

**EDUKASI PROGRAM GADGET SEHAT PADA SISWA
AL-ULUM TERPADU MEDAN DALAM
PENGUNAAN AKUN MEDIA SOSIAL**

SKRIPSI

Oleh:

MHD FAKHRI MUHAJIR
2003110206

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Hubungan Masyarakat**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA PENGESAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tugas Akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara:

Nama : Mhd Fakhri Muhajir
NPM : 2003110206
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada Hari, tanggal : Kamis, 28 Agustus 2025
Waktu : Pukul 08,15 s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : RAHMANITA GINTING, M.A.Ph.D. (.....)

PENGUJI II : Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom (.....)

PENGUJI III : ELVITA YENNI, S.S, M.Hum (.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua

Assoc. Prof. Dr. ARIFN SALEH.,MSP.



Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Unggul | Cerdas | Terpercaya

SK-15

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

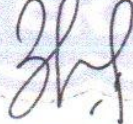
Bismillahirrahmanirrahim

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan tugas akhir sehingga naskah tugas akhir ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian tugas akhir, oleh:

Nama : MHD FAKHRI MUHAJIR
NPM : 2003110206
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Judul Tugas Akhir : EDUKASI PROGRAM GADGET SEHAT PADA SISWA
AL-ULUM TERPADU MEDAN DALAM
PENGUNAAN AKUN MEDIA SOSIAL

Medan, 11 Agustus 2025

Pembimbing



Elvita Yenni, S.S., M. Hum

0131038201

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi



Dr. Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom

0127048401



Assoc. Prof. Dr. Akhyar Anshori, S.Sos., M.SP

0030017402

PERNYATAAN
Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya, **Mhd Fakhri Muhajir**, NPM 2003110206 menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuai imbalan atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Tugas Akhir saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian tugas akhir saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijasah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

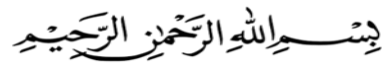
Medan, 8 Oktober 2025

Yang menyatakan



Mhd Fakhri Muhajir

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wa Rahmatullahi Wa Baraakaatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur dicurahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkahan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi “**Edukasi Program Gadget Sehat Pada Siswa AI-Ulum Terpadu Medan Dalam Penggunaan Akun Media Sosial**”. yang diajukan untuk melengkapi tugas dan syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi Konsentarsi Humas Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Tidak lupa pula penulis mengirimkan shalawat beriring salam atas jujungan kita Nabi Besar Muhammad SAW sebagai rahamatan li'alamin.

Dalam kesempatan ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari segala pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya terkhusus kepada Ayahanda tersayang **Drs H Musa Yahya**. yang selalu memberikan saya semangat dan motivasi yang membangkitkan semangat saya dalam menyelesaikan tugas skripsi ini. Dan juga kepada Ibunda tercinta **Susi Darwati SMHK**. Sosok bidadari pelindung bagi anak laki-lakinya, juga tempat saya berkeluh kesah dan sosok penyemangat saya ketika saya merasa dititik terendah dalam hidup ini.

Selama masa perkuliahan sampai sekarang masa penyelesaian tugas akhir ini, penulis banyak memperoleh doa, dukungan dan bimbingan dari banyak pihak.

Untuk itu dengan tulus hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Arifin Saleh, S.Sos., M.SP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom, selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Assoc. Prof. Dra. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen Penasehat Akademik.
5. Bapak Dr. Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Dr. Faizal Hamzah Lubis S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Elvita Yenni, S.S., M. Hum selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu penulis dalam penyelesaian skripsi.
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Pegawai Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

9. Bapak/Ibu Guru AI-Ulum Terpadu Medan yang telah bersedia meluangkan waktunya kepada penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan informasi terkait skripsi.
10. Kepada seseorang sangat penting kehadirannya, **Queenka Pioni Sarly**. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup dari penulis. Seseorang yang selalu hadir mendampingi penulis dan juga setia menemani penulis dalam penulisan karya tulis ini.
11. Kepada teman-teman Program Studi Ilmu Komunikasi yang tidak bisa disebutkan satu persatu
12. Dan yang terakhir penulis ingin berterima kasih pada diri sendiri, karena sudah berjuang hingga pada tahap yang sekarang ini, melewati berbagai rintangan dan cobaan tanpa lelah.

Dengan rendah hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena itu penulis memohon maaf atas segala kesalahan dan hal-hal yang kurang berkenan di hati pembaca. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikumwarahmatullahiwabarakatuh.

Medan, Agustus 2025

Mhd Fakhri Muhajir
NPM : 2003110206

EDUKASI PROGRAM GADGET SEHAT PADA SISIWA AL- ULUM TERPADU MEDAN DALAM PENGGUNAAN AKUN MEDIA SOSIAL

MHD FAKHRI MUHAJIR
2003110206

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pelaksanaan serta dampak program edukasi gadget sehat pada siswa SMA Al-Ulum Terpadu Medan, khususnya terkait penggunaan akun media sosial, dengan fokus pada aplikasi TikTok. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap lima orang siswa SMA Al-Ulum Medan, observasi dan dokumentasi. Dalam era digital saat ini, penggunaan media sosial, terutama TikTok, telah menjadi bagian integral dari kehidupan remaja. Penelitian ini menemukan bahwa siswa menyadari potensi positif TikTok sebagai sumber informasi, namun juga menghadapi tantangan dalam manajemen waktu dan dampak negatif dari penggunaan yang berlebihan. Melalui wawancara dengan siswa, terungkap bahwa mereka memiliki pemahaman yang baik tentang pentingnya edukasi gadget sehat, termasuk manajemen waktu, keamanan data, dan identifikasi hoaks. Meskipun lingkungan sekolah sudah mendukung, siswa berharap adanya peningkatan dalam implementasi program edukasi agar lebih efektif. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa program edukasi gadget sehat di SMA Al-Ulum Terpadu Medan memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran siswa akan penggunaan media sosial yang bijak. Oleh karena itu, disarankan untuk mengintensifkan dan memvariasikan program edukasi guna mencapai perilaku digital yang lebih sehat dan bertanggung jawab.

Kata Kunci : Edukasi Program Gadget Sehat, Media Sosial, TikTok, Siswa SMA.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II URAIAN TEORITIS	7
2.1. Komunikasi	7
2.2.1 Teori Komunikasi Interpersonal.....	8
2.2. Edukasi	9
2.3. Gadget	13
2.4. Media Sosial	17
2.5. Tiktok	23
2.5.1 Aspek – aspek Penggunaan Tiktok.....	25
2.6 Sejarah Berdirinya SMA Al-Ulum Medan	26
2.6.1 Profil Sekolah.....	27
2.6.2 Visi dan Misi	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1. Jenis Penelitian	29
3.2. Kerangka Konsep	31

3.3. Defenisi Konsep	32
3.4. Kategorisasi Penelitian	34
3.5. Narasumber /Informan	35
3.6. Teknik pengumpulan Data.....	35
3.7. Teknik Analisis Data.....	36
3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1. Hasil Penelitian.....	37
4.2. Pembahasan	49
BAB V PENUTUP	52
5.1. Simpulan.....	52
5.2. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian	34
Tabel 4.1 Jabatan Narasumber	37
Table 4.2 Data Narasumber	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Informan 1	38
Gambar 1.2 Informan 2	38
Gambar 1.3 Informan 3	38
Gambar 1.4 Informan 4	38
Gambar 1.5 Informan 5	38

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. “Media” diartikan sebagai alat komunikasi, sedangkan kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Media sosial telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, namun seringkali penggunaannya tidak optimal dan berdampak negative. Bahkan pada geografi umumnya, hingga saat ini anak yang berumur 5 hingga 12 tahun menjadi pengguna paling aktif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan media sosial yang berjalan pada saat ini. Oleh karena itu, maka tidak mengherankan apabila efek positif dari perkembangan media informasi dan teknologi untuk anak usia 5 hingga 12 tahun dikatakan sebagai generasi multi- tasking, (Patta Mirna,2018). Banyak pengguna yang kurang memahami aspek privasi, keamanan, dan etika dalam bermedia sosial. Hal ini dapat menyebabkan penyebaran informasi palsu, perundungan daring, dan kecanduan media sosial.

Pertumbuhan pengguna internet dalam beberapa tahun belakangan ini terus mengalami peningkatan. Data yang dikeluarkan oleh We Are Social menunjukkan pengguna internet di seluruh dunia dari tahun ke tahun naik hingga 7,6 persen. hingga Agustus 2015 pengguna aktif di seluruh dunia mencapai angka 3,17 miliar. Tingginya angka pertumbuhan tersebut berpengaruh terhadap pertumbuhan pengguna media sosial dan mobile. Data mencatat pengguna media sosial aktif kini mencapai 2,2 miliar

sedangkan pengguna mobile mencapai 3,7 miliar. (Mujahiddin, M; Said, Harahap , 2017)

Penggunaan media sosial paling banyak disenangi oleh para remaja. Selain, berbagai media sosial yang memberikan fitur-fitur menarik, hal ini juga dikarenakan jumlah penduduk yang dikategorikan remaja terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun tidak hanya di dunia tapi juga di Indonesia sehingga membuat remaja menjadi salah satu pengguna media sosial terbanyak. (F. Hidayat, S. Hardiyant, F. Lubis et al., 2023)

Media sosial menjadi sangat identik dengan kehidupan remaja masa kini. Kehadiran media sosial sendiri telah mengubah gaya hidup remaja saat ini mulai dari pergaulan, gaya hidup, dan cara mereka bersosialisasi dengan lingkungannya. Bahkan tak jarang remaja yang kurang aktif atau tidak memiliki sebuah akun media sosial sering dianggap kurang bergaul dan ketinggalan zaman. Bagi kalangan remaja media sosial seakan-akan telah menjadi candu tersendiri, tiada hari tanpa media sosial. Ada berbagai jenis media sosial yang sering digunakan oleh remaja saat ini, diantaranya adalah; Path, Twitter, Instagram, BBM, Facebook, Kaskus, Whatsapp, LINE, WeChat, Youtube dan lain sebagainya.

Media sosial telah menjadi sarana presentasi diri dan eksistensi bagi para remaja saat ini. Melalui berbagai macam aplikasi media sosial itu mereka mempresentasikan diri dengan membangun citra positif mereka sebaik mungkin agar mendapat perhatian lebih dari pengguna yang lainnya. Para remaja ini akan berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan perhatian yang mereka harapkan. Di dalam media sosial sendiri terdapat budaya-budaya yang berkembang diantara sesama pengguna media sosial. Untuk para remaja yang tergolong hiperaktif di media sosial, mereka tanpa hentinya

menampilkan kegiatan kesehariannya di media sosial melalui konten-konten yang di-posting baik itu dalam bentuk foto, video, suara, atau teks yang ditulis yang kemudian disebarluaskan melalui media sosial. Dengan cara seperti ini mereka ingin dianggap selalu mengikuti tren dan perkembangan zaman agar dianggap lebih populer dan eksis di kalangan mereka. Inilah budaya yang sedang berkembang dalam media sosial pada saat ini. Dimana para pengguna media sosial terutama para remaja sangat memperhatikan detail dari konten yang akan disebarluaskan. Konten sendiri merupakan bahan dasar dari media sosial. Karena inilah yang akan menjadi konsumsi publik nantinya terutama dalam media baru seperti media sosial. Menurut Nasrullah (2015: 72) dibalik keberadaan khalayak baru di media baru, konten tetap menjadi pilihan utama untuk melihat bagaimana kebudayaan tumbuh dan berkembang di media sosial.

Maka berangkat dari penjelasan diatas peneliti tertarik untuk membahas budaya yang sedang berkembang dalam media sosial khususnya TikTok di SMA Al-Ulum Terpadu Medan. Dengan adanya aplikasi TikTok membuat kreator video yang menarik, membuat segala jenis kalangan masyarakat mengapresiasi diri dan gaya mereka dengan membuat video lucu, video unik, video menarik dan berbagai macam lainnya.

Penggunaan gadget, termasuk TikTok, yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik pengguna, terutama anak-anak dan remaja. Dampak negatif tersebut meliputi kecanduan gadget, gangguan tidur, kelelahan mata, postur tubuh yang buruk, gangguan penglihatan jarak dekat, dan penurunan kemampuan kognitif. Selain itu, penggunaan gadget berlebihan juga dapat memengaruhi motivasi belajar dan prestasi akademik siswa di sekolah. Kecanduan gadget dapat mengganggu pola tidur siswa, mengurangi kualitas tidur, dan menyebabkan kelelahan, yang pada

akhirnya memengaruhi konsentrasi dan perhatian mereka di kelas. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat meningkatkan risiko stres, kecemasan, dan depresi pada siswa akibat tekanan untuk terus terkoneksi, mempertahankan citra online, dan memperbarui informasi. Namun, gadget juga memiliki pengaruh positif jika digunakan dengan bijak, seperti mendukung aspek akademik, mengurangi tingkat stres, meningkatkan kemampuan bahasa, dan merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi baru.

Melihat kompleksitas penggunaan media sosial, khususnya TikTok, dan dampaknya pada siswa, penting untuk adanya edukasi program gadget sehat. Edukasi ini perlu fokus pada kesadaran akan konten yang dikonsumsi, waktu yang dihabiskan, serta dampaknya terhadap kesehatan mental dan emosional. Materi edukasi juga harus mencakup pentingnya privasi online, perlindungan terhadap *cyberbullying*, dan cara mengelola waktu secara efektif antara kegiatan online dan offline. Oleh karena itu, penelitian ini tertarik untuk membahas budaya yang sedang berkembang dalam media sosial, khususnya TikTok, di SMA Al-Ulum Terpadu Medan. Hal ini menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini terkait edukasi program gadget sehat dalam pemanfaatan akun media sosial.

