

Literasi Internet Pelajar Sekolah Menengah Pertama di Majalengka, Jawa Barat

Adinda Arifiah^{#1}, Lilis Erna Yulianti^{#2}, Rias Tri Fitriana^{#3}, Supperiadi^{#4}

^{#1}Dosen Tetap Program Studi Komunikasi PJJ, Universitas Siber Asia

^{#2}Mahasiswa Tetap Program Studi Komunikasi PJJ, Universitas Siber Asia
Jl. RM Harsono No.1 Ragunan, Ps. Minggu, Jakarta Selatan, (021) 2780-6189

¹adindaarifiah@lecturer.unsia.ac.id

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan internet oleh remaja sehubungan dengan literasi media. Fokus penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan internet, platform apa saja yang diakses, dan bagaimana informasi hoaks disikapi oleh remaja di Majalengka. Penelitian dilakukan dengan metode Focus Group Discussion (FGD) dengan 20 orang remaja di Majalengka dan penyajian data dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para remaja di Majalengka rutin menggunakan internet setiap hari dengan durasi yang bervariasi. Penggunaan internet juga bermacam-macam, mulai dari kebutuhan sekolah, pencarian informasi, sampai dengan hiburan. Para remaja juga sudah memahami bahwa ada berita benar dan berita hoaks.

Kata kunci— internet, literasi media, media digital, media sosial, hoaks

A. Pendahuluan

Di era kebebasan informasi, perkembangan media mengalami peningkatan yang signifikan. Perkembangan teknologi ponsel pintar atau *smartphone* merupakan salah satu contoh yang menandai hal tersebut. Seiring dengan teknologi yang semakin maju, cara manusia berkomunikasi pun perlahan berubah. Media komunikasi model lama seperti telepon dan surat bermetamorfosis menjadi media digital yang sangat beragam.

Sejak awal kehadiran media baru atau yang dikenal sebagai media sosial senantiasa mendapatkan sambutan baik dari khalayak. Dengan media sosial, penggunaannya diizinkan untuk melakukan pertukaran informasi dengan sesama pengguna lainnya. Nasrullah memberi pengertian media sosial adalah medium atau platform pada internet yang memberikan kemungkinan kepada penggunaannya untuk merepresentasikan diri. Selain itu juga penggunaannya dapat melakukan interaksi, kerja sama, berbagi banyak hal, menjalin komunikasi dengan pengguna lainnya, serta membentuk suatu ikatan sosial secara virtual. (1, 2)

Media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan sebagainya, serta platform obrolan seperti *WhatsApp*, *Telegram*, dan lainnya terbukti memberi kemudahan bagi kita untuk memperoleh berita dan informasi dibandingkan akses melalui media konvensional seperti surat kabar, majalah, radio, dan televisi. Biaya yang relatif lebih murah juga menjadikan

media baru sebagai primadona pemuas kebutuhan akan informasi dan komunikasi bagi masyarakat dari berbagai level ekonomi dan sosial.

Akan tetapi, kemudahan yang didapatkan tersebut diiringi pula dengan konsekuensi yang besar, baik secara positif maupun negatif. Baran berpendapat bahwa media membuat pengaruh yang cukup signifikan terhadap budaya masyarakat melalui berbagai cara. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri apabila kehidupan masyarakat saat ini tidak bisa terpisahkan oleh kehadiran teknologi media komunikasi. Pemakaian media komunikasi ini semakin lama bukan hanya menjadi sekadar kebutuhan sewaktu-waktu, akan tetapi berubah menjadi gaya hidup yang diperlukan sepanjang waktu baik dalam kegiatan sosialisasi, pendidikan, bisnis, dan sebagainya. (3)

Ponsel dan gadget di masa sekarang juga menawarkan berbagai fitur yang cukup sederhana seperti pengiriman suara dan pesan, serta layanan pesan singkat (SMS) hingga pesan instan seperti *Whatsapp*, *Telegram*, dan *LINE*, serta fitur-fitur yang memungkinkan panggilan video. Ini menyediakan berbagai fungsi hingga berbagai fungsi. Melalui *Skype*. Teknologi yang ditawarkan oleh operator seluler dirancang untuk memberikan kemudahan bagi perangkat dan pengguna ponsel untuk berkomunikasi dan mengakses informasi dari media massa *online*.

