



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jalan Raya Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya 60294

Telepon : 031-8781400 Faksimile : 031-8781400

Laman : www.lppm.upnjatim.ac.id email: lppmupnjatim88@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : ST/ 407 /UN.63.8/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Ir. Rossyda Priyadarshini, M.P
NIP : 19670319 199103 2001
Jabatan : Sekretaris LPPM UPN "Veteran" Jawa Timur

Menugaskan Dosen Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur tersebut dibawah ini :

No.	Nama	NIDN	Progdi	Keterangan
1.	Drs. Saifuddin Zuhri, M.Si.	197006122021211002	Ilmu Komunikasi	Penulis ke 1
2.	Syifa Syarifah Alamiyah, S.Sos., M.Communi	3 840310 0299 1	Ilmu Komunikasi	Penulis ke 2
3.	Dr. Zainal Abidin Achmad, S.Sos., M.Si.,M.Ed	3 7305 99 0170 1	Ilmu Komunikasi	Penulis ke 3

Untuk melaksanakan kegiatan Pembuatan Modul Pengabdian kepada Masyarakat dengan Judul :

"SOCIAL MEDIA AND IT'S IMPACT"

Setelah melakukan kegiatan membuat laporan tertulis/memberikan dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan kepada Ketua LPPM

Demikian Surat Tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Surabaya, 06 Juni 2022

An. Ketua LPPM
Sekretaris



Dr. Ir. Rossyda Priyadarshini, M.P.
NIP. 196770310 199103 2001

Tembusan :
- Arsip

MODUL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SOCIAL MEDIA AND IT'S IMPACT



Drs. Saifuddin Zuhri, M.Si (Ilmu Komunikasi, 0712067001)
Syifa Syarifah A. S.Sos., M.Commun. (Ilmu Komunikasi, 0724038403)
Dr. Zainal Abidin A., M.Si., M.Ed. (Ilmu Komunikasi, 0719057301)

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA
2022

MODUL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SOCIAL MEDIA AND ITS IMPACT



Drs. Saifuddin Zuhri, M.Si (Ilmu Komunikasi, 0712067001)
Syifa Syarifah A. S.Sos., M.Comm. (Ilmu Komunikasi, 0724038403)
Dr. Zainal Abidin A., M.Si., M.Ed. (Ilmu Komunikasi, 0719057301)

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
“VETERAN” JAWA TIMUR
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Modul : Social Media and Its Impact
2. Pemanfaatan Ipteks : Teknologi Informasi Komunikasi
3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Drs. Saifuddin Zuhri, M.Si
 - b. NIDN : 0712067001
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Program Studi : Ilmu Komunikasi
 - e. Nomor HP : 085645419296
 - f. Alamat Email : saifuddin_zuhri.ilkom@upnjatim.ac.id
4. Lokasi Kegiatan : SMP YIMI "Full Day School", Gresik
5. Anggota :
 - a. Nama : Syifa Syarifah A. M.Commun
 - NIDN : 0724038403
 - b. Nama : Dr. Zainal Abidin A., M.Si., S.Sos., M.Ed
 - NIDN : 0719057301

Surabaya, 20 Mei 2022



DR. DRS. Ec. Cendut Sukarno, M.S., CHRA.
NIP.19590701 198703 1001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Ketua Pelaksana

Dr. Saifuddin Zuhri, M.Si.
NDN 0712067001



Ka. LIPM

Septyany Wuryandari, MP.
NIP. 19860110 2006144992032001

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga laporan pengabdian masyarakat mengenai Social Media and Its Impact bagi peserta didik di SMP YIMI “Full Day School” dapat selesai tepat waktu. Terima kasih kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SMP YIMI “Full Day School” karena telah memberikan kesempatan untuk melakukan sosialisasi kepada peserta didik SMP YIMI “Full Day School”.

Tujuan dari pembuatan laporan ini adalah untuk memberikan gambaran tentang pelaksanaan kegiatan serta sebagai bentuk pertanggungjawaban penulis selaku mahasiswamata kuliah Public Speaking kepada dosen pengampu mata kuliah bahwa sosialisasi telah selesai dilaksanakan.

Penulis berharap laporan kegiatan ini dapat menjadi bahan evaluasi dan tolak ukur dalam pelaksanaan berbagai sosialisasi ke depannya dan menjadi bahan pengetahuan dari materi yang telah penulis berikan. Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak luput dari kekurangan sehingga saran beserta kritik yang membangun sangat diharapkan.

Surabaya, 12 April 2022

Drs. Saifuddin Zuhri, M.Si

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
2. PELAKSANA	
2.2. Urgensi	3
2.3 Tujuan	4
2.4 Sasaran	4
3. HASIL dan PEMBAHASAN	
3.1 Instagram	5
3.2 Media Sosial	9
3.3 Manfaat media sosial untuk Remaja	16
3.4 Dampak positif dan Negatif	22
3.5 Etika menggunakan media Sosial bagi Remaja	25
4 PENUTUP	28
Daftar Pustaka	30

Lampiran	31
----------------	----

KEGIATAN SOSIALISASI “SOCIAL MEDIA AND ITS IMPACT” DI SMP YIMI “FULL DAY SCHOOL” GRESIK

Drs. Saifuddin Zuhri, M.Si, Syifa Syarifah Alamiyah, S.Sos.
M.Commun., Dr. Zainal Abidin A., S.Sos., M.Si., M.Ed.

e-mail:saifuddin_zuhri.ilkom@upnjatim.ac.id

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang sangat pesat. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan internet sebagai alat komunikasi utama yang diminati masyarakat. Hal inilah yang melatarbelakangi transformasi teknologi komunikasi dari tradisional ke modern dan serba digital. Setelah internet mulai dapat diakses melalui telepon seluler, penggunaan media internet sebagai sarana komunikasi menjadi semakin cepat, bahkan istilah *smartphone* pun muncul. Dengan hadirnya *smartphone*, fasilitas komunikasi yang diberikan semakin beragam, antara lain fasilitas SMS, MMS, chat, email, browsing, dan media sosial.

Menurut Nasrullah (2015), media sosial adalah media di Internet yang memungkinkan pengguna untuk mewakili diri mereka sendiri dan berinteraksi, berkolaborasi, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, sehingga membentuk ikatan sosial virtual. Di media sosial, makna merujuk pada sosial memiliki tiga bentuk, yaitu pengenalan (*cognition*), komunikasi

(communicate) dan kerjasama (cooperation). Tidak dapat disangkal, pada saat itu Media sosial ini telah menjadi cara baru Komunitas dalam komunikasi. masalah ini memengaruhi semua aspek kehidupan terdapat. Keberadaan media sosial telah berdampak sangat signifikan dalam cara komunikasi.