Hal ini yang menarik perhatian peneliti untuk mengkajinya dan menjadi fokus permasalahan dalam penelitian di SMA AL-ULUM TERPADU MEDAN terkait edukasi program gadget sehat dalam pemanfaatan akun media sosial.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Bagaimana Edukasi Program Gadget Sehat dalam Penggunaan Akun Media Sosial di SMA Al-Ulum Terpadu Medan?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah, sebagai berikut :

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

Mengetahui Penggunaan akun media sosial TikTok dan Edukasi program gadget pada siswa SMA Al-Ulum Terpadu

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis:

- Memperkaya pengetahuan tentang edukasi program gadget sehat pada siswa SMA Al-Ulum Terpadu dalam penggunaan akun media sosial
- Memberikan kontribusi pada teori program gadget sehat, khususnya terkait penggunaan media sosial di kalangan siswa SMA.

2. Manfaat Praktis:

- Memberikan rekomendasi untuk meningkatkan edukasi program gadget sehat siswa SMA dalam pemanfaatan media sosial
- Membantu guru dan staf SMA dalam mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk menggunakan media sosial dalam pembelajaran.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : URAIAN TEORITIS

Dalam bab ini berisi tentang teori relevan dengan masalah yang di teliti.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini mengungkapkan rancangan penelitian, prosedur penelitian, sampel/unit analisis/narasumber penelitian, Teknik pengumpulan data, dan metode ujinya

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab ini menguraikan hasil penelitian dan pembahasan

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi simpulan dan saran

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Komunikasi

Teori komunikasi menurut Cragan & Shields, teori komunikasi adalah hubungan antara konsep teoretikal yang membantu untuk memberi secara keseluruhan ataupun sebagian, keterangan, penjelasan, penerangan, penilaian ataupun ramalan tindakan manusia yang berdasarkan komunikator yang berkomunikasi (bercakap, menulis, membaca, mendengar, menonton dan sebagainya) untuk jangka waktu atau masa tertentu melalui media (alat bantu). (Kustiawan et al., 2022)

Teori komunikasi adalah kerangka konseptual yang memahami dan menjelaskan proses pertukaran pesan antara individu atau kelompok. Dalam konteks "Model Perilaku Komunikasi Siswa SMK Pancabudi Medan dalam Pemanfaatan Media Digital", teori komunikasi akan membantu menganalisis bagaimana siswa berinteraksi dan berkomunikasi melalui media digital. Beberapa model komunikasi seperti Shannon-Weaver atau pendekatan transaksional dapat digunakan untuk memahami dinamika komunikatif siswa dalam konteks pemanfaatan media digital. Ini melibatkan elemen-elemen seperti pesan, pengirim, saluran, penerima, serta hambatan dan konteks komunikasi. Model ini dapat membantu menggambarkan dan menganalisis interaksi siswa dalam menggunakan media digital untuk komunikasi dan pembelajaran.

Menurut Shannon dan Weaver, komunikasi adalah suatu proses interaksi manusia yang saling memengaruhi satu sama lain baik sengaja maupun tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal namun juga pada nonverbal seperti ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi. (Ariana, 2016)

Dalam konteks ini, model komunikasi Shannon-Weaver dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana siswa berinteraksi melalui media digital. Pengirim dalam hal ini adalah siswa, pesan adalah informasi atau komunikasi yang mereka sampaikan, saluran adalah media digital yang mereka gunakan, dan penerima adalah siswa lain atau entitas yang menerima pesan. Proses pengodean (encoding) dan dekode (decoding) mencerminkan cara siswa menyusun dan memahami informasi. Umpan balik dari penerima dapat memengaruhi perilaku dan komunikasi selanjutnya, sementara hambatan atau noise dapat mencakup gangguan teknis atau distraksi dalam penggunaan media

digital. Model ini membantu memahami dinamika komunikatif siswa dalam pemanfaatan media digital di lingkungan pendidikan SMK Pancabudi Medan.

Tujuan teori komunikasi ini untuk melihat, menemukan, mengorganisasikan dan merepresentasikan fakta-fakta dalam suatu peristiwa komunikasi. Oleh karena itu, teori komunikasi berfungsi sebagai alat untuk mengorganisasikan dan menyimpulkan tentang sesuatu hal, memfokuskan, menjelaskan, pengamatan, membuat prediksi, heuristik, komunikasi, kontrol dan generatif.

2.1.1. Komunikasi Interpersonal

Secara terminologi, komunikasi interpersonal dapat kita pahami sebagai suatu komunikasi antar individu satu dengan yang lainnya yang mana individu-individu tersebut secara fisik melakukan proses interaksi dan saling memberikan feedback secara bergantian. Komunikasi interpersonal ini dapat membentuk hubungan dengan orang lain melalui interaksi, percakapan atau pemeriksaan dan wawancara. Pendapat lain mengatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses penyampaian sekaligus penerimaan pesan dari pengirim kepada penerima pesan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Secara langsung (primer) dapat terjadi apabila pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi dapat saling berbagi informasi tanpa melalui media atau perantara apapun. Widjaja mengemukakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan sekumpulan proses pertukaran informasi serta pemindahan pengertian antara 2 orang maupun lebih di dalam suatu kelompok kecil manusia. Sedangkan Muhammad berpendapat bahwa komunikasi interpersonal merupakan sekumpulan proses pertukaran informasi serta pemindahan pengertian antara 2 orang maupun lebih di dalam suatu kelompok kecil manusia. (Gide, Andre)

Menurut Cangara (1998:17) “Istilah komunikasi berpangkal pada perkataan latin *Communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun antara dua orang atau lebih”. Komunikasi juga berasal dari akar kata bahasa lain *Commuico* yang artinya membagi. Dengan berkomunikasi kita membangun kebersamaan dengan membentuk suatu kontak dalam berhubungan. Ini berarti individu-individu saling memberi keterangan, pikiran dan sikap-sikap dalam melakukan hubungan. (Rafieqah Nalar Rizky, Moulita, 2017)

2.2. Edukasi

Secara istilah, dalam Dictionary of Education disebutkan bahwa edukasi adalah suatu bentuk pendidikan yang disosialisasikan agar mampu member pemahaman seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Edukasi merupakan segala keadaan, hal, insiden, peristiwa, atau perihal suatu proses berubahnya sikap juga tata laku seseorang ataupun sekelompok orang dalam upaya pendewasaan diri melalui sistem pembelajaran dan pelatihan (Heri Gunawan, 2021). Sementara menurut (Notoatmodjo, 2014) pengertian edukasi yakni kegiatan atau usaha memberikan pesan untuk masyarakat, individu, atau kelompok. Dimana, pesan tersebut bertujuan untuk memberi informasi yang lebih baik

Menurut (Heri Gunawan, 2021) edukasi memiliki tujuan untuk memberikan banyak manfaat kepada manusia sebagai penerima edukasi, diantaranya:

1. Melalui edukasi, pengetahuan menjadi luas
2. Kepribadian menjadi membaik
3. Menanamkan nilai-nilai positif
4. Melatih diri dalam mengembangkan bakat atau talenta yang ada

Berangkat dari tujuan tersebut, edukasi memiliki banyak manfaat bagi kehidupan seseorang secara individu maupun untuk masyarakat. Berikut 10 manfaat edukasi mengutip situs University of the People: the Education Revolution.

1. Kesempatan Mengembangkan Diri

Edukasi memungkinkan seseorang memiliki kesempatan untuk tumbuh sebagai individu berkompetensi, mencoba banyak hal baru dan bereksperimen, serta menemukan jati diri.

2. Memperluas Koneksi Sosial

Edukasi memungkinkan seseorang memiliki koneksi sosial yang lebih luas,

sehingga bisa menemukan berbagai kesempatan untuk menjadikan hidupnya lebih baik.

3. Memperbaiki Kondisi Ekonomi

Edukasi memungkinkan seseorang atau suatu kelompok terbebas dari lingkaran kemiskinan. Sebab, orang yang mendapatkan edukasi yang baik mampu memikirkan cara agar kualitas hidupnya dan orang-orang di sekitarnya lebih baik.

4. Memiliki Gaya Hidup Sehat

Seseorang dengan edukasi yang baik memiliki pemahaman lebih tentang gaya hidup yang sehat. Dengan menerapkan gaya hidup sehat tersebut, seseorang bisa terhindar dari penyakit berbahaya.

5. Mengerjakan Passion atau Minat

Seseorang umumnya memiliki passion atau minat terhadap suatu hal. Edukasi memungkinkan seseorang mengerjakan passion atau minatnya tersebut dan mengembangkan diri.

6. Menambah Percaya Diri

Mendapatkan edukasi yang baik hingga memiliki pengetahuan membuat seseorang akan lebih percaya diri dalam mengerjakan sesuatu, saat bertemu dengan orang lain, atau ketika menghadapi masalah karena dia yakin bisa memecahkan masalahnya.

7. Meningkatkan Kualitas Angkatan Kerja

Banyaknya pengangguran dinilai sebagai salah satu akibat kurangnya edukasi yang tepat. Dengan edukasi yang tepat, angka pengangguran bisa ditekan karena kompetensi angkatan kerja dengan kebutuhan di lapangan kerja sesuai dan saling terpenuhi.

8. Memperkuat Kestaraan

Ketimpangan sosial, gender, dan ekonomi kerap terjadi pada suatu masyarakat yang kurang teredukasi. Dengan mendapatkan edukasi yang tepat, masyarakat dapat lebih menerima perbedaan dan terciptalah kesetaraan

9. Komunikasi yang Lebih Baik

Edukasi memungkinkan seseorang atau kelompok dapat berkomunikasi dengan lebih baik. Kurangnya edukasi memperbesar kemungkinan salah paham dan menimbulkan konflik.

10. Mengurangi Angka Kriminalitas

Secara tidak langsung, edukasi dapat mengurangi angka kejahatan. Sebab, masyarakat yang teredukasi dengan baik cenderung memiliki pemecahan masalah yang lebih baik ketimbang melakukan kejahatan

Jenis-jenis Edukasi. Edukasi memiliki beragam jenis. Tidak hanya pendidikan secara formal yang berlangsung di institusi tertentu seperti sekolah atau universitas. Berikut macam-macam jenis edukasi mengutip Rachmi Indah Budiarti dalam makalah Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

1. Edukasi Formal

Edukasi formal adalah jalur pendidikan yang dilaksanakan di sekolah atau madrasah dan memiliki peraturan yang mengikat. Edukasi formal dibagi ke dalam jenjang-jenjang pendidikan, mulai dari TK, SD, SMP, SMA/SMK, hingga perguruan tinggi

2. Edukasi Non Formal

Edukasi nonformal adalah jalur pendidikan dalam sebuah lembaga pendidikan di luar lembaga pendidikan formal. Contohnya taman pendidikan Alquran

(TPA/TPQ) dan lembaga kursus.

3. Edukasi Informal

Edukasi informal adalah jalur pendidikan dalam keluarga dan lingkungan sekitar di mana seseorang tinggal dan dibesarkan. Proses pembelajaran dan pendidikan berlangsung secara mandiri dan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Sasaran Edukasi

Beberapa sasaran edukasi menurut (Mubarak, 2017) diantaranya

1. Edukasi individu, yakni edukasi yang diberikan melalui sasaran individu
2. Edukasi pada kelompok, yakni edukasi yang diberikan melalui sasaran kelompok
3. Edukasi Masyarakat, yakni edukasi yang diberikan melalui sasaran Masyarakat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi Edukasi

Menurut (Nursalam, 2012) didalam edukasi terdapat beberapa factor yang dapat mempengaruhi diantaranya:

1. Faktor Materi

Dalam hal ini seperti hal-hal yang dapat menentukan proses belajar dan hasil belajar, contohnya pengetahuan yang berubah akan menentukan perbedaan dalam proses belajar.

2. Faktor Lingkungan

Dalam hal ini dibagi menjadi 2 kategori, yaitu lingkungan fisik dengan meliputi suhu, kelembaban dan kondisi daerah penelaitan. Kemudian lingkungan sosial yaitu manusia dan segala interaksinya serta manifestasinya, seperti keramaian atau kebisingan

3. Faktor instrument

Dalam edukasi meliputi *hardware*, *software*, kurikulum didalam Pendidikan

formal, fasilitator, serta ketepatan metode pemberian edukasi.

2.3. Gadget

Penggunaan gadget merujuk pada penggunaan perangkat teknologi portabel yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti mengakses internet, bermain game, menonton video, mengambil foto dan video, mengirim pesan, dan melakukan panggilan telepon (Hasanah, 2017). Beberapa contoh gadget yang paling umum digunakan oleh masyarakat saat ini adalah smartphone, tablet, laptop, dan smartwatch. Gadget memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan dunia secara digital, memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, berkomunikasi dengan orang lain, dan melakukan berbagai aktivitas online (Mulyani, 2022). Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik pengguna, terutama pada anak-anak dan remaja.

Beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan termasuk kecanduan gadget, gangguan tidur, kelelahan mata, postur tubuh yang buruk, gangguan penglihatan jarak dekat, dan penurunan kemampuan kognitif (Agustina & Priambodo, 2021). Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat memengaruhi motivasi belajar dan prestasi akademik siswa di sekolah. Oleh karena itu, penting bagi pengguna gadget untuk mengatur waktu dan frekuensi penggunaannya agar tetap sehat secara fisik dan mental.