Kekuatan media sosial sebagai alat menyebarkan berita dan informasi didukung dengan berbagai hal menarik yang menyebabkan setiap penggunaannya merasa nyaman. Pada awal kehadiran media sosial, penggunaannya memanfaatkan untuk sekadar berbagi informasi sederhana seperti *update* status, menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh, mengunggah foto, dan sebagainya. Namun beberapa tahun belakangan fungsi tersebut bertambah menjadi media penyampaian opini, bahkan sarana menghasut dan mengujarkan kebencian. Lebih jauh lagi, media sosial lama-kelamaan menjadi tempat “berseliweran” informasi-informasi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, atau yang lazim dikenal dengan hoaks (dalam bahasa Inggris: *hoax*).

Dewasa ini, dapat dikatakan bahwa media sosial sudah menjadi hal candu yang dapat mengakibatkan penggunaannya terus-menerus merasa ingin dan butuh untuk mengakses media sosial setiap hari, bahkan berkali-kali dalam sehari. Hal

ini khususnya terjadi dalam kehidupan para remaja. Menyadari fenomena ini, Sekolah Tinggi Sandi Negara (STSN) bersama Yahoo! Pernah melakukan penelitian terkait penggunaan internet di kalangan remaja. Hasil dari penelitian kolaborasi tersebut menunjukkan bahwa kalangan remaja usia 15-19 tahun ternyata menjadi kelompok dominan sebagai pengguna internet di Indonesia yaitu sebanyak 64% dari total pengguna. (4) Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa remaja merupakan pengakses media sosial yang loyal. Apalagi gempuran informasi di era globalisasi ini sangat kencang menerpa kawasan perkotaan, apalagi di ibukota. Maka, penting untuk mengetahui seberapa luas pengetahuan dan pemahaman remaja mengenai penggunaan internet.

Kecakapan dalam hal literasi media, terutama media Internet, merupakan hal yang harus dimiliki para remaja jika tidak ingin menjadi terbelakang dan asing di tengah-tengah lingkungan social yang memang telah diterpa arus deras informasi digital. Dengan hal tersebut diharapkan para remaja yang menjadi pengguna aktif media internet dapat meminimalisasi dampak yang kurang baik dari penggunaan media internet ataupun media sosial, termasuk di dalamnya terpaan informasi yang mungkin dapat membawa kepada hal yang negatif seperti budaya konsumtif, budaya kekerasan, budaya *kepo* dengan pribadi orang lain, bahkan bisa juga mengakibatkan kematangan seksual yang lebih cepat terjadi pada usia anak-anak (11).

Maka, para remaja diharapkan mampu menggunakan internet secara bijaksana yakni untuk menambah dan memperluas wawasan serta pengetahuan, bukan hanya memanfaatkan internet sebagai media hiburan untuk bersenang-senang seperti mengakses *online games* dan lainnya. Lebih daripada itu, Blake dalam Potter (2013) menyatakan bahwa literasi media sangat dibutuhkan oleh pelajar karena di zaman ini para pelajar hidup di lingkungan yang bermedia; literasi media dapat mengarahkan remaja pada pemikiran kritis; menjadi *melek* terhadap media merupakan pelajaran wajib bagi setiap warga negara, sehingga dapat membuat masyarakat berperan aktif dalam lingkungan yang sudah dipenuhi oleh berbagai platform media; dan pengajaran tentang media juga dapat membantu dalam memahami teknologi komunikasi. (9, 10, 11)

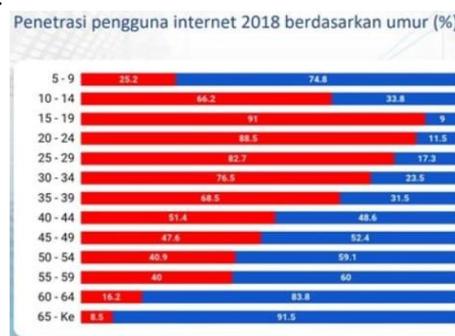
Berdasarkan survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2018, hasil menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 64,8% dari total populasi. Bila dikomparasi dengan data Badan Pusat Statistik (BPS) yang menyatakan bahwa jumlah penduduk Indonesia 246,16 juta jiwa, berarti ada 171,17 juta jiwa pengguna internet dari penduduk Indonesia.

