KOMUNITA
Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat
https://journal.pelitanusa.or.id/index.php/komunita
DOI: 10.60004/komunita.v5i4.912

Vol. 5, No. 4 November, 2026
e-ISSN: 2829-1972
pp. 1937-1944

Pelatihan Penggunaan Media Sosial Secara Produktif dalam Meningkatkan Digital Skills Siswa di SMAN 1 Kecamatan Mulak Ulu Kabupaten Lahat

[1]Melisa Ariani Putri, [2]Nia Meitisari, [3]M. Shalahuddin, [4]Rahellia Panjaitan

[1,2,3,4]Fakultas Ekonomi, Universitas Sriwijaya, Indonesia

melisaputri@fe.unsri.ac.id

Article Info

Article History
Received: 3th July 2026
Revised: 1th November 2026
Published: 13th November 2026

Keywords:
digital literacy, social media skills, content creation, productive social media

Abstract

The rapid growth of social media use among adolescents has not been accompanied by adequate digital literacy skills. This community service program aimed to improve students' digital skills through productive social media training at SMAN 1 Mulak Ulu, Lahat Regency. The program was conducted over two days (total 8 hours of lessons) involving 25 students selected via purposive sampling, utilizing a structured training approach consisting of theoretical instruction, hands-on practice and demonstrations, intensive mentoring, and evaluation. The training covered digital literacy, digital ethics and safety, personal branding, and creative content development using Canva and CapCut. Program effectiveness was evaluated through cognitive tests (20 multiple-choice questions), direct observation, and digital content assessment using a Likert-scale objective rubric. The results demonstrated a statistically significant improvement in students' understanding ($p < 0.001$), as reflected in the increase in the average score from 69.2 on the pre-test to 90.0 on the post-test, yielding an N-Gain score of 0.67 (moderate-to-high category). In addition, 88% of participants successfully produced educational posters and short videos that met standards of visual quality, educational value, and digital ethics, with an average product score of 88.4%. To ensure long-term program sustainability, a School Social Media Community was established as a platform for peer-learning and continuous positive content creation. This program proved effective in fostering a culture of creative, productive, and responsible social media use within the school environment.

Informasi Artikel

Sejarah Artikel
Diterima: 3 Juli 2026
Direvisi: 1 November 2026
Dipublikasi: 13 November 2026

Kata kunci
Literasi digital; media sosial skills, pembuatan konten; media sosial produktif

Abstrak

Perkembangan media sosial yang pesat di kalangan remaja belum sepenuhnya diimbangi dengan kemampuan literasi digital yang memadai. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan digital skills siswa melalui pelatihan penggunaan media sosial secara produktif di SMAN 1 Kecamatan Mulak Ulu, Kabupaten Lahat. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari (total 8 jam pelajaran) kepada 25 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling, menggunakan metode pelatihan terstruktur yang meliputi penyampaian materi, praktik dan demonstrasi, pendampingan intensif, serta evaluasi. Materi pelatihan mencakup literasi digital, etika dan keamanan digital, personal branding, serta pembuatan konten kreatif menggunakan aplikasi Canva dan CapCut. Evaluasi dilakukan melalui tes kognitif (20 butir soal), observasi, dan penilaian produk konten menggunakan rubrik objektif berskala Likert. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta yang signifikan secara statistik ($p < 0,001$), dengan kenaikan nilai rata-rata dari 69,2 pada pre-test menjadi 90,0 pada post-test serta skor N-Gain sebesar 0,67 (kategori sedang menuju tinggi). Selain itu, sebanyak 88% peserta berhasil menghasilkan poster

edukatif dan video pendek yang memenuhi standar kelayakan visual, pesan edukatif, dan etika digital dengan rata-rata skor produk mencapai 88,4%. Sebagai upaya keberlanjutan program (sustainability plan), dibentuk Komunitas Media Sosial Sekolah sebagai wadah peer-learning dan pengisian konten positif secara berkala. Program ini terbukti efektif dalam membangun budaya penggunaan media sosial yang kreatif, produktif, dan bertanggung jawab di lingkungan sekolah.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam lima tahun terakhir menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan media sosial oleh remaja. Laporan Digital 2024 menunjukkan bahwa lebih dari 95% remaja Indonesia menggunakan media sosial setiap hari, dengan durasi rata-rata lebih dari tiga jam per hari (We Are Social & Meltwater, 2024). Media sosial telah menjadi bagian dari gaya hidup siswa sebagai sarana komunikasi, hiburan, maupun eksplorasi identitas diri. Namun, pola penggunaan tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan kompetensi digital yang memadai, terutama kemampuan berpikir kritis, literasi informasi, dan etika digital.

