EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech

Mendidik Konten Kreator Masa Depan: Edukasi Siswa Remaja Untuk Memproduksi Konten Kreatif di Era Media Sosial

Aquita Valentina, Welly Suryandoko, Autar Abdillah, Indar Sabri, Warih Handayaningrum
Pendidikan Seni Budaya, Fakultas Bahasa Seni, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
E-mail: Aquita.23021@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

Social media is an important part of teenagers' lives in the digital era, providing opportunities for self-expression and creativity. However, unwise use can lead to negative impacts such as the spread of false information and unethical behavior. This research explores effective educational strategies to equip adolescents with the ability to produce positive and responsible creative content. The results show that digital literacy socialization and training can improve students' understanding of digital ethics and productive use of social media. Creativity-based digital literacy education has an important role in shaping a contributive young generation in the social media era.

ABSTRAK

Media sosial adalah bagian penting dari kehidupan remaja di era digital, memberikan peluang untuk ekspresi diri dan kreativitas. Namun, penggunaan yang tidak bijak dapat menimbulkan dampak negatif seperti penyebaran informasi palsu dan perilaku tidak etis. Penelitian ini mengeksplorasi strategi edukasi efektif untuk membekali remaja dengan kemampuan memproduksi konten kreatif yang positif dan bertanggung jawab. Hasilnya menunjukkan bahwa sosialisasi dan pelatihan literasi digital dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang etika digital dan pemanfaatan media sosial secara produktif. Pendidikan literasi digital berbasis kreativitas memiliki peran penting dalam membentuk generasi muda yang kontributif di era media sosial.

ARTICLE INFO

Article History:
Submitted/Received 01 Des 2024
First Revised 16 Dec 2024
Accepted 01 Feb 2025
First Available online 07 Feb 2025
Publication Date 07 Feb 2025

Keyword:
Book, Development, Education, Social Media, Teenage Students

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Eksistensi platform sosial media di Indonesia bukan hal yang asing bagi para warganya. Menurut data statistik yang dirilis oleh Laporan Digital Indonesia 2024, telah terekap 353,8 juta jiwa (128% dari total populasi) yang memiliki perangkat mobile yang terhubung dengan jaringan internet akun sosial media, dan diantaranya ada 167 juta (60,4% dari total populasi) yang aktif di sosial media dengan durasi penggunaan ponsel rata-rata 7 jam 38 menit dalam sehari untuk menonton konten berjenis broadcast, streaming dan video yang direkomendasikan (Riyanto, 2024). Berlanjut ke data yang lebih spesifik untuk masyarakat muda dengan rentang usia 13-15 tahun yang merespon kuisioner "Gaya Hidup Remaja Dengan Gawai" yang dirancang oleh pihak peneliti. Sebagai catatan, kuisioner ini telah direspon oleh 94 siswa remaja yang berstatus sebagai pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam satu instansi sekolah yang sama, pengisian kuisioner dimulai dari tanggal 11 September 2023 - 4 Maret 2024. (Dwi, 2024)

Kuisioner ini menyatakan bahwa 100% Siswa Remaja adalah pemilik gawai berjenis ponsel pintar atau *smartphone* (dengan berbagai model dan *brand* yang terdistribusi resmi di Indonesia), kemudian sebanyak 45,7% siswa menggunakan ponsel murni untuk kepentingan hiburan (*Scroll* Sosial Media secara acak seperti Youtube, Instagram, Tiktok, Twitter X) dengan prosentase durasi tertinggi yaitu diatas 5 jam dalam sehari sebanyak 35,1%,. Disamping tingginya durasi akses dalam 1 hari, kemudian sebanyak 50% responden menyatakan bahwa mengalami kejenuhan setelah mengakses konten sosial media secara terus-menerus, namun tetap memilih untuk tetap melakukannya (Valentina, 2024).

