

# Peran Platform X dalam Meningkatkan Literasi Digital

Nada Maulidia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

Email: 2410116120022@mhs.ulm.ac.id

Indonesia

**Abstrak**—Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap cara masyarakat memperoleh dan mengelola informasi, salah satunya melalui media sosial. Platform X (sebelumnya Twitter) menjadi salah satu media yang berperan besar dalam membentuk kemampuan literasi digital masyarakat karena karakteristiknya yang ringkas, interaktif, dan informatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran platform X dalam meningkatkan literasi digital masyarakat Indonesia melalui lima aspek utama, yaitu akses dan distribusi informasi, pengembangan literasi kritis, media pembelajaran, ruang etika digital, serta partisipasi sosial. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu dengan menelaah berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel daring yang relevan dengan topik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform X berperan penting dalam mempercepat arus informasi, melatih kemampuan berpikir kritis pengguna, memperluas pembelajaran digital, menumbuhkan etika komunikasi di ruang maya, serta memperkuat partisipasi sosial melalui fitur-fitur seperti *timeline*, *trending topic*, *reply*, *quote tweet*, *lists*, *spaces*, dan *hashtag*. Kesimpulannya, platform X tidak hanya berfungsi sebagai media sosial, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran digital yang mendorong peningkatan literasi digital, kesadaran etis, serta partisipasi aktif masyarakat dalam kehidupan sosial di era digital.

**Kata kunci**—Platform X, Literasi Digital, Media Sosial

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Kemajuan teknologi yang semakin pesat telah menghadirkan berbagai inovasi baru yang mempermudah segala aktivitas manusia, mulai dari berinteraksi, bekerja, belajar, hingga memperoleh informasi. Fenomena ini menunjukkan bahwa teknologi digital telah mengubah sebagian besar pola hidup masyarakat modern. Sejalan dengan hal tersebut, Komisi Kataketik (2015) menjelaskan bahwa perkembangan internet dan teknologi digital turut memengaruhi perilaku komunikasi manusia, yang awalnya berpusat pada media cetak kini beralih menuju media daring yang lebih cepat dan interaktif. Salah satu bentuk nyata dari kemajuan teknologi digital yang paling berpengaruh dalam kehidupan masyarakat saat ini adalah media sosial.

Media sosial merupakan platform daring yang memungkinkan penggunanya berinteraksi, berbagi informasi, serta membangun jaringan sosial tanpa batas

ruang dan waktu. Berdasarkan laporan DataReportal (2025), tercatat sekitar 143 juta pengguna aktif media sosial di Indonesia pada Januari 2025, atau sekitar 50,2% dari total populasi nasional. Angka ini menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat Indonesia. Penelitian Purboningsih dkk (2023) menemukan bahwa penggunaan media sosial di Indonesia mencakup berbagai kelompok usia dengan tujuan yang beragam. Kalangan remaja umumnya memanfaatkan platform seperti Instagram, WhatsApp, dan YouTube untuk berinteraksi, mencari hiburan, serta mendukung kegiatan belajar. Sementara itu, kalangan dewasa dan orang tua lebih sering menggunakan WhatsApp dan Facebook untuk menjaga komunikasi keluarga, mencari informasi, serta menunjang pekerjaan sehari-hari. Hal ini menggambarkan bahwa media sosial telah menjadi sarana utama masyarakat dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi secara cepat dan luas.

Maraknya penggunaan media sosial juga memberikan pengaruh terhadap peningkatan arus informasi yang beredar di masyarakat. Informasi kini dapat diakses secara *real-time*, kapan pun dan di mana pun. Menurut Ratri dan Aviyanti (2025), media sosial tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana kolaborasi dan pembelajaran, khususnya bagi pelajar. Melalui fitur-fitur interaktifnya, pelajar dapat berbagi ide, berpartisipasi dalam diskusi digital, serta mengembangkan kreativitas dalam membuat konten. Namun, kemudahan ini juga menghadirkan tantangan berupa *cyberbullying*, penyebaran informasi palsu (*misinformation*), dan pelanggaran privasi. Oleh karena itu, setiap pengguna perlu memiliki kesadaran akan pentingnya literasi digital, yaitu kemampuan untuk menggunakan teknologi secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab.

