

Influencer Sekolah Positif: Membangun Karakter Lewat Media Sosial

Hani Damayanti Aprilia¹, Jeni Wulandari², Lilih Muflihah³, Aldho Cerlie Chindo⁴, Napsiah⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Lampung

*Korespondensi: hani.damayani@fisip.unila.ac.id

Abstrak

Perkembangan media sosial yang pesat di kalangan remaja memberikan peluang sekaligus tantangan dalam pembentukan karakter generasi muda. Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media penyebaran nilai-nilai positif, termasuk integritas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengarahkan potensi penggunaan media sosial siswa agar mampu menyebarkan pesan-pesan integritas dan menjadi agen perubahan positif di lingkungan sekolah. Sasaran kegiatan adalah siswa-siswi SMKN 4 Bandar Lampung yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2025. Metode yang digunakan meliputi ceramah dan Focus Group Discussion (FGD) yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai literasi digital, etika bermedia sosial, serta strategi penyebaran konten positif. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pengukuran hasil pre-test dan post-test, observasi partisipasi peserta, penilaian kemampuan praktik, serta evaluasi terhadap penyampaian materi oleh narasumber. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman peserta, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 40 pada pre-test menjadi 88 pada post-test. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan dan mampu mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dalam bentuk perencanaan konten media sosial yang mendukung pembentukan karakter positif. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan pemanfaatan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab dapat meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya integritas serta mendorong mereka menjadi influencer sekolah yang menyebarkan nilai-nilai positif di lingkungan digital.

Kata kunci: media sosial, integritas, karakter positif, literasi digital, influencer sekolah.

1. ANALISIS SITUASI

Perkembangan teknologi digital telah menjadikan media sosial sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja, termasuk siswa sekolah menengah. Platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga menjadi ruang untuk membangun identitas diri, membentuk opini, serta memengaruhi perilaku sosial. Menurut laporan We Are Social (2025), lebih dari 95% remaja Indonesia mengakses media sosial setiap hari, dan hampir 60% menghabiskan lebih dari 3 jam per hari di

platform digital. Tingginya intensitas penggunaan media sosial di kalangan remaja memberikan peluang besar dalam proses pembelajaran dan penguatan karakter. Namun demikian, media sosial juga menghadirkan berbagai tantangan, seperti penyebaran informasi yang tidak terverifikasi, perundungan siber, budaya konsumtif, serta munculnya berbagai konten yang kurang mendukung perkembangan karakter positif siswa.

Dalam konteks pendidikan, penguatan karakter tidak lagi dapat dilakukan hanya melalui pembelajaran di dalam kelas. Sekolah perlu mengembangkan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media sosial sebagai sarana edukasi dan penyebaran nilai-nilai positif. Melalui media sosial, siswa tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi, tetapi juga dapat menjadi produsen konten yang memberikan pengaruh positif bagi lingkungan sekitarnya. Hal ini sejalan dengan temuan Livingstone dan Helsper (2007) yang menunjukkan bahwa anak muda cenderung meniru perilaku yang mereka lihat di media digital, termasuk norma sosial yang tidak selalu positif.

SMKN 4 Bandar Lampung sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu sekolah dengan jumlah siswa yang besar dan tingkat aktivitas digital yang cukup tinggi. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, sebagian besar siswa telah aktif menggunakan berbagai platform media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan media sosial tersebut masih didominasi untuk tujuan hiburan dan interaksi sosial. Selain itu, pemahaman siswa mengenai literasi digital, etika bermedia sosial, serta pemanfaatan media sosial sebagai sarana penyebaran nilai-nilai positif masih perlu ditingkatkan.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya intensitas penggunaan media sosial dengan kemampuan siswa dalam memanfaatkan platform digital secara produktif dan bertanggung jawab. Padahal, media sosial memiliki potensi besar untuk mendukung pembentukan karakter melalui penyebaran pesan-pesan yang mengandung nilai integritas, tanggung jawab, empati, kerja sama, dan kepedulian sosial. Jika potensi tersebut dapat dioptimalkan, siswa tidak hanya menjadi pengguna media sosial yang bijak, tetapi juga dapat berperan sebagai agen perubahan yang memberikan pengaruh positif bagi teman sebaya dan lingkungan sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan program "Influencer Sekolah Positif: Membangun Karakter Lewat Media Sosial". Program ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam

memanfaatkan media sosial secara positif melalui kegiatan penyuluhan, diskusi kelompok, dan praktik pembuatan konten digital bertema integritas. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa mampu menjadi influencer sekolah yang menyebarkan pesan-pesan positif serta berkontribusi dalam menciptakan budaya digital yang sehat dan mendukung penguatan karakter di lingkungan sekolah.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMKN 4 Bandar Lampung pada bulan Agustus 2025 dengan sasaran siswa yang aktif menggunakan media sosial. Program dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan media sosial sebagai sarana penyebaran nilai-nilai integritas dan pembentukan karakter positif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok terarah (Focus Group Discussion/FGD), serta praktik penyusunan konten media sosial yang edukatif dan inspiratif.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap identifikasi kebutuhan melalui observasi awal dan koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pola penggunaan media sosial di kalangan siswa, tingkat pemahaman mereka terhadap literasi digital, serta potensi pemanfaatan media sosial sebagai media penguatan karakter. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah aktif menggunakan berbagai platform media sosial, namun belum banyak yang memanfaatkannya untuk menyebarkan pesan-pesan positif yang mendukung pembentukan karakter.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan yang terdiri atas beberapa sesi. Sesi pertama berupa pemberian materi mengenai literasi digital, etika bermedia sosial, dampak media sosial terhadap pembentukan karakter, serta pentingnya integritas dalam kehidupan sehari-hari. Materi disampaikan secara interaktif dengan melibatkan peserta melalui tanya jawab dan diskusi mengenai berbagai fenomena yang sering ditemui di media sosial. Pada sesi kedua, peserta mengikuti Focus Group Discussion (FGD) untuk mengidentifikasi isu-isu yang relevan di lingkungan sekolah dan merumuskan pesan-pesan positif yang dapat disampaikan melalui media sosial. Selanjutnya, peserta diberikan kesempatan untuk merancang dan mempraktikkan pembuatan konten digital sederhana yang memuat nilai-nilai integritas, tanggung jawab, empati, dan kepedulian sosial.

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test untuk

mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Sementara itu, evaluasi kualitatif dilakukan melalui observasi partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung, penilaian terhadap hasil praktik pembuatan konten, serta pengumpulan umpan balik mengenai pelaksanaan kegiatan. Indikator keberhasilan program meliputi peningkatan pemahaman peserta mengenai literasi digital dan etika bermedia sosial, meningkatnya kemampuan peserta dalam merancang konten positif, tingginya partisipasi selama kegiatan, serta kepuasan peserta terhadap materi dan metode penyampaian yang digunakan.

Melalui rangkaian kegiatan tersebut, program pengabdian ini diharapkan mampu mendorong siswa menjadi pengguna media sosial yang lebih bijak, bertanggung jawab, dan berperan aktif sebagai influencer sekolah yang menyebarkan nilai-nilai positif di lingkungan digital maupun kehidupan sehari-hari.

3. PELAKSANAAN DAN HASIL

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SMKN 4 Bandar Lampung yang berlokasi di Jalan HOS Cokroaminoto No. 102, Kota Bandar Lampung. SMKN 4 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan negeri yang memiliki akreditasi A dan menyelenggarakan berbagai program keahlian, seperti Rekayasa Perangkat Lunak, Desain Komunikasi Visual, Teknik Komputer dan Jaringan, Manajemen Perkantoran, Perhotelan, Tata Boga, Busana, serta Bisnis Ritel. Dengan jumlah siswa yang cukup besar dan latar belakang kompetensi yang beragam, sekolah ini menjadi lingkungan yang potensial untuk pengembangan program penguatan karakter berbasis teknologi digital.