Berdasarkan kuisioner tersebut, ditemukan faktor kejenuhan bisa muncul ketika siswa berperan menjadi seorang konsumen atas konten-konten di sosial media. Peneliti dalam kesempatan ini berupaya merubah arah budaya konsumtif menjadi produktif dengan menjadikan siswa kedepannya kompeten berperan sebagai seorang konseptor konten. Mengingat sosial media juga potensial menjadi ruang yang lebih luas untuk bidang kreativitas dan pengembangan diri.

Berkaitan dengan hal tersebut, ditemukan juga dalam diskusi forum komunitas PCN atau yang biasa dikenal dengan Komunitas PANCENE (*Pasuruan Creative Network*) yang dilaksanakan pada tanggal 13-15 November 2024, Bapak Timbul Wijoyo selaku Kepala Dinas Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata Kabupaten Pasuruan juga Bapak Ferry Sugeng Santoso menyatakan bahwa masyarakat yang terdiri dari seniman rupa, musisi, guru seni budaya, agrikultur, *event organizer* (EO), dan segala profesi yang ada, seharusnya bisa membangun ekosistem ekonomi di 17 sektor dengan terlebih dahulu menyatukan visi untuk fokus membangun daerahnya menjadi lebih maju, kemudian dilanjutkan dengan aksi nyata melalui partisipasi aktif memajukan bidang produksi konten kreatif di sosial media, sebagai strategi digital marketing dalam mempromosikan kearifan lokal daerah.

Melalui semangat tersebut mari kita minimalisir dampak buruk sosial media yang berhubungan dengan penyebaran berita kebohongan (*hoaks*), kemungkinan tindak

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76893
p- ISSN 2528-1410 e- ISSN 2527-8045

kekerasan digital (*cyber-bully*ing) dan perilaku tidak etis manusia setelah mengkonsumsi konten tertentu, dengan cara mendidik para siswa remaja kita untuk lebih memahami proses produksi konten kreatif yang lebih bermanfaat dan menunjukan citra positif untuk ditonton oleh masyarakat luas.

Sesungguhnya faktor masalah produksi konten digital yang sering ditemui oleh para pemula berdasarkan data kuisioner di kalangan remaja SMP wilayah Kecamatan Gempol dan Kecamatan Bangil wilayah Kabupaten Pasuruan adalah 1). Tidak memiliki bakat untuk membuat tayangan yang layak tonton, 2). Tidak memahami jenis-jenis peralatan yang dibutuhkan, 3). Tidak memiliki peralatan perekaman yang memadai, 4). Tidak memahami kemampuan *editing*, dan 5). Tidak memahami tujuan membuat konten hingga upaya tindak lanjut ketika konten sudah selesai dibuat. Oleh sebab itu, dalam rangka mendidik para remaja yang nantinya akan menjadi konten kreator bagi daerah masing-masing di masa depan, peneliti membuat sebuah produk buku yang berjudul ”Panduan Produksi Konten Kreatif di Media Sosial TikTok, Youtube, dan Instagram” sebagai media untuk memberikan edukasi bagaimana seseorang bisa membuat konten kreatif walau masih dalam fase pemula.

Peran bidang pendidikan dalam membentuk kreator masa depan, dijelaskan bahwa sekolah dan guru memiliki peran penting dan strategis dalam memberikan pembekalan pengetahuan pada remaja untuk bersikap kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab selama memproduksi konten di sosial media. bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan (Setyawati, 2018). Kualitas para pembuat konten masa depan tentu saja tidak lepas dari upaya para Guru untuk mengedukasi mereka semasa bersekolah. Jika para Guru abai dalam hal ini, dikhawatirkan para siswa yang memiliki visi untuk berkarir di bidang konten kreator nantinya akan kehilangan arah dalam persoalan identitas yang mengakar atau jati diri. Bentuk *Personal Branding* yang mereka ciptakan setelah permasalahan kehilangan jati diri tersebut, dikhawatirkan akan membuat para siswa tersebut masuk kedalam oknum pihak-pihak agensi yang tidak mendukung visi untuk mengenalkan kearifan lokal dan mencerminkan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Pihak peneliti yang juga berprofesi sebagai seorang guru seni budaya, tidak ingin menunggu hingga tahun 2045 untuk menyaksikan rasa khawatir tersebut menjadi sebuah kenyataan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1). Bagaimana pelaksanaan edukasi para remaja dalam menggunakan produk buku?, 2). Bagaimana implikasi pada sikap siswa yang telah mendapatkan materi edukasi oleh para guru menggunakan produk buku?, serta 3). Bagaimana kualitas konten di media sosial yang dihasilkan para siswa remaja setelah mendapatkan edukasi melalui produk buku?.