Menurut Sari dkk. (2024), literasi digital dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan dan memanfaatkan media digital, perangkat komunikasi, aplikasi, serta jaringan internet untuk menemukan, memahami, mengevaluasi, dan memproduksi informasi secara bijak, cerdas, dan sesuai

hukum yang berlaku. Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis, tetapi juga etika, tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kritis dalam berinteraksi di ruang digital. Berdasarkan laporan Annur dalam situs Katadata.co.id (2023), tingkat literasi digital masyarakat Indonesia masih berada pada kategori sedang, dengan skor 3,65 dari skala 5. Rendahnya paparan terhadap teks bacaan akan berdampak pada kurangnya latihan membaca, lemahnya otomatisasi serta kemampuan dalam mengatur strategi membaca yang efisien juga akan terhambat (Susilowati dkk., 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia masih perlu meningkatkan kemampuan dalam memahami dan mengelola informasi digital secara lebih kritis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang mampu menunjang peningkatan literasi digital, terutama media yang menyajikan informasi secara ringkas, aktual, dan mudah diakses. Karakteristik media yang berbasis teks singkat dan interaktif dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan kebiasaan membaca kritis serta memperluas kemampuan masyarakat dalam menyeleksi dan menginterpretasi informasi di dunia digital. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya menjadi kemampuan teknis semata, tetapi juga bagian dari budaya berpikir kritis dan reflektif di era informasi yang serba cepat.

Salah satu platform media sosial yang berperan besar dalam membentuk literasi digital masyarakat adalah X (sebelumnya dikenal sebagai Twitter). Fakhurroja dan Munandar (2009) menjelaskan bahwa X merupakan aplikasi daring yang menggabungkan fungsi blog singkat, jejaring sosial, dan layanan pesan instan. Platform ini dirancang untuk memungkinkan pengguna berbagi informasi secara singkat dan padat tanpa perlu melalui proses komunikasi yang panjang seperti melalui SMS atau email. Kelebihan lainnya, Twitter (X) memungkinkan pengguna menjangkau audiens di luar lingkaran kontak pribadi, memperluas jaringan pertemanan, dan membentuk komunitas digital yang dinamis. Dengan karakteristik tersebut, X menjadi salah satu media yang paling cepat dalam menyebarkan informasi sekaligus membangun percakapan publik.

Fenomena kebiasaan masyarakat yang lebih menyukai informasi singkat dan cepat menjadi salah satu alasan mengapa X tetap relevan hingga saat ini. Rufaidha dan Irhadayaningsih (2022) menyebutkan bahwa X merupakan salah satu media sosial yang paling sering digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi. Saat pengguna mengakses platform ini, mereka langsung disuguhkan daftar topik yang sedang ramai diperbincangkan (*trending topic*) seputar isu-isu penting di masyarakat. Kecepatan dan ringkasnya informasi membuat X menjadi ruang yang efektif untuk mengasah kemampuan membaca, memahami, dan menyeleksi

informasi secara kritis. Semua kemampuan tersebut merupakan bagian dari kompetensi literasi digital. Fitur-fitur khas seperti *timeline*, *trending topic*, *quote tweet*, *spaces*, *lists*, dan hashtag turut memperkuat peran X dalam meningkatkan literasi digital. Fitur tersebut memungkinkan pengguna tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam diskusi publik, berbagi pandangan, serta membangun kesadaran kolektif terhadap isu-isu sosial. Dalam konteks ini, platform X tidak hanya menjadi sarana hiburan atau komunikasi, tetapi juga berpotensi menjadi wadah yang mendukung perkembangan literasi digital masyarakat dengan unsur-unsurnya yang melatih pengguna untuk menganalisis informasi, menyampaikan opini secara argumentatif, serta menyesuaikan perilaku komunikasi dengan norma-norma etis di dunia maya.