Data pengguna internet di Indonesia menurut *We are Social* dan *Hootsuite* diketahui hasilnya bahwa dari total populasi 271.1 juta jiwa ternyata yang menggunakan internet ada 175,4 juta atau sekitar 64%. Silakan disimak data di bawah ini.



Gambar 1. Jumlah pengguna internet di Indonesia

Dari keseluruhan khalayak pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018, diketahui bahwa mayoritas orang yang mengakses dunia maya dengan penetrasi paling tinggi yakni sebanyak 91% adalah remaja dengan rentang usia 15 hingga 19 tahun.



Gambar 2. Hasil survei APJII tentang penetrasi pengguna internet berdasarkan umur

Penggunaan internet di kalangan remaja bukan sesuatu yang asing. Mereka sudah familiar dengan keberadaan internet. Untuk mengetahui literasi media internet di kalangan remaja maka berikut hasil riset berdasarkan kuesioner dan *Forum Group Discussion* (FGD) yang mengungkap lama menggunakan internet dalam satu hari, aplikasi yang sering digunakan, manfaat internet yang dirasakan, dan ketepatan dalam penggunaan internet sesuai kebutuhan.

Maka, peneliti menganggap perlunya dilakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan dan pemanfaatan media internet dalam kaitannya dengan hal literasi media. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan media digital internet di kalangan remaja, dari segi durasi, apa saja yang diakses, dan pemanfaatannya. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif, dan pengumpulan data dilakukan dengan cara mengadakan Focus Group Discussion (FGD) kepada pelajar SMPN 1 Kadipaten dan SMPN 1 Kertajati, Majalengka, Jawa Barat, yang mengakses internet setiap hari. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah literasi media.

B. Dasar Teori Mutakhir

Literasi Media

Pengertian tentang literasi media secara konvensional atau harfiah dijelaskan sebagai suatu kemampuan atau keterampilan dalam mengakses, menganalisis, dan menciptakan sesuatu dengan menggunakan media atau alat komunikasi. (12) Brown (1998) memberikan definisi literasi media sebagai kemampuan dalam hal melakukan analisis dan juga memberi penghargaan terhadap karya-karya sastra, serta agar dapat melakukan komunikasi secara efektif dengan tulisan yang baik. Sementara itu, pengertian literasi media yang dijelaskan oleh Ferrington (2006) diperluas lagi dengan mencakup juga keterampilan dalam membaca teks dalam film, acara televisi, dan berbagai media visual karena studi mengenai pendidikan media diawali dengan menelaah pengembangan area media. Hobbs pada tahun 1996 (dalam Adiarsi dkk, 2015), mendefinisikan literasi media sebagai proses dalam mengakses dan menganalisis secara kritis berbagai pesan media, serta menciptakan pesan dengan memanfaatkan media. Pengertian literasi media dari Rubin (1998 dalam Adiarsi dkk, 2015) yakni menjelaskan bahwa literasi media sebagai pemahaman terhadap sumber, teknologi komunikasi, kode atau pesan yang disuguhkan, pesan yang diciptakan, seleksi, serta pengertian atau interpretasi dan efek dari pesan tersebut. (9, 12, 13)

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa unsur yang paling komprehensif dari pengertian literasi media yaitu harus adanya kesadaran terhadap berbagai pesan yang diberikan melalui media, selain itu harus adanya kemampuan kritis dalam menganalisis dan menelaah secara dalam apapun yang dilihat, dibaca, dan ditonton (Hobbs, 2001; Silverblatt, 1995; Singer & Singer, 1998 dalam Adiarsi dkk, 2015). Selain itu, Center of Media Literacy memaparkan bahwa terdapat lima gagasan literasi media (Kellner & Sahre, 2005 dalam Adiarsi dkk, 2015). Kelima gagasan tersebut yaitu: segala pesan yang disajikan di media "dikonstruksikan"; pesan media dikonstruksikan melalui bahasa yang kreatif; seorang individu memberikan pemaknaan terhadap pesan bergantung dari pemahaman akan pesan tersebut yang ditangkap dari media; media menyajikan sudut pandang dan memiliki nilai yang dianut tersendiri; hampir semua pesan yang disajikan media sebenarnya mengandung kepentingan tertentu, baik dalam hal keuntungan maupun kekuasaan. (9)