Penelitian ini juga akan mencantumkan beberapa hasil penelitian yang topik pembahasannya memiliki nilai relevansi dengan hal-hal yang dikaji dalam penelitian ini, diantaranya: pertama, artikel ilmiah karya Siwi Widiastuti, Harun Harun , Nur Cholimah, dan Fitriana Tjiptasari mengenai aktivitas implementasi nilai karakter melalui pembelajaran proyek untuk anak usia dini pada kurikulum merdeka (2024). Dimana penelitian ini Widiastuti mengidentifikasi pencapaian nilai-nilai karakter melalui pendekatan pembelajaran proyek bagi anak usia dini dalam kurikulum independen serta menentukan nilai-nilai karakter yang muncul dalam proses pembelajaran proyek tersebut. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif,

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76893
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

di mana sumber data berasal dari para kepala sekolah, guru, dan anak yang berada di sebuah satuan pendidikan anak usia dini. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup refleksi guru, verbal, serta dokumentasi kegiatan. Temuan ini berkesinambungan dengan harapan produk buku bisa menjadi media yang tepat bagi anak-anak ketika disampaikan melalui aktivitas P5 walau memiliki perbedaan jenjang bagi siswa yang mengalami pengalaman edukasi.

Kedua, artikel ilmiah tulisan Waldopo yang mengkaji tentang analisis kebutuhan terhadap program multi media interaktif sebagai media pembelajaran (2011). Waldopo mengatakan bahwa Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang memadukan unsur suara, visual dan teks dan dapat berinteraksi dengan penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Jika dibutuhkan, jenis mata pelajaran yang ada perlu ditunjang dengan kehadiran multimedia.

Peneliti sekali lagi menegaskan, bahwa saat ini para siswa kita sedang membutuhkan sebuah model edukasi konten digital yang terstruktur, lengkap dengan tindak lanjut kedepannya. Maka dari itu, pengadaan buku ”Panduan Produksi Konten Kreatif di Media Sosial TikTok, Youtube, dan Instagram” dirasa akan relevan untuk menjadi media untuk memberikan edukasi kepada para siswa remaja yang kelak menjadi konten kreator agar bertumbuh dengan citra konten yang positif di masa depan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode ini dipilih untuk memahami secara mendalam bagaimana edukasi literasi digital memengaruhi kemampuan siswa remaja dalam memproduksi konten kreatif di media sosial. Pendekatan kualitatif memungkinkan eksplorasi yang mendalam terhadap pengalaman, persepsi, dan proses pembelajaran siswa, yang tidak dapat diukur secara kuantitatif.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII di UPT Satuan Pendidikan SMPN 2 Gempol, khususnya yang aktif menggunakan media sosial dan telah mengikuti program edukasi literasi digital melalui aktivitas pembelajaran Profil Pelajar Pancasila atau yang biasa disebut dengan P5. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memastikan bahwa peserta penelitian memiliki pengalaman yang relevan dengan fokus penelitian. Jumlah subjek ditentukan hingga mencapai saturasi data. Penelitian dilakukan di SMPN 3 Bangil selama 7 hari, berlangsung dari tanggal 27 Oktober - 2 November 2024. Lokasi ini dipilih karena sekolah tersebut mengimplementasikan program profil pelajar pancasila (P5) sebagai momentum yang relevan dengan teori yang terkandung dalam produk buku.

Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik berikut: 1). Wawancara mendalam yang dilakukan dengan melibatkan siswa, guru fasilitator, dan beberapa panitia program P5 untuk memahami pengalaman, tantangan, dan hasil dari implementasi produk buku dalam mengedukasi budaya bersosial media para siswa. 2). Observasi partisipatif dengan mengamati langsung proses pembelajaran dan aktivitas siswa dalam memproduksi konten kreatif bersama sesama anggota kelompok P5. 3). Dokumentasi dengan mengumpulkan bukti berupa materi ajar, video, atau hasil karya konten siswa sebagai data pendukung. 4). Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif menurut Miles dan Huberman (Miles & Huberman, 2014), yang meliputi tiga langkah utama, yaitu

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76893
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Reduksi data dengan merangkum dan menyaring data yang relevan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, menyusun data dalam bentuk narasi, tabel, atau diagram untuk mempermudah pemahaman, dan menginterpretasikan data untuk menemukan pola, tema, atau hubungan yang signifikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Edukasi Para Remaja Dengan Menggunakan Produk Buku.

Aktivitas edukasi dilakukan dengan memanfaatkan jam intrakurikuler dalam sesi Profil Pelajar Pancasila (P5), mengingat pada masa dimana tulisan ilmiah ini dibuat, pendidikan di negara Indonesia sedang mengimplementasikan ”Kurikulum Merdeka” (Kurmer). Aktivitas P5 merupakan pembelajaran lintas disiplin ilmu dalam mengamati dan memikirkan solusi terhadap permasalahan di lingkungan sekitar untuk menguatkan berbagai kompetensi dalam Profil Pelajar Pancasila (Melati, Rini, Musyaiyadah, & Firman, 2024). Dalam pelaksanaannya, pihak sekolah dibebaskan untuk memilih 2-3 topik yang essensial untuk disampaikan dengan menyesuaikan tema pokok yang dirumuskan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan pusat. Tema yang bisa dikembangkan pelaksanaannya oleh sekolah jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah sebagaimana berikut; 1). Gaya hidup berkelanjutan, 2). Kearifan lokal, 3). Bhinneka Tunggal Ika, 4). Bangunlah Jiwa dan Raganya, 5). Suara Demokrasi, 6). Berekayasa dan Berteknologi untuk Membanguan NKRI, dan terakhir 7). Kewirausahaan. (Anggelia, Nur, & Sadiah, 2024).

Lokasi pelaksanaan aktivitas edukasi bertempat di UPT Satuan Pendidikan SMPN 2 Gempol, dikarenakan produk buku yang sedang dikembangkan ini dirasa relevan dengan tema ”Gaya Hidup Berkelanjutan” oleh pihak sekolah dan peneliti. Pada tanggal 2 November 2024, peneliti dimintai pihak sekolah untuk memberikan edukasi secara langsung kepada para siswa, dan adanya produk buku ini sangat didukung oleh pihak sekolah.

Gambar 1. Thumbnail Youtube Dokumentasi Aktivitas P5 SMPN 2 Gempol.
Sumber: Dokumen Yotube Art Chrome, 2024

Isu-isu yang sempat dibahas dalam materi edukasi bukan semata persoalan teknikal seperti ”bagaimana cara membuat konten yang bagus” namun konten yang bermanfaat bagi banyak orang. Disamping itu ada juga pemberian edukasi mengenai batasan-batasan etika dan moral yang harus dipegang teguh oleh para remaja selama mereka memproduksi konten.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76893
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Mengingat para remaja ini sedang mengalami fase abu-abu, dimana nilai diri mereka dipengaruhi oleh keberadaan teman dalam satu komunitas kecil. Para remaja ini selalu ada dalam persimpangan pilihan ketika dihadapkan dengan kemauan hati dan logika, terutama jika sudah melibatkan pengaruh teman dekat. Jadi, peneliti dalam aktivitas tersebut setidaknya memberikan rambu-rambu agar para remaja ini tidak mengalami akibat dari penyalahgunaan sosial media yang tidak sengaja dilakukan.