Perkembangan teknologi digital yang mendorong pesatnya penggunaan media sosial telah membuka peluang besar bagi peningkatan literasi digital di Indonesia. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perkembangan media digital memiliki peran besar dalam peningkatan literasi digital masyarakat. Wulandari dkk. (2025) melalui penelitiannya tentang integrasi aplikasi Canva dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa, terutama dalam hal kreativitas, berpikir kritis, dan kemampuan mengolah informasi visual. Penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan platform digital secara interaktif dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk memperkuat literasi digital di lingkungan pendidikan. Sementara itu, Sucipto dkk. (2025) meneliti pemanfaatan Google Maps dan media sosial dalam peningkatan literasi digital pelaku UMKM di Kota Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pendampingan berbasis daring, pelaku UMKM menjadi lebih terampil dalam menggunakan platform digital untuk memasarkan produk dan memperluas jangkauan pasar. Temuan serupa juga disampaikan oleh Hamidi dkk.. (2025) dalam penelitian tentang media *microblogging* yang menyoroti peran media sosial berbasis teks dan visual sebagai sarana edukatif yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi informasi pengguna. Melalui format konten singkat dan interaktif, *microblogging* terbukti efektif dalam menyebarkan informasi serta membentuk pola komunikasi digital yang reflektif.

Ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dan perbedaan dengan kajian ini. Penelitian Wulandari dkk. (2025) dan Sucipto dkk. (2025) sama-sama menegaskan bahwa pemanfaatan media digital dapat menjadi alat efektif untuk mengembangkan keterampilan literasi digital, tetapi perbedaannya terletak pada bentuk media digital yang dikaji. Penelitian ini berfokus pada platform

X sementara dua penelitian di atas berfokus pada Canva, Maps dan media sosial secara luas. Sementara penelitian Hamidi dkk. (2025) sama-sama menyoroiti media *microblogging* seperti X yang hadir sebagai sarana edukatif yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi informasi pengguna. Tetapi penelitian tersebut lebih mengarah pada peningkatan keterampilan menulis pengguna, sedangkan penelitian ini lebih spesifik menelaah peran platform X (Twitter) sebagai media yang dapat meningkatkan literasi digital pengguna dengan perannya yang berfokus pada lima aspek utama, yaitu akses distribusi informasi, pengembangan literasi kritis, media belajar, ruang etika, dan partisipasi sosial.

## II. METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Studi literatur disebut juga sebagai studi pustaka, yaitu cara yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan dengan mengkaji berbagai sumber tertulis, seperti jurnal ilmiah, buku, artikel daring, serta laporan penelitian yang relevan dengan topik pembahasan (Restu dkk., 2022). Artinya, peneliti melakukan analisis bukan dengan cara pengumpulan data di lapangan, melainkan dengan cara menelaah berbagai referensi yang mendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca, mencatat informasi penting, serta mengklasifikasikan informasi yang berkaitan dengan pembahasan. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan temuan-temuan yang diperoleh dari sumber literatur berdasarkan kategori yang ditentukan, seperti aspek akses informasi, pengembangan literasi kritis, media pembelajaran, ruang etika, dan ruang partisipasi sosial.

## III. HASIL DAN DISKUSI

### X sebagai Media yang Mempercepat Distribusi Informasi

Manusia memiliki kebutuhan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan apa yang ingin mereka ketahui. Di era digital saat ini, akses terhadap informasi menjadi sangat luas dan tidak terbatas oleh ruang maupun waktu. Platform-platform digital kini berlomba-lomba menghadirkan fitur yang mendukung pemerolehan informasi dengan cepat, ringkas, dan menarik. Salah satu platform yang menonjol dalam hal ini adalah X (Twitter), yang berperan penting dalam memfasilitasi arus informasi global. X merupakan situs jejaring sosial dan mikroblog yang memungkinkan pengguna mengirim serta membaca *tweet*, yaitu pesan singkat dengan batasan jumlah karakter tertentu. Menurut Fakhurroja dan Munandar (2009), keunggulan format singkat ini justru menjadi kekuatan utama platform X karena memungkinkan informasi tersebar dengan sangat cepat dan mudah diakses oleh publik secara luas. Artinya, pengguna tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi bagian dari rantai distribusi informasi itu sendiri. Fitur *timeline* menjadi pusat aktivitas di platform ini. *Timeline* menampilkan kumpulan *tweet* dari akun-akun yang diikuti pengguna, menciptakan aliran informasi yang terus diperbarui secara *real time*. Kondisi ini memungkinkan pengguna untuk