Literasi digital kini dipahami sebagai kemampuan multidimensional yang mencakup keterampilan teknis, kognitif, sosial, dan etis dalam memanfaatkan teknologi (Ng, 2021). Siswa tidak hanya dituntut untuk mampu mengoperasikan perangkat, tetapi juga memahami konteks, mengevaluasi informasi, serta memproduksi konten yang bertanggung jawab. UNESCO (2023) menegaskan bahwa literasi digital di kalangan pelajar harus diarahkan pada kemampuan mencipta (creative production), partisipasi bermakna, dan keamanan digital untuk menghadapi kompleksitas ruang siber.

Kondisi ini relevan dengan temuan awal di SMAN 1 Kecamatan Mulak Ulu, Kabupaten Lahat, di mana siswa terlihat aktif menggunakan media sosial namun sebagian besar masih dalam konteks konsumtif. Aktivitas yang dominan adalah hiburan, mengikuti tren viral, dan interaksi sosial sederhana. Minimnya pengetahuan tentang verifikasi informasi, pengaturan privasi, dan pembuatan konten edukatif menunjukkan adanya kesenjangan antara intensitas penggunaan dan keterampilan digital yang seharusnya dimiliki siswa. Penelitian terbaru juga menegaskan bahwa remaja merupakan kelompok yang rentan terhadap misinformasi, paparan konten negatif, dan risiko jejak digital jangka panjang (Brough et al., 2020; Azzahra & Wijaya, 2022; Weigle & Shafi, 2024).

Pelatihan penggunaan media sosial secara produktif menjadi salah satu bentuk intervensi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan digital siswa. Program pelatihan yang menggabungkan teori, demonstrasi, dan praktik terbukti mampu meningkatkan engagement, kreativitas, serta kompetensi siswa dalam memanfaatkan teknologi secara positif (Johnson, 2017; Cortés-Ramos et al., 2021; My et al., 2023; Putri & Santoso, 2023). Selain itu, kemampuan membuat konten (seperti video pendek, poster digital, dan narasi edukatif) juga menjadi bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang meliputi kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemikiran kritis (4C).

Berbeda dengan program PKM literasi digital pada umumnya yang cenderung berfokus pada penyuluhan teori satu arah atau pelatihan teknis desain semata tanpa pendampingan intensif, kegiatan pengabdian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) melalui pendekatan terintegrasi End-to-End Digital Skill Building. Kebaruan program ini terletak pada penggabungan pelatihan teknis pembuatan konten (Canva dan CapCut) dengan penguatan etika serta keamanan digital, yang dilanjutkan dengan pembentukan *Social Media Community* sebagai wadah *peer-learning* dan pengisian konten positif pada media resmi sekolah secara berkelanjutan.

Pelatihan di SMAN 1 Mulak Ulu tidak hanya difokuskan pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya etika digital, keamanan akun, dan tanggung jawab dalam berinteraksi secara daring. Hal ini sejalan dengan rekomendasi literatur terbaru yang menekankan bahwa pembelajaran literasi digital harus berorientasi pada pembentukan perilaku digital yang aman dan bijak (Cybersecurity Indonesia, 2023).

Sebagai upaya keberlanjutan, program ini juga menginisiasi pembentukan Komunitas Media Sosial Sekolah yang berfungsi sebagai ruang praktik berkelanjutan, wadah kolaborasi, serta pusat literasi digital di sekolah. Pendekatan komunitas ini terbukti efektif dalam memperkuat praktik literasi digital jangka panjang, terutama melalui model pembelajaran sebaya (*peer learning*) yang lebih mudah diterima oleh siswa (Rahmawati & Hasibuan, 2022). Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan jangka pendek, tetapi juga membangun ekosistem digital yang sehat dan produktif di lingkungan SMAN 1 Kecamatan Mulak Ulu.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan terstruktur yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu pelatihan teori, praktik dan demonstrasi, pendampingan, serta evaluasi. Seluruh rangkaian kegiatan dilakukan secara tatap muka di SMAN 1 Kecamatan Mulak Ulu, Kabupaten Lahat, dengan total durasi pelaksanaan selama 2 hari (8 jam pelajaran, @45 menit per sesi, total 360 menit) untuk memastikan ketercapaian kompetensi secara komprehensif.