Pasca diberlakukannya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level 4 sesuai dengan Inmendagri No. 24 Tahun 2021 mengatur tentang penerapan PPKM Level 4 dan 3 di Wilayah Jawa dan Bali yang mengharuskan kegiatan di masyarakat terdapat pemberlakuan pembatasan mobilisasi masyarakat yang dilarang untuk berpegian luar kota, membatasi jam operasi fasilitas umum, diberlakukan disebabkan semakin banyaknya kasus positif Covid-19 dengan varian baru yang semakin tidak terkendali. Kasus positif Covid-19 semakin melonjak dikarenakan mobilitas masyarakat yang kurang mematuhi protokol kesehatan. Oleh karena itu perlu adanya pemberlakuan PPKM se-Jawa Bali untuk mengendalikan mobilitas masyarakat.

Penggunaan aplikasi internet untuk pemasaran produk usaha kecil menengah sangat efektif. Terlebih dalam kondisi PPKM level 4 saat ini. Pemanfaatan media sosial sangat berpengaruh besar terhadap pemasaran produk opak gambir dan promosi kampung wisata edukasi.

Tentu banyaknya pengguna media sosial di Indonesia membuka peluang untuk mengoptimalkan keberadaan media sosial sebagai media komunikasi, sehingga menimbulkan pertanyaan bagaimana pemanfaatan media sosial untuk berkomunikasi secara efektif di masyarakat, baik dalam bidang pemasaran, politik dan belajar. Maka pengertian-pengertian dan dampak dari media sosial itulah yang akan di bahas pada modul ini.

2. Pelaksanaan

2.2 Urgensi

Urgensi dari modul pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan edukasi mengenai media sosial dan dampaknya bagi remaja kepada peserta didik SMP YIMI “Full Day School”.

2.2. Tujuan

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan dari kegiatan ini adalah untuk:

1. Mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi khususnya pengabdian pada masyarakat.
2. Mengenalkan UPN “Veteran” Jawa Timur khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Mengedukasi peserta didik SMP YIMI “Full Day School” mengenai media sosial dan dampaknya.

4. Memenuhi tugas mata kuliah Public Speaking.

2.3. Sasaran

Sasaran pengabdian kami yaitu peserta didik kelas 8 SMP YIMI “Full Day School” Kecamatan Gresik, Kabupaten Gresik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Instagram dan Web Design

A. Instagram

Instagram merupakan sosial media yang muncul pada 6 Oktober tahun 2010, instagram sendiri merupakan aplikasi media sosial untuk berbagi foto dan video, didalamnya terdapat beberapa fitur seperti pengambilan foto, perekaman video, berbagai filter secara digital, dan mengedit foto sesuai dengan keinginan pengguna sehingga terlihat menarik dan memikat pengguna lainnya, untuk mengikuti menggunakan instagram.

Pada tanggal 9 April 2012 instagram resmi di ambil alih oleh facebook sebagai pengembangnya, dan perkembangan instagram sendiri begitu pesat hingga sekarang. Penggunaan instagram di Indonesia menurut We Are Social berada pada nomor 4 pengguna terbanyak yaitu sejumlah 79% dari jumlah populasi. Pada penelitian dalam instagram efektif digunakan dengan didukung oleh kekuatan Word of Mouth dalam melakukan promosi dan memengaruhi konsumen memutuskan pembelian (Khairani et al., 2018).

Program Sekolah melakukan berbagai cara untuk melakukan perubahan ,maka dari itu banyak SMP YIMI yang mulai mengalihkan strategi pemasaran yang semula pendidikan berbasis offline menjadi online yaitu menggunakan dan memanfaatkan media masa, seperti Whatssapp, Facebook, Youtube, Website, Instagram dan Market Place

B. Web Design

Di era globalisasi perkembangan teknologi begitu pesat, dimana membawa pengaruh yang begitu besar dalam berbagai bidang, khususnya pada bidang usaha. Pengusaha memerlukan bantuan suatu system yang lebih maju untuk menanggapi kebutuhan pada era Revolusi Industri, yang mana semuanya serba digital, selain biaya dan tenaga lebih murah, dengan berkembangnya teknologi dapat memberikan informasi yang cepat, akurat, relevan, lengkap dan tepat kepada pengusaha dalam menentukan

langkah langkah usaha selanjutnya .

Website merupakan keseluruhan halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung suatu informasi

tertentu. Website sendiri biasanya dibangun dengan banyak sekali halaman yang terhubung dan berkaitan satu sama lain yaitu antara satu halaman web dengan halaman web lainnya dan biasa disebut dengan hyperlink sedangkan teks nya disebut hypertext.

Jadi singkatnya website merupakan sarana untuk menerima dan mengirim data melalui setiap jaringan yang terhubung dengan internet. Manfaat website sendiri juga dapat digunakan sebagai media promosi untuk memasarkan usaha kita, serta didalamnya terdapat informasi berupa profil atas usaha kita secara lebih luas, detil dan lengkap (Akhir et al., 2016).

Dengan begitu penggunaan website dapat menunjukan atau menampilkan pendidikan SMP YIMI unggulan yang dimiliki oleh Sekolah, sehingga memiliki kejelasan untuk menjawab setiap permasalahan yang di hadapi mengenai media promosi untuk meningkatkan pengetahuan, sehingga pandemi bukan dijadikan alasan menurunnya omset (Kristiyanti & Lisda Rahmasari, 2015).



3.2. Media Sosial

Media sosial adalah media yang berupa situs dan aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet. Media berbasis teknologi internet ini mendorong dan memungkinkan penggunaannya saling terhubung dengan siapa saja, baik orang-orang terdekat hingga orang asing yang tidak pernah dikenal sebelumnya.

Media sosial juga dapat diartikan sebagai media yang memberikan fasilitas layanan jaringan online yang dapat menghubungkan orang-orang secara individu atau kelompok (Obar, J.A and Wildman, S., 2015).