Selain itu, pendidik dan orang tua juga harus memberikan pembatasan dan pengawasan pada penggunaan gadget oleh anak-anak dan remaja, serta memberikan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat seperti olahraga, membaca, atau berinteraksi langsung dengan orang lain (Clara Sari, Antasari)

Penggunaan gadget dapat berdampak pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memicu terjadinya kecanduan gadget pada siswa, yang dapat mengganggu kesehatan mental dan motivasi belajar mereka (Tirtayanti, 2021). Kecanduan gadget dapat mengganggu pola tidur siswa, mengurangi kualitas tidur, dan membuat mereka merasa kelelahan dan tidak bugar di pagi hari. Hal ini dapat memengaruhi motivasi belajar siswa di sekolah, karena siswa yang merasa lelah dan tidak bugar akan sulit untuk berkonsentrasi dan memperhatikan pelajaran di kelas (T. R. Tinambunan, 2020).

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat meningkatkan risiko stres, kecemasan, dan depresi pada siswa. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti tekanan untuk terus terkoneksi dengan dunia digital, tekanan untuk mempertahankan citra online, dan tekanan untuk terus memperbaharui informasi yang diterima dari gadget (Syifa et al., 2019). Namun, bukan berarti semua penggunaan gadget berdampak negatif pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa. Penggunaan gadget yang bijak dan sehat dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan belajar mereka, seperti akses informasi yang lebih cepat dan mudah, serta kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sekelas dan guru (F. Hidayat et al., 2021).

Oleh karena itu, penting bagi siswa, pendidik, dan orang tua untuk mengatur dan mengawasi penggunaan gadget agar tetap sehat dan mendukung kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. Berbagai risiko yang ditimbulkan karena menggunakan gadget yang terlalu lama antara lain kesehatan fisik, mental, dan emosional.

Beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget adalah sebagai berikut :
(Mulyani, 2022)

1. Gangguan tidur penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan tidur, karena cahaya yang dipancarkan oleh layar gadget dapat mengganggu ritme sirkadian manusia. Hal ini dapat mengganggu kualitas tidur dan menyebabkan kantuk pada siang hari
2. Kecanduan gadget penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan gadget atau nomophobia. Hal ini dapat mengganggu keseimbangan psikologis dan sosial seseorang, serta menurunkan produktivitas dan kualitas hidup
3. Dampak pada kesehatan mental penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan mental seperti stress, kecemasan, dan depresi. Hal ini disebabkan oleh tekanan sosial dan kecemasan yang timbul
4. dari penggunaan gadget, seperti kekhawatiran atau kehilangan atau rusaknya gadget
5. Dampak pada kesehatan fisik penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti sakit kepala, gangguan penglihatan, dan sakit leher dan punggung. Hal ini disebabkan oleh posisi tubuh yang tidak ergonomis saat menggunakan gadget.

Adapun pengaruh positif gadget apabila digunakan dengan bijak dan tepat. Pengaruh positif penggunaan gadget diantaranya, yaitu:

1. Mendukung pada aspek akademik

Proses akademik seorang anak atau mahasiswa memang bisa didukung oleh teknologi komunikasi seperti gadget. Seorang siswa dapat dengan mudah dan cepat menelusuri materi atau informasi tentang pengetahuan pendidikan menggunakan gadget. Kegunaan dan kemampuan beradaptasi kemajuan gadget dalam proses pengajaran sudah dikenal luas di kalangan pendidik. Tentunya para pendidik juga mendapatkan manfaat dari inovasi teknologi ini, dan salah satu

manfaat tersebut adalah terciptanya media pembelajaran dengan menggunakan gadget. Fokus siswa dan hasil belajar di kelas juga dapat dipengaruhi oleh bahan ajar yang digunakan guru selama proses pembelajaran.

1. Mengurangi tingkat stress

Di sekolah menuntut banyak keseriusan dan konsentrasi, beberapa anak berkomentar bahwa itu sulit. Namun, bermain video game diponsel cerdas, mengobrol dengan teman di media sosial, atau mengunduh konten yang mereka sukai, seperti music atau video, dapat meredakan kecemasan atau stress. Sudut pandang ini sejalan dengan temuan para peneliti Amerika di University Of Indiana yang mengklaim bahwa penggunaan teknologi dapat meredakan ketegangan

2. Meningkatkan kemampuan Bahasa

Bahasa asing tentu tidak asing dalam penggunaan gadget. Ini dapat ditemukan di pengaturan untuk aplikasi dan gadget terinstal yang menggunakan berbagai bahasa asing. Oleh karena itu, pengguna perlu membaca informasi dengan benar.

3. Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi baru

Seorang anak atau pelajar yang menggunakan gadget pasti akan mengikuti kemajuan teknologi terkini. Misalnya, mereka akan tertarik untuk mengikuti perkembangan gadget baru

4. Meningkatkan keterampilan sistematis

Seorang anak atau pelajar yang menggunakan pemanfaatan pasti akan mengikuti perkembangan tren teknologi yang baru berkembang. Mereka mungkin tertarik untuk mengikuti perkembangan gadget baru.

Oleh karena itu, penting untuk membatasi penggunaan gadget agar tidak berlebihan

dan dapat menjaga kesehatan fisik dan mental kita. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membatasi penggunaan gadget antara lain adalah mengatur waktu penggunaan gadget, menggunakan mode malam pada layar gadget, serta beristirahat dan beraktivitas fisik secara teratur (sya'diyah et al;2021)

2.4. Media Sosial

Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang awalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial, atau sebaliknya. Bagi masyarakat khususnya kalangan remaja, media sosial sudah menjadi candu yang membuat penggunanya tiada hari tanpa membuka media sosial. Kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasanya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman.

Di era digital dan perkembangan teknologi saat ini telah terjadi perubahan dalam kehidupan manusia dalam berbagai hal, seperti komunikasi apalagi dalam mendapatkan informasi sehingga pengaruh negatif dari dunia digital tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya. Maka dengan demikian perlu kemampuan khusus terutama pada guru dan siswa tentang bagaimana para pengguna dunia digital harus lebih selektif dan bijak dalam menyaring informasi yang didapatkan

Dalam media sosial siapapun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir. Hal ini dikarenakan dalam internet khususnya media sosial sangat mudah memalsukan jati diri atau melakukan kejahatan. Padahal dalam perkembangannya di sekolah, remaja berusaha mencari

identitasnya dengan bergaul bersama teman sebayanya. Namun saat ini seringkali remaja beranggapan bahwa semakin aktif dirinya di media sosial maka mereka akan semakin dianggap keren dan gaul. Sedangkan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno atau ketinggalan jaman dan kurang bergaul.

Media sosial (Social Networking) adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, sosial network atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki mungkin merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content". Sementara jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan temanteman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain Facebook, Myspace, dan Twitter. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Di era globalisasi saat ini Masyarakat sudah tidak asing lagi dengan media sosial. Adanya media sosial memudahkan setiap orang untuk berinteraksi dengan berbagai foto, video, ide bahkan komunikasi jarak jauh dengan orang-orang terdekatnya. Jangkauannya yang luas dapat digunakan di mana saja di dunia dengan koneksi internet. Penggunaan media sosial juga masuk akal dalam dunia

Pendidikan. Salah satunya keuntungannya adalah komunikasi antara guru dan siswa lebih mudah. Tugas, materi, dan proses tanya jawab dapat diselesaikan di mana saja, kapan saja tanpa harus bertemu langsung. Media sosial memudahkan guru untuk membentuk kelompok dan membuat forum belajar. Guru juga dapat dengan mudah mengunduh materi atau konten dan membagikannya kepada siswanya. Mengingat sumber siswa selama ini tidak hanya dari buku, siswa memiliki akses mudah ke jejaring sosial yang memudahkan untuk mencari informasi lebih lanjut tentang materi dan dapat membantu siswa menyelesaikan tugas. Keberadaan media sosial menawarkan banyak keuntungan dan menambah pengetahuan dalam dunia Pendidikan (Cahyini, 2020).

Boyd dalam Nasrullah (2015) media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada usergenerated content (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di instansi media massa. Van Dijk dalam Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Karena itu media social dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial.

Pada intinya, dengan sosial media dapat dilakukan berbagai aktifitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual. Sosial media diawali dari tiga hal, yaitu Sharing, Collaborating dan Connecting (Puntoadi, 2011). Sosial media mengalami

perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun, Jika pada tahun 2002 Friendster merajai sosial media karena hanya Friendster yang mendominasi sosial media di era tersebut, kini telah banyak bermunculan sosial media dengan keunikan dan karakteristik masing-masing. Dampak Negatif Sosial Media:

- a) Menjauhkan anak dari interaksi sosial, hal ini menjadi salah satu dampak negatif karena di posisi tertentu anak akan lebih memilih berinteraksi secara online dibandingkan mengobrol secara langsung dengan orang lain.
- b) Kecanduan, terlalu sering bermain sosial media akan berangsur-angsur membuat anak memiliki
- c) Emosional, Dampak ini akan langsung dirasakan ketika anak sudah masuk ke fase kecanduan, hingga akan berujung ke meningkatnya emosi bila mereka di ganggu.

Social media memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. Sosial media adalah media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia menggunakan internet dan teknologi web.
- b. Sosial media berhasil mentransformasi praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak audience (“one to many”) menjadi praktik komunikasi dialogis antar banyak audience (“many to many”).
- c. Sosial media mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi.

Macam-Macam Media Sosial Teknologi media sosial sekarang ini memiliki berbagai berbagai bentuk seperti misalnya majalah digital, forum internet, weblog, blog sosial, microblogging, wiki, jejaring sosial, podcast, foto atau gambar, video,

rating dan bookmark sosial. Masing –masing memiliki kelebihanannya sendiri seperti blogging, berbagi gambar atau foto, video blogging, wall-posting, berbagi musik atau lagu, chaatting, bahkan VoIP atau Voice over IP, dan lain sebagainya.

Ahli pada bidang komunikasi, Nasrullah (2015) melansir dari jurnal berjudul *Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektivitas Komunikasi* oleh Ahmad Setiadi memaparkan lebih kurang ada enam jenis-jenis media sosial, yaitu:

1. Media Jejaring Sosial (Social Networking)

Media jejaring sosial merupakan medium yang paling populer. Media ini merupakan sarana yang bias digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial, termasuk konsekuensi atau efek dari hubungan sosial tersebut di dunia

virtual. Contoh jejaring sosial yang banyak digunakan adalah facebook dan LinkedIn.

2. Jurnal Online (Blog)

Blog merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari dan berbagi, baik tautan web lain, informasi dan sebagainya. Contoh failitas penyedia halaman weblog gratis adalah wordpress atau blogspot.

3. Jurnal Online Sederhana atau Microblog (Micro-Blogging)

Tidak berbeda dengan jurnal online (blog), microblogging merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan memublikasikan aktifitas serta atau pendapatnya. Contoh microblogging yang paling banyak digunakan adalah Twitter.

4. Media Berbagi (Media Sharing)

Situs berbagi media merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi media, mulai dari dokumen (file), video, audio, gambar, dan sebagainya. Contoh media ini adalah Youtube, Flickr, Photo-bucket, atau snapfish.

5. Penanda Sosial (Social Bookmarking)

Penanda sosial merupakan media sosial yang bekerja untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita tertentu secara online.

6. Media Konten Bersama atau Wiki

Media sosial ini merupakan situs yang kontennya hasil kolaborasi dari para penggunaannya. Mirip dengan kamus atau ensiklopedi, wiki menghadirkan kepada pengguna pengertian, sejarah hingga rujukan buku atau tautan tentang satu kata.

Kekurangan media sosial yang lainnya yaitu banyak oknum tidak bertanggung jawab untuk menyalahgunakan media sosial untuk melakukan kejahatan seperti penipuan dan Tindakan kriminal lainnya yang merugikan orang lain. Penggunaan media sosial juga dapat menyebabkan efek kecanduan.

Kecanduan sosial media bisa terjadi pada orang dewasa hingga anak-anak. Bahkan tak jarang banyak orang yang lupa segalanya saat bermain media sosial. Hal ini tentu saja bisa berbahaya karena dapat mengganggu fokus seseorang pada pekerjaannya. Selain itu, banyak situs tidak pantas yang tersebar di media sosial. Apabila anak-anak tidak diawasi, mereka dapat dengan mudah mengakses situs tersebut dan dapat mengganggu belajarnya.

Oleh karena itu, pengawasan dari orangtua perlu dilakukan agar anak-anak dapat menggunakan media sosial dengan baik serta perlunya memperluas kemampuan literasi media supaya dapat mengimbangi perkembangan teknologi serta membatasi anak dalam penggunaan media sosial. Dengan itu, kita juga harus lebih bijak dalam mengunggah hal-hal yang tidak perlu untuk di posting karena dampaknya sangat berpengaruh terhadap generasi bangsa (Soleh, Muhammad Rachmawati)

Tik Tok merupakan aplikasi asal China yang baru diluncurkan dan masuk di Indonesia pada akhir tahun 2017. Menurut Viv Gong, Head of Marketing Tik Tok mengatakan, Indonesia mendapatkan peringkat ke-6 terbesar di dunia dalam hal jumlah pengguna internet, sehingga hal tersebut yang mendasari aplikasi Tik Tok masuk ke Indonesia. Tik Tok merupakan 33 aplikasi yang di buat oleh perusahaan ByteDance asal China yang bergerak dalam bidang teknologi kecerdasan buatan yang sudah terkenal di dunia dalam hal distribusi informasi melalui media atau produk elektronik.