Sasaran kegiatan ini adalah siswa SMAN 1 Kecamatan Mulak Ulu sebanyak 25 orang. Teknik penentuan sampel menggunakan metode purposive sampling dengan kriteria inklusi: (1) siswa aktif kelas X dan XI, (2) memiliki dan aktif menggunakan minimal satu akun media sosial (Instagram, TikTok, atau YouTube), serta (3) memiliki komitmen untuk mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dan bersedia menjadi pengurus awal Komunitas Media Sosial Sekolah.

a. Pelatihan Teori

Tahap pertama dilaksanakan pada hari pertama (2 jam pelajaran) yang bertujuan memberikan pemahaman dasar mengenai literasi digital dan pemanfaatan media sosial yang produktif. Materi teori disampaikan melalui metode ceramah interaktif dan diskusi kelas. Pokok materi meliputi:

- Literasi Digital, Etika, dan Keamanan
  Mencakup keamanan digital, etika bermedia sosial, pengelolaan jejak digital, serta teknik verifikasi informasi untuk mengidentifikasi hoaks dan misinformasi. Peserta diajarkan prinsip dasar tanggung jawab digital, perlindungan privasi akun, serta identifikasi sumber informasi yang kredibel.
- Personal Branding dan Edukasi
  Pemanfaatan platform populer (Instagram, TikTok, YouTube) untuk menampilkan prestasi, karya kreatif, dan aktivitas positif. Materi ini membantu siswa memahami bahwa media sosial dapat dikembangkan menjadi portofolio digital yang bermanfaat untuk pendidikan tinggi dan karier masa depan.

b. Praktik dan Demonstrasi

Tahap kedua berfokus pada pengembangan keterampilan teknis siswa dalam memproduksi konten digital secara mandiri (total 3 jam pelajaran). Sesi praktik dilakukan secara langsung dengan bimbingan instruktur, mencakup:

- Desain Visual dengan Canva

Pembuatan poster edukatif, infografis sederhana, dan sampul konten visual. Peserta mempelajari tata letak (*layout*), hirarki visual, pemilihan nada warna (*color palette*), serta keterbacaan tipografi.

- Produksi video dengan CapCut
  Editing video pendek edukatif mencakup pemotongan klip (*trimming*), penyelarasan audio/musik, penambahan *subtitel/caption*, transisi visual, serta penyusunan *storyboard* sederhana.

c. Pendampingan

Setelah penyampaian teori dan praktik dasar, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan intensif secara individual maupun kelompok kecil (1,5 jam pelajaran). Model pendampingan ini meliputi:

- Bimbingan Teknis Langsung
  Instruktur dan tim pengabdi membantu siswa mengatasi kendala teknis editing, penyesuaian elemen visual, sinkronisasi audio, serta pengoptimalan resolusi ekspor konten.
- Umpan Balik (*Feedback*)
  Evaluasi berkala terhadap draf konten siswa dari aspek kejelasan narasi, estetika visual, dan ketepatan pesan edukatif sebelum konten final dipublikasikan.

d. Evaluasi dan Analisis Data

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan program, peningkatan kognitif, serta kualitas produk digital yang dihasilkan peserta:

- Pengukuran Kognitif (Pre-test dan Post-test)
  Peningkatan pengetahuan diukur menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal (skor 0–100) yang mencakup indikator: literasi informasi & hoaks (5 soal), keamanan & privasi digital (5 soal), etika & jejak digital (5 soal), serta konsep dasar content creation & personal branding (5 soal).
- Evaluasi Produk Konten (Rubrik Penilaian)
  Evaluasi terhadap produk konten berupa poster edukatif Canva dan video pendek CapCut dilakukan secara terukur menggunakan rubrik penilaian berskala Likert 1–4 untuk menjaga objektivitas hasil penilaian. Penilaian mencakup empat dimensi utama dengan pembobotan proporsional, yaitu kesesuaian pesan edukatif (30%), estetika dan komposisi visual (30%), keterampilan teknis editing (20%), serta kepatuhan pada etika digital dan hak cipta (20%). Hasil akumulasi skor tersebut kemudian dikategorikan ke dalam tingkat kelayakan karya sebagai indikator utama ketercapaian keterampilan teknis siswa.
- Teknik Analisis Data
  Data kognitif (*pre-test dan post-test*) dianalisis secara statistik kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata (*mean*) dan persentase peningkatan. Efektivitas pelatihan diukur menggunakan uji beda parametrik (*Paired Sample t-Test*) untuk menguji signifikansi perubahan skor sebelum dan sesudah intervensi, serta perhitungan skor Normalized Gain (*N-Gain*) untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan pengetahuan peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan media sosial secara produktif di SMAN 1 Kecamatan Mulak Ulu diikuti oleh 25 siswa kelas X dan XI yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan aktif dalam setiap sesi, baik pada tahap penyampaian teori maupun praktik

