

Literasi Media Siswa SMKN 5 Medan

Maria Ulfa Batoebara¹, Cut Alma Nuraflah², Erni Suyani³

Dosen Fakultas Sospol Universitas Dharmawangsa Medan

ABSTRAK

Di Indonesia, dengan keterbukaan yang luar biasa, apa saja yang bisa dijadikan berita dan informasi serta disebarluaskan kepada publik melalui media sosial. Sehingga terkadang berita yang kita lihat tidak lagi tahu informasi yang disampaikan melalui media sosial adalah ada unsur kebohongan di dalamnya.

Dengan penggunaan internet yang aktif, orang menjadi semakin banyak anggota dan mendapatkan informasi. Bagian dari Proses Penyampaian Informasi tentang Negara Republik Indonesia No. 40 tahun 1999 tentang pers, fungsinya.

Pesatnya perkembangan teknologi dan internet memaksa remaja untuk menikmatinya dengan cara mereka sendiri. Informasi yang mereka dapatkan. Sehingga mereka memikirkannya dengan kurang bijaksana. Ini juga terjadi pada remaja yang harus berurusan dengan hukum karena mereka diunggah ke status media sosial yang berisi pidato kebencian. Maksud dan tujuan dari para pemuda ini adalah untuk mengunggah gambar dan tulisan mereka melalui media sosial, untuk melindungi dan melembagakan Joko Widodo atau Jokowi, sehingga gambar dan posting yang diunggah menjadi viral. Menurut pengakuannya, inilah mengapa dia putus asa untuk menghina karena dia kesal dengan kebijakan pemerintah.

Kata kunci: Literasi, Media, Siswa

A.PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan keterbukaan informasi seperti saat ini, perkembangan teknologi dan media massa tidak akan bisa lepas dari perkembangan sebuah negara. Ide-ide inovasi akan selalu muncul dalam perkembangan teknologi, terutama teknologi smart phone dengan berbagai macam tawaran fitur-fitur yang menunjang kebutuhan penggunanya, terutama fitur media sosial. Penggunaan media sosial yang ditunjang dengan kecepatan internet menjadikan dunia tanpa

batas bagi para penggunanya. Pengguna internet dengan bebas dapat berselancar didunia maya tanpa batas, segala informasi bisa diakses dan segala bentuk informasi bisa disebarluaskan tanpa batas., Di Indonesia, dengan keterbukaan yang luar biasa, apa saja bisa dijadikan sebuah berita dan informasi dan disebarluaskan dihadapan masyarakat melalui media sosial. Sehingga terkadang kita tidak bisa lagi melihat apakah berita atau informasi yang disampaikan melalui media sosial itu benar atau ada unsur kebohongan didalamnya.

Media social sendiri termasuk dalam bagian dari media massa dimana media massa terbagi menjadi 1. media cetak, yang terdiri atas surat kabar, tabloid, majalah, buletin, dll, 2. media elektronik, yang terdiri atas radio dan televise, 3. media online, yaitu media internet seperti website, blog, portal berita, dan media sosial. Bila media massa menjadi tempat penyampaian hasil kerja aktivitas jurnalistik atau tempat dipublikasikannya suatu berita dari hasil kerja jurnalistik para wartawan maka media social memiliki pengertian yang berbeda. Media sosial dikatakan berbeda dengan media massa dalam konteks jurnalistik karena setiap orang memiliki hak bebas untuk bersuara, sekalipun pesan yang disampaikan merupakan keluhan kesah komunikator yang bersifat subjektif.

Media sosial, baik pemberi informasi maupun penerimanya seperti bisa memiliki media sendiri. Media sosial merupakan situs di mana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. 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. Beberapa contoh media sosial diantaranya facebook, blog, twitter, dsb. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

Masyarakat atau warga yang sering terlibat dalam kegiatan pewartaan dapat juga dikatakan sebagai jurnalisme warga atau citizen journalism. Jurnalisme warga merupakan bentuk kontribusi masyarakat biasa dalam membagi informasi tentang apapun. Mereka terlibat berkontribusi melalui media online yang mereka miliki

sendiri, tanpa membutuhkan keahlian khusus dibidang jurnalistik. Karena dengan maraknya media online, media massa yang melembaga membuka peluang yang besar untuk masyarakat ikut serta menjadi social control, selain itu media social juga membuka peluang agar berita-berita yang diperoleh dari masyarakat dapat menyebar lebih luas.