Media sosial biasanya digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dan berbagi informasi dengan keluarga, teman dan orang lain yang memiliki ketertarikan yang sama, hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Boyd dan Ellison (2007) bahwa sebagian besar situs media sosial dapat membantu orang-orang untuk dapat berkomunikasi, mengenal dan dapat terhubung dengan orang lain berdasarkan ketertarikan yang sama. Pengguna dapat melakukan komunikasi satu sama lain pada media sosial melalui fitur yang tersedia, termasuk chatting, mengirimkan pesan pribadi, berkomentar pada kolom yang tersedia, dan dapat berbagi foto-foto dan video (Zúñiga, 2012). Informasi yang biasanya dibagikan pada media sosial tidak hanya informasi yang bersifat umum seperti berita dan hiburan, tetapi juga informasi yang bersifat pribadi seperti foto, video, dan identitas diri. Pada tahap tersebut, media sosial dapat membuat informasi pribadi yang dibagikan memasuki ranah publik yang dapat diakses oleh

orang lain (Miller et.al, 2016).

Media sosial tidak hanya merupakan media yang memiliki fungsi untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Peserta FGD juga mengartikan media sosial sebagai media yang dapat digunakan untuk menyalurkan hobi, sebagai sarana hiburan seperti bermain game online atau hanya sekedar melihat-lihat foto dan video. Selain itu, media sosial sebagai tempat kegiatan komersil berlangsung seperti melakukan promosi untuk menjual produk tertentu (Miller et.al, 2016).

Gambar 1 Jumlah Pengguna Media Sosial di Indonesia Pada Tahun 2021

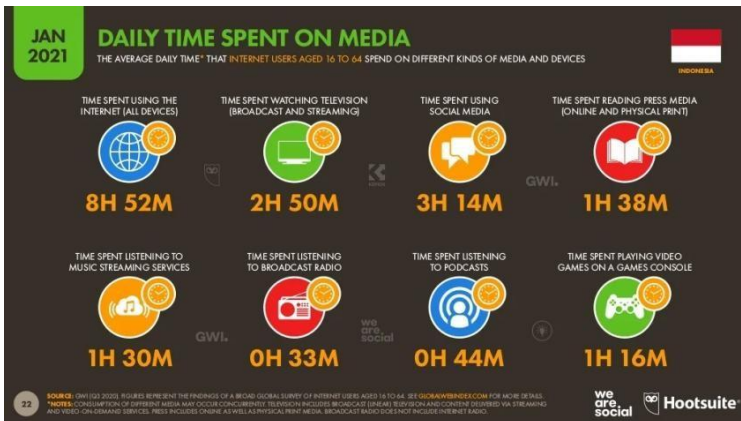


We Are Social, 2021.

Berdasarkan data dari survei yang dilakukan oleh We Are Sosical pada tahun 2021, jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan media sosial adalah 170 juta jiwa dari total 274,9 juta jiwa populasi. Sementara dari data survei yang sama, aktivitas tertinggi harian yang dilakukan oleh pengguna internet Indonesia menunjukkan penggunaan media sosial berada di

peringkat 2 dengan lama penggunaan hingga 3 jam 14 menit dalam sehari (Gambar 2).

Gambar 2 Penggunaan Internet Harian di Indonesia Pada Tahun 2021



We Are Social, 2021.

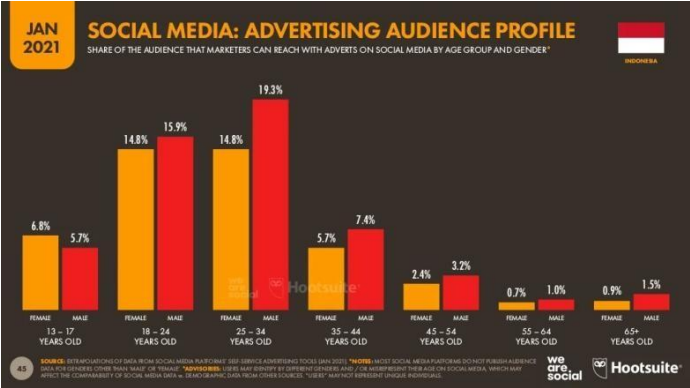
Dari keseluruhan jumlah pengguna media sosial, dapat dikelompokkan berdasarkan umur dan jenis kelamin yang bisa dijangkau pemasar dengan iklan. Melalui pengelompokan tersebut, pengguna tertinggi media sosial berada di usia 25 hingga 34 tahun, masing-masing 14,8% pengguna wanita dan 19,3% pengguna pria. Meski pun pengguna tertinggi berada di usia dewasa, pengguna usia remaja 13 hingga 17 tahun masih bisa disebut tinggi, yakni masing-masing 6,8% pengguna wanita dan 5,7% pengguna pria (Gambar 3).

Perilaku bermedia sosial dalam 1 bulan di Indonesia seperti pada gambar 4, menunjukkan 99,8% pengguna media sosial mengunjungi atau menggunakan jaringan sosial atau layanan pesan dan 94,5% aktif terlibat dan

berkontribusi untuk

media sosial. Bahkan diperkirakan setiap pengguna setidaknya memiliki 10,5 akun media sosial. Kemudian ada sekitar 60% pengguna internet yang menggunakan media sosial untuk kebutuhan pekerjaan.

Gambar 3 Profil Pengguna Media Sosial Yang Dapat Dijangkau Pemasar Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin



We Are Social, 2021.



Gambar 4 Perilaku Bermedia Sosial

We Are Social, 2021.

Dari sekian banyak media sosial yang dapat diakses di Indonesia, antara lain Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter, Snapchat, LINE, Telegram, Youtube, Pinterest, dan Wattpad, media sosial yang kebanyakan dimiliki oleh remaja adalah Instagram, LINE, WhatsApp, Youtube, dan Facebook. Lima media sosial tersebut lah yang memiliki intensitas penggunaan paling tinggi oleh remaja di antara media sosial yang lain.

Alasan umum penggunaan lima media sosial tersebut olehpara remaja, antara lain - seusia mereka juga menggunakan, terdapat fitur yang memungkinkan remaja untuk mengawasi (watching), meninggalkan komentar, membagi informasi (posting foto, lagu, film), mengonsumsi konten, berkomunikasi (memiliki fitur inbox chat), memberi wadah untuk remaja berpartisipasi dalam komunitas yang sesuai dengan minat mereka, dan terdapat fungsi hiburan dalam media sosial tersebut.