Tik Tok sendiri dapat diunduh oleh penggunanya melalui aplikasi android googleplay dan appstore. Secara global, aplikasi Tik Tok telah diunduh lebih dari 500 juta kali dengan penonton video harian mencapai 10 milyar serta 150 juta pengguna dengan negara kontributor tertinggi adalah Amerika Serikat dan Inggris. Tik Tok merupakan media sosial baru yang memberi wadah kepada para penggunanya untuk dapat berekspresi mengasah bakat melalui konten video.

Tik Tok menjadikan ponsel pengguna sebagai studio berjalan. Berdurasi kurang lebih 15 detik, aplikasi ini menghadirkan special effects yang menarik dan mudah digunakan sehingga semua orang bisa menciptakan sebuah video yang keren dengan mudah. Didalamnya terdapat Special effects seperti efek shaking and shivering pada video dengan electronic music, merubah warna rambut, 3D stickers, dan properti

lainnya.

Sebagai tambahan, kreator dapat lebih mengembangkan bakatnya tanpa batas hanya dengan memasuki perpustakaan musik lengkap Tik Tok. Hal tersebut yang menjadikan Tik Tok berbeda dengan media sosial lainnya dan mendukung pengguna untuk berekspresi dalam menyalurkan bakatnya.

Indonesia menjadi salah satu target utama dari media sosial Tik Tok untuk menarik minat masyarakatnya. Dalam data yang dikeluarkan oleh Kemenkominfo bahwa Indonesia merupakan pengguna internet terbesar ke 6 di dunia dimana China menduduki urutan pertama kemudian Amerika Serikat, India, Brasil, dan Jepang di urutan berikutnya.

Data itulah yang membuat Indonesia menjadi target besar bagi para pengembang aplikasi media sosial untuk memasarkan produknya. Kehadiran Tik Tok di Indonesia sendiri baru dimulai pada September 2017, menargetkan jumlah pengguna yang besar karena pengguna internet yang terus meningkat. Selain itu pihak Tik Tok juga menyadari bagaimana generasi muda khususnya di Indonesia memiliki rasa narsis dan kreatif, hadirnya profesi-profesi yang dilatarbelakangi oleh media sosial seperti Youtuber sebutan untuk pengguna yang aktif dan terkenal di media sosial Youtube, Selebgram sebutan bagi pengguna Instragam yang memiliki pengikut yang banyak dan terkenal dan lain-lain, hal ini yang melatarbelakangi Tik Tok akan terus berkembang di Indonesia. 37 Strategi Influencer Marketing yang dilakukan oleh Tik Tok dengan menggaet beberapa public figure muda untuk mempromosikan perilisannya.

Cara ini pun cukup berhasil diterapkan dan terbukti Tik Tok menjadi salah satu media sosial yang memiliki banyak penggunanya di Indonesia. Pada dasarnya target pengguna Tik Tok di Indonesia di tujukan pada para remaja, akan tetapi banyak

generasi yang terhitung masih anak-anak juga memiliki rasa ingin tahu terhadap Tik Tok. Bisa dikatakan pengguna Tik Tok sendiri lebih banyak digunakan oleh anak-anak yang berusia sekitar 7-15 tahun. Karena hal itulah media sosial ini sempat membuat kontroversi di Indonesia. Tepat pada tanggal 3 Juli 2018,

Kemenkominfo secara resmi memblokir sementara Tik Tok di Indonesia. Pemblokiran tersebut didasari dari hasil pemantauan tim AIS Kominfo, pelaporan dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak (Kemen PPA), Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), serta masyarakat luas tentang adanya konten berbau negatif serta pengaturan usia pengguna yang terlalu dini untuk digunakan di Indonesia. Pihak pemerintah pun telah mendapatkan pengaduan sebanyak 2.853 laporan negatif dari masyarakat terkait dengan media sosial ini. Dengan adanya permasalahan tersebut pihak Tik Tok langsung menanggapi dan merespon terkait pembolokrannya di Indonesia. Tik Tok mulai mengubah pengaturan umur menjadi minimal 16 tahun dan menghapus semua konten-konten negatif di dalamnya. Dengan adanya perubahan tersebut pemerintah Indonesia membuka kembali pemblokiran Tik Tok dengan syarat-syarat yang sudah di rubah.

2.5.1 Aspek-aspek Penggunaan Tiktok

Aspek-Aspek Tingkat Penggunaan Aplikasi TikTok Menurut Ajzen bahwa aspek tingkat penggunaan dapat dinilai melalui sebagai berikut:

- a. Perhatian, merupakan adanya ketertarikan seseorang terhadap aktivitas. Perhatian yang sesuai dengan minatnya sehingga akan lebih intensif daripada aktivitas lain yang tidak menimbulkan minat. Dimana perhatian dilihat dari seberapa tertariknya pengguna terhadap aplikasi TikTok sehingga menggunakan TikTok dalam kesehariannya.

- b. Penghayatan, Penghayatan merupakan pemahaman terhadap suatu informasi dengan adanya usaha dari seseorang untuk memahami, menikmati, dan menyimpan sajian informasi serta pengalaman yang didapat sebagai pengetahuan. Penghayatan dalam menggunakan TikTok dilihat dari seberapa paham pengguna dalam mengelola fitur-fitur yang ada pada aplikasi TikTok dan informasi apa saja yang didapatkan dari aplikasi TikTok tersebut.
- c. Durasi, Durasi adalah lamanya selang waktu dari sesuatu yang sedang berlangsung atau rentan waktu individu dalam menjalankan kegiatan. Dari aspek ini dapat dilihat motivasi dari seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan terutamanya menggunakan aplikasi TikTok.
- d. Frekuensi, adalah banyaknya pengulangan pada kegiatan yang dilakukan seseorang dalam sehari atau seberapa seringnya kegiatan itu dilaksanakan dalam periode waktu tertentu. Frekuensi dapat dilihat dan dinilai melalui seberapa banyak atau seringnya menggunakan atau mengakses aplikasi TikTok tersebut dalam seharinya

2.5. Sejarah Berdirinya SMA Al-Ulum Medan

Perguruan Islam Al-Ulum Medan adalah milik umat Islam, khususnya umat Islam yang berdomisili di sekitar Kota Medan. Perguruan yang berdiri pada tahun 1965 telah berkantor di Jalan Perniagaan No. 65 Medan (tempat usaha Bapak Amir Djamal). Pada awalnya perguruan ini dikelola oleh Yayasan Pembangunan Dan Pendidikan Al-Djihad. Dinamakan Al-Djihad karena kondisi sosial budaya umat Islam pada saat itu sangat memprihatinkan. Untuk memperbaiki kondisi ini diperlukan suatu usaha yang sungguh-sungguh (jihad) dari berbagai elemen masyarakat dengan jalan tarbiyah (pendidikan). Ide pembentukan Yayasan Al-Djihad diprakarsai oleh Ustadz Jamaluddin Ahmad beserta para

cendekiawan, pengusaha, dan tokoh masyarakat. Atas undangan yang ditandatangani oleh Ustadz Alwis Hamzah dan Kunar Yus Pengurus mesjid Quba diadakanlah pertemuan di rumah Bapak M.Thaher, pemilik restoran Sungai Tanang yang terletak sekitar 7.5 km ke arah Tanjung Morawa. Pada tanggal 26 Agustus 1965, diedarkanlah surat pengantar yang ditujukan kepada pengurus mesjid dan langgar yang berisi kertas pengumuman tentang penerimaan murid baru di Perguruan Islam Al-Ulum. Pada bulan September 1965 secara resmi dimulailah proses belajar dan mengajar di Perguruan Islam Al-Ulum Medan. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2004 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2001 tentang yayasan, maka Yayasan Pembangunan dan Pendidikan Al- Djihad telah berubah nama menjadi Yayasan Pembangunan dan Pendidikan Jihadul Ilmi YAHU.2 - AH.DI -4928 tanggal 28 Juni 2010 dengan akte Nomor : 06 tanggal 5 Agustus 2010 yang dibuat di hadapan notaris H.Makmur Ritonga SH di Medan yang telah disahkan oleh Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor : AHU-5120-AH.01.04 tanggal 27 Desember 2010.

2.6.1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMA Al-Ulum Medan
Nama Kepala Sekolah	: Bambang Hardian Damanik
Alamat	: Jalan Tuasan No. 35 Medan
Kecamatan	: Medan Tembung
Kabupaten / Kota	: Kota Medan
Kode Pos	: 20122
Telepon	: 0616642331
E – mail Sekolah	: sma.iaut.dapodikmen@gmail.com

NPSN	:10257886
Status	:Swasta
Bentuk Pendidikan	: SMA
Status Kepemilikan	: Yayasan
Peringkat Akreditasi	: A

2.6.2. Visi dan Misi

a) Visi

“Terwujudnya Sekolah Menengah Atas Yang Unggul Pada Tahun 2040”

b) Misi

1. Mendidik Peserta Didik taat beribadah dan berakhlak mulia.
2. Meningkatkan kemampuan peserta didik di bidang akademik dan non akademik.
3. Meningkatkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan yang berorientasi kekinian.
4. Mewujudkan iklim yang kondusif dan nyaman sebagai tempat pendidikan yang menyenangkan.
5. Menjalin hubungan dan kerjasama dengan orang tua peserta didik yang berorientasi peningkatan akademik, minat dan bakat.
6. Membangun hubungan dengan alumni, masyarakat, instansi pemerintah dan sipil.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dalam mengumpulkan informasi terkait fenomena atau gejala yang terjadi, dimana sifat penelitian kualitatif yakni untuk memahami makna, memahami keunikan, dan mengkonstruksi fenomena (Arikunto, 2010; Sugiyono, 2015).

Dalam penelitian ini, Penulis hanya bermaksud dengan cara menyebarkan angket mendeskripsikan atau menggambarkan tentang Edukasi Program Gadget sehat siswa SMA Al-Ulum Terpadu Medan terhadap Penggunaan akun media sosial. Dengan menggunakan pendekatan Deskriptif, di mana pendekatan deskriptif adalah pendekatan yang digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan masalah yang terjadi.

Sedangkan menurut Yatim Rianto (1996, 21) menyatakan bahwa, “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk menjelaskan tentang gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis, akurat mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu” (Ruyadi et al., 2017).

Dalam rangka mengumpulkan data yang diperlukan, maka penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui :

a. Wawancara

Dalam hal ini, wawancara adalah proses percakapan dengan maksud untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan dan sebagai yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dengan orang yang diwawancarai (interviewee). Adapun

wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam. Pada wawancara ini pewawancara mengumpulkan data atau informasi secara langsung bertatap muka dengan informan, dengan maksud mendapatkan gambaran lengkap tentang topic yang di teliti.

b. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.

Observasi adalah proses mengamati subjek penelitian beserta lingkungannya dan melakukan perekaman dan pemotretan atas perilaku yang diamati tanpa mengubah kondisi alamiah dengan lingkungan sosialnya. Observasi juga proses pengumpulan data wawancara tak berstruktur. Observasi dilakukan sebagai pertimbangan bahwa apa yang di katakan orang sering kali berbeda dengan apa yang sebenarnya terjadi dilapangan. Maka penelitian turun kelapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang dan waktu, pelaku, kegiatan, tujuan dan peristiwa.

c. Dokumentasi

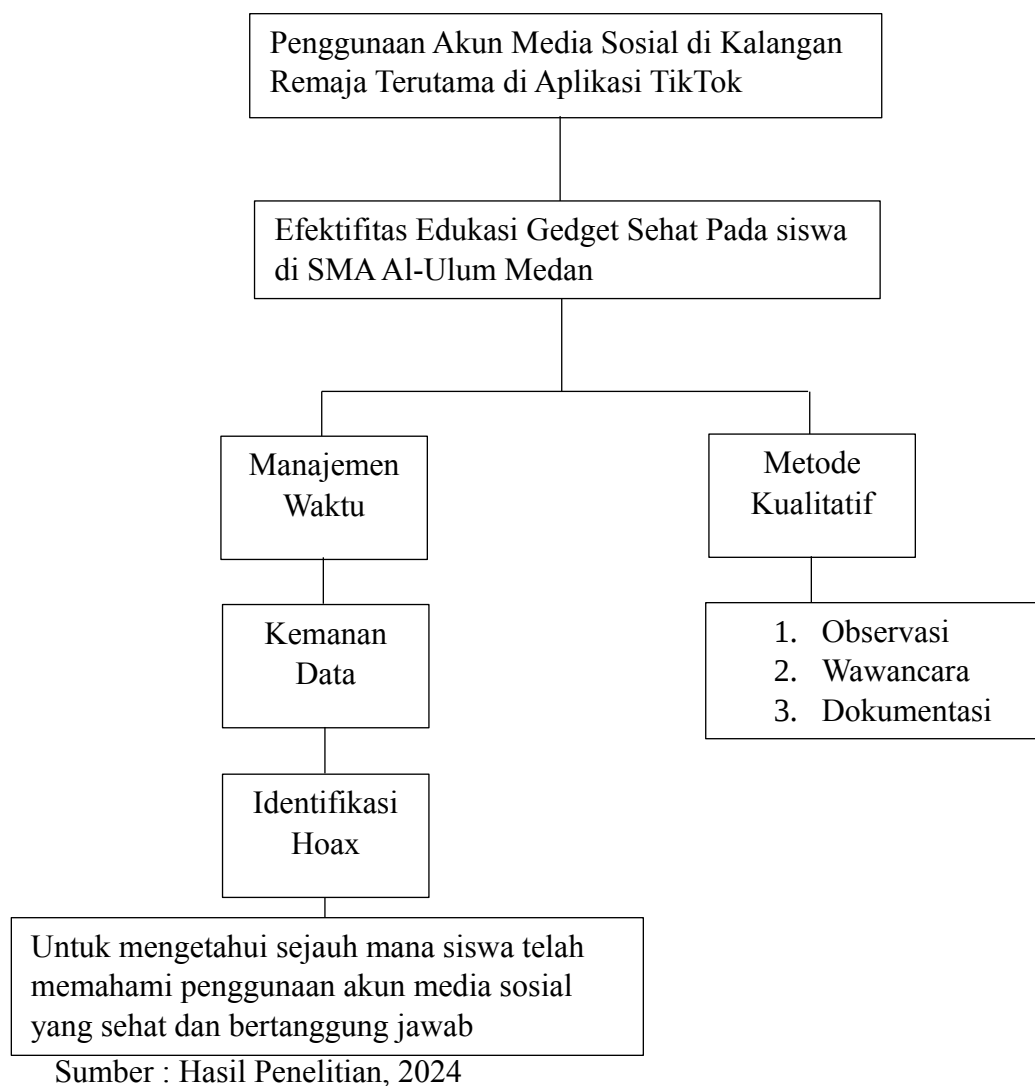
Dokumentasi merupakan sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang terbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendramata, laporan dan foto.