memperoleh berbagai informasi aktual, mulai dari berita, opini, hingga wacana sosial yang sedang berkembang. Hal ini menjadi aspek penting untuk mendukung peningkatan literasi digital masyarakat. Sebab, informasi yang disajikan ringkas namun padat akan memudahkan pengguna lain dalam menyerap informasi tersebut. Selain itu, keberadaan fitur *trending topic* juga berperan besar dalam memperluas literasi publik. Melalui fitur ini, pengguna dapat mengetahui isu-isu terkini yang sedang ramai diperbincangkan masyarakat. Oleh karena itu, tidak heran jika dalam penelitian Rufaidha dan Irhadayaningsih (2022) menyebutkan bahwa X atau Twitter menjadi media sosial yang sangat sering digunakan sebagai salah satu media informasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi. Sebab, fitur ini secara tidak langsung melatih pengguna untuk mengikuti dinamika sosial dan berpikir kritis terhadap topik yang sedang menjadi perhatian bersama. Dengan kata lain, X tidak hanya menjadi media distribusi informasi, tetapi juga wadah yang mempercepat siklus pembelajaran sosial melalui interaksi, penyebaran, dan penyaringan informasi

### X sebagai Media Pengembangan Literasi Kritis

Platform X juga berfungsi sebagai ruang dialog publik yang efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi kritis. Pemikiran kritis bukan berarti bersikap skeptis atau mencurigai suatu perkara, tetapi berpikir kritis merupakan kemampuan dalam menyeleksi keakuratan atau kebenaran suatu informasi serta mampu mempertimbangkan respons secara matang dalam menanggapi informasi yang beredar. Sehingga, untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, maka sikap yang tepat adalah tetap terbuka terhadap berbagai informasi dan bukan justru menutup diri karena adanya asumsi kecurigaan (Yulianti dkk., 2025). Melalui fitur-fitur seperti *reply*, *quote tweet*, dan *thread*, pengguna X dapat mengekspresikan pandangan, menanggapi opini orang lain, serta menyusun argumentasi dengan cara yang terbuka dan interaktif. Putra (2021) menekankan bahwa membalas *tweet* bukan sekadar memberikan tanggapan singkat, melainkan kesempatan untuk memulai percakapan dan membangun koneksi sosial. Hal ini memperlihatkan bahwa interaksi di X tidak bersifat satu arah, tetapi merupakan proses pertukaran gagasan yang aktif. Dengan demikian, pengguna tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga diajak untuk menafsirkan, mengkritisi, dan merefleksikan isi dari cuitan yang mereka baca. Dalam konteks literasi kritis, X menjadi wadah latihan berpikir reflektif dan argumentatif. Ketika pengguna menanggapi isu atau pernyataan publik, mereka berhadapan dengan beragam perspektif yang mungkin berbeda bahkan bertentangan. Seperti diungkapkan oleh Fakhurroja dan Munandar (2009), banyak pengguna memberikan tanggapan terhadap *tweet* sebagai bentuk ketertarikan, perenungan, atau pertanyaan lanjutan. Aktivitas ini memperkaya proses berpikir kritis karena pengguna harus menilai kredibilitas sumber, memahami konteks, dan menyusun respons logis terhadap isu tertentu. Dengan kata lain, X menjadi laboratorium berpikir kritis di ruang digital, di mana proses pembelajaran tidak hanya datang dari membaca, tetapi juga dari interaksi dan refleksi terhadap wacana yang berkembang secara terbuka.