Walaupun semua platform media sosial tersebut dapatdiakses melalui PC browser, namun remaja lebih nyamanmenggunakan telepon seluler. Interpretasi remaja dalam praktikterkait media sosial menunjukkan bahwa bagi remaja, mediasosial adalah media hiburan yang menemani mereka pada waktuluang. Terkait hal tersebut, remaja lebih suka mengakses mediasosial melalui telepon seluler, yang tidak pernah lepas darikeseharian mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa teleponseleuler dapat digunakan kapan saja mereka memiliki waktu luang.Kebanyakan remaja masih menganggap

layanan Facebook sebagai hiburan. Salah satu alasan Facebook banyakdigemari remaja adalah karena Facebook menyediakan banyakpilihan game online. Selain itu Facebook juga menyediakan fitur

berbagi informasi berupa video, foto, atau sekedar tulisan, hampir mirip dengan fitur yang dimiliki Instagram.

Selain Facebook, media sosial lain yang juga banyak digunakan remaja adalah Youtube. Selain pada dasarnya Youtube menyediakan sarana hiburan berupa video, musik, dan berbagai bentuk konten lainnya, remaja sekarang juga mulai memanfaatkan Youtube untuk sarana pendidikan dan menambah keterampilan.

WhatsApp dan LINE adalah media sosial lain yang juga populer di kalangan remaja. Bukan saja karena WhatsApp memiliki dan LINE memiliki layanan sebagai pengganti SMS tradisional, namun juga kebanyakan remaja menggunakan media sosial ini untuk keperluan sekolah.

Batas aman usia untuk menggunakan media sosial yakni 13 tahun ke atas. Hal ini sesuai dengan kebanyakan syarat pembuatan akun di media sosial. Sekolah dan orang tua perlu mempertimbangkan lagi permintaan untuk menggunakan media sosial jika belum cukup usia meski pun yang diminta hanya aplikasi berbagi pesan online. Hal ini juga sejalan dengan penyediaan telepon seluler untuk . Orang tua perlu memperhatikan hal tersebut karena kebanyakan media sosial juga tidak memiliki kontrol terhadap pemalsuan usia.

3.3. Manfaat Media Sosial Untuk Remaja

Hubungan antara perkembangan teknologi dengan peradaban manusia seolah-olah merupakan dua hal yang tak terpisahkan. Kemajuan teknologi memang memberi dampak perubahan yang signifikan terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai bidang serta memberi dampak yang begitu besar terhadap nilai-nilai kebudayaan yang telah ditetapkan masyarakat,

tak terkecuali gaya hidup dan pola pikir masyarakat. Seperti gadget yang saat ini sudah banyak dimiliki masyarakat, terutama remaja millennial. Selain memiliki daya tarik dari segi desain dan bentuknya, gadget juga memiliki banyak fungsi yang dapat mendukung kegiatan keseharian kita. Karena selain untuk berkomunikasi juga untuk berbagi, mencipta, dan menghibur dengan audio, video, gambar, tulisan, musik dan sebagainya.

Fitur-fitur seperti inilah yang kemudian memicu kemunculan media baru dan menjadikan media baru sebagai sarana untuk berkomunikasi seakan mengganti sarana komunikasi konvensional. Tidak hanya kalangan orang dewasa namun saat ini kalangan remaja milenial juga menjadi sangat bergantung pada teknologi komunikasi gadget untuk melakukan komunikasi dan bersosialisasi dengan sesama. Hal ini menjadikan ruang untuk bercengkrama menjadi lebih modern dan bergaya.

Sehingga pada akhirnya kecanduan terhadap teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi memang menjadi dampak yang marak terjadi di kalangan remaja milenial. Ditambah dengan kemunculan internet, yang membuat kita dapat mengakses apa pun dan mencari berbagai informasi menimbulkan kecanduan internet dalam bidang informasi. Kecanduan terhadap internet dan juga gadget telah mengubah gaya hidup remaja milenial di era globalisasi ini. Hasil riset, yang dirilis oleh Majalah Marketeers, yang dilakukan oleh MarkPlus Insight Angka pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia masih didominasi oleh muda dari kelompok umur 15-30 tahun. Dan mereka menggunakan Internet lebih dari 3 jam sehari. Fenomena ini dapat terjadi disebabkan tidak lain karena fitur internet yang mudah dijumpai di berbagai device.

Munculnya internet dan maraknya platform media sosial inilah yang pada akhirnya menarik minat masyarakat khususnya remaja dalam membangun kemampuan berkomunikasi suatu individu. Seperti yang dipaparkan oleh Rasmita Kalasi (2014) bahwa remaja di zaman sekarang memang sangat peka

terhadap perubahan yang tengah terjadi dalam teknologi sosial, mereka begitu mengikuti perkembangan tersebut serta dengan cepat menguasainya dengan proses belajar menggunakan metode "Trial and Error".

Media sosial sendiri tentunya juga sangat bermanfaat jika digunakan dengan di kehidupan sehari-hari. Dan manfaat tersebut pastinya telah dirasakan oleh para remaja ketika mereka menggunakan media sosial. Berikut beberapa manfaat media sosial bagi remaja:

1. Sebagai sarana dalam mencari informasi edukatif. Remaja dapat menggunakan media sosial untuk memberikan informasi atau kabar terbaru mengenai kejadian di sekitar mereka. Dengan mengakses media sosial remaja dapat dengan mudah mencari dan memperoleh suatu informasi yang ingin mereka cari, mulai dari informasi yang bersifat umum, berita up to date, konten hiburan, hobi, informasi mancanegara, dan masih banyak hal lain. Akan tetapi, perlu diperhatikan dengan kebebasan dan kemudahan tersebut remaja harus dipantau sehingga produk yang mereka konsumsi sesuai dengan umur mereka.
2. Sarana dalam menambah wawasan remaja. Media sosial juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang mengasyikkan dan interaktif. Salah satu contohnya yakni media sosial twitter, tidak sedikit akun-akun di twitter yang membagikan suatu informasi serta wawasan umum, seperti tempat bersejarah,

peristiwa-peristiwa penting yang terjadi, dan banyak hal uniknya yang dibagikan guna menambah wawasan para remaja. Bagi remaja milenial yang pada dasarnya menyukai hal-hal yang baru dan belum diketahui sebelumnya, hal tersebut juga bisa menjadi jalan pintas untuk mereka bisa mengetahuinya. Remaja dapat dengan mudah mencari informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah pada mediasosial. Dan untuk bisa memperoleh informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah, remaja sering kali bertukar informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah dengan teman-temannya

menggunakan media sosial seperti Whatsapp, LINE, dan Telegram. Selain itu, mereka juga menggunakan browser untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap.