Isu-Isu tersebut tiada lain berhubungan dengan keikutsertaan remaja dengan tren-tren yang bisa membahayakan dan menyebabkan kerugian material, gangguan kecemasan, serta depresi (Arianto, 2021). Misalkan yang sering terjadi melalui tren konten keusilan (*Prank*), konten perilaku asusila (pornoaksi), dan pornografi.

Aktivitas ini dibagi menjadi 2 sesi dengan masing-masing sesi berdurasi 2 jam. Sesi pertama dimulai pada pukul 07.00 WIB di auditorium Graha Nusantara SMPN 2 Gempol dengan dihadiri para siswa kelas 8ABCD dan sesi kedua dilanjutkan siswa kelas 8EFGH. Masing-masing rombongan belajar tentunya didampingi oleh bapak/ibu guru yang bertugas sebagai fasilitator P5. Berdasarkan interaksi peneliti dengan para siswa, kebutuhan mereka dalam mengakses sosial media mayoritas adalah mendapatkan validasi dari pengguna lain bahwa mereka eksis di dunia ini. Motivasi dari Tren Viral yang mereka ikuti bersama teman-teman semata untuk menunjukan bahwa mereka *relate* dengan zaman, seperti orang lain.

Gambar 2. Tampak Depan Tayangan Presentasi.
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2024

Peneliti menyampaikan beberapa materi yang tersaji melalui tayangan audio, video, dan presentasi *Power Point*. Dimulai dari pemeriksaan pemahaman siswa atas ragam sosial media yang biasa digunakan sehari-hari, fungsi sosial media, karakteristik pengguna sosial media yang budiman, dan pemberian studi kasus untuk memeriksa daya analisis siswa terhadap penilaian konten yang berdasarkan situasi tertentu. Sebuh contoh pertanyaan yang diutarakan peneliti kepada para siswa adalah sebagaimana berikut ”Topan adalah seorang siswa SMP, dia memiliki teman bernama Soleh. Suatu hari ketika Topan ingin mengajak Soleh bermain ke lapangan. Topan hendak diajak Soleh untuk membuat konten Prank Order Gopood. Topan mengiyakan karena penasaran. Apakah konten soleh dan topan bisa dikatakan “baik/positif”? jelaskan alasan kalian. Untuk pertanyaan pertama ini, banyak siswa yang langsung spontan menjawab ”NEGATIF” dengan alasan konten tersebut merugikan orang lain.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76893
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Gambar 3-4. Tampak Tayangan Sesi "Contoh Kasus".
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2024

Kemudian setelah prosesi analisis studi kasus dan beberapa kelompok siswa mendapatkan hadiah atas keberaniannya maju kedepan panggung, menjawab dengan benar berdasarkan logika, peneliti melanjutkan mengenalkan buku "Produksi Konten Kreatif di Sosial Media" sebagai langkah integrasi pola pikir menghasilkan karya yang bercitra positif di platform media sosial pada para siswa. Disamping itu peneliti juga mensosialisasikan tagar (*hastag*) yaitu *#AkuRemajaIndonesiaSiapBerkontenPositifDiSosialMedia*.

Gambar 5-6. Tampak Tayangan Integrasi Buku Pada Siswa dan Bentuk Produk Buku.
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2024

Implikasi Pada Sikap Siswa yang Telah Mendapatkan Materi Edukasi Oleh Para Guru Menggunakan Produk Buku.