Dalam hal ini dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyalin data-data atau arsip yang tersedia. Dokumentasi disini adalah bahan tertulis atau foto-foto yang diarsipkan karena adanya permintaan

seseorang penyidik sesuai dengan kepentingan. Dalam penelitian ini diperlukan untuk mendorong dan berguna sebagai bukti untuk suatu pengujian.

3.2. Kerangka Konsep

Edukasi Program Gadget Sehat Pada Siswa SMA Al-Ulum Terpadu dalam Penggunaan Akun Media Sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, untuk memberikan Edukasi Program Gadget Sehat terhadap siswa SMA Al-Ulum Terpadu dalam Penggunaan Akun Media Sosial.



3.3. Definisi Konsep

a. Edukasi Program

Program edukasi tentang penggunaan gadget yang sehat pada siswa SMA Al-Ulum yang mencakup penggunaan akun media sosial seperti TikTok dapat fokus pada kesadaran akan konten yang dikonsumsi, waktu yang dihabiskan untuk menggunakan aplikasi tersebut, serta dampaknya terhadap kesehatan mental dan emosional. Materi edukasi juga dapat mencakup pentingnya privasi online, perlindungan terhadap cyberbullying, dan cara mengelola waktu secara efektif antara kegiatan online dan offline.

Program ini dapat disampaikan melalui sesi diskusi, workshop, atau kegiatan kreatif yang melibatkan siswa secara aktif. Melalui pendekatan yang interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, diharapkan pesan-pesan tentang penggunaan gadget yang sehat dan bijak dapat lebih mudah diterima dan dipraktikkan oleh mereka.

b. Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik yang berukuran kecil, portabel, dan sering kali memiliki khusus. Gadget dapat membantu penggunaannya dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk berkomunikasi, bekerja, hiburan, dan produktivitas. Seiring perkembangan teknologi definisi gadget terus berkembang untuk mencakup berbagai perangkat yang semakin canggih dan memiliki konektivitas yang luas.

c. Media Sosial

Media sosial atau sering juga disebut sebagai sosial media adalah pelantar digital yang memfasilitasi penggunaannya untuk saling berinteraksi atau

membagikan konten berupa tulisan, foto, video, dan merupakan pelantar digital yang menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi setiap penggunanya.

d. TikTok

TikTok adalah sebuah platform media sosial yang berfokus pada video berdurasi pendek yang diciptakan dan dibagikan oleh penggunanya. Diluncurkan secara internasional oleh ByteDance pada tahun 2017, TikTok telah menjadi salah satu aplikasi dengan pertumbuhan tercepat secara global, terutama di kalangan generasi muda (Gen Z).

Secara konseptual, TikTok dapat didefinisikan melalui beberapa karakteristik utamanya:

- **Konten Berbasis Video Vertikal:** Ciri khas utama TikTok adalah format video vertikal (rasio 9:16) yang dirancang untuk konsumsi cepat di perangkat seluler. Durasi video umumnya berkisar dari beberapa detik hingga maksimal 10 menit, meskipun sebagian besar video populer berdurasi sangat pendek.
- **Algoritma Rekomendasi "For You Page" (FYP):** Algoritma TikTok sangat personal dan adaptif, secara terus-menerus mempelajari preferensi pengguna untuk menampilkan konten yang relevan di halaman "For You Page" mereka. Ini memungkinkan konten dari kreator yang tidak diikuti pun dapat dengan mudah menjadi viral.
- **Alat Kreativitas yang Terintegrasi:** TikTok menyediakan beragam fitur dan alat bawaan untuk mempermudah pembuatan video, termasuk efek visual, filter, stiker, teks, dan pustaka musik yang luas. Fitur seperti

"Duet" dan "Stitch" juga mendorong interaksi dan kolaborasi antar pengguna.

- Musik dan Suara sebagai Elemen Krusial: Musik dan suara memegang peran sentral dalam budaya TikTok. Banyak tren dan tantangan (challenges) yang berpusat pada penggunaan lagu atau *audio* tertentu, menjadikan platform ini sebagai inkubator bagi popularitas musik.
- Budaya Tren dan Viralitas: TikTok dikenal dengan siklus trennya yang cepat dan kemampuannya untuk menciptakan fenomena viral dalam waktu singkat. Pengguna secara aktif berpartisipasi dalam tantangan, meme, dan tren tari yang menyebar luas di platform.
- Komunitas dan Interaksi: Meskipun berfokus pada konten, TikTok juga memfasilitasi interaksi melalui komentar, suka, dan berbagi. Ini membentuk komunitas dinamis di sekitar berbagai niche dan minat.
- Monetisasi dan Ekonomi Kreator: Bagi para kreator, TikTok menawarkan peluang monetisasi melalui fitur seperti hadiah virtual (gifts), promosi merek, dan TikTok Shop, yang memungkinkan mereka membangun karir sebagai *influencer* atau kreator konten.

3.4. Kategorisasi Penelitian

Untuk memudahkan penelitian ini maka dibagi dalam beberpa kategorisasi yaitu :

NO	Konsep			Kategorisasi
1.	Edukasi	Program	Gadget	Materi
		Sehat Siswa	AI-Ulum Medan	Lingkungan
				Instrumen

2. Penggunaan Media Sosial	Perhatian
Tiktok	Penghayatan
	Durasi
	Frekuensi

Sumber : Hasil Penelitian, 2024

3.5. Narasumber/Informan

Narasumber dalam penelitian ini Informasi yang di dapat Informan atau dari narasumber di peroleh melalui wawancara. Selain itu, narasumber juga diperlukan untuk mendukung suatu penelitian. (5 Siswa kelas 11 SMA Al-Ulum Terpadu yang aktif menggunakan Media Sosial).

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa Observasi melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku, kegiatan, atau situasi tertentu dalam hal ini siswa SMA Al-Ulum Terpadu dan Wawancara memungkinkan Siswa SMA Al- Ulum Terpadu Medan untuk menjelaskan secara rinci tentang pemikiran dan perasaan mereka terkait dengan topik penelitian.

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan percakapan tujuannya untuk mencari informasi, baik dari narasumber atau informan. Wawancara didefinisikan sebagai diskusi antara dua orang lebih dengan tujuan tertentu (Kahn&Cannell,1957). Wawancara yang dilakukan dengan lebih dari satu partisipan disebut sbagai Focus group. Dengan wawancara peneliti dapat memperoleh banyak data yang berguna bagi penelitiannya (Leedy & Ormrod, 2005;Saundersetal.2016).

3.7. Teknik Analisis Data

Pengumpulan data yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu menggunakan data primer dan sekunder. Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data ke peneliti (Sugiyono, 2016.) sedangkan data sekunder adalah pengolahan data primer dan disajikan dalam bentuk tabel atau diagram, oleh pihak pengumpul data primer atau oleh pihak lain (Husein Umar, 2013). Data sekunder dimanfaatkan untuk mengarahkan pada kejadian dan peristiwa yang ditemukan peneliti sesuai dengan tujuan penelitian (Moleong, 2014). Proses pengumpulan data primer didapat berdasarkan survei lapangan dengan melakukan pengamatan lokasi penelitian. Sedangkan data sekunder didapat berdasarkan data instansi dan sumber terkait, termasuk terhadap data- data yang telah dikumpulkan dalam penelitian sejenis.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif menggunakan cara yang sistematis dengan menguraikan apa yang sedang diteliti. Selain itu, analisis data kualitatif juga mengatur hasil wawancara agar dapat dipahami dan bisa disajikan dengan orang lain.

3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan di Sekolah SMA Islam Al-Ulum Terpadu Medan berlokasi di Jalan Tuasan No. 35 Medan Kecamatan Medan Tembung , Kota Medan, Sumatera Utara.

Waktu penelitian dimulai Juni 2025 sampai dengan Agustus 2025.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis mengambil data dalam bentuk wawancara, selanjutnya hasil wawancara akan dianalisis dan dijelaskan dalam bentuk narasi. Setiap pertanyaan yang diajukan kepada narasumber sesuai dengan porsinya masing-masing. Dalam penelitian ini penulis mewawancari 5 (lima) narasumber. Berikut daftar nama sumbernya.

Tabel 4. 1 Jabatan Narasumber

No	Nama	Jabatan
1	Falih Ubaidilah	Siswa Kelas XI - IPS
2	Amira Nurul	Siswa Kelas XI - IPS
3	Rizky Asyifa	Siswa Kelas XI - IPS
4	Sigit Saptapto	Siswa Kelas XI - IPS
5	M. Rizky Akbar	Siswa Kelas XI - IPS

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Penelitian ini dilakukan di SMA Al Ulum Medan. Penelitian dimulai pada bulan Mei 2025 sampai dengan selesai. Peneliti memperoleh data terkait penelitian langsung dari siswa SMA Al Ulum Medan.

Berikut Identitas narasumber dari SMA AL-Ulum Medan:

Tabel 4.2 Data Narasumber

No	Nama	Jenis Kelamin	Informan
1	Falih Ubaidilah	Laki-Laki	Informan 1
2	Amira Nurul	Perempuan	Informan 2
3	Rizky Asyifa	Perempuan	Informan 3
4	Sigit Saptapto	Laki-laki	Informan 4
5	M. Rizky Akbar	Laki-laki	Informan 5

Sumber : Hasil Penelitian, 2025



Informan 1



Informan 2



Informan 3



Informan 4



Informan 5

Setelah dilakukannya sesi wawancara dengan narasumber terkait Edukasi Program Gadget Sehat Pada Siswa AI-Ulum Terpadu Medan Dalam Penggunaan Akun Media Sosial, Peneliti bertanya tentang Bagaimana pemahaman mengenai pentingnya program edukasi gadget sehat di sekolah,

Informan 1 menjawab berikut:

“Menurut aku, penting banget sih program edukasi gadget sehat di sekolah. Soalnya, zaman sekarang kan hampir semua orang punya HP, bahkan udah kayak nempel terus. Jadi, biar kita enggak asal pakai, terus tahu mana yang baik dan enggak baik dari gadget, apalagi sosmed kayak TikTok”

Dan Informan 2 menjawab berikut :

“Program edukasi gadget sehat sangat penting. Apa lagi di sekolah, biar kami bisa secara bijak menggunakan gadget.

Informan 3 menjawab, berikut :

”Penting banget ya biar kami lebih paham dalam menggunakan gadget dan media sosial dengan bijak”

Dan Informan 4 menjawab hal yang hampir sama dengan informan 3, berikut :

“Menurut aku penting biar lebih bijak dan baik lagi menggunakan gadget”

Sedangkan Informan 5 menjawab, berikut :

“Penting banget, karena tanpa edukasi kami bisa terlalu fokus ke HP dan lupa hal-hal penting lainnya”

Berdasarkan jawaban kelima informan, dapat disimpulkan bahwa pemahaman mereka mengenai penggunaan gadget yang sehat umumnya mencakup kekuatan waktu penggunaan, pemilihan konten yang bermanfaat, serta menjaga kesehatan mata dan tubuh. Namun, tingkat kesadaran ini bervariasi, di mana sebagian informan sudah menerapkan

prinsip penggunaan sehat, sedangkan lainnya masih dalam tahap mencoba mengatur kebiasaan.

Selanjutnya peneliti menanyakan pertanyaan tentang, materi apa saja yang menurut Kamu penting untuk disampaikan dalam program edukasi gadget sehat, khususnya terkait penggunaan media sosial seperti TikTok.

Informan 1 menjawab :

“Menurut aku, materi yang penting banget buat disampein dalam program edukasi gadget sehat, khususnya ke TikTok itu soal manajemen waktu. Ini penting banget biar kita enggak kebablasan main HP sampai lupa belajar atau ngerjain PR”

Informan 2 menjawab, berikut :

“Menurut aku ya, harus tau etika digital, dan manajemen waktu. Itu yang paling sering dilanggar karena keasikan”

Berbeda dengan jawaban Informan 2, Informan 3 menambahkan bahwa:

“ Menurut aku sih ya tentang Hoax. Sekarang banyak banget kan berita atau info yang belum tentu benar di TikTok. Materi ini ngajarin kita biar pintar nyaring informasi, enggak gampang kemakan hoaks”

Dan Informan 4 berpendapat, bahwa :

“Menurut aku tentang Kesehatan mental, bahaya membandingkan diri dengan konten yang ditampilkan di TikTok, yang sering kali tidak realistis.