3. Sebagai sarana dalam mempererat tali silaturahmi. Para remaja memanfaatkan media sosial untuk bisa terhubung dengan keluarga atau teman walaupun berjarak jauh, namun dengan adanya media sosial kita bisa saling terhubung dengan mudah. Media sosial sering kali digunakan remaja saling menanyakan kabar atau juga dapat menjaga tali persaudaraan agar tidak terputus. Komunikasi dan Sosialisasi. Setiap manusia membutuhkan hubungan dengan manusia lainnya baik secara verbal maupun non verbal. Maka dari itu, untuk dapat melakukan hal itu para remaja biasanya mencari jalan pintas sehingga bisa selalu berhubungan dan berkomunikasi dengan keluarga, teman, sampai mencari teman baru lewat sosial media.
4. Platform Youtube yang dapat meningkatkan kreatifitas. Selain remaja menggunakan media sosial untuk menonton video tutorial dan video musik di YouTube. Platform Youtube juga bisa sangat bermanfaat ketika remaja

menggunakan media sosial untuk menonton video tutorial, mereka dapat merasakan manfaat baik, seperti menonton video tutorial untuk membuat slime. Setelah menonton videotutorial tersebut, remaja dapat mengikuti cara membuat slimesendiri. Hal tersebut dapat meningkatkan kreatifitas remaja dalam membuat sesuatu yang bermanfaat.

5. Sebagai sarana hiburan. Sebagai sarana hiburan remaja biasanya menggunakan media sosial salah satunya yakni menonton film. Kegiatan menonton film melalui media sosial dilakukan oleh remaja untuk mengisi waktu luang mereka. Remaja menyukai menonton film kartun, film atau drama Korea, atau film action, dan masih banyak lainnya.
6. Sebagai media komunikasi yang luas. Karena tidak hanya bisa digunakan untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga, remaja bisa menggunakan media sosial untuk melakukan jual beli online. Kegiatan belanja online padaremaja dianggap mempermudah mereka untuk tidak perlu pergi ke pusat perbelanjaan untuk membeli sesuatu. Sedangkan kegiatan berjualan online dilakukan remaja untukmenambah uang saku mereka. Remaja biasanya menjual hasil karya mereka secara online, seperti lukisan dan tulisan. Hal ini juga dapat memunculkan jiwa enterpreneur di kalangan remaja.
7. Remaja menggunakan media sosial untuk melakukan promosi kegiatan sekolah mereka. dan remaja mengakuipenggunaan media sosial sebagai media promosi sangat membantu, karena mereka tidak perlu bepergian ke sekolah- sekolah lain untuk mempromosikan kegiatan di sekolah mereka. Selain itu, media sosial sebagai media promosi sekolah juga memudahkan bagi remaja yang ingin mencari

sekolah baru hal ini dapat dijumpai pada remaja jenjang sekolah tingkat akhir.

8. Ajang untuk berprestasi dan menunjukkan potensi diri. Selain untuk hiburan semata media social juga banyak menyediakan berbagai perlombaan online. Bagi remajamilenial yang masih giat berkarya dan memiliki bakat dibidang teknologi, mereka membutuhkan media social untuk bisa mengasah kemampuannya melalui ajang tersebut. Contohnya saja perlombaan membuat blog, menulis cerpen, karya seni dan masih banyak lagi, yang tidak jarang publikasinya melalui social media.
9. Menumbuhkan citra diri. Setiap orang ingin mendapatkan citra baik. Terutama para remaja milenial yang cenderung labil dan ingin dilihat setiap orang menginginkan pencitraan yang baik. Melalui sosial media remaja milenial dapat dengan mudah menunjukan kelebihan mereka untuk mendapatkan pencitraan yang instan dan mudah. .
10. Sebagai sarana dalam menyampaikan pendapat secara umum. Pendapat merupakan pikiran seseorang mengenai suatu hal. Pendapat merupakan persepsi seseorang dan pendapat setiap orang dapat berbeda-beda. Pendapat dibutuhkan dalam kehidupan seseorang, baik untuk memperluas sudut pandang, memilih sesuatu, atau mendapatkan pemikiran-pemikiran positif untuk menyelesaikan suatu masalah. Oleh karena itu para remaja milenial kerap menggunakan media online dan menggunakan fitur chatting untuk saling bertukar pendapat.
11. Menunjukkan apa yang dirasakan atau mengekspresikan suatu perasaan. Terkadang seseorang hanya ingin menyampaikannya tanpa mendapat komentar dari lawan bicaranya. Apalagi dalam usia remaja milenial, sisi sensitif

dan mudah tersinggung terlihat sedang mendominasi diri. Oleh sebab itulah mereka memilih media social untuk mencurahkan apa yang mereka rasakan, karena jika di dunia maya mereka bebas mengutarakan apa yang mereka rasakan karena memang itu lah dunia yang mereka buat sendiri. Terlepas dari apa tanggapan orang yang membacanya nanti.

3.4. Dampak Positif dan Negatif Media Sosial Bagi Remaja

Perkembangan teknologi internet yang begitu pesat seolah menghilangkan jarak ruang dan waktu, kita dapat terhubung dengan masyarakat dunia di mana pun dan kapan pun untuk mencari dan berbagi informasi maupun ide. Dengan banyaknya jejaring sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dll, kita akan dapat dengan cepat dan mudah membentuk jaringan dan kontak. Di samping itu media sosial tentu saja membawa banyak dampak baru dalam perkembangan hidup kita terutama pada perkembangan remaja baik dampak negatif maupun positif.

Hampir semua orang saat ini memiliki media sosial, seperti: Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, TikTok, dll. Namun jika kita salah dalam penggunaannya, hal ini akan menimbulkan efek yang negatif bagi pemakai. Dengan atau tanpa di sadari, orangtua dan orang dewasa lain di sekitar remaja telah memaparkan internet sejak usia dini karena sosial media semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Maka tidak dapat dipungkiri bahwa sosial media memiliki pengaruh besar dan berdampak dalam kehidupan seseorang. Adapun dampak positif media sosial adalah:

1. Memperluas jaringan pertemanan. Berkat situs media sosial ini menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia dan bertemu dengan teman lama. Meskipun

sebagian besar diantaranya tidak pernah mereka temui secara langsung.