Sebagai sekolah vokasi yang berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21, SMKN 4 Bandar Lampung tidak hanya menekankan penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga pembentukan karakter peserta didik. Hal ini sejalan dengan visi sekolah untuk menghasilkan lulusan yang kompeten, berdaya saing, dan berkarakter sesuai nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Berbagai program pembinaan siswa telah dilaksanakan sekolah sebagai upaya membangun budaya positif dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi awal dan koordinasi dengan pihak sekolah, sebagian besar siswa telah aktif menggunakan berbagai platform media sosial, seperti Instagram, TikTok, dan YouTube. Tingginya intensitas penggunaan media sosial menunjukkan bahwa siswa memiliki akses dan kemampuan dasar dalam

memanfaatkan teknologi digital. Namun demikian, penggunaan media sosial masih didominasi untuk kebutuhan hiburan dan interaksi sosial, sehingga potensi media sosial sebagai sarana edukasi dan penyebaran nilai-nilai positif belum dimanfaatkan secara optimal.

Kondisi tersebut menjadi dasar dipilihnya SMKN 4 Bandar Lampung sebagai mitra dalam program pengabdian ini. Selain memiliki tingkat aktivitas digital yang tinggi, sekolah juga menunjukkan komitmen dalam mendukung program penguatan karakter dan literasi digital bagi peserta didik. Melalui kolaborasi ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman serta keterampilan yang lebih baik dalam memanfaatkan media sosial secara bijak, produktif, dan bertanggung jawab sehingga mampu menjadi agen penyebar pesan-pesan positif di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu analisis situasi, intervensi objek, serta evaluasi dan refleksi. Tahap analisis situasi dilakukan berdasarkan hasil studi lapangan pendahuluan (pra-riset) yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian pada bulan Mei 2025. Selain itu, penelusuran berbagai data sekunder juga dilakukan untuk memperkuat asumsi utama kegiatan, yaitu pentingnya penyelenggaraan program yang dapat membekali siswa/i SMKN 4 Bandar Lampung dengan pengetahuan dan keterampilan yang mendukung kesiapan mereka dalam memasuki serta bersaing di dunia kerja setelah lulus.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan

Sumber: Dok. pengabdian, 2025.

Tahap intervensi objek diwujudkan melalui pelatihan yang dilaksanakan pada Kamis, 7 Agustus 2025, dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang. Kegiatan

diawali dengan pembukaan, kemudian dilanjutkan dengan pemberian pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta, sebelum memasuki sesi penyampaian materi sebagai inti kegiatan. Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi yang dilakukan melalui pemberian post-test kepada peserta setelah seluruh materi selesai disampaikan. Kegiatan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan sekaligus menjadi dasar refleksi terhadap efektivitas pelaksanaan program pengabdian. Kegiatan pengabdian menghasilkan peningkatan pemahaman peserta mengenai pemanfaatan media sosial sebagai sarana pembentukan karakter. Hasil kegiatan kemudian dianalisis dan dibahas sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test