Internet

World Wide Web atau yang lazim diketahui dengan istilah "www" mulai dibangun dan dikembangkan pada 1989 oleh seorang ilmuwan komputer dari Inggris yang bernama Tim Berners-Lee. Saat itu Berners - Lee bekerja pada sebuah Organisasi Riset Nuklir di Swiss. Awal mulanya, pengembangan *www* ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem desentralisasi dalam rangka membuat dan membagikan dokumen kepada orang yang berada di mana saja di berbagai belahan dunia. Web pada dasarnya mempunyai tiga unsur yang utama, yaitu *Uniform resource locator* (URL), *hypertext transfer protocol* (http) dan *hypertext markup language* (HTML). Kemudian Berners - Lee pada tahun 1991 mengumumkan kode agar dapat menggunakan World Wide

Web di internet bagi siapapun orang di dunia tanpa mengeluarkan biaya apapun. Internet pada umumnya dan Web pada khususnya didasarkan pada seperangkat nilai-nilai. Nilai etika tersebut menjelaskan bahwa aliran berbagai informasi harus secara bebas didistribusikan dan dibagikan. Selain itu, setiap orang semestinya awas pada penggunaan komputer. (9)

World Wide Web yang dikembangkan oleh Berners - Lee ini telah menjadikan internet sebagai media utama yang menyajikan informasi, berita, bahkan hiburan serta sarana interaksi di tengah masyarakat dunia. Web menawarkan pembauran bermacam-macam penyedia konten, termasuk di dalamnya juga ada perusahaan-perusahaan media konvensional, perusahaan media baru yang menawarkan publikasi yang hanya tersedia di Web, situs agregator yang memberikan bantuan untuk berselancar di Web dan mempersilakan individu-individu yang memiliki sesuatu yang mereka ingin katakan untuk bebas berekspressi. (9)

C. Metode Penelitian

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan dalam riset ini adalah pendekatan kualitatif dengan pemaparan deskriptif. Penelitian ini akan dilakukan dalam kurun waktu 9 bulan. Peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu metode pemberian kuesioner dengan pertanyaan terbuka dan *Forum Group Discussion* (FGD) dengan para informan yang dalam hal ini individu remaja pengguna internet, serta studi kepustakaan. Setelah memahami gambaran utuh pengalaman para informan, peneliti akan menganalisis tiap kalimatnya, untuk kemudian dikategorikan sesuai unit maknanya. Data yang akan peneliti kumpulkan meliputi penggunaan internet sehari-hari dan pengalaman informan berkaitan dengan pengetahuan serta pemanfaatan internet.

Pengumpulan data sekunder dikerjakan dengan cara mencari informasi dari berbagai sumber pustaka yang tersedia dari perpustakaan, artikel ilmiah, publikasi hasil penelitian sebelumnya, internet, dan sumber lainnya yang mendukung penelitian. Setelah pengumpulan data selesai dilakukan, peneliti melakukan analisis terhadap data yang didapatkan. Kemudian data yang didapatkan serta hasil analisisnya peneliti paparkan secara deskriptif, yakni dengan cara menuliskan setiap informasi dari berbagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengkategorikannya sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Analisis data ini dikerjakan dengan proses yang interaktif yaitu melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses pengumpulan data dilakukan oleh para mahasiswa yang terlibat di dalam penelitian ini. Metode Penelitian merupakan rancangan pelaksanaan penelitian secara sistematis mengarah pada hasil yang dipaparkan secara gamblang dengan menjelaskan teknik pengumpulan data serta cara analisis yang digunakan dalam rangka memperoleh hasil, selain itu peneliti juga menuliskan jumlah informan yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Penulisan informasi dari referensi dilakukan dengan mencantumkan sumber utama yang digunakan sebagai acuan.