2. Para remaja akan termotivasi untuk belajar mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka jumpai secara online, karena mereka berinteraksi dan menerima umpan balik satu sama lain.
3. Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekelas tentang tugas (mencari informasi)
4. Menghilangkan kepenatan pelajar, yang bisa menjadi obat stress setelah seharian bergelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya: menonton video di youtube, instagram dan tiktok,, bermain game, dan lain sebagainya.
5. Situs jejaring sosial membuat remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian dan empati. Misalnya memberikan perhatian saat ada teman mereka berulang tahun, mengomentari foto, video dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meski tidak dapat bertemu secara fisik.

Selain dampak positif sosial media juga memiliki dampak negatif terhadap para remaja. Adapun dampak-dampak negatif yang ditimbulkan sosial media adalah:

1. Berkurangnya waktu belajar. Seorang pelajar biasanya akan menjadi lebih malas belajar karena terlalu asyik dengan media sosial dan konsentrasinya pun biasanya akan terganggu.
2. Biasanya para remaja menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata. Tingkat pemahaman bahasa pun menjadi terganggu. Jika terlalu banyak berkomunikasi di dunia maya.
3. Situs jejaring sosial akan membuat remaja lebih memendam diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan di sekitar mereka,

karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet. Hal ini dapat mengakibatkan menjadi kurang berempati di dunia nyata.

4. Bagi remaja, tidak ada aturan ejaan dan tata bahasa di situs jejaring sosial. Hal ini membuat mereka semakin sulit untuk membedakan antara berkomunikasi di situs jejaring sosial dan di dunia nyata.
5. Situs jejaring sosial adalah lahan yang subur bagi predator untuk melakukan kejahatan. Makin banyak kejahatan yang dilakukan dengan internet sehingga bisa membahayakan pengguna terutama remaja yang mudah terbujuk dan tergiur. Misalnya penipuan, pencemaran nama baik / penggunaan, kejahatan penculikan remaja putri, judi online dan kejahatan lainnya yang sangat marak terjadi akhir- akhir ini. Pelaku kejahatan menggunakan media sosial sebagai alat untuk menjaring korban.
6. Ketergantungan dan tidak bisa mengontrol diri. Pengguna aktif media sosial dinilai tak bisa mengontrol dirinya. Banyak para remaja yang kecanduan menggunakan media sosial tanpa mengenal waktu sehingga menurunkan produktifitas dan rasa sosial di antara remaja pun berkurang
7. Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handphone maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan mata.

Para pengguna jejaring sosial ini kebanyakan dari kalangan remaja yang yang masih perlu pengawasan orang tua dalam penggunaannya. Internet sebenarnya dapat mempengaruhi perilaku atau akhlak seseorang atau dengan kata lain perilaku seseorang ditentukan oleh hasil-hasil perilaku. Hal ini menjadikan manusia kehilangan kemanusiaannya dan hanya mengarah pada kesenangan dan kenikmatan saja, manusia akan lalai atau terbuai dengan teknologi, sehingga mereka melupakan kehidupan sosialnya di dunia nyata. Maka berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sosial media akan berdampak positif jika penggunaannya menggunakan untuk hal-hal yang baik, akan tetapi jika pengguna sosial media menggunakannya untuk hal-hal yang

cenderung tidak baik, maka sosial media ini akan berdampak negatif, media sosial juga berdampak dalam pembentukan perilaku atau akhlak seseorang, dalam penggunaan media sosial orang bisa jadi hanya menikmati kesenangan saja, dan menyebabkan mereka lalai terhadap tugas-tugasnya.

3.4. Etika Menggunakan Sosial Media Bagi Remaja

Pada masa sekarang, semua orang khususnya para remaja menggunakan media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter dan WhatsApp sebagai media pendukung utama dalam hal berkomunikasi jarak jauh. Dengan adanya media sosial, mereka dapat menanyakan kabar sesama teman atau pun keluarga, sebagai wadah dalam bersosialisasi, mengunggah foto maupun video yang bisa menjadi kenangan, mencari informasi terkini, hingga pelaksanaan dalam hal pendidikan yaitu pembelajaran bisa dilakukan secara online melalui smartphone masing-masing. Menurut data Digital Civility Index (DCI) yang dirilis tahun 2020 oleh Microsoft tentang tingkat kesopanan digital pengguna internet dunia saat berkomunikasi di dunia maya. Dilihat dari hasilnya, warganet dari negara Indonesia menempati urutan ke- 29 dari 32 negara di dunia. Dan survei tersebut memaparkan ada beberapa hal yang mengidentifikasi menjadi ancaman media sosial di Indonesia yaitu hoax dan penipuan mencapai angka 47 persen, ujaran kebencian dengan angka 27 persen, dan diskriminasi dengan angka 13 persen. Dan dari data Badan Pusat Statistik (BPS) yang dipaparkan oleh Suhartono selaku Kepala Pusat Data dan Informasi Ketenagakerjaan Kemnaker, Suhartono, dari 143 juta jiwa muda, 54 persen itu sudah menggunakan internet.

Banyaknya remaja yang menggunakan internet dan tingkat kesopanan warganet dari Indonesia rendah, menunjukkan perlunya etika dalam bersosial media:

1. Menghargai pendapat pengguna lain

Dalam melakukan komunikasi antar sesama pada situs jejaring sosial, biasanya kita melupakan etika dalam berkomunikasi. Sangat banyak kita temukan kata-kata kasar yang muncul dalam percakapan antar sesama di

jejaring sosial, baik itu secara sengaja atau pun tidak sengaja. Sebaiknya dalam melakukan komunikasi kita menggunakan kata-kata yang layak dan sopan pada akun-akun jejaring sosial yang kita miliki. Penggunaan bahasa yang tepat dengan siapa kita berinteraksi.

2. Hindari Penyebaran SARA, Pornografi dan Aksi Kekerasan.

Ada baiknya anda tidak menyebarkan informasi yang berhubungan dengan SARA (Suku, Agama dan Ras) dan pornografi di jejaring sosial. Bagikanlah hal-hal yang berguna yang tidak menyebabkan konflik antar sesama pada situs jejaring tersebut. Hindari mengunggah foto kekerasan seperti foto korban kekerasan, korban kecelakaan lalu lintas maupun foto kekerasan lainnya. Jangan menambah kesedihan para keluarga korban dengan mengunggah foto – foto kekerasan.