### X sebagai Media Pembelajaran

Selain menjadi sarana komunikasi dan informasi, X juga berperan dalam memperluas pembelajaran digital dan literasi edukatif. Silvana (2024) menyebutkan bahwa pengguna platform X cenderung menyukai diskusi serta

aktif dalam mencari kebenaran informasi. Fitur-fitur seperti *list* dan *spaces* memperkuat peran ini dengan menyediakan ruang tematik dan interaktif yang dibentuk oleh pengguna untuk mendukung aktivitas belajarnya. Fitur *list* memungkinkan pengguna untuk mengelompokkan akun-akun tertentu berdasarkan topik atau minat. Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat membangun “lingkungan belajar” digital sendiri, misalnya ketika mengelompokkan daftar akun para akademisi, pendidik, tokoh edukatif, atau lembaga pendidikan tertentu. Dengan begitu, *timeline* di *list* hanya akan menampilkan postingan-postingan edukatif, sehingga informasi yang disampaikan lebih terfokus dan tidak bercampur dengan postingan hiburan. Melalui unggahan berupa gambar, video, dan tautan informatif, pengguna dapat memperoleh pengetahuan yang aktual secara lebih mudah. Selain itu, dalam halaman *list*, pengguna dapat mendengarkan diskusi akademik, berbagi pengalaman, atau bahkan menyelenggarakan forum edukatif lintas wilayah. Dahlan (2024) menyebut bahwa banyak akademisi menggunakan X untuk berbagi ide dan hasil riset, membangun jaringan profesional, serta berinteraksi dengan sesama peneliti. Hashtag akademik dan konferensi (#EdTech, #AcademicTwitter, dll.) menjadi pintu masuk bagi pengguna untuk terhubung dengan wacana ilmiah global. Dengan demikian, X tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ekosistem pembelajaran kolaboratif. Pengguna belajar untuk memfilter informasi, mengembangkan minat akademik, dan berpartisipasi dalam percakapan ilmiah dengan cara yang fleksibel dan inklusif.

### **X sebagai Ruang Etika Digital**

Sebagai ruang publik digital yang terbuka, X juga menuntut penggunaannya untuk memahami etika berkomunikasi dan tanggung jawab digital. Platform ini menyediakan fitur *report* dan *block* untuk melindungi pengguna dari konten negatif, ujaran kebencian, maupun penyebaran disinformasi. Susanto dkk. (2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan fitur blokir dan laporan menjadi langkah dasar dalam menjaga keamanan pengguna di ruang maya. Fitur ini tidak hanya melindungi individu dari paparan konten berbahaya, tetapi juga menjadi mekanisme sosial untuk menegakkan norma etika digital. Sebagaimana yang diterangkan dalam penelitian Salma (2022) yang menyatakan bahwa fitur blokir dan report dapat menjadi alat yang mengontrol cara berkomunikasi atau informasi yang disebarkan oleh para pengguna. Artinya, melalui sistem pelaporan ini, penyebar konten negatif dapat dikenai sanksi atau konsekuensi sesuai dengan kebijakan platform. Selain itu, laporan dari Nugraha yang diterbitkan melalui Antara News (2025) menyebutkan bahwa platform X mulai memberikan layanan perlindungan berupa fitur *community notes*, yaitu fitur yang digerakkan oleh chatbot kecerdasan buatan (AI) untuk memberikan catatan tambahan atau penjelas dari suatu postingan yang dianggap menyesatkan atau menipu, contohnya seperti postingan yang tidak mencantumkan bahwa unggahan tersebut merupakan hasil *artificial intelligence* (AI). Hal ini tentunya akan melindungi pengguna dari paparan

unggahan-unggahan yang keliru dan tidak benar, sehingga fitur ini menjadi salah satu langkah untuk mengurangi penyebaran informasi-informasi palsu atau manipulatif. Dengan begitu, adanya fitur ini dapat menjadi suatu peringatan bagi setiap pengguna agar lebih transparan dan jujur ketika mempublikasikan suatu postingan. Melihat layanan perlindungan yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa semua aspek ini mengajarkan pengguna pentingnya tanggung jawab moral dalam menyebarkan informasi. Fitur-fitur tersebut juga menekankan tanggung jawab pengguna dalam menciptakan ruang digital yang sehat, menghargai perbedaan, dan menghindari praktik disinformasi. Dengan demikian, X bukan hanya menjadi ruang berbagi pendapat, tetapi juga ruang pembelajaran sosial yang menumbuhkan kesadaran etis dan empati antarpengguna.