D. Hasil dan Analisa

Informan merupakan siswa/siswi SMP yang berasal dari tiga sekolah yaitu SMPN 1 Kertajati sebanyak 9 orang, SMPN 1 Kadipaten sebanyak 6 orang, dan SMPN 3 Jatiwangi sebanyak 5 orang. Rentang usia informan antara 13 sampai 16 tahun. Berdasarkan jenis kelamin, 11 orang perempuan dan 9 orang laki-laki.

Dari FGD yang dilakukan, diperoleh temuan penelitian terkait lama waktu mengakses internet dalam sehari yang bervariasi. Pada hari-hari sekolah, durasi yang dihabiskan dalam mengakses internet berbeda dengan di saat hari libur. Pada waktu informan bersekolah, lama waktu mengakses internet berkisar antara 4 sampai dengan 6 jam, sedangkan pada saat mereka libur berkisar antara 6 sampai dengan 14 jam. Penggunaan 1-2 jam sebanyak 2 orang, 2-4 jam sebanyak 5 orang, 4-6 jam sebanyak 5 orang, 6-8 jam sebanyak 5 orang, dan lebih dari 8 jam sebanyak 3 orang. Padahal dari berbagai hasil penelitian, anak-anak seharusnya hanya boleh terpapar gawai selama 1-2 jam perhari. Namun hal terkait durasi waktu yang dihabiskan di depan layar gawai (*screen time*) di saat pandemi ini menjadi problematika ketika semua aktivitas belajar dilakukan secara daring.

Penggunaan internet secara umum untuk membuka google, youtube, brainly, games (*mobile legend*), media sosial seperti Instagram, whatsapp, aplikasi seperti tiktok dan platform belanja online seperti shopee. Aplikasi yang paling sering diakses dan dibuka paling lama dalam sehari sebanyak 10 orang menjawab WhatsApp, Sebanyak 5 orang menjawab games yaitu game Animlovers PS, Genshin Impact dan Bstation, sebanyak 9 orang menjawab Tiktok, sebanyak 2 orang menjawab Youtube, masing-masing 1 orang menjawab Google, Instagram, Facebook dan telegram.

Lama penggunaan bervariasi tergantung kebutuhan dan kecanduan. Lama untuk membuka google atau youtube berkisar antara 2-3 jam sedangkan untuk main games bisa lebih lama sekitar 5 jam. Ada siswa yang sampai lupa waktu membuka aplikasi tiktok sampai pukul 1-2 malam saking kecanduan. Namun ada juga satu orang siswa yang memanfaatkan internet untuk menunjang bisnisnya berjualan secara online seperti menggunakan Instagram untuk berjualan gelang, tiktok dengan konten membuat sendiri, berjualan kerudung melalui whatsapp dan berjualan gelang di Shopee. Untuk siswa yang berjualan lama waktu penggunaan internet bisa sampai 15 jam untuk mengelola bisnisnya.

Responden dalam mengakses internet yang menjawab menggunakan wifi sebanyak orang, yang menjawab memakai kuota sebanyak 4 orang, yang menjawab menggunakan wifi dan memakai kuota juga sebanyak 3 orang. Untuk yang menggunakan wifi di sekolah sebanyak 4 orang, menggunakan wifi di rumah sebanyak 5 orang, menggunakan wifi di rumah saudara 1 orang, menggunakan wifi tetangga sebanyak 2 orang dan yang menjawab wifi saja tanpa menyebutkan tempatnya sebanyak 3 orang.

Untuk siswa yang memakai kuota jawabannya variatif. Ada yang menghabiskan 16 ribu, 40 ribu dan 60 ribu yang dikumpulkan sendiri, ada yang menjawab 60-80 ribu yang berasal dari orang tua dan uang saku sendiri, di bawah 100rb

dari hasil nabung sisanya di tambahkan sama orangtua, ada 2 orang yang menjawab 50 ribu dari orang tua, 80 ribu dan 100 ribu dari orang tua, ada yang lebih dari 100 ribu yang berasal dari sisa uang jajan dan keuntungan dari bisnis, ada yang menjawab 79.500 yang berasal dari uang bisnis online. Ada juga yang menjawab 20 ribu dan 100 ribu tanpa menyebutkan asal uangnya darimana. Selain itu ada yang hanya menjawab orang tua, gak tau karena jarang pakai kuota yang biasanya dari ibunya/hotspot ke orang tua tanpa menyebutkan nominal angkanya.