3. Periksa Kebenaran Berita.

Berita yang menjelekkan orang lain sangat sering kita jumpai di jejaring sosial. Hal tersebut kadang bertujuan untuk menjatuhkan nama pesaing dengan berita-berita yang direkayasa. Oleh karena itu pengguna jejaring sosial dituntut untuk cerdas dalam menangkap sebuah informasi, bila ingin ikut menyebarkan informasi tersebut, ada baiknya kita melakukan crosscheck akan kebenaran informasi terlebih dahulu.

4. Menghargai Hasil Karya Orang Lain.

Saat menyebarkan informasi baik itu berupa tulisan, foto atau video milik orang lain, ada baiknya kita mencantumkan sumber informasi sebagai bentuk penghargaan untuk hasil karya seseorang. tidak serta merta meng-copy-paste tanpa memberikan sumber informasi tersebut.

5. Tidak Mengumbar Informasi Pribadi.

Dalam menggunakan jejaring sosial ada baiknya kita sebagai pengguna harus bijak dalam menginformasikan privasi/kehidupan pribadi. Jangan

terlalu mengumbar hal-hal pribadi di jejaring sosial, apalagi sesuatu yang sensitif dan sangat pribadi. Semisal mengenai keuangan, hubungan percintaan, tentang kehidupan keluarga, tentang kejengkelan dengan seseorang, nomor telepon alamat rumah atau keberadaan anda. Hal ini dapat mengganggu kontak lain dalam daftar anda dan bisa menjadi informasi bagi mereka yang ingin berniat jahat kepada kita.

6. Bijak Memilih Teman di Media Sosial.

Dengan adanya media sosial membuat remaja lebih mudah dalam mencari teman dan membangun koneksi bahkan dari seluruh penjuru dunia, namun tetap harus bijak dalam memilih teman di media sosial. Mengenal teman baru di dunia maya memang bukanlah hal yang mudah karena kamu belum pernah bertemu secara langsung sehingga membutuhkan waktu dan proses yang cukup lama untuk mengenal pola pikirnya.



Gambar etika dan perilaku dalam menggunakan media

4. PENUTUP

Media sosial adalah media yang berupa situs dan aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet. Media berbasis teknologi internet ini mendorong dan memungkinkan penggunaannya saling terhubung dengan siapa saja, baik orang-orang terdekat hingga orang asing yang tidak pernah dikenal sebelumnya.

Media sosial sendiri tentunya juga sangat bermanfaat jika digunakan dengan di kehidupan sehari-hari. Manfaat media sosial antara lain sebagai sarana dalam mencari informasi edukatif, sarana dalam menambah wawasan remaja, sarana dalam mempererat tali silaturahmi, meningkatkan kreatifitas, menjadi sarana hiburan, sebagai media komunikasi yang luas, sarana dalam kebutuhan promosi sekolah, menunjukkan potensi diri, menumbuhkan citra diri, sarana dalam menyampaikan pendapat, serta sarana dalam mengekspresikan diri.

Media tentu saja membawa dampak baru dalam perkembangan hidup, terutama dalam perkembangan remaja, baik dampak negatif maupun positif. Dampak positif media sosial yakni, dapat memperluas jaringan pertemanan, remaja akan termotivasi untuk belajar mengembangkan diri melalui teman-teman online, mempermudah kegiatan belajar, menghilangkan kepenatan, serta menumbuhkan rasa empati remaja. Lalu adapun dampak negatif media sosial antara lain, berkurangnya waktu belajar, menjadikan remaja sukar bersosialisasi di dunia nyata, menumbuhkan sikap individualis, membuka peluang tindak kejahatan pada remaja, serta menimbulkan ketergantungan jika tidak bisa mengontrol diri.

Banyaknya remaja yang menggunakan internet, maka perlu memerhatikan etika-etika dalam menggunakan sosial media yaitu Menghargai pendapat pengguna lain, Hindari Penyebaran SARA, Pornografi dan Aksi Kekerasan, Periksa Kebenaran Berita,

Menghargai Hasil Karya Orang Lain, Tidak Mengumbar Informasi Pribadi, serta Bijak Memilih Teman di Media Sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2018). Remaja Millenial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millenial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221–236. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i2.76>
- Ata., U. A. (2017). *ETIKA DALAM PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA*. Diakses pada 5 April 2022, dari <https://almaata.ac.id/etika-dalam-penggunaan-sosial-media/>
- Triastuti, Endah, Dimas Adianto, D. A. N. (2017). *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak Dan Remaja*.
- Wearesocial.com. (2021). *SOCIAL MEDIA USERS PASS THE 4.5 BILLION MARK*. Diakses 21 Maret 2022, dari <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/10/social-media-users-pass-the-4-5-billion-mark/>
- Kristiyanti, & Lisda Rahmasari, S. (2015). Website sebagai Media Pemasaran Produk-Produk Unggulan UMKM di Kota Semarang. Juni, 13(2), 186.
- Sintang, S. (2020). *Etika Menggunakan Media Sosial*. Diakses pada 5 April 2022, dari <https://stikara.ac.id/etikasosialmedia/>
- Banyuwangi, S. (2021). *5 Poin Penting, Etika Bermedia Sosial*. Diakses pada 5 April 2022, dari <https://stikesbanyuwangi.ac.id/etika-bermedia-sosial/>

LAMPIRAN

1. Surat Bantuan Tenaga Penyuluhan

	YAYASAN ISLAM MALIK IBRAHIM GRESIK SMP YIMI GRESIK "Full Day School" TERAKREDITASI A - NSS : 204050105049 - NDS : 2005010107
Alamat : Jl. Jaksa Agung Suprpto No. 76 Gresik 61111 Telp. (031) 3989576	
Gresik, 13 April 2022	
No : 238 / SMP-YIMI / E.18 / IV / 2022	
Lamp : -	
Hal : Pemberian Izin	
Kepada Yth : Mahasiswa UPN "Veteran" Jawa Timur Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Di Tempat	
<i>Bismillahirrohmanirrohim</i> <i>Assalaamu'alaikum Wr.Wb</i>	
Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan karunia yang telah diberikan kepada kita. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita, Rosulullah Muhammad SAW.	
Sehubungan dengan proposal yang kami terima dari Mahasiswa UPN "Veteran" Jawa Timur Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dalam rangka " Sosialisasi Media Social and Its Impact " di SMP YIMI Gresik "Full Day School" dengan sasaran peserta 20 Murid. SMP YIMI Gresik "Full Day School" memberikan izin kegiatan yang akan di laksanakan pada :	
Hari/Tanggal	: Kamis, 12 Mei 2022
Waktu	: 08.00 – 09.30 WIB
Tempat	: SMP YIMI GRESIK "Full Day School"
Demikian surat permohonan izin ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.	
<i>Wassalamu'alaikum Wr.Wb</i>	
Mengelahui, Kepala SMP YIMI Gresik "Full Day School"	
 G. <u>Aldus Sa'im, S.Pd</u> NIP. 299	
Tembusan :	
1. Ketua Umum Pengurus YIMI	
2. Ketua I Pendidikan YIMI	