Dengan aktifnya masyarakat mengguakan internet, masyarakat menjadi semakin banyak memberi dan mendapat informasi. Hal ini tentu menjadi bagian penting proses penyampaian informasi bagi masyarakat dimana juga tertuang dalam pasal 33 UU No. 40 tahun 1999 tentang pers, fungsi pers adalah sebagai media informasi, pendidikan, hiburan dan kontrol sosial. Adapun Pasal 6 UU Pers nasional melaksanakan peranan sebagai berikut:

1. Memenuhi hak masyarakat untuk mengetahui menegakkan nilai nilai dasar demokrasi dan mendorong terwujudnya supremasi hukum dan hak asasi manusia. Selain itu pers juga harus menghormati kebinekaan mengembangkan pendapat umum berdasarkan informasi yang tepat, akurat dan benar melakukan pengawasan.
2. Sebagai pelaku Media Informasi
Pers itu memberi dan menyediakan informasi tentang peristiwa yang terjadi kepada masyarakat, dan masyarakat membeli surat kabar karena memerlukan informasi.
3. Fungsi Pendidikan
Pers itu sebagi sarana pendidikan massa (mass Education), pers memuat tulisan-tulisan yang mengandung pengetahuan sehingga masyarakat bertambah pengetahuan dan wawasannya.
4. Fungsi Hiburan
Pers juga memuat hal-hal yang bersifat hiburan untuk mengimbangi berita-berita berat (hard news) dan artikel-artikel yang berbobot. Berbentuk cerita pendek, cerita bersambung, cerita bergambar, teka-teki silang, pojok, dan karikatur.

5. Fungsi Kontrol Sosial

Fungsi ini terkandung makna demokratis yang didalamnya terdapat unsur-unsur sebagai berikut:

- a. Social participation (keikutsertaan rakyat dalam pemerintahan).
- b. Social responsibility (pertanggungjawaban pemerintah terhadap rakyat).
- c. Social support (dukungan rakyat terhadap pemerintah).
- d. Social control (kontrol masyarakat terhadap tindakan-tindakan pemerintah)

6. Sebagai Lembaga Ekonomi

Pers adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang pers dapat memanfaatkan keadaan di sekitarnya sebagai nilai jual sehingga pers sebagai lembaga sosial dapat memperoleh keuntungan maksimal dari hasil produksinya untuk kelangsungan hidup

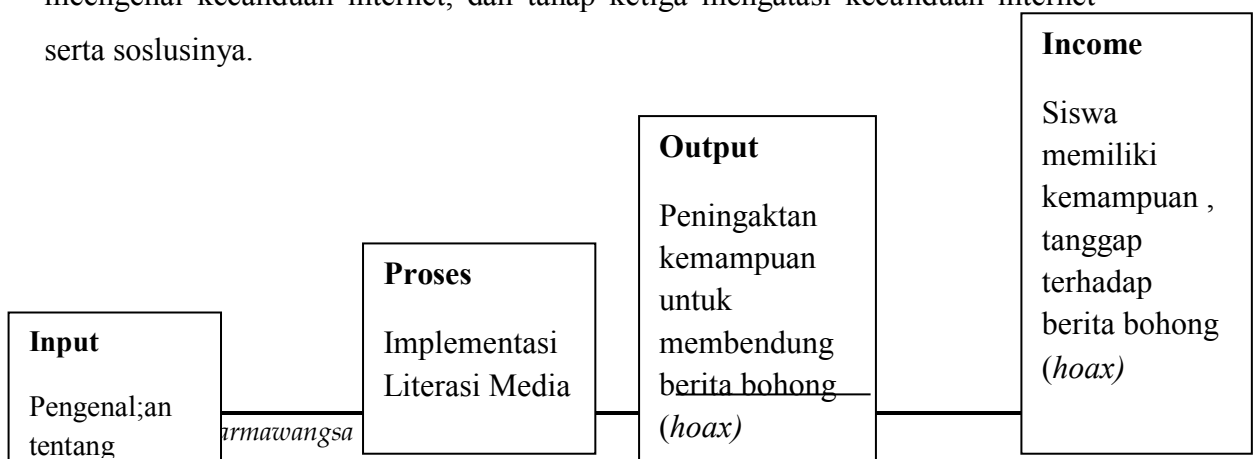
Meskipun demikian, ternyata masih banyak masyarakat yang tak terlalu peduli dengan kebermanfaatannya yang dibawa informasi yang dipublikasikannya, sehingga banyak sekali informasi yang tidak seharusnya muncul di media sosial justru tersebar begitu mudah melalui media sosial. Hal ini tentu berdampak bagi masyarakat terutama para pelajar/remaja yang *melek* teknologi, *melek* internet, dan *melek* informasi namun belum begitu mampu memilah informasi apa yang harus diketahuinya. Seringkali informasi yang tak berguna justru begitu digemari.