langsung. Tingginya partisipasi ini mencerminkan bahwa materi yang diberikan memiliki relevansi tinggi dengan kebutuhan siswa, serta sesuai dengan karakteristik mereka sebagai generasi digital (*digital natives*) yang merupakan pengguna aktif media sosial sehari-hari. Antusiasme tersebut terlihat dari interaksi dua arah, banyaknya pertanyaan kritis seputar privasi akun, serta inisiatif mandiri siswa dalam mengeksplorasi fitur-fitur lanjutan pada aplikasi yang diperkenalkan.



Gambar 1. Suasana Penyampaian Materi Teori dan Interaksi Dua Arah Terkait Literasi Digital dan Etika Media Sosial Bersama Peserta Didik di SMAN 1 Mulak Ulu

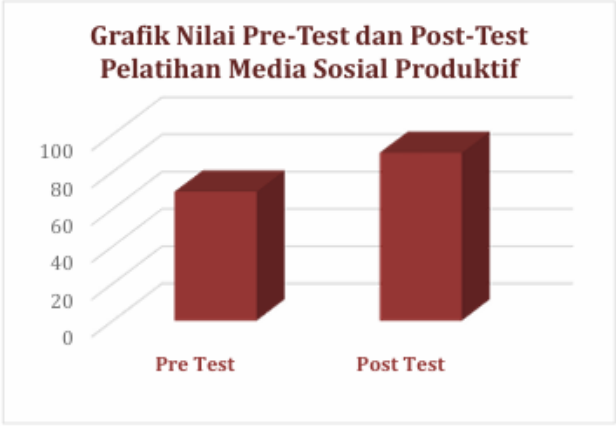
Dalam sesi praktik, siswa dibimbing untuk memproduksi konten digital secara mandiri menggunakan perangkat gawai masing-masing dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan CapCut. Pada sesi desain visual menggunakan Canva, peserta berhasil merancang poster edukatif dan sampul konten visual dengan komposisi warna, pemilihan tipografi, serta tata letak (*layout*) yang memenuhi prinsip estetika dasar. Sementara itu, pada sesi produksi dan editing video menggunakan CapCut, siswa mampu melakukan pemotongan klip (*trimming*), penyisipan transisi, pengaturan audio, serta penyelarasan teks dan visual secara runtut. Keberhasilan penguasaan keterampilan teknis ini membuktikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis demonstrasi dan praktik langsung terbukti efektif dalam mentransfer pengetahuan praktis kepada peserta didik.



Gambar 2. Pendampingan Intensif oleh Instruktur kepada Siswa dalam Proses Praktik Pembuatan Desain Poster Edukatif dan Editing Video Pendek Menggunakan Gawai

Aspek peningkatan pemahaman kognitif peserta dievaluasi secara kuantitatif melalui perbandingan skor pre-test dan post-test. Sebelum pelatihan diberikan, nilai rata-rata pre-test siswa adalah 69,2 (dengan simpangan baku / *standard deviation* sebesar 8,4 dan rentang nilai 55–85), yang menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta mengenai literasi digital, etika, dan pemanfaatan media sosial secara produktif masih berada pada kategori sedang. Setelah

mengikuti seluruh rangkaian pelatihan, pendampingan, dan evaluasi, nilai rata-rata post-test meningkat signifikan menjadi 90,0 (dengan simpangan baku yang menyempit menjadi 4,5 dan rentang nilai 80–100). Analisis statistik menggunakan uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai $p < 0{,}001$, yang mengonfirmasi bahwa peningkatan pemahaman tersebut signifikan secara statistik. Selain itu, perhitungan skor *Normalized Gain* (N-Gain) menghasilkan nilai sebesar 0,67, yang dikategorikan dalam tingkat efektivitas sedang menuju tinggi.