### **X sebagai Ruang Partisipasi Sosial dan Gerakan Kolektif**

X atau Twitter memiliki peranan besar sebagai ruang partisipasi sosial, salah satunya melalui fitur tagar atau hashtag. Fitur ini menjadi wadah yang menampung beragam pandangan publik terhadap suatu isu, sekaligus menghubungkan pengguna dengan kelompok yang memiliki perhatian yang sama. Menurut Ramadlan dkk. (2019), hashtag memungkinkan komunikasi kelompok yang memiliki kesamaan perhatian pada suatu isu dapat berjalan lebih terarah melalui *timeline* yang terorganisir. Artinya, hashtag menjadi jembatan yang menghubungkan individu-individu dari berbagai latar belakang untuk menyuarakan opini dalam satu ruang yang sama. Selain memperluas jangkauan informasi, fitur hashtag juga memperkuat rasa solidaritas digital antar pengguna. Sebab, ketika terdapat banyak orang menggunakan hashtag yang sama, hal ini tentunya akan menciptakan rasa kebersamaan dan dukungan terhadap isu yang sedang diperbincangkan. Misalnya, dalam kasus sosial, lingkungan, atau kemanusiaan, hashtag dapat menjadi alat mobilisasi opini publik yang mampu menumbuhkan kesadaran bersama dan bahkan memengaruhi tindakan nyata di dunia luar platform digital. Seperti dalam penelitian Fadhillah dkk. (2023), penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya tagar #AnalogSwitchOff mampu menguatkan opini atau wawasan terkait analog *switch off*, mempermudah pengguna dalam memilih informasi yang ingin dikajinya, serta memperluas relasi karena terhubung langsung dengan orang-orang yang memiliki kesamaan pandangan. Selain itu, semakin tinggi partisipasi masyarakat dalam penggunaan hashtag, semakin besar pula peluang isu tersebut untuk mendapatkan perhatian lebih luas dan menjadi *trending topic*. Sementara itu, kepopuleran suatu hashtag dapat membuka ruang diskusi baru, mempertemukan berbagai sudut pandang, serta membentuk arus opini publik yang berpengaruh terhadap kebijakan atau sikap sosial masyarakat. Dengan demikian, fitur ini tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi isu, tetapi juga sebagai media pembelajaran sosial yang menumbuhkan kemampuan masyarakat dalam berpikir kritis, menyuarakan pendapat secara etis, dan berpartisipasi aktif dalam perubahan sosial. Secara tidak langsung, partisipasi melalui hashtag juga menjadi bentuk nyata dari literasi digital aktif, di mana pengguna belajar

memahami isu, menyeleksi informasi yang relevan, serta menggunakan media sosial sebagai sarana menyampaikan gagasan dengan bertanggung jawab. Oleh karena itu, hashtag pada platform X dapat dipandang bukan hanya sebagai simbol percakapan daring, tetapi juga sebagai ruang kolaborasi dan refleksi sosial yang memperkuat kesadaran kolektif dalam masyarakat digital masa kini.

#### IV. KESIMPULAN

Platform X atau yang sebelumnya dikenal dengan twitter merupakan bagian dari perkembangan teknologi digital yang membawa perubahan besar terhadap cara manusia memperoleh, mengelola, dan menyebarkan informasi. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai media sosial, tetapi juga telah menjadi media informasi yang akan terus berkembang dan melibatkan komunikasi dua arah. Melalui fitur-fiturnya, platform X turut berperan dalam meningkatkan literasi digital masyarakat, baik dari aspek akses informasi, berpikir kritis, pembelajaran digital, etika komunikasi, hingga partisipasi sosial. Pertama, platform X dapat mempermudah akses dan distribusi informasi secara cepat dan luas melalui fitur *timeline* dan *trending topic*. Kedua, platform X menjadi wadah pengembangan literasi kritis, di mana pengguna belajar menilai dan menafsirkan informasi dengan lebih reflektif. Ketiga, platform ini dapat mendukung pembelajaran digital melalui fitur *lists* dan *spaces* yang memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan secara terbuka. Keempat, X juga dapat menumbuhkan etika dan tanggung jawab digital melalui fitur *report*, *block*, dan *community notes* yang mendorong pengguna untuk lebih berhati-hati dan jujur dalam berinteraksi di ruang digital. Melalui fitur hashtag, X juga dapat menjadi wadah partisipasi sosial, memperkuat solidaritas, dan membangun kesadaran bersama-sama terhadap berbagai isu publik. Oleh karena itu, hadirnya X dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan literasi digital masyarakat sekaligus memperkuat kesadaran etis dan sosial dalam penggunaan teknologi. Platform ini tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga ruang pembelajaran yang mendorong pengguna berpikir kritis, bertanggung jawab, dan berpartisipasi aktif dalam dinamika sosial di era digital.