Setelah rangkaian materi selesai dijelaskan, tibalah saatnya para siswa membuat sebuah konten bersama teman kelompok P5 (diperbolehkan dalam bentuk foto atau video) atas aktivitas ini sehingga potensial masuk dalam jenis ingatan yang diletakkan pada bagian otak jangka panjang. Disamping itu mereka dibebaskan melakukan penyuntingan dan meletakkan hiasan pada konten yang mereka buat dengan sekreatif mungkin.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76893
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Gambar 7-8. Media Foto sebagai Wujud Kesadaran Siswa Untuk Selalu Menghasilkan Konten Bercitra Positif.
Sumber: Dokumentasi Konten Siswa P5, 2024

Disamping itu, berikut merupakan beberapa implikasi yang dirasakan oleh siswa remaja setelah mengikuti aktivitas edukasi dalam memproduksi konten kreatif di media sosial menggunakan produk buku: 1). Siswa memahami pentingnya memilah informasi yang kredibel di media sosial dengan kedepannya akan melakukan filter untuk mengenali dan menghindari konten yang tidak mendidik atau berbahaya. 2). Siswa memiliki kemampuan dasar dalam merancang, membuat, dan mengedit konten kreatif dengan peralatan (*software/hardware*) yang relevan, juga belajar cara menyesuaikan format konten dengan target audiens. 3). Siswa lebih peka terhadap dampak dari konten yang mereka unggah, baik secara sosial maupun emosional. Mereka memahami pentingnya menjaga etika digital, seperti menghormati privasi orang lain dan menghindari penyebaran berita yang tidak kredibel yang berpontensi menjadi hoaks. 4). Siswa merasa lebih percaya diri untuk memproduksi konten positif yang dapat memberikan dampak baik bagi komunitasnya. Tentu mereka setelah itu merasa termotivasi untuk menonjolkan kreativitas tanpa rasa takut ketika menghadapi kritik negatif. 5). Siswa lebih fokus menggunakan media sosial sebagai sarana untuk belajar, berbagi informasi yang bermanfaat, atau bahkan mengembangkan peluang karier di bidang digital sejak dini. 6). Sosialisasi ini dapat mendorong siswa untuk berpikir inovatif dalam mengatasi isu-isu sosial melalui konten kreatif. Mereka belajar bagaimana menggunakan platform digital untuk menyampaikan ide-ide mereka secara efektif. 7). Siswa mulai menyadari potensi media sosial sebagai platform untuk membangun personal branding atau memulai usaha kreatif untuk kemajuan perekonomian daerah di masa depan.

Implikasi ini tidak hanya memengaruhi kehidupan pribadi siswa sebagai seseorang yang mengakses sosial media, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan penting untuk menghadapi tantangan di era digital sebagai seorang konten kreator masa depan.

Kualitas Konten Di Media Sosial Yang Dihasilkan Para Siswa Remaja Setelah Mendapatkan Edukasi Melalui Produk Buku.

Temuan Kualitas Konten yang Dibuat oleh Siswa setelah siswa mengakses buku panduan tentang produksi konten kreatif di media sosial dan mendapatkan edukasi dari

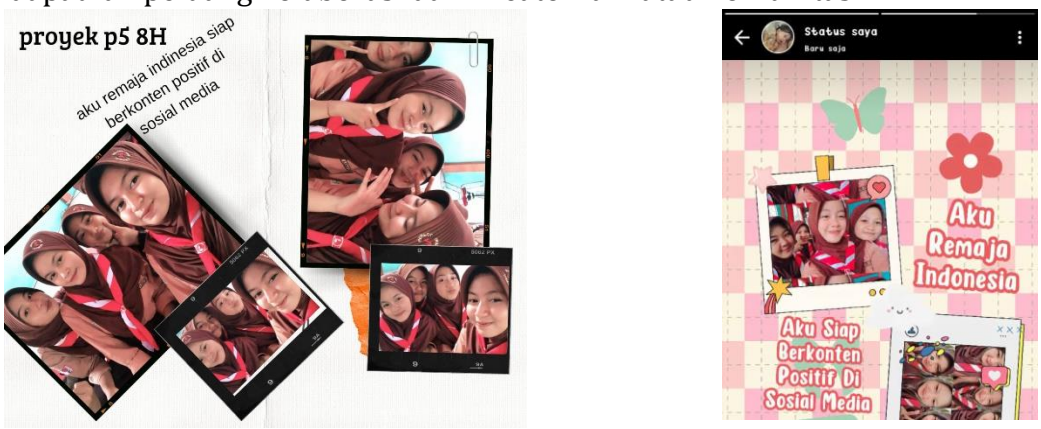
DOI: https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76893
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