2. Surat Pernyataan Kesiadaan Kerja Sama



YAYASAN ISLAM MALIK IBRAHIM GRESIK SMP YIMI GRESIK

“ Full Day School ”

TERAKREDITASI A - NSS : 204050105049 - NDS : 2005010107

Alamat : Jl. Jaksa Agung Suprpto No. 76 Gresik 61111 Telp. (031) 3989576

SURAT KESEDIAAN

No: 239 / SMP-YIMI / P.10 / IV / 2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ainun Na'im, S.Pd
Nama Organisasi : SMP YIMI Gresik “Full Day School”
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Jaksa Agung Suprpto No. 76 Gresik
Telepon/HP : 031-3989576

Dengan ini menyatakan saya bersedia bekerjasama dengan Tim Program Pengabdian Masyarakat :

Nama : 1. Syifda Syarifah A, S.Sos., M. COMMUN
2. Dian Hutami Rahmawati, M.Med. Kom
3. Drs. Saifuddin Zuhri, M.Si

Nama Panitia : 1. Zahidah Ramadhani (20043010264)
2. Rizza Ayu Hernanda P. (20043010193)
3. Poppy Kayana Prayagita S. (20043010191)
4. Nurzillah Diannovita H (20043010211)
5. Juanda Billal Bimantara (20043010030)

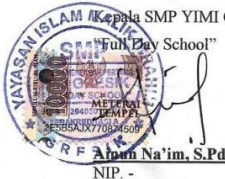
Nama Lembaga : UPN “Veteran” Jawa Timur

Alamat : Jl. Rungkut Madya No. 1 Gunung Anyar, Surabaya Jawa Timur

Menyatakan dengan ini bersedia bekerjasama dengan Tim Program Pengabdian Masyarakat UPN “Veteran” Jawa Timur dalam kegiatan sosialisasi bagi siswa – siswi SMP YIMI Gresik “Full Day School” dengan judul modul kegiatan Sosialisasi “*Social Media and It's Impact*” di SMP YIMI Gresik “Full Day School”.

Gresik, 6 April 2022

Kepala SMP YIMI Gresik

“Full Day School”

Ainun Na'im, S.Pd
NIP. -

3. Surat Terima Kasih



YAYASAN ISLAM MALIK IBRAHIM GRESIK SMP YIMI GRESIK

“ Full Day School ”

TERAKREDITASI A - NSS : 204050105049 - NDS : 2005010107

Alamat : Jl. Jaksa Agung Suprpto No. 76 Gresik 61111 Telp. (031) 3989576

Gresik, 19 Mei 2022

No : 255 / SMP-YIMI / P.10 / V / 2022
Lamp : -
Hal : Ucapan Terimakasih

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
UPN “Veteran” Jawa Timur
Dr. Catur Suratnoadi, M.Si
di-
Tempat

Bismillahirrohmaanirrohiim

Assalamu' alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW dan keluarganya serta para sahabatnya.

Bersama dengan ini dengan hormat SMP YIMI Gresik “Full Day School” mengucapkan terima kasih kepada Mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur beserta Pimpinan Fakultas Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur yang bersangkutan atas Sosialisasi Literasi Media di Era Digital dengan tema “Social Media and It's Impact” yang dilaksanakan pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 12 Mei 2022
Pukul : 08.00 WIB s.d. selesai
Tempat : Aula Muti Guna SMP YIMI Gresik “Full Day School”

Demikian surat keterangan ini. Atas perhatian dan kehadiran Bapak, kami sampaikan terima kasih.

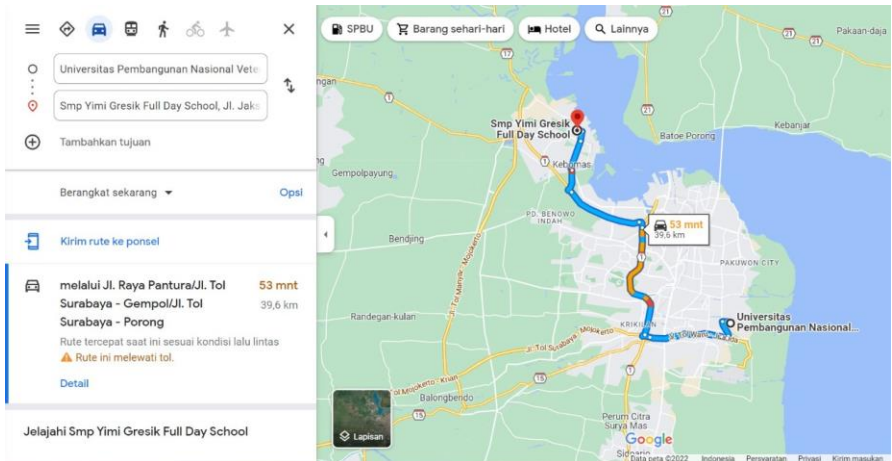
Wassalamu' alaikum Wr. Wb.

Mengetahui,
Kepala SMP YIMI Gresik
“ Full Day School ”

Abdul Na'im, S.Pd
NIY. 299



4. Jarak dan Peta Lokasi Mitra



5. Dokumentasi Kegiatan



Penyampaian Materi Oleh Anggota Kelompok



Penyerahan Plakat Kepada Mitra



Foto Bersama Anggota Kelompok dan Dosen Pembimbing Lapangan dengan Perwakilan Mitra



Foto Bersama Panitia dengan Peserta Penyuluhan

6. Slide Materi



Dampak Positif

Memperluas jaringan pertemanan

Mempermudah kegiatan belajar

Para remaja akan termotivasi untuk belajar mengembangkan diri

Situs jejaring sosial membuat remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian dan empati

Dampak Negatif

Berkurangnya waktu belajar

Bagi remaja, tidak ada aturan etika dan tata bahasa di situs jejaring sosial

Ketergantungan dan tidak bisa mengontrol diri

Mengganggu kesehatan

Etika Menggunakan Sosial Media Bagi Remaja