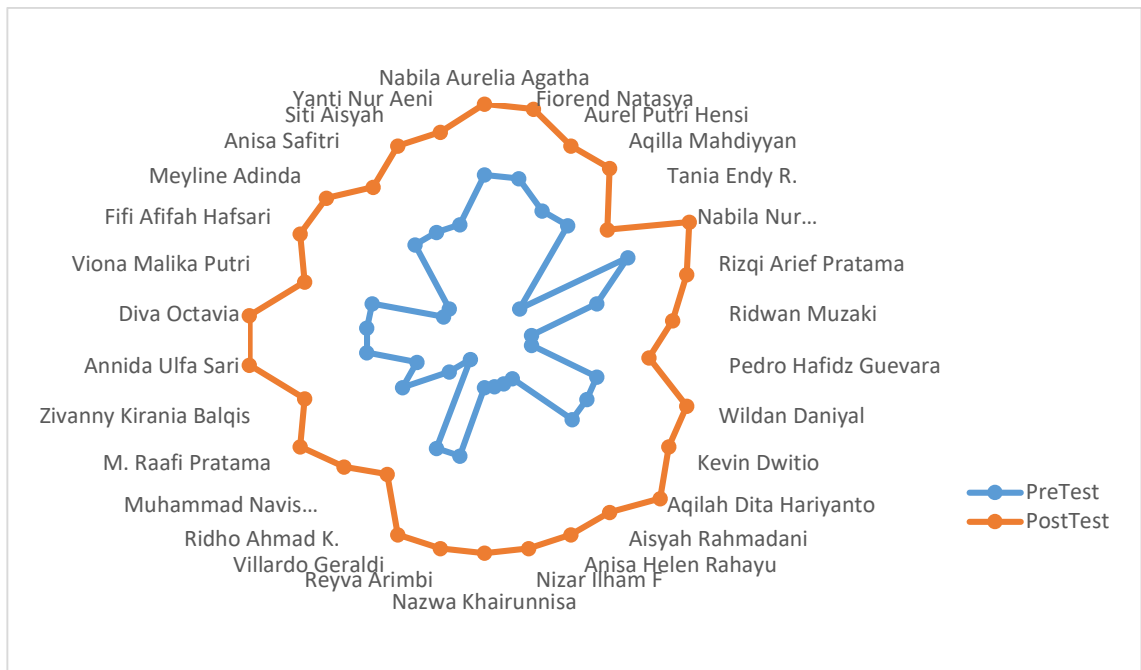
| No | Nama | PreTest | PostTest | Naik/Turun |
|----|------------------------|---------|----------|------------|
| 1 | Nabila Aurelia Agatha | 70 | 100 | 30 |
| 2 | Fiorend Natasya | 70 | 100 | 30 |
| 3 | Aurel Putri Hensi | 60 | 90 | 30 |
| 4 | Aqilla Mahdiyyan | 60 | 90 | 30 |
| 5 | Tania Endy R. | 20 | 70 | 50 |
| 6 | Nabila Nur Ramadhany | 70 | 100 | 30 |
| 7 | Rizqi Arief Pratama | 50 | 90 | 40 |
| 8 | Ridwan Muzaki | 20 | 80 | 60 |
| 9 | Pedro Hafidz Guevara | 20 | 70 | 50 |
| 10 | Wildan Daniyal | 50 | 90 | 40 |
| 11 | Kevin Dwitio | 50 | 90 | 40 |
| 12 | Aqilah Dita Hariyanto | 50 | 100 | 50 |
| 13 | Aisyah Rahmadani | 20 | 90 | 70 |
| 14 | Anisa Helen Rahayu | 20 | 90 | 70 |
| 15 | Nizar Ilham F | 20 | 90 | 70 |
| 16 | Nazwa Khairunnisa | 20 | 90 | 70 |
| 17 | Reyva Arimbi | 50 | 90 | 40 |
| 18 | Villardo Geraldi | 50 | 90 | 40 |
| 19 | Ridho Ahmad K. | 10 | 70 | 60 |
| 20 | M. Navis Rizqullah | 20 | 80 | 60 |
| 21 | M. Raafi Pratama | 40 | 90 | 50 |
| 22 | Zivanny Kirania Balqis | 30 | 80 | 50 |
| 23 | Annida Ulfa Sari | 50 | 100 | 50 |
| 24 | Diva Octavia | 50 | 100 | 50 |
| 25 | Viona Malika Putri | 50 | 80 | 30 |
| 26 | Fifi Afifah Hafsari | 20 | 90 | 70 |
| 27 | Meyline Adinda | 20 | 90 | 70 |
| 28 | Anisa Safitri | 50 | 80 | 30 |
| 29 | Siti Aisyah | 50 | 90 | 40 |
| 30 | Yanti Nur Aeni | 50 | 90 | 40 |
| | Rata-rata | 40 | 88 | 48 |

Sumber: Hasil pengabdian, 2025.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Influencer Sekolah Positif: Membangun Karakter Lewat Media Sosial” menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemanfaatan media sosial sebagai sarana penyebaran nilai-nilai integritas dan pembentukan karakter.

Efektivitas kegiatan dalam meningkatkan pemahaman peserta diukur melalui pemberian pre-test sebelum penyampaian materi dan post-test setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test peserta disajikan pada Tabel 1.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan rata-rata nilai peserta dari 40 menjadi 88 atau meningkat sebesar 48 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa materi dan metode yang digunakan dalam kegiatan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai literasi digital, etika bermedia sosial, serta peran media sosial dalam membangun lingkungan sekolah yang positif. Peta hasil sebaran *Pre-test* dan *Post-test* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Visualisasi hasil evaluasi

Sumber: Hasil pengabdian, 2025.