guru, terdapat peningkatan kualitas konten yang mereka hasilkan, yang dapat dikategorikan sebagai berikut:

Konten yang dibuat siswa menunjukkan ide-ide yang segar dan inovatif, dengan penggabungan elemen visual, audio, dan narasi yang menarik. Siswa menggunakan tema-tema yang relevan dengan audiens mereka, seperti pendidikan, lingkungan, atau isu sosial yang mereka pedulikan. Siswa lebih memahami cara menyesuaikan gaya dan format konten mereka dengan target audiens.Konten yang dihasilkan memiliki tujuan yang jelas, seperti mengedukasi, menginspirasi, atau menghibur. Penggunaan teknologi seperti aplikasi pengeditan video, desain grafis, dan animasi menjadi lebih optimal. Konten memiliki kualitas audio, visual, dan tata letak yang lebih profesional, seperti pencahayaan yang baik, transisi video yang halus, dan desain yang estetis.

Konten lebih terstruktur dan menyampaikan pesan yang jelas. Informasi yang diberikan siswa cenderung akurat, terpercaya, dan disertai referensi jika diperlukan. Siswa menunjukkan kemampuan menghasilkan konten yang orisinal dan menghindari plagiarisme. Mereka terlihat lebih berhati-hati dalam menggunakan musik, gambar, atau video yang memiliki hak cipta. Banyak konten yang dibuat siswa memiliki nilai edukatif dan sosial, seperti tutorial, tips belajar, atau kampanye kesadaran masyarakat. Konten mereka berkontribusi dalam menyebarkan pesan-pesan positif di media sosial.

Beberapa siswa mulai memahami pentingnya konsistensi branding dengan mempertahankan gaya visual dan tone tertentu dalam konten mereka. Hal ini membuat konten yang mereka hasilkan lebih mudah dikenali dan memiliki daya tarik personal. Konten yang dibuat siswa mendapatkan respons yang baik dari audiens mereka, seperti komentar positif, apresiasi, atau peningkatan jumlah pengikut. Beberapa siswa juga mendapatkan peluang kolaborasi dari kreator lain atau komunitas.



Gambar 9-10. Hasil Konten Siswa setelah mendapatkan Akses Ke Produk Buku dan Pendampingan Guru.
Sumber: Dokumentasi Konten Siswa P5, 2024

4. SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan pentingnya edukasi literasi digital dalam membekali siswa remaja untuk memproduksi konten kreatif yang positif dan bertanggung jawab di era media sosial. Melalui sosialisasi dan pelatihan yang terstruktur, siswa tidak hanya memahami teknik produksi konten, tetapi juga meningkatkan kesadaran etis dan tanggung jawab sosial dalam menggunakan platform digital.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76893
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Edukasi ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan inovasi siswa, sehingga mereka mampu memanfaatkan media sosial sebagai sarana produktif untuk berbagi informasi, membangun personal branding, dan memberikan dampak positif bagi komunitasnya.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan literasi digital berbasis kreativitas memiliki potensi besar untuk membentuk generasi muda sebagai kreator konten yang kompeten, etis, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Untuk keberlanjutan program ini, kolaborasi antara pendidik, sekolah, dan pemangku kepentingan diperlukan guna menciptakan lingkungan belajar yang mendukung transformasi digital di sektor pendidikan.