#### REFERENSI

[1] Annur, C. M. (2023, February 1). *Literasi Digital Indonesia Naik pada 2022, tapi Budaya Digital Turun*. Katadata.co.id. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/494c92f675bffc/literasi-digital-indonesia-naik-pada-2022-tapi-budaya-digital-turun>

[2] Dahlan, A. (2024). *Literasi Digital Akademik*. Tohar Media. [https://www.google.co.id/books/edition/Literasi\\_Digital\\_Akademik/0CIZEQAAQBAJ](https://www.google.co.id/books/edition/Literasi_Digital_Akademik/0CIZEQAAQBAJ)

[3] DataReportal. (2025, February 25). Digital 2025: Indonesia. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>

[4] Fadhillah, D., Sari, D., Aulia, N. Z., & Safitri, D. (2023). Analisis Fenomenologi Tagar #AnalogSwitchOff terhadap Polarisasi Media Sosial Twitter pada Generasi Z. *Calathu: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 92–101. <https://journal.uc.ac.id/index.php/calathu/article/download/3708/2678>

[5] Fakhruroja, H., & Munandar, A. (2009). *Twitter Ngoceh Dapat Duit Great*. Publisher. <https://www.google.co.id/books/edition/Twitter/16lzCLqlyDQC>

[6] Hamidi, M. F. A., Masud, Ambarwati, A., & Wahyuni, S. (2025). Mitigasi Literasi Digital Berbasis Microblogging: Studi Etnografi dalam Pengembangan Keterampilan Menulis Siswa SMA. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 608–620. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.21724>

[7] Komisi Kataketik KWI. (2015). *Hidup di Era Digital: Gagasan Dasar dan Modul Katekese*. PT Kanisius. [https://www.google.co.id/books/edition/Hidup\\_di\\_Era\\_Digital/xI3VEAAAQBAJ](https://www.google.co.id/books/edition/Hidup_di_Era_Digital/xI3VEAAAQBAJ)

[8] Nugraha, F. H. (2025, July 2). *X Uji Coba Pembuatan Community Notes dengan Bantuan AI*. Antara News. <https://www.antaranews.com/berita/4938865/x-uji-coba-pembuatan-community-notes-dengan-bantuan-ai>

[9] Purboningsih, E. R., Massar, K., Hinduan, Z. R., Agustiani, H., Ruitter, R. A. C., & Verduyn, P. (2023). Perception and Use of Social Media by Indonesian Adolescents and Parents: A Qualitative Study. *Frontiers in Psychology*, 13, 985112. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.985112>

[10] Putra, M. W. (2021). *Twitter Untuk Bisnis: Personal Branding, Engagement, dan Monetisasi*. [https://www.google.co.id/books/edition/Twitter\\_untuk\\_Bisnis\\_Personal\\_Branding\\_E/2rlKEQAAQBAJ](https://www.google.co.id/books/edition/Twitter_untuk_Bisnis_Personal_Branding_E/2rlKEQAAQBAJ)

[11] Ramadhan, M. F. S., Wahid, A., Rakhmawati, F. Y., Destriy, N. A., Hair, A., Wira Harjo, I. W., & Utaminingsih, A. (2019). *Media, Kebudayaan, dan Demokrasi: Dinamika dan Tantangannya di Indonesia Kontemporer*. Universitas Brawijaya Press. [https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Kebudayaan\\_dan\\_Demokrasi/4f7bDwAAQBAJ](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Kebudayaan_dan_Demokrasi/4f7bDwAAQBAJ)