Perkembangan teknologi dan internet yang sangat pesat ini memaksa remaja ikut menikmatinya dengan caranya sendiri. Informasi yang mereka dapatkan pun seringkali bukan informasi yang seharusnya mereka dapatkan. Sehingga *side effect* nya remaja seringkali mengekspresikan apa yang difikirkan dengan tindakan yang kurang bijaksana. Hal ini pun terjadi kepada remaja yang beralamat di Jl Bono, No.58-F, Glugur Darat I Medan Timur, dia harus berurusan dengan hukum karena mengunggah status di sosial media yang berisikan ujaran kebencian. Dari situs www. IDN Times Tgl 21 Agustus 2017 diberitakan bahwa remaja ini telah

menghina Presiden Joko Widodo dan Kapolri Jenderal Polisi Tito Karnavian di akun Facebook palsunya yang bernama Ringgo Abdillah. Mantan Pelajar SMK berinisial MFB ini pun harus mempertanggungjawabkan perbuatannya..Kejadian bermula saat akun Facebook palsu tersebut mengunggah sejumlah ujaran kebencian kepada Kepala Negara dan Kepolisian. Penghinaan tersebut tidak hanya diungkapkan dalam bentuk kata-kata, tapi juga gambar. Remaja tersebut dihukum 18 bulan penjara karena telah melanggar Pasal 45 Ayat 2 jo Pasal 28 Ayat 2 subs Pasal 27 Ayat 3 UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan penghinaan serta pencemaran nama baik yang dilakukannya terbukti bersalah. Adapun maksud dan tujuan remaja ini mengunggah gambar dan tulisannya melalui media sosial, adalah untuk menghina dan menjelek-jelekkan institusi Kepolisian dan juga Presiden Joko Widodo atau Jokowi, sehingga gambar dan tulisan yang diunggah tersebut menjadi viral. menurut pengakuannya remaja ini mengaku nekad menghina Kepala Negara dan Kapolri itu lantaran kesal atas kebijakan pemerintah.

C. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di di SMK N 5 Medan. Peserta yang dilibatkan dalam kegiatan ini adalah sSiswa SMKN 5 Medan yang berjumlah 50 orang kelas X. Kegiatan pelatihan terbagi atas tiga tahapan penyampaian materi tentang melek media , tahap kedua adanya games yang memberikan semangat peserta serta contoh dalam pengembangan nalar berpikir mengenai kecanduan internet, dan tahap ketiga mengatasi kecanduan internet serta soslusinya.



→ → → →

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pendekatan Pelatihan

Dalam mencapai tujuan kegiatan pemberdayaan masyarakat dipergunakan pendekatan pendidikan dimana narasumber menggali informasi kepada peserta dengan memperkenalkan diri narasumber dan pesereta dan menayakan permasalahan yang ada dalam menggunakan media internet di SMKN 5 Medan dengan mempresentasikan materi yang disampaikan.

Metode yang diaspapikan dengan cara

1. pembukaan
2. presentasi dan diskusi
3. simulasi
4. games
5. penyebaran angket.