Dalam membaca berita/info, satu siswa menjawab lebih senang membaca berita/info penting dari awal sampai akhir melalui internet (google), karena menurutnya penjelasan yang diberikan lebih detail dan terperinci dibanding menonton televisi.

Beda cara mencari info lewat situs berita dan media sosial yaitu 3 dari 4 anak menjawab lebih menyukai mengetahui informasi lewat media elektronik (tv) dan visual (youtube) karena lebih senang melihat dari pada harus mencari dan membaca informasi sendiri. Sedangkan satu anak lagi lebih senang mencari info apa saja melalui google karena lebih menarik menurutnya dan informasi lebih lengkap dibanding melihat video. Untuk mendapatkan atau mencari informasi di internet sebanyak 14 orang (70%) menjawab dari media sosial dan sengaja mencari di Google, sebanyak 7 orang (35%) melalui aplikasi chatting (Whatsapp, Line, Telegram, dll) dan sebanyak 4 orang (20%) menjawab lainnya.

Ketika ditanyakan tentang informasi yang dicari jawaban informan cukup bervariasi, mulai dari info receh sampai hal penting, satu anak ada yang mengatakan internet sebagai wadah/tempat untuk mengembangkan usaha berjualan online diluar dari waktu belajar.

Di masa pandemi Covid-19, responden yang tidak pernah sengaja mencari informasi terkait Covid-19 ada 3 orang dan yang menjawab pernah mencari informasi terkait Covid-19 ada 15 orang. Siswa yang pernah mencari informasi terkait gejala Covid-19, banyaknya orang yang terpapar covid, vaksinasi covid, omicron, kapan covid 19 berakhir dan lonjakan covid 19 terbaru. Mereka mendapat informasinya lewat Google, Youtube, dan Facebook. Ada satu orang siswa yang menjawab tidak pernah mencari lewat internet sebab dia mendapat informasi dari radio dan televisi.

Rata-rata informan mengetahui info tentang Covid 19 dari isu yang memang ramai di masyarakat, selanjutnya dikembangkan sendiri dari membuka google, media sosial (Instagram dan youtube) dan televisi untuk mengetahui sumber jelasnya. Kebanyakan memilih lebih senang mengecek info dengan membuka kanal youtube karena bisa langsung melihat kejadian dan orang-orangnya, namun 1 anak ada yang lebih senang mencari info di google karena menurutnya lebih lengkap penjelasannya.

Informasi pertama yang siswa/siswi ketahui biasanya saat ada ditayangkan televisi, kemudian mereka mencari-cari informasi detail lewat ig dan youtube. Selain informasi penting seputar berita, seperti salah satu anak yang memiliki minat usaha sejak dini, dia menjadikan informasi yang ada di media sosial untuk tempat berjualan dan membangun relasi pertemanan agar orang tertarik dengan jualan online yang

ditawarkan anak tersebut. Bagi mereka informasi yang didapat lewat internet lebih praktis dan mudah diakses dari pada lewat koran/majalah karena cukup memakan waktu dan juga ribet sebab harus membuka satu per satu halaman untuk mencari informasi yang diperlukan.

Rata-rata siswa/siswi memilih mencari informasi seputar covid lewat internet karena lebih mudah diakses kapan pun selama jaringan internet tersedia, sedangkan beberapa ada juga yang masih tertarik dengan sajian informasi melalui media konvensional (TV) karena lebih enak menyimak penjelasan dari pembawa berita/host.

Masing-masing siswa mengetahui tentang hoaks, namun hanya beberapa saja yang mengerti tentang maksud dari berita hoaks dan cara mencari informasi yang akurat agar terhindar dari dampak negatif yang ditimbulkan akibat menelan informasi yang salah. Sebanyak 95% siswa mengaku tidak percaya begitu saja jika mendapatkan berita hoaks, namun 5% menyatakan pernah percaya dan bahkan membagikannya kepada orang lain.

Saat menerima informasi/berita hoaks, sebanyak 17 siswa (85%) mencari informasi tambahan di Internet, sebanyak 10 orang (50%) dengan bertanya pada orang lain, sebanyak 1 orang (5%) langsung percaya dan membagikan ke orang lain, dan sebanyak 2 orang (10%) memiliki pilihan lain dan mengisi jawaban selanjutnya.