Informan 5 menjawab :

“Aku juga memikirkan tentang konten Hoax yang banyak terdapat di aplikasi Tiktok.

Berdasarkan hasil wawancara, seluruh informan menekankan pentingnya materi yang relevan dengan permasalahan yang sering dihadapi siswa dalam penggunaan media sosial, khususnya TikTok. Materi yang dianggap prioritas meliputi bahwa siswa membutuhkan pendidikan yang bersifat menggabungkan aspek teknis (manajemen waktu), etis (etika digital), kritis (anti-hoaks), dan psikologis (kesehatan mental) untuk mendukung penggunaan gadget dan media sosial secara sehat, bijak, dan bertanggung jawab.

Selanjutnya peneliti menanyakan tentang, Apakah lingkungan sekolah sudah cukup mendukung penerapan edukasi gadget sehat

Informan 1, menjawab :

“Aku sih ngerasa sekolah lumayan support ya buat urusan edukasi gadget ini. Udah sering ada sosialisasi, terus guru-guru juga kadang ngingetin pas lagi pelajaran. Tapi, mungkin bisa lebih di seringkan lagi sih, atau dibikin event yang lebih aktif biar kita enggak bosan, kayak seminar bareng *influencer* yang ngasih tips positif di medsos, gitu”

Selanjutnya, di tambahkan dari Informan 2. Dia juga menyatakan hal yang hampir sama bahwa :

“Menurut aku, sekolah lumayan mendukung ya untuk penerapan edukasi gadget sehat. Udah sering ada sosialisasi, terus guru-guru juga kadang ngingetin kita pas lagi pelajaran atau di sela-sela kegiatan. Kayak pas upacara atau pas ada seminar, kadang diselipin juga materi soal bahaya main HP berlebihan”

Sementara Informan 3 menjawab :

“Ya, lingkungan sekolah seharusnya menjadi salah satu pilar utama dalam edukasi ini, tapi menurut aku pribadi tentang etika digital, literasi media sosial, dan kesehatan mental perlu diintegrasikan secara formal ke dalam kurikulum”

Dan Informan 4 menjawab, berikut :

“Sudah lumayan. Tapi akan lebih baik jika dibuat program rutin, seperti edukasi sebulan sekali, atau pelatihan media sosial sehat”

Sedangkan Informan 5 menjawab hal berikut :

“Cukup mendukung. Guru kadang menyisipkan pesan soal penggunaan gadget saat pelajaran. Tapi aku rasa perlu ditambah dengan kegiatan kreatif agar siswa tidak bosan, seperti lomba video edukatif atau pelatihan literasi digital”.

Dari jawaban kelima informan, dapat disimpulkan bahwa lingkungan sekolah dinilai cukup mendukung penerapan edukasi gadget sehat, terutama melalui kegiatan sosialisasi, penyisipan materi terkait saat pelajaran, upacara, maupun seminar. Guru-guru juga berperan aktif dalam mengingatkan siswa tentang penggunaan gadget yang bijak. Namun, para informan menilai masih terdapat ruang perbaikan agar dukungan ini lebih optimal. Beberapa masukan yang muncul meliputi Peningkatan frekuensi kegiatan, Integrasi materi ke kurikulum, Pendekatan kreatif dan interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun dukungan sekolah sudah terlihat, keberlanjutan dan variasi metode penyampaian akan menjadi faktor kunci keberhasilan program edukasi gadget sehat.

Selanjutnya, peneliti menanyakan terkait Apa harapan terhadap program edukasi gadget sehat ini dalam mengubah perilaku penggunaan media sosial di kalangan siswa SMA Al-Ulum Terpadu Medan.

Informan 1 menjawab :

“Harapannya sih, program edukasi gadget sehat ini beneran bisa bikin kita para siswa SMA Al-Ulum Terpadu Medan jadi lebih bijak dalam pakai media sosial, terutama TikTok. Jujur aja, kadang kita suka lupa waktu dan terlalu fokus ke HP. Jadi, harapannya biar kita bisa mengurangi waktu yang enggak penting di TikTok, terus lebih fokus ke

belajar, kegiatan sekolah, dan yang paling penting, interaksi langsung sama temen-temen dan keluarga di dunia nyata. Jangan sampai gadget malah ngejauhin kita sama orang-orang di sekitar”

Selanjutnya, di tambahkan dari Informan 2 juga menyatakan hal yang hampir sama bahwa:

”Harapan aku, semoga program edukasi gadget sehat ini beneran bisa mengubah kebiasaan kita pakai sosmed, khususnya TikTok. Pengennya sih kita jadi lebih bijak, enggak cuma ngabisin waktu buat scrolling doang. Bisa jadi lebih produktif, terus enggak gampang kepancing emosi atau insecure karena lihat postingan orang. Yang paling penting, biar kita enggak lupa sama dunia nyata, sama temen-temen di sekolah, dan sama Pelajaran”

Dan Informan 3 menjawab :

“Aku berharap siswa dapat lebih kritis dalam menyaring informasi di media sosial, terutama di TikTok, dan tidak mudah terpengaruh oleh konten negatif.

Sedangkan Informan 4 menjawab hal yang hampir sama dengan informan 1 dan 2 bahwa:

“Bahwa harus bijak dalam pakai media sosial, terutama TikTok. Karena suka lupa waktu dan terlalu fokus ke HP.

Sementara Informan 5 menjawab :

“Aku berharap kami juga memiliki pemahaman yang lebih baik tentang risiko privasi dan keamanan data pribadi mereka di dunia maya”

Berdasarkan jawaban kelima informan, harapan terhadap program edukasi gadget sehat di SMA Al-Ulum Terpadu Medan secara umum berfokus pada perubahan perilaku penggunaan media sosial ke arah yang lebih bijak dan produktif. Beberapa poin utama yang muncul adalah: Pengendalian waktu penggunaan media sosial, Penguatan sikap kritis dan

selektif, Kesadaran akan risiko privasi dan keamanan data , Pengembangan sikap bijak dan sehat secara emosional. Ini menunjukkan bahwa siswa menginginkan program edukasi gadget sehat tidak hanya memberikan pengetahuan teknis tentang penggunaan media sosial, tetapi juga membentuk kebiasaan positif yang meliputi pengelolaan waktu, ketahanan mental, literasi informasi, dan kesadaran keamanan digital.

Kemudian peneliti menanyakan Seberapa sering menggunakan aplikasi TikTok dalam keseharian dan Apa yang membuat tertarik untuk menggunakan aplikasi TikTok.

Informan 1 menjawab :

“Aku sih sering banget pakai TikTok, hampir tiap hari malah. Pokoknya kalau lagi gabut, pasti langsung buka TikTok. Yang bikin aku tertarik itu kontennya seru-seru banget. Ada yang lucu, informatif, terus banyak tren baru yang bikin penasaran. Algoritmanya juga jago banget, jadi yang muncul di FYP (For You Page) itu konten yang sesuai sama minat kita. Kadang bisa nemu inspirasi juga dari situ”

Selanjutnya jawaban dari Informan 2 menambahkan bahwa :

“Setiap hari, minimal 1–2 jam. Saya tertarik karena banyak konten yang berhubungan dengan kehidupan remaja, seperti sketsa lucu, motivasi, dan tips belajar”

Informan 3 menjawab hal berikut :

“Hampir setiap hari, bahkan bisa dibilang tiap saat ada waktu luang, aku pasti buka TikTok. Pokoknya kalau lagi gabut, autobuka deh. Dari bangun tidur sampai mau tidur lagi, TikTok sering jadi teman setia. Yang bikin aku kecanduan TikTok itu kontennya super random tapi seru dan sesuai banget sama mood kita. Algoritmanya pintar banget, kayak tahu apa yang lagi aku pengen tonton. Dari video lucu yang bikin ngakak, tips-tips unik,

sampai info-info viral yang lagi trending, semuanya ada di FYP. Jadi, enggak pernah bosan”

Sedangkan jawaban dari Informan 4 menjawab :

“Saya sering membukanya saat waktu luang, seperti ketika istirahat makan siang atau sebelum tidur”

Informan 5 menjawab :

“menggunakan tiktok ketika sedang gabut atau tidak ada yang mau di kerjakan, dan yang membuat dia tertarik melihat TikTok karena Tiktok memberi berita yang begitu menarik tentang olahraga, musik dan lain-lain yang mereka sukai dan ikuti dan paling sering nonton konten yang relate sama kehidupan sehari-hari kayak sketsa komedi atau meme. Kadang juga cari info-info edukasi singkat kayak tips belajar, life hacks, atau fakta-fakta unik. Kalau bikin konten, jarang banget sih, paling kalau ada tren yang seru banget dan bisa bikin bareng teman-teman.

Dari jawaban kelima informan di atas, ternyata banyak penggunaan TikTok untuk mereka melihat dan mempelajari dalam bidang yang mereka sukai. Namun, risikonya juga terlalu banyaknya waktu yang dihabiskan di platform tersebut adalah gangguan terhadap fokus belajar dan potensi masalah seperti konten – konten yang bersifat negatif ini bisa mengganggu fokus belajar dan memengaruhi interaksi sosial mereka secara negatif.

Kemudian peneliti menanyakan perihal informasi atau pengetahuan apa yang paling sering kamu dapatkan dari aplikasi TikTok.

Informan 1 menjawab :

“Dari TikTok, aku sering dapat informasi atau pengetahuan baru yang enggak terduga. Misalnya, tips cepat menghafal rumus, rekomendasi buku bacaan, cara mengelola

stres, sampai info-info seputar isu sosial yang lagi hangat. Banyak juga akun-akun kreatif yang bikin video edukasi jadi lebih menarik dan mudah dipahami”

Selanjutnya jawaban dari Informan 2 menambahkan bahwa :

“Dari TikTok, aku sering banget dapat ilmu baru yang enggak diajarin di sekolah. Misalnya, tips cepat ngerjain soal matematika atau fisika, cara bikin mind map yang bagus, info-info seputar beasiswa dan persiapan masuk kuliah, atau kadang fakta-fakta unik tentang sejarah atau sains yang dijelasin dengan cara yang seru. Banyak juga akun-akun edukasi yang bikin belajar jadi lebih fun”

Selanjutnya jawaban dari Informan 3 bahwa :

“Dari TikTok, aku sering banget dapat informasi atau pengetahuan baru. Misalnya, tips ngerjain soal fisika, info-info soal kampus impian, resep makanan simpel, atau fakta-fakta unik yang sebelumnya enggak tahu. Banyak juga akun-akun edukasi yang bikin belajar jadi lebih asyik”

Dan jawaban dari Informan 4 bahwa :

“Fakta-fakta unik, tips belajar, bahkan ada konten Islami yang membuat saya lebih semangat menjalani hari”

Sedangkan Informan 5 menjawab :

“Bahwa sering mendapatkan informasi atau pengetahuan baru dari TikTok, baik itu terkait mata pelajaran, hobi, hingga isu-isu sosial”

Dari jawaban kelima informan, terlihat bahwa aplikasi TikTok tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi sumber informasi dan pengetahuan yang beragam bagi siswa. Beberapa kategori informasi yang paling sering diperoleh meliputi Tips dan strategi belajar, Informasi pendidikan dan peluang akademik, Konten motivasi dan religi, Fakta unik dan pengetahuan umum, Konten hobi dan

keterampilan praktis. Ini mengindikasikan bahwa TikTok memiliki potensi positif sebagai media pembelajaran informal yang menarik minat siswa karena formatnya singkat, kreatif, dan mudah dipahami. Namun, untuk memaksimalkan manfaat ini, siswa tetap memerlukan pendampingan dan literasi digital agar mampu membedakan antara konten yang valid dan yang menyesatkan.

Selanjutnya peneliti menanyakan perihal bagaimana mengelola waktu agar penggunaan TikTok tidak mengganggu aktivitas belajar atau interaksi sosial langsung.

Informan 1 menjawab :

“Biar enggak kebablasan, kadang pasang timer juga. Yang penting, aku usahain tetap punya waktu buat ngobrol langsung sama temen-temen atau keluarga, enggak cuma fokus ke HP terus”

Selanjutnya Informan 2 menjawab hal yang hampir sama bahwa:

“Nah, ini yang paling susah sih. Tapi aku coba ngatur waktu biar TikTok enggak ganggu. Biasanya, kalau lagi belajar, HP aku taruh jauh atau dimatiin notifikasinya. Terus, aku juga ngatur waktu tertentu buat main TikTok, misalnya pas istirahat atau malam setelah semua tugas selesai. Biar enggak kebablasan, kadang pasang timer juga. Yang penting, aku usahain tetap punya waktu buat ngobrol langsung sama temen-temen atau keluarga, enggak cuma fokus ke HP terus”

Selanjutnya Informan 3 menjawab

“kalau memakai fitur timer di aplikasi TikTok-nya biar otomatis berhenti setelah waktu yang ditentukan”

Dan Informan 4 menjawab :

”Saat saya merasa mulai sulit fokus pada pelajaran, saya segera sadar dan menjauhkan ponsel”

Sedangkan Informan 5 menjawab:

“kalau aku atur jadwal harian, misalnya TikTok hanya dibuka saat istirahat. Jika tidak, saya aktifkan fitur yang memakan waktu aplikasi”

Berdasarkan jawaban kelima informan, terlihat bahwa siswa telah memiliki strategi pribadi untuk mengatur penggunaan TikTok agar tidak mengganggu kegiatan belajar maupun interaksi sosial di dunia nyata. Pendekatan yang dilakukan meliputi Penggunaan timer atau pengatur waktu, Pengaturan prioritas dan jadwal, Pengelolaan lingkungan belajar, Kesadaran diri. Menunjukkan bahwa sebagian siswa telah menerapkan self-regulation atau pengendalian diri dalam penggunaan media sosial. Meskipun begitu, masih diperlukan dukungan edukasi yang konsisten dari pihak sekolah dan keluarga untuk memastikan kebiasaan ini dapat dipertahankan jangka panjang.