Disamping itu, dari simpulan ini akhirnya peneliti juga memiliki beberapa pemikiran dalam bentuk himbauan bagi tenaga kependidikan yang bertugas. Diharapkan untuk memberikan momentum acara berkelanjutan apabila ingin para siswa kita selalu mengingat aktivitas ini sebagai budaya baik yang harus terus dilakukan. Karena seperti sebuah nasihat yang disampaikan oleh Bapak Vicky Arief selaku CEO Malang Creative Centre (MCC) kepada anggota komunitas PCN di kegiatan Workshop Pesona Indonesia - Ekonomi Kreatif 2024 bahwa, kita harus menguatkan peran komunitas akademisi, bisnis, pemerintahan setempat, komunitas, media publikasi, dan badan finansial terlebih dahulu, berlanjut ke fase mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM), mengapresiasi kinerja mereka di setiap sektor (pendidikan, bisnis, pemerintahan setempat, sebelum mendapati majunya ekonomi daerah. Makadari itu, jika profesi yang kita jalani hari ini adalah tugas sebagai para guru di instansi sekolah atau bidang pendidikan, alhasil ranah tugas kita adalah mempersiapkan generasi muda untuk nantinya berperan aktif menjadi representasi wajah komunitas-masyarakat yang kuat dengan segala kearifan lokalnya di wilayah daerah.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis dengan ini menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan yang terkait dengan penerbitan artikel ini, baik secara pribadi, profesional, maupun finansial. Penulis memastikan bahwa semua data, informasi, dan analisis yang disajikan dalam artikel ini adalah hasil penelitian yang objektif dan tidak dipengaruhi oleh kepentingan pihak manapun. Selain itu, penulis juga menegaskan bahwa naskah artikel ini sepenuhnya bebas dari plagiarisme, dan telah disusun dengan mematuhi standar etika akademik yang berlaku. Seluruh referensi yang digunakan dalam penulisan artikel ini telah dicantumkan dengan jelas dan sesuai dengan ketentuan yang berlaku, serta tidak ada bagian dari artikel ini yang disalin atau diadaptasi tanpa memberikan pengakuan yang tepat terhadap sumber aslinya.

6. REFERENSI

Anggelia, S. F., Nur, Y., & Sadiah, T. L. (2024). ANALISIS KEGIATAN PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) PADA KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4668-4676.

Arianto, B. (2021). Dampak Media Sosial Bagi Perubahan Perilaku Generasi Muda di Masa Pandemi Covid-19. *JSPG: Journal of Social Politics and Governance*, 118-132.

Dwi, A. (2024). *Laporan Digital Nasional.* Hoosuite.

Melati, P. D., Rini, E. P., Musyaiyadah, & Firman. (2024). Implementasi Projek Penguatan

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76893
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781

Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam Kurikukulum Merdeka di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2808 - 2819.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). *SAGE Publications*.

Riyanto, A. D. (2024, Februari 21). *Hootsuite (We are Social): Data Digital Indonesia 2024*. Retrieved from andi.link: https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-indonesia-2024/

Setyawati, S. (2018, November 10). *Mengoptimalkan Peran Guru dalam Proses Pembelajaran*. Retrieved from SMP NEGERI 2 KALIBAWANG: https://smpn2kalibawang.sch.id/read/6/mengoptimalkan-peran-guru-dalam-proses-pembelajaran

Valentina, A. (2024). *Gaya Hidup Siswa Bersama Gawai.*

Waldopo, W. (2011). Analisis Kebutuhan Terhadap Program Multi Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran. 17(2). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 244-253.

Widiastuti, S., Harun, H., Cholimah, N., & Tjiptasari, F. (2024). Implementasi Nilai Karakter melalui Pembelajaran Proyek untuk Anak Usia Dini pada Kurikulum Merdeka 9(1). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 85 - 109.

DOI: https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76893
P-ISSN 0852-1190 E-ISSN 2502-0781