tempat dan menerima mahasiswa/i Pihak Kedua untuk mengadakan program Pengabdian Kepada Masyarakat di wilayah Kelurahan Srengseng, Jakarta Barat,

- terutama masyarakat dengan spesifikasi masyarakat sebagai dewasa, remaja, pelajar/mahasiswa, ibu rumah tangga dan pekerja.
2. Turut berperan dalam membimbing mahasiswa/i selama melaksanakan tugasnya di lapangan untuk proses pelaporan mahasiswa tentang kegiatan program tersebut di atas kepada dosen pembimbingnya yang ditunjuk oleh Pihak Kedua.
 3. Menegur dan atau hingga memberhentikan mahasiswa/i peserta kegiatan program Pengabdian Kepada Masyarakat bila melanggar ketentuan yang berlaku di Pihak Pertama.
 4. Bila diperlukan Pihak Pertama dapat meminta saran dan pendapat keilmuan dari Pihak Kedua tentang perkembangan Ilmu Komunikasi.
 5. Memberikan penilaian lisan dan tertulis atau Surat Keterangan atas kinerja mahasiswa/i peserta kegiatan program Pengabdian Kepada Masyarakat tersebut.

Pihak Kedua mempunyai kewajiban:

1. Menyediakan dan menganjurkan mahasiswa/i sesuai dengan keilmuannya agar secara sukarela untuk melakukan program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Pihak Pertama.
2. Membimbing Mahasiswa/i peserta program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di atas agar dapat menyelesaikan tugas dengan baik di Pihak Pertama.
3. Menyediakan materi tentang "Sosialisasi Literasi Digital di Panti Asuhan Anak Muhammadiyah PCM Srengseng" pada program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat tersebut di atas.
4. Bila diperlukan Pihak Kedua dapat meminta saran dan pendapat praktis dari Pihak Pertama tentang pengembangan Ilmu Komunikasi.
5. Bila diperlukan dapat menawarkan kepada Pihak Pertama untuk berpartisipasi dalam kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi lainnya yang dikelola oleh Pihak Kedua.

Pihak Pertama dan Pihak Kedua sepakat bahwa segala biaya yang diperlukan untuk melaksanakan kewajiban kerjasama ini dibebankan kepada masing-masing pihak dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing pihak.


Jakarta, 15 Juni 2022.

Dekan
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Esa Unggul



Drs. Ernan Anom MM, Ph.D.
NIK: 293060015

Wakil Kepala Panti Asuhan Anak
Muhammadiyah PCM Srengseng



Drs. H. Moh. Dasuki