Berdasarkan jawaban wawancara dari para siswa SMA Al-Ulum Terpadu Medan, dapat disimpulkan bahwa mereka memiliki pemahaman yang baik tentang pentingnya edukasi gadget sehat. Mereka menyadari bahwa program ini penting untuk membekali mereka agar bisa menggunakan gawai dan media sosial secara bijak. Para siswa juga mengidentifikasi berbagai materi penting yang harus ada dalam edukasi tersebut, seperti manajemen waktu, keamanan data, identifikasi hoaks, etika digital, hingga dampak psikologis. Meskipun merasa lingkungan sekolah sudah cukup mendukung, mereka berharap ada peningkatan dalam implementasi dan variasi kegiatan agar edukasi lebih efektif.

Terbukti, TikTok adalah aplikasi yang sangat dominan dalam keseharian mereka, digunakan hampir setiap hari dengan durasi yang signifikan (rata-rata 2-4 jam). Daya tarik utamanya adalah konten yang beragam, menghibur, dan personal berkat algoritma TikTok yang cerdas.

4.2. Pembahasan

Penelitian ini berangkat dari latar belakang bahwa penggunaan gadget, khususnya media sosial seperti TikTok, di kalangan siswa SMA Al-Ulum Terpadu Medan mengalami peningkatan signifikan. Fenomena ini membawa dua sisi, di satu sisi memberikan kemudahan akses informasi, hiburan, dan interaksi sosial, namun di sisi lain berpotensi menimbulkan masalah seperti penurunan konsentrasi belajar, paparan konten negatif, hingga gangguan kesehatan mental. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu adanya program edukasi gadget sehat yang dapat membentuk perilaku penggunaan media sosial yang bijak, produktif, dan aman bagi siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap lima orang informan, yang merupakan siswa SMA Al-Ulum Terpadu Medan. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling, mempertimbangkan tingkat keaktifan mereka dalam menggunakan media sosial, khususnya TikTok. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dikaitkan dengan teori yang relevan untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif.

Dalam kategorisasi penelitian, topik ini berada pada ranah komunikasi digital, khususnya dalam subkategori literasi digital dan edukasi media sosial. Ahli yang dijadikan rujukan antara lain Paul Gilster (1997) yang memperkenalkan konsep literasi digital sebagai kemampuan memahami dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber digital, serta Sonia Livingstone (2004) yang menekankan pentingnya keterampilan kritis dalam mengonsumsi media digital. Selain itu, teori *Uses and Gratifications* digunakan untuk memahami motivasi siswa dalam menggunakan media sosial, di mana pengguna memanfaatkan media untuk memenuhi kebutuhan informasi, hiburan, interaksi sosial, dan pembentukan identitas diri.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa materi yang dianggap penting untuk disampaikan dalam program edukasi gadget sehat mencakup manajemen waktu, etika digital, literasi anti-hoaks, kesehatan mental, dan keamanan data pribadi. Pandangan ini sejalan dengan konsep literasi digital UNESCO (2018) yang menekankan keterampilan mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara bijak. Kesadaran akan manajemen waktu dan etika digital menjadi poin penting mengingat teori Self-Regulation menegaskan bahwa pengendalian diri adalah kunci dalam menghindari dampak negatif media sosial. Terkait dukungan lingkungan sekolah, seluruh informan menilai sekolah cukup mendukung penerapan edukasi gadget sehat melalui sosialisasi, penyisipan materi saat pelajaran atau upacara, serta seminar. Namun, beberapa informan menyarankan agar kegiatan tersebut lebih rutin, interaktif, dan bahkan terintegrasi dalam kurikulum. Hal ini sejalan dengan pendapat Livingstone yang menyatakan bahwa literasi digital akan lebih efektif jika menjadi bagian dari proses pendidikan formal dan dikembangkan secara berkelanjutan.

Harapan siswa terhadap program ini mencakup perubahan perilaku menuju penggunaan media sosial yang lebih bijak, pengendalian waktu, kemampuan berpikir kritis terhadap konten, serta peningkatan kesadaran akan privasi dan keamanan data pribadi. Temuan ini mendukung teori *Critical Media Literacy* yang memandang pengguna media perlu memiliki kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan konten secara sadar, terutama dalam menghadapi banjir informasi di media sosial. Selain itu, wawancara juga mengungkap bahwa informasi yang paling sering diperoleh siswa dari TikTok meliputi tips belajar, informasi beasiswa, fakta unik, konten Islami, hingga isu sosial terkini. Temuan ini menunjukkan bahwa TikTok memiliki potensi sebagai media pembelajaran informal, sesuai dengan konsep *edutainment* yang menggabungkan unsur

pendidikan dan hiburan. Namun, diperlukan keterampilan literasi digital agar siswa mampu membedakan konten yang valid dan bermanfaat dari yang menyesatkan.

Strategi pengendalian penggunaan TikTok yang dilakukan siswa meliputi penggunaan timer, pengaturan jadwal, mematikan notifikasi saat belajar, menjauhkan ponsel, dan kesadaran diri untuk berhenti saat mulai kehilangan fokus. Hal ini sesuai dengan konsep *self-regulated learning* yang menekankan pentingnya pengelolaan waktu, lingkungan belajar, dan motivasi diri dalam mencapai tujuan belajar.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa program edukasi gadget sehat di SMA Al-Ulum Terpadu Medan memiliki relevansi yang tinggi dengan kebutuhan siswa di era digital. Dukungan sekolah, keterlibatan siswa, serta integrasi teori literasi digital, komunikasi digital, dan *self-regulation* menjadi fondasi penting agar program ini tidak hanya bersifat sementara, tetapi berkelanjutan dan berdampak nyata pada perilaku penggunaan media sosial di kalangan siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa program edukasi gadget sehat di SMA Al-Ulum Terpadu Medan memiliki peran penting dalam membentuk perilaku penggunaan media sosial yang bijak di kalangan siswa. Beberapa poin utama yang menjadi kesimpulan adalah Materi Edukasi yang Dibutuhkan siswa menilai materi yang paling relevan untuk disampaikan dalam program edukasi gadget sehat meliputi manajemen waktu, etika digital, literasi anti-hoaks, kesehatan mental, serta keamanan data pribadi.

Materi ini sesuai dengan konsep literasi digital yang menekankan keterampilan teknis, etis, kritis, dan psikologis dalam penggunaan media sosial. Dukungan Lingkungan Sekolah lingkungan sekolah dinilai cukup mendukung penerapan edukasi gadget sehat melalui sosialisasi, penyisipan materi di kegiatan sekolah, serta seminar. Namun, siswa mengharapkan kegiatan yang lebih rutin, interaktif, dan terintegrasi ke dalam kurikulum.

Harapan Siswa program edukasi gadget sehat diharapkan mampu mengubah kebiasaan penggunaan media sosial menjadi lebih produktif, mengurangi penggunaan berlebihan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap konten, serta menumbuhkan kesadaran akan privasi dan keamanan data. Informasi yang diperoleh dari TikTok siswa sering memperoleh informasi beragam dari TikTok, seperti tips belajar, informasi pendidikan, fakta unik, konten Islami, hingga isu sosial.

Potensi positif ini dapat dioptimalkan jika dibarengi dengan literasi digital yang memadai. Strategi Pengendalian Penggunaan Media Sosial. Siswa telah menerapkan berbagai strategi pengendalian penggunaan TikTok, seperti menggunakan timer, mengatur

jadwal, mematikan notifikasi saat belajar, menjauhkan ponsel, serta kesadaran diri untuk berhenti saat mulai kehilangan fokus. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa edukasi gadget sehat berpotensi menjadi langkah strategis dalam membentuk perilaku digital yang bertanggung jawab, dengan dukungan penuh dari sekolah, keluarga, dan siswa itu sendiri.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, berikut beberapa saran yang dapat diajukan:

Bagi Sekolah

- Mengintegrasikan materi literasi digital, etika digital, dan kesehatan mental dalam kurikulum atau kegiatan rutin sekolah.
- Menyelenggarakan program edukasi gadget sehat secara berkesinambungan dan variatif, misalnya seminar bersama praktisi, lomba video edukatif, atau pelatihan literasi media.

Bagi Siswa

- Menerapkan pengendalian diri dalam penggunaan media sosial dengan membatasi durasi, memilih konten yang bermanfaat, dan menjaga keseimbangan antara dunia digital dan interaksi nyata.
- Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menyaring informasi untuk menghindari hoaks dan konten negatif.

Bagi Orang Tua

- Memantau dan membimbing penggunaan gadget anak secara bijak, sekaligus menjadi teladan dalam penggunaan media digital yang sehat.
- Mendukung kegiatan sekolah yang berkaitan dengan literasi digital dan edukasi media sosial

DAFTAR PUSTAKA

- Adlan, M., Fatih, E., Khoirunnisa, S., & Rifandie, P. (2023). *Edukasi Dampak Media Sosial Bagi Perkembangan Anak*. 1(4), 299–304.
- Avicenna Noviantra Pratama, R. M. A. (2024). *Edukasi Bullying dan Bahaya Penggunaan Gadget Melalui Program SMART (Sosialisasi , Membimbing , dan Aktivitas*. 01(01), 103–112.
- Clara Sari, A. (2018). Komunikasi Dan Media Sosial. *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69. <https://www.researchgate.net/publication/329998890>
- Gide, A. (2019). Perkembangan Media Sosial Tiktok. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(2), 5–24.
- Haq, A., Basra, M. U., Nasution, S. M., & Triana, V. (2023). Edukasi Kesehatan Pengaruh Gadget pada Remaja di SMA N 5 Kota Padang. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 5(2), 350. <https://doi.org/10.36565/jak.v5i2.532>
- Hidayat, F. P., Hardiyanto, S., Lubis, F. H., & Adhani, A. (2023). Kemampuan Literasi Media Sebagai Upaya Mengantisipasi Cybercrime Pada Remaja Di Kota Medan. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 13–25. <https://doi.org/10.30596/ji.v7i1.12904>
- Ikasari, I. H., Rosyani, P., & Amalia, R. (2023). Pemanfaatan Gadget Sehat Untuk Anak-Anak MT Ahlul Mazaya Cisauk. *Journal Of Human And Education (JAHE ...)*, 3(2), 12–15. <http://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/137%0Ahttp://jahe.or.id/index.php/jahe/article/download/137/74>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2944>
- Kayohana, K. W., & Alfiansyah, M. W. (2023). Edukasi Penggunaan Gadget Dalam Penggunaan Internet Sehat, Aman, Kreatif, Dan Inovatif Bagi Warga Pajang Timur. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 6(4), 690–700.
- Mujahiddin, M., & Said, H. (2017). Model Penggunaan Media Sosial di Kalangan Pemuda. *Jurnal Interaksi*, 1(2), 142–155. <http://tekno.liputan6.com/>
- Nuramdiani, D. (2023). Edukasi Bahaya Radiasi Elektromagnetik Dari Penggunaan Gadget Berlebih Pada Anak Dan Remaja. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(3), 1999–2006.
- Prof. Dr. dr. Ridha Dharmajaya, S. B. (n.d.). *Gerakan Gadget Sehat Indonesia*. Gadgetsehat. <https://gadgetsehat.org/>

- Rafieqah Nalar Rizky, M. M. (2017). Penanaman Nilai-Nilai Islam Melalui Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak. *Ilmu Komunikasi*, 1 NO 02, 211.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Andayati, D. (2022). Edukasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Dan Media Internet Yang Berlebihan Bagi Anak-Anak. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(1), 69–77. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i1.670>
- Sitanggang., D. danisa kurniasih perdana. (2022). *EDUKASI ,PENGERTIAN,TUJUAN,MANFAAT,DAN JENIS JENISNYA*. Detikjabar. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6208271/edukasi-adalah-pengertian-tujuan-manfaat-dan-jenis-jenisnya>
- Tysara, L. (2023). *Pengertian Media Sosial adalah Laman dalam Jaringan Sosial, Ini Fungsi dan Jenis-Jenisnya*. Liputan6.Com. <https://www.liputan6.com/hot/read/5287688/pengertian-media-sosial-adalah-laman-dalam-jaringan-sosial-ini-fungsi-dan-jenis-jenisnya?page=4>

DRAFT WAWANCARA

1. Bagaimana pemahaman Kamu mengenai pentingnya program edukasi gadget sehat di sekolah?
2. Materi apa saja yang menurut Kamu penting untuk disampaikan dalam program edukasi gadget sehat, khususnya terkait penggunaan media sosial seperti TikTok?
3. Apakah Kamu merasa lingkungan sekolah sudah cukup mendukung penerapan edukasi gadget sehat?
4. Apa harapan Kamu terhadap program edukasi gadget sehat ini dalam mengubah perilaku penggunaan media sosial di kalangan siswa SMA Al-Ulum Terpadu Medan?
5. Seberapa sering Kamu menggunakan aplikasi TikTok dalam keseharian Kamu?
6. Apa yang membuat Kamu tertarik untuk menggunakan aplikasi TikTok?
7. Jenis konten seperti apa yang paling sering Kamu konsumsi atau buat di TikTok?
8. Berapa lama rata-rata waktu yang Kamu habiskan untuk menggunakan TikTok setiap harinya?
9. Menurut Kamu, informasi atau pengetahuan apa yang paling sering Kamu dapatkan dari aplikasi TikTok?
10. Bagaimana Kamu mengelola waktu agar penggunaan TikTok tidak mengganggu aktivitas belajar atau interaksi sosial langsung?