Peningkatan pemahaman peserta tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang digunakan selama kegiatan. Materi disampaikan melalui ceramah interaktif yang dikombinasikan dengan *Focus Group Discussion (FGD)*, sehingga peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam proses

diskusi dan refleksi. Melalui diskusi kelompok, siswa diajak mengidentifikasi berbagai fenomena yang sering muncul di media sosial, seperti penyebaran informasi yang tidak terverifikasi, ujaran kebencian, perundungan siber, serta rendahnya kesadaran dalam menyebarkan konten yang memberikan manfaat bagi orang lain. Proses ini membantu peserta memahami dampak penggunaan media sosial terhadap diri sendiri maupun lingkungan sosialnya.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan konsep pendidikan karakter yang dikemukakan oleh Lickona (1991), yang menekankan pentingnya pengembangan aspek pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*). Selama pelatihan, peserta memperoleh pemahaman mengenai pentingnya integritas, tanggung jawab, empati, dan kepedulian sosial dalam berinteraksi di ruang digital. Selain itu, peserta juga didorong untuk menerapkan nilai-nilai tersebut melalui perancangan pesan dan konten positif yang dapat dibagikan melalui media sosial.

Temuan ini juga mendukung Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1977). Teori tersebut menjelaskan bahwa individu belajar melalui proses observasi dan peniruan terhadap model yang dianggap relevan. Dalam konteks kegiatan ini, siswa tidak hanya diajak memahami pengaruh influencer terhadap perilaku remaja, tetapi juga didorong untuk menjadi figur yang mampu memberikan teladan positif bagi teman sebaya. Melalui proses tersebut, peserta memahami bahwa media sosial dapat digunakan sebagai sarana untuk membangun budaya sekolah yang lebih positif melalui penyebaran pesan-pesan yang inspiratif dan edukatif.

Dari perspektif literasi digital, hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta semakin memahami pentingnya menggunakan media sosial secara kritis, etis, dan bertanggung jawab. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta memandang media sosial sebagai sarana hiburan dan interaksi sosial semata. Namun setelah mengikuti kegiatan, peserta mulai memahami bahwa media sosial juga dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi, kampanye sosial, dan penguatan karakter. Perubahan pemahaman ini menunjukkan adanya peningkatan kapasitas siswa sebagai warga digital (*digital citizen*) yang mampu memanfaatkan teknologi secara produktif.

Partisipasi aktif peserta selama kegiatan juga menjadi indikator keberhasilan program. Antusiasme siswa terlihat dari keterlibatan mereka dalam sesi diskusi, penyampaian pendapat, serta praktik merancang ide konten yang mengangkat nilai-nilai integritas, kepedulian, dan tanggung jawab. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif mampu menciptakan pengalaman

belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode penyampaian materi secara satu arah. Sebagaimana didefinisikan oleh Gilster (1997), kegiatan ini juga berhasil menanamkan prinsip-prinsip Literasi Digital yaitu bukan hanya kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga memahami, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara etis dan bertanggung jawab.

Peserta tidak hanya dilatih untuk membuat konten yang menarik secara visual, tetapi juga diberikan pemahaman tentang pentingnya kredibilitas informasi, etika digital, dan tanggung jawab sebagai pengguna media sosial. Melalui proses ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berkomunikasi dalam menyampaikan pesan positif kepada audiens yang lebih luas.

Dari perspektif Teori Media Baru (New Media Theory) yang dikemukakan oleh Manovich (2001), kegiatan ini menunjukkan bagaimana media sosial dapat berfungsi sebagai ruang partisipatif yang memungkinkan siapa saja menjadi produsen informasi. Siswa tidak lagi bergantung pada saluran komunikasi konvensional, tetapi dapat menciptakan, memodifikasi, dan menyebarkan konten positif secara luas.

Dengan memanfaatkan platform seperti Instagram, TikTok, atau YouTube Shorts, siswa mampu menjangkau audiens yang lebih luas, baik di dalam maupun di luar sekolah. Ini memberikan pengalaman nyata tentang bagaimana mereka dapat membangun personal branding sebagai pelajar positif, serta memperluas pengaruh mereka dalam komunitas digital.

Kegiatan ini juga mengadopsi pendekatan partisipatif dalam pengembangan masyarakat, di mana siswa dan sekolah tidak diposisikan sebagai objek, melainkan sebagai subjek dari perubahan sosial. Peserta tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi dilibatkan aktif dalam diskusi, perencanaan, produksi konten, dan kampanye sosial digital.