Materi yang ada disampaikan mencakup berbagai permasalahan yang ada di kalangan remaja SMKN 5 Medan.

b. Tahapan Pembelajaran

Tahapan kegiatan dilakukan dalam ruangan/ kelas dan diluar ruangan /lapangan dengan metode tatp muka secara langsung antara narasumber dengan peserta bimbingan teknis.

Narasumber mmeberikan materi yang telah dipersiapkan dan menjelaskan materinya, sedangkan pesertamelihat dan mendengarkan paparan dari narasumber dilakukan proses diskusi dan tanyajawab.

c. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan oleh FISIP Universitas Dharmawangsa Medan, yang secara operasional dilaksanakan oleh LPKM Universitas Dharmawangsa dan bertanggungjawab kepada rector sebagai penanggung jawab pelaksanaan kegiatan.

d. Pengenalan Internet

1 . Sejarah Internet

Internet pertama kali muncul di Amerika Serikat yang di gagas oleh Departemen Pertahanan pada tahun 1969, melalui proyek ARPA disebut juga ARPANET (Advanced Research Project Agency Network). Dalam proyek tersebut mereka menunjukkan bahwa dengan menggunakan perangkat hardware dan software berbasis UNIX, komunikasi bisa dilakukan dengan jarak yang tak terbatas melalui saluran telepon.

Dalam proyek ARPANET terbentuklah cikal bakal TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) seperti sekarang ini. Mereka merancang bentuk jaringan, kehandalan, seberapa besar informasi dapat dipindahkan, dan akhirnya semua standar. Pada masa itu Internet di tujukan untuk kepentingan militer, namun seiring berjalanya waktu Internet pun berkembang untuk pendidikan dan umum.

Tahun 1972, Roy Tomlinson berhasil menyempurnakan program e-mail yang ia ciptakan setah langsung menjadi populer. Hari bersejarah berikutnya adalah tanggal 26 Maret 1976, ketika Ratu Inggris berhasil mengirimkan e-mail dari Royal Signals and Radar Establishment di Malvern. Setahun kemudian, sudah lebih dari 100 komputer yang bergabung di ARPANET membentuk sebuah jaringan atau network.

Pada tahun 1984 diperkenalkan sistem nama domain, yang kini kita kenal dengan DNS atau Domain Name Server. Komputer yang tersambung dengan jaringan yang ada sudah melebihi 1000 komputer lebih. Pada 1987 jumlah komputer yang tersambung ke jaringan melonjak 10 kali lipat menjadi 10.000 lebih.

Tahun 1988, Jarko Oikarinen dari Finland menemukan dan sekaligus memperkenalkan IRC atau Internet Relay Chat. Setahun sesudahnya pengguna kembali melonjak 10 kali lipat sekitar 100.000 pengguna terhubung.

Pada tahun 1990 bisa di anggap tahun yang paling bersejarah dalam dunia internet, ketika Tim Berners Lee menemukan program editor dan browser yang bisa menjelajah antara satu komputer dengan komputer yang lainnya, yang membentuk jaringan itu. Program inilah yang disebut www, atau Worl Wide Web.

Aplikasi World Wide Web (WWW) ini menjadi konten yang dinanti semua pengguna internet. WWW membuat semua pengguna dapat saling berbagi bermacam-macam aplikasi dan konten, serta saling mengaitkan materi-materi yang tersebar di internet. Sejak saat itu pertumbuhan pengguna internet meroket menjadi jutaan bahkan sampai saat ini hampir seluruh dunia terhubung ke internet.

2. Pengertian Internet

Internet merupakan jaringan global komputer dunia, besar dan sangat luas sekali dimana setiap komputer saling terhubung satu sama lain dari negara ke negara lain di seluruh dunia dan berisi berbagai macam informasi dari text, gambar, audio, video, dan lainnya.