Terkait dengan tanggapan responden mengenai penggunaan internet berdasarkan pengalaman pribadi maupun memperhatikan lingkungan pertemanannya, tanggapan responden bervariasi. Sebanyak 4 orang menjawab penggunaan internet sudah dilakukan dengan baik, digunakan untuk keperluan belajar dan berbisnis. Ada juga yang menjawab tidak tahu/tidak kepo dengan urusan teman sebanyak 3 orang, Sedangkan sebanyak 13 orang menjawab penggunaan internet belum dilakukan dengan baik dan bijak sebab masih ada yang melihat situs yang dilarang/porno, tidak bisa mengatur waktu dengan baik yang dipegang seringkali HP sedangkan buku jarang /tidak pernah dibuka atau lupa melakukan aktivitas positif lainnya, kurang istirahat, menyebarkan hoax dan bermain games sampai lupa waktu.

E. Kesimpulan

Lama waktu mengakses internet dalam sehari bervariasi. Pada hari-hari sekolah berbeda dengan waktu libur. Pada waktu mereka bersekolah lama untuk mengakses internet berkisar antara 4 s.d. 6 jam. Sedangkan pada saat mereka libur berkisar antara 6 s.d. 14 jam.

Penggunaan internet secara umum untuk membuka google, youtube, brainly, games (mobile legend), media sosial seperti Instagram, whatsapp, aplikasi seperti tiktok dan platform seperti shopee. Lama penggunaan bervariasi tergantung kebutuhan dan kecanduan. Lama untuk membuka google atau youtube berkisar antara 2-3 jam sedangkan untuk main games bisa lebih lama sekitar 5 jam. Ada siswa yang sampai lupa waktu membuka aplikasi tiktok sampai pukul 1-2 malam saking kecanduan. Namun ada juga satu orang siswa yang memanfaatkan internet untuk menunjang bisnisnya berjualan secara online seperti menggunakan

Instagram untuk berjualan gelang, tiktok dengan konten membuat sendiri, berjualan kerudung melalui whatsapp dan berjualan gelang di Shopee. Untuk siswa yang berjualan lama waktu penggunaan internet bisa sampai 15 jam untuk mengelola bisnisnya.

Untuk mengakses internet ada yang menggunakan mobile data dan wifi. Mereka mengakses wifi di rumah, sekolah dan tetangga yang memiliki wifi.

REFERENSI

- [1] Gumilar, G., Adiprasetyo, J., Maharani, N. 2017. *Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial Dalam Menanggulangi Berita Palsu (Hoax) Oleh Siswa SMA*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 1, No. 1, Februari 2017: 35 – 40.
- [2] Nasrullah, R. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- [3] Baran, S. J. 2011. *Pengantar Komunikasi Massa Literasi Media dan Budaya*. Jakarta: Salemba Humanika
- [4] Putri, W. S., Nurwati, R. N., S. Meilanny Budiarti. 2016. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja*. Prosiding KS: Riset & PKM Vol. 3 No. 1. <http://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/13625>
- [5] Berger, J. 2014. *Selected Essays of John Berger*. Bloomsbury Publishing.
- [6] Potter, J. (2011). *Media Literacy, Fifth Edition*. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC: Sage Publication.
- [7] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/literasi>
- [8] Silverblatt, A. (1995). *Media Literacy: Keys to Interpreting Media Messages*. London: Praeger.
- [9] Adiarsi, G.R., Stellarosa, Y., Silaban, M. W. 2015. *Literasi Media Internet di Kalangan Mahasiswa*. HUMANIORA Vol. 4 No. 6.
- [10] Potter, J.W. (2013). *Media Literacy*. New York: Sage.
- [11] Rahmi, A. (2013). *Pengenalan literasi media pada anak usia sekolah dasar*. SAWWA, 8 (2), 261–275. Diakses dari <http://journal.walisongo.ac.id/index.php/sww/article/view/116>.
- [12] Silverblatt, A. (2007). *Media Literacy, Keys to Interpreting Media Messages*. Westport: Praeger.
- [13] Brown, J. A. (1998). *Media literacy perspectives*. *Journal of Communication*, 48(1), 44–57.