Melalui partisipasi aktif tersebut, nilai-nilai seperti tanggung jawab, kepedulian, kolaborasi, dan kepemimpinan tumbuh secara alami. Siswa merasa memiliki peran penting dalam membentuk iklim sekolah yang lebih positif dan inspiratif. Hal ini sejalan dengan prinsip empowerment dalam pengabdian kepada masyarakat, di mana pemberdayaan dilakukan dengan mendorong keterlibatan aktif dari masyarakat sasaran.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemanfaatan media sosial sebagai sarana penyebaran nilai-nilai positif dan pembentukan karakter.

Peningkatan hasil pre-test dan post-test, tingginya partisipasi peserta selama kegiatan, serta kemampuan siswa dalam merancang konten positif menunjukkan bahwa media sosial dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif yang efektif dalam mendukung pendidikan karakter di lingkungan sekolah.

Beberapa contoh ide konten yang dihasilkan peserta antara lain: (1) video pendek bertema "*Jujur Itu Keren*" yang mengajak siswa menghindari perilaku menyontek saat ujian; (2) poster digital bertajuk "*Datang Tepat Waktu, Cermin Integritas*" yang mengampanyekan budaya disiplin di sekolah; (3) konten reels mengenai "*Bijak Bermedia Sosial*" yang berisi ajakan untuk memverifikasi informasi sebelum membagikannya guna mencegah penyebaran hoaks; (4) video edukasi bertema "*Sekolah Bersih Tanpa Korupsi Waktu*" yang mengajak siswa memanfaatkan jam belajar secara bertanggung jawab dan tidak membolos; serta (5) kampanye digital "*Berani Jujur, Berani Bertanggung Jawab*" yang mendorong siswa untuk berani mengakui kesalahan, menjaga amanah, dan menjadi teladan bagi teman sebaya. Berbagai ide konten tersebut menunjukkan bahwa peserta mampu menginternalisasi nilai-nilai integritas, seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, dan etika bermedia sosial, kemudian mengemasnya menjadi pesan yang kreatif, edukatif, dan relevan dengan kehidupan pelajar. Oleh karena itu, program serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan agar terbentuk generasi muda yang tidak hanya cakap secara digital, tetapi juga memiliki integritas, tanggung jawab, dan kepedulian sosial dalam berinteraksi di ruang digital maupun kehidupan sehari-hari.

4. PENUTUP

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertajuk "*Influencer Sekolah Positif: Membangun Karakter Lewat Media Sosial*" berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa SMKN 4 Bandar Lampung mengenai pemanfaatan media sosial sebagai sarana penyebaran nilai-nilai positif dan penguatan karakter. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta dari 40 pada pre-test menjadi 88 pada post-test, yang mengindikasikan bahwa materi dan metode yang digunakan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta terkait literasi digital, etika bermedia sosial, serta pentingnya integritas dalam ruang digital. Selain itu, peserta menunjukkan partisipasi aktif selama kegiatan dan mampu mengidentifikasi serta merancang pesan-pesan positif yang dapat disebarluaskan melalui media sosial.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa media sosial memiliki potensi besar sebagai media pendidikan karakter apabila dimanfaatkan secara bijak, kreatif, dan

bertanggung jawab. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang berkelanjutan melalui kolaborasi antara sekolah, guru, dan siswa untuk mendorong terciptanya budaya digital yang sehat dan produktif. Dengan adanya pendampingan dan penguatan literasi digital secara berkesinambungan, siswa diharapkan mampu menjadi influencer sekolah yang tidak hanya aktif di media sosial, tetapi juga berperan sebagai agen perubahan yang menyebarkan nilai-nilai integritas, kepedulian, dan tanggung jawab di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, yang telah membiayai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui pendanaan DIPA Fakultas, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dan bermanfaat bagi masyarakat sebagai mitra sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York, NY: Wiley.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). *Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide*. *New Media & Society*, 9(4), 671–696. <https://doi.org/10.1177/1461444807080335>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- UNESCO. (2011). *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*. Paris: UNESCO.
- We Are Social & Meltwater. (2025). *Digital 2025: Indonesia*. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>