Grafik 1. Perbandingan Skor Rata-rata Pre-test dan Post-test Peserta Pelatihan

Peningkatan kognitif dan keterampilan teknis yang signifikan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial dan model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana peserta tidak hanya mendengarkan teori, tetapi langsung mempraktikkan konsep ke dalam bentuk nyata. Temuan ini sejalan dengan hasil riset Johnson (2017) yang menyatakan bahwa edukasi personal branding dan literasi digital secara terstruktur mampu mengubah orientasi remaja dari pengguna pasif menjadi kreator konten yang bertanggung jawab. Lebih lanjut, keberhasilan integrasi antara teori dan praktik langsung ini memperkuat temuan Cortés-Ramos et al. (2021) serta Putri & Santoso (2023), yang menegaskan bahwa pelatihan konten digital berbasis pendampingan intensif mampu meningkatkan *engagement*, kreativitas, serta kompetensi teknologi siswa secara optimal di lingkungan sekolah.

Selain peningkatan kognitif, evaluasi terhadap produk konten digital yang dinilai menggunakan rubrik objektif berskala Likert 1–4 menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Berdasarkan empat dimensi penilaian—kesesuaian pesan edukatif (bobot 30%), estetika visual (bobot 30%), keterampilan teknis editing (bobot 20%), serta etika digital dan hak cipta (bobot 20%)—rata-rata skor keseluruhan karya siswa mencapai 88,4% (kategori Sangat Layak). Sebagian besar peserta mampu menghasilkan poster edukatif dan video pendek yang memuat pesan moral positif, menghindari unsur plagiarisme, serta menggunakan aset visual yang bersih dari unsur SARA. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil membangun kesadaran siswa akan pentingnya membangun rekam jejak digital yang positif (*positive digital footprint*).



Gambar 3. Proses Diskusi Kelompok dan Peninjauan Hasil Karya Digital Peserta Berupa Poster Edukatif dan Video Pendek Bertema Literasi Digital

Meskipun kegiatan secara keseluruhan berjalan dengan sukses dan mencapai target luaran yang diharapkan, tim pengabdi mencatat beberapa kendala di lapangan selama pelaksanaan pelatihan berlangsung. Kendala utama yang dihadapi meliputi keterbatasan spesifikasi perangkat gawai (ponsel pintar) milik beberapa siswa yang menyebabkan proses rendering video berdurasi agak lama, keterbatasan kuota internet mandiri, serta fluktuasi kestabilan sinyal internet di lokasi sekolah. Kendala teknis tersebut berhasil diatasi melalui strategi penyediaan titik tethering cadangan oleh tim pengabdi, optimalisasi penggunaan templat aplikasi yang ramah penyimpanan ringan, serta pendampingan kelompok secara bergantian. Pengalaman dan dokumentasi kendala ini menjadi catatan penting untuk perbaikan desain program intervensi digital serupa di masa mendatang.

Sebagai bentuk respons atas kebutuhan keberlanjutan program (*sustainability plan*), kegiatan ini menginisiasi pembentukan Komunitas Media Sosial Sekolah di SMAN 1 Mulak Ulu. Guna memastikan komunitas ini tidak sekadar menjadi formalitas seremonial, telah dirumuskan indikator keberhasilan dan mekanisme monitoring berkala. Indikator keberhasilan jangka pendek meliputi keaktifan komunitas memproduksi minimal 2 konten edukatif per bulan untuk diunggah ke akun resmi sekolah, sedangkan indikator jangka panjang adalah terbentuknya budaya literasi digital mandiri. Mekanisme monitoring dilakukan melalui evaluasi daring bulanan yang dikoordinasikan oleh guru pembina TIK/OSIS sekolah bersama perwakilan tim pengabdi Universitas Sriwijaya. Pendekatan berbasis komunitas dan pembelajaran sebaya (*peer-learning*) ini terbukti efektif dalam menjaga kontinuitas literasi digital, sebagaimana ditekankan oleh Rahmawati & Hasibuan (2022). Dengan demikian, program pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak instan berjangka pendek, tetapi juga berhasil merintis ekosistem digital sekolah yang mandiri, kreatif, dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital dan keterampilan teknis siswa SMAN 1 Kecamatan Mulak Ulu dalam memanfaatkan media sosial secara produktif. Secara kognitif, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai literasi digital, etika, dan keamanan siber, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 69,2 pada pre-test menjadi 90,0 pada post-test ($p < 0,001$) dengan tingkat efektivitas N-Gain sebesar 0,67 (kategori sedang menuju tinggi). Secara psikomotorik, sebanyak 88% peserta secara mandiri mampu memproduksi poster edukatif berbasis Canva dan video pendek berbasis CapCut yang memenuhi kriteria kelayakan pesan, estetika visual, dan etika digital dengan rata-rata skor produk sebesar 88,4%.