Acc Draft wawancara: 26/8
/s



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU
 Mandiri Cerdas Terpercaya

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BDAN-PT/AK/KR/PT/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20228 Telp. (061) 6622400 - 66224507 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 Email: info@umsu.ac.id umsu@umsu.ac.id umsu@umsu.ac.id umsu@umsu.ac.id umsu@umsu.ac.id

SK-1

**PERMICHONAN PERSETUJUAN
 JUDUL SKRIPSI**

Medan, 2024

Kepada Yth. Bapak/Ibu
 Program Studi Ilmu Komunikasi
 FISIP UMSU
 di
 Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Mhd. Fachri Mughfir
 NPM : 2003110206
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 SKS diperoleh : 139 SKS, IP Kumulatif 3,00

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No.	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Edukasi Program edukasi Sehat pada siswa SMA Al-Ulum Terpadu Medan dalam penggunaan akun media sosial.	 13/6-24
2	Media sosial dan Pembinaan perilaku pada Siswa Al-Ulum Terpadu Medan	
3	Pemanfaatan Media Sosial Instagram sebagai sarana Promosi pada Wisata Medan Zoo	

- Bersama permohonan ini saya lampirkan :
1. Tanda bukti lunas beban SPP telah berjalan;
 2. Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Rekomendasi Ketua Program Studi:
 Diteruskan kepada Dekan untuk
 Penetapan Judul dan Pembimbing.

205.20.311

Medan, tanggal 26 Juni 2024

Ketua

Program Studi.....

(.....)
 NIDN:

Pemohon,

(Mhd. Fachri Mughfir)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk

Program Studi.....

(Elvita Yenni)
 NIDN: 0131038201.





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila berprestasi haruslah juga disiplin dan bertanggung

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Pp/PT/11/2024

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622409 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fislip.umsu.ac.id> fislip@umsu.ac.id [umsuMEDAN](https://www.facebook.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.instagram.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.youtube.com/channel/UC...) [umsuMEDAN](https://www.tiktok.com/@umsuMEDAN)

PERPANJANGAN TERAKHIR
SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING
TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : 1089/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, setelah memperhatikan :

1. Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1964/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Djumadil Awwal 1446H/ 06 November 2024 M;
2. Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) No. 1089/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024 tgl. 26 Juni 2024 yang telah berakhir masa berlakunya tanggal 26 Juni 2025;

Memberikan **Perpanjangan Masa Berlakunya** Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) No. 1089/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024 tgl. 26 Juni 2024 untuk Mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **MHD. FAKHRI MUHAJIR**
NPM : 2003110206
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2024/2025
Judul Skripsi : **EDUKASI PROGRAM GADGED SEHAT PADA SISWA SMA AL-ULUM TERPADU MEDAN DALAM PENGGUNAAN AKUN MEDIA SOSIAL**

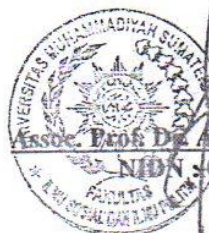
Pembimbing : **ELVITA YENNI, S.S., M.Hum.**

Selama 3 (Tiga) Bulan sampai tanggal **04 November 2025** dengan ketentuan :

1. Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) harus memenuhi prosedur dan tahapan yang berpedoman kepada ketentuan sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1964/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Djumadil Awwal 1446H/ 06 November 2024 M.
2. Surat Perpanjangan Penetapan Judul dan Naskah Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dinyatakan batal apabila tidak selesai sampai batas tanggal **04 November 2025** dan atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 10 Shafar 1447 H
04 Agustus 2025 M

Dekan



Assoc. Prof. Dr. Arifin Saleh., MSP.
NIDN : 30030017402



Tembusan

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringgal.





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bisa membuat turas ke arah disuatu
rumah dan lainnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Dasri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fisip.umsu.ac.id fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-3

**PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Kepada Yth.

Medan, 20....

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU:

Nama lengkap : Mhd Fakhri Muhajir
NPM : 200310206
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul, Skripsi dan Pembimbing Nomor. 1089.../SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024. tanggal 26 JUNI 2024 dengan judul sebagai berikut:

EDUKASI PROGRAM GADGEO SEHAT PADA SISWA SMA
AL-ULUM TERPADU MEDAN DALAM PENGGUNAAN AKUN
MEDIA SOSIAL.

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK-1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan ;
4. Foto copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Menyetujui :

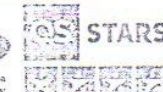
Pembimbing

(ELWITAYENNI, S.S., M. Hum)

NIDN:

Pemohon,

(MHD FAKHRI MUHAJIR)





UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 1560/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024



UMSU
Unggul Cerdas | Terpuja

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Rabu, 04 September 2024
Waktu : 09.00 WIB s.d. selesai
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
1	MUHAMMAD REDZY MAULIDIN	1803110261	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	REPRESENTASI MAKNA LGBT DALAM FILM DRAMA PENDEK "PRIA" KARYA YUDHO ADITYA
2	RIZKA FEBRIANTY	2003110095	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom.	PERSEPSI MASYARAKAT TENTANG PEMILIHAN SERENTAK KEPALA DAERAH KABUPATEN SIMALUNGUN 2024
3	MHD. FAKHRI MUHAJIR	2003110208	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	ELVITA YENNI, SS., M.Hum.	EDUKASI PROGRAM GADGED SEHAT PADA SISWA SMA AL-ULUM TERPADU MEDAN DA'AM PENGGUNAAN AKUN MEDIA SOSIAL
4	ARIF WIBOWO	2003110011	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom.	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	ANALISIS ISI PESAN MORAL DALAM KONTEN YOUTUBE HABIB JAFAR
5	RIZKI AFFANDI	2003110153	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI PEMERINTAHAN DESA DALAM MENJALANKAN PROGRAM PEMBERDAYAAN PETANI PADA DESA PEMATANG CENGKERING BATUBARA

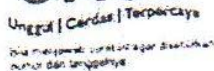
Medan, 28 Shafar 1446 H

02 September 2024 M



(Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.)





UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IX.KP/PT/XU/2022

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 https://fslp.umsu.ac.id fslp@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR MAHASISWA

Nama lengkap : MHD. FAKHRU MUHASJID
NPM : 2003110206
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI

Judul Tugas Akhir Mahasiswa
(Skripsi Dan Jurnal Ilmiah)

AKUN MEDIA SOSIAL			Paraf Pembimbing
No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	
1.	26-6-2024	Bimbingan konsep proposal skripsi.	zf
2.	24-7-2024	Bimbingan dan perbaikan isi proposal.	zf
3.	14-8-2024	Bimbingan dan perbaikan sistematika penulisan proposal.	zf
4.	26-8-2024	ACC seminar proposal	zf
5.	20-5-2025	Bimbingan pedoman proposal	zf
6.	23-5-2025	Bimbingan dan perbaikan pedoman wawancara	zf
7.	26-5-2025	ACC pedoman wawancara	zf
8.	30-6-2025	Bimbingan dan perbaikan BAB 4 dan 5	zf
9.	11-7-2025	Revisi BAB 4 dan 5	zf
10.	23-7-2025	Revisi Perbaikan pembahasan BAB 4 dan 5	zf
11.	7-8-2025	Revisi BAB 4.	zf
12.	8-8-2025	Revisi BAB 4.	zf
13.	11-8-2025	ACC sidang skripsi	zf

Medan,20.....



NIDN: 0020017402

Ketua Program Studi,

Dr. Anshori S. Sds.Mj.com
NIDN: 01270484801

Pembimbing,

(ELVITA YENNI.....)
NIDN: 0131038201



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 1488/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Pogram Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 28 Agustus 2025
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Ujian Tugas Akhir
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
41	LATIFAH AINI	2103110192	RAHMANITA GINTING, M.A., Ph.D.	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	Dr. MUHAMMAD THARIQ. S.Sos, M.I.Kom	REPRESENTASI IBU DALAM FILM BILA ESOK IBU TIADA KARYA RUDY DAN RUMAH MASA DEPAN KARYA DANIAL
42	WAN BINTANG SALSABILA NADHIFAH	2103110027	Dr. AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	NURHASAN, NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	Dr. MUHAMMAD THARIQ. S.Sos, M.I.Kom	ANALISIS MAKNA PESAN DALAM MONOLOG KARAKTER KENTO NANAMI DI ANIME JUJUTSU KAISEN TENTANG BULLSHIT JOBS
43	MHD. FAKHRI MUHAJIR	2003110208	RAHMANITA GINTING, M.A., Ph.D.	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom.	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	EDUKASI PROGRAM GADGED SEHAT PADA SISWA SMA AL-ULUM TERPADU MEDAN DALAM PENGGUNAAN AKUN MEDIA SOSIAL
44	RAHMAT FIKRI ZULIANSYAH SIAGIAN	2003110161	Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	RAHMANITA GINTING, M.A., Ph.D.	PERAN KOMUNIKASI PERSUASIF PENGURUS YAYASAN KANKER INDONESIA DALAM MEMBANGKITKAN SEMANGAT HIDUP PENGIDAP KANKER DI KOTA MEDAN
45	INTAN PUTRI NURTHOYYIBA	2003110061	RAHMANITA GINTING, M.A., Ph.D.	Dr. FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	MANAJEMEN KOMUNIKASI PEMASARAN SALES PROMOTION GIRL TOKO LEVIS DELIPARK MEDAN DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN

Notulis Sidang :

Medan, 03 Rabiul Awwal 1447 H

1.

26 Agustus 2025M

Ditandatangani oleh :

Rektor

Rektor I

Rektor II

Rektor III

Rektor IV

Rektor V

Rektor VI

Rektor VII

Rektor VIII

Rektor IX

Rektor X

Rektor XI

Rektor XII

Rektor XIII

Rektor XIV

Rektor XV

Rektor XVI

Rektor XVII

Rektor XVIII

Rektor XIX

Rektor XX

Rektor XXI

Rektor XXII

Rektor XXIII

Rektor XXIV

Rektor XXV

Rektor XXVI

Rektor XXVII

Rektor XXVIII

Rektor XXIX

Rektor XXX

Rektor XXXI

Rektor XXXII

Rektor XXXIII

Rektor XXXIV

Rektor XXXV

Rektor XXXVI

Rektor XXXVII

Rektor XXXVIII

Rektor XXXIX

Rektor XXXX

Rektor XXXXI

Rektor XXXXII

Rektor XXXXIII

Rektor XXXXIV

Rektor XXXXV

Rektor XXXXVI

Rektor XXXXVII

Rektor XXXXVIII

Rektor XXXXIX

Rektor XXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV

Rektor XXXXXVI

Rektor XXXXXVII

Rektor XXXXXVIII

Rektor XXXXXIX

Rektor XXXXXX

Rektor XXXXXI

Rektor XXXXXII

Rektor XXXXXIII

Rektor XXXXXIV

Rektor XXXXXV</

3. Teori Komunikasi dalam Preferensi, Promo dan Strategi pengambilan Kebijakan dengan pendekatan antar Budaya (2021)
4. Communications Trends in Society 5.0 (2020)
5. Orasi Ilmiah Dosen (2021)
6. Peran Jurnalis Foto berbasis Riset dalam Sosialisasi Vaksin Covid-19 di Sumut (2021)
7. Kiat Sukses dan penulisan Skripsi (2021)

4. Kecakapan Berbahasa

No	Bahasa	Kemampuan			
		Membaca	Menulis	Berbicara	Mendengar
1.	Indonesia	100%	100%	100%	100%
2.	Inggris	80%	90%	50%	90%

5. Kesimpulan

Saya adalah Mhd. Fakhri Muhajir Lulusan S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Berkat doa, semangat belajar dan hasil kerja keras saya, saya berhasil mendapatkan Nilai 3,58 dengan waktu 4,5 Tahun. Terimakasih untuk Kedua Orangtua, Keluarga Saya dan orang-orang terdekat saya atas doa dan dukungannya sampai titik akhir saya berhasil menyelesaikan Studi saya.

Demikian CV ini saya buat dengan sebenarnya.



(Mhd. Fakhri Muhajir)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP
Curriculum Vitae



1. Data Pribadi

Nama : Mhd. Fakhri Muhajir
Alamat : Jl. Gurila Gg.Bilal No.11 Medan
Kode Post : 2033
Nomor Telepon : 081265637589
Email : mfakhrimuhajir@gmail.com
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tanggal Kelahiran : 23 Maret 2002
Status Material : Belum Menikah
Warga Negara : Indonesia
Agama : Islam

2. Riwayat Pendidikan dan Pelatihan

Jenjang Pendidikan

Periode	Sekolah / Institusi / Universitas	Jurusan	Jenjang	IPK
2008-2014	SDN	-	SD	-
2014-2017	SMP	-	SMP	-
2017-2020	SMA Swasta Al-Ulum Terpadu Medan	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	SMA	-
2020-2025	Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)	Ilmu Komunikasi	Strata 1 (S1)	3,58

3. Pendidikan Non Formal / Training – Seminar

1. Relevasi dan efektivitas dunia penyiaran di Era Visual (2023)
2. Masih Relebankah Vaksin Covid-19 untuk Aksesibilitas Pelayanan Publik (2021)