[12] Ratri, S. Y., & Aviyanti, L. (2025). Unlocking Digital Literacy in Indonesia: Insights From the Use of Social Media Platforms. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1), 191–200. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i1.83433>

[13] Restu, Saputra, M. I., Triyono, A., & Suwaji. (2022). *Metode Penelitian*. Deepublish. [https://www.google.co.id/books/edition/Metode\\_Penelitian/s9U-EQAAQBAJ](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian/s9U-EQAAQBAJ)

[14] Rufaidha, N. F., & Irhadayaningsih, A. (2022). Perilaku Informasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dalam Pemanfaatan Fitur Trending Topic Twitter sebagai Pemenuhan Kebutuhan Informasi. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 6(4), 493–504. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/14457>

[15] Salma, N. D. (2022). Penggunaan Fitur “Laporkan” dalam Twitter sebagai Upaya Literasi Digital Grana Ketahanan Nasional. *Public Inspiration: Jurnal Administrasi Publik*, 7(1), 31–38. <https://doi.org/10.22225/pi.7.1.2022.31-38>

[16] Sari, D. P., Aima, M. H., & Elfiswandi. (2024). *Kinerja Guru: Rekonstruksi Literasi Digital dan Kepuasan Kerja*. CV Gita Lentera. [https://www.google.co.id/books/edition/KINERJA\\_GURU\\_Rekonstruksi\\_Literasi\\_Digital/-Hn1EAAAQBAJ](https://www.google.co.id/books/edition/KINERJA_GURU_Rekonstruksi_Literasi_Digital/-Hn1EAAAQBAJ)

[17] Silvana, H. (2024). *Pendidikan Literasi Digital Remaja dalam Penerimaan Pesan pada Media Sosial*. Damera Press. [https://www.google.co.id/books/edition/PENDIDIKAN\\_LITERASI\\_DIGITAL\\_REMAJA\\_Dalam/-88uEQAAQBAJ](https://www.google.co.id/books/edition/PENDIDIKAN_LITERASI_DIGITAL_REMAJA_Dalam/-88uEQAAQBAJ)

[18] Sucipto, K. R. R., Aras, R. A., Salam, M. F., Rahmawati, A., Afrizal, Y. H., & Rijal, S. (2025). UMKM Go Digital: Peningkatan Literasi Digital UMKM Kota Makassar Pemanfaatan Google Maps dan Media Sosial. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPKMN)*, 6(3), 3731–3737. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i3.6633>

[19] Susanto, M. R., Pongdatu, G. A. N., Suryaningsih, A., Putrianti, F. G., Ginting, T. W., Wahyuni, E. D., Afandi, M. I., & Sudirman, A. (2025). *Buku Ajar Literasi Digital*. PT Green Pustaka Indonesia. [https://www.google.co.id/books/edition/Buku\\_Ajar\\_Literasi\\_Digital/oVFpEQAAQBAJ](https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Literasi_Digital/oVFpEQAAQBAJ)

[20] Susilowati, P., Rosidin, O., & Juansyah, D. E. (2025). Analisis Kesulitan Membaca Siswa SMK PGRI Kota Serang dalam Perspektif Psikolinguistik: Studi Kasus pada Kelas X. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 5(2), 513–521. <https://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea/article/view/1603>

[21] Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., Susanto, H., & Masduki. (2025). Integrasi Teknologi Canva dalam Pembelajaran: Peningkatan Literasi Digital Melalui Komik Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 426–435. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5337>

[22] Yulianti, A., Meirisa, S., Sari, N. M., Srinikasari, A., Pitri, N., Hastin, M., Permana, S. A., Oktonika, E., Melyati, D., & Saswandi, T. (2025). *Literasi, Etika, dan Inovasi: Wajah Baru Pendidikan Umum di Perguruan Tinggi*. Pradina Pustaka. [https://www.google.co.id/books/edition/Literasi\\_Etika\\_dan\\_Inovasi/aVdxEQAAQBAJ](https://www.google.co.id/books/edition/Literasi_Etika_dan_Inovasi/aVdxEQAAQBAJ)