Implikasi praktis dari program ini bagi SMAN 1 Mulak Ulu adalah terbentuknya Komunitas Media Sosial Sekolah sebagai wadah peer-learning dan pengisian konten positif pada media resmi sekolah yang didampingi oleh pembina TIK/OSIS. Keberadaan komunitas ini menjadi sarana konkrit dalam mentransformasi perilaku digital siswa dari konsumen pasif menjadi pembuat konten (*content creator*) yang bertanggung jawab. Untuk program pengabdian kepada masyarakat (PKM) selanjutnya, direkomendasikan untuk: Memperluas cakupan intervensi dengan materi tingkat lanjut seperti *copywriting*, monetisasi konten kreatif, serta literasi *Artificial Intelligence* (AI); Mengatasi kendala infrastruktur melalui penyediaan dukungan perangkat lunak/spesifikasi gawai yang lebih memadai dan optimalisasi jaringan internet selama sesi praktik serta Melakukan studi evaluasi dampak jangka panjang (*impact assessment*) terhadap konsistensi keaktifan Komunitas Media Sosial Sekolah dalam kurun waktu 6 hingga 12 bulan mendatang.

PENGHARGAAN

Kegiatan ini dibiayai oleh Anggaran DIPA Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2025, sesuai SK Rektor Nomor: 0014/UN9/SK.LPPM.PM/2025 tanggal 17 September 2025 dengan Nomor Kontrak: 0024.002/UN9/SB3.LPPM.PM/2025. Kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Sriwijaya, Kepala Sekolah, Guru, dan peserta pelatihan SMA Negeri 1 Mulak Ulu atas dukungan dan kerja samanya dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Azzahra, N. F., & Wijaya, M. (2022). Digital Vulnerability Among Indonesian Teenagers: Challenges of Misinformation and Online Safety. *Journal of Youth Digital Behavior*, 5(2), 88–102.

Brough, M., Literat, I., & Ikin, A. (2020). "Good Social Media?": Underrepresented Youth Perspectives on The Ethical and Equitable Design of Social Media Platforms. *Social Media and Society*, 6(2), 1–10. https://doi.org/10.1177/2056305120928488

Cortés-Ramos, A., Torrecilla García, J. A., Landa-Blanco, M., Poleo Gutiérrez, F. J., & Castilla Mesa, M. T. (2021). Activism and Social Media: Youth Participation and Communication. *Sustainability*, 13(18), Article 10485. https://doi.org/10.3390/su131810485

Cybersecurity Indonesia. (2023). *Laporan Nasional Keamanan Siber dan Literasi Digital 2023*. Badan Siber dan Sandi Negara.

Johnson, K. M. (2017). The Importance of Personal Branding In Social Media: Educating Students To Create and Manage Their Personal Brand. *International Journal of Education and Social Science*, 4(1), 21–28.

My, N. T. H., Son, T. L., Duong, N. T. T., Giang, V. T. H., & Chi, N. T. K. (2023). Building Personal Branding: The Impact of Self-Expression, Social Interaction, and Personal Value. *VNU University of Economics and Business Journal*, 3(4), 88–100.

Ng, W. (2021). Digital Literacy: Conceptual Frameworks and Implications for Learning. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3171–3190. https://doi.org/10.1007/s10639-020-10412-3

Putri, D. K., & Santoso, R. (2023). Enhancing Student Creativity Through Digital Content Training in Secondary Schools. *Journal of Educational Innovation*, 12(1), 45–59.

Rahmawati, S., & Hasibuan, A. (2022). Peer-Learning Communities for Sustainable Digital Literacy in Schools. *Indonesian Journal of Digital Education*, 4(3), 101–115.

UNESCO. (2023). *Digital literacy for life and work: Framework and guidelines*. UNESCO Publishing.

We Are Social, & Meltwater. (2024). Digital 2024: *Indonesia report*. We Are Social.

Weigle, P. E., & Shafi, R. M. (2024). Social Media And Youth Mental Health. *Current Psychiatry Reports*, 26(1), 1–8. https://doi.org/10.1007/s11920-023-01448-5