3. Ketergantungan Internet

Kecanduan internet adalah gangguan psikologis yang menyebabkan orang untuk menghabiskan begitu banyak waktu pada komputer yang mempengaruhi kesehatan, pekerjaan, keuangan, atau hubungan mereka. Saat ini para ahli kesehatan mental percaya bahwa kecanduan internet dapat dikategorikan sebagai gangguan yang dapat disebut sebagai gangguan kecanduan internet. Hal ini dapat memiliki efek semacam gangguan yang terjadi pada penyalahgunaan zat atau kecanduan judi. Hingga saat ini Kecanduan internet belum diteliti sebagaimana gangguan atau penyakit mental lainnya, sehingga tidak diketahui persis berapa banyak orang mengalami gangguan tersebut. Akan tetapi saat ini gangguan kecanduan internet sangat berkembang pesat seiring bertambahnya pengguna internet. Saat ini, berdasarkan salah satu sumber menyebutkan bahwa pengguna internet Indonesia sudah mencapai 88,1 juta dan diperkirakan akan terus bertambah jumlahnya.

4. Gejala Kecanduan Internet

Kecanduan internet berbeda dengan istilah hobi berinternet. Orang yang mengalami kecanduan internet akan mengalami satu atau lebih dari beberapa gejala sebagai berikut.

1. Merasa malas untuk melakukan aktifitas seperti bekerja atau bersekolah
2. Mengurangi pergaulan atau mengurangi keterlibatan dengan orang sekitar seperti teman atau keluarga.
3. Kehilangan minat terhadap hobi dan kegiatan lainnya.
4. Timbul perasaan cemas, bahkan depresi ketika ia tidak menemukan fasilitas internet
5. Ketika jauh dari fasilitas internet, ia akan berusaha sekuat mungkin untuk mendapatkan fasilitas tersebut
6. Akan bertindak reaktif ketika seseorang memberikan komentar tentang perilakunya

Orang yang kecanduan internet akan menghabiskan waktu mereka untuk melakukan hal hal seperti bermain game, dating, bersosial, dan bahkan melakukan hal hal negatif seperti berjudi dan mengakses konten konten asusila.

5. Penyebab Kecanduan Internet

Kecanduan internet bisa dialami oleh siapa saja. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan seseorang mengalami kecanduan internet. Faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Faktor Psikodinamik dan Kepribadian

Kecanduan internet dapat terjadi karena kepribadian. Seseorang yang mengalami stres biasanya akan berselancar di dunia maya untuk mengurangi stres yang dialami tersebut. Hal ini disebut dapat mempengaruhi untuk mengembangkan kecanduan internet.

2. Faktor Sosial Budaya

Kecanduan internet mungkin tergantung pada faktor-faktor sosial dan budaya. Orang yang hidup di lingkungan di mana masyarakatnya merupakan pengguna internet, memungkinkan ia untuk menjadi pengguna dan menyebabkan kecanduan. Namun, hal ini masih perlu diteliti lebih lanjut apakah faktor sosial budaya benar benar mempengaruhi seseorang untuk mengalami kecanduan internet.

3. Faktor perilaku

Internet memungkinkan seseorang untuk melarikan diri dari kenyataan, menerima hiburan atau rasa senang dari internet. Hal ini akan menyebabkan seseorang terdorong untuk lebih sering mengakses internet, yang secara perlahan akan menyebabkan mereka merasa tidak bisa lepas dari internet dan membuatnya merasa kecanduan.

4. Faktor Biomedis

Kecanduan internet juga dapat disebabkan oleh faktor biomedis, faktor yang terjadi secara turun-temurun seperti masalah kromosom, ketidakseimbangan kimia di otak atau perubahan di tingkat neurotransmitter dapat menyebabkan kecanduan internet, seperti yang terjadi pada kecanduan alkohol, rokok, dan kecanduan lainnya.

e. Mengatasi Kecanduan Internet

Kecanduan internet dapat terjadi karena seseorang mengalami stres, oleh karenanya hal ini juga perlu diatasi dengan memberikan obat antidepresan. Selain memberikan obat antidepresan, penderita juga dapat diberikan latihan fisik untuk mengurangi kadar dopamin. Selain itu, terapi perilaku kognitif dapat membantu dengan beberapa gejala kecanduan internet, seperti depresi dan kecemasan. Terapi ini bertujuan untuk mengubah perilaku kecanduan internet yang dialami.





1. KESIMPULAN

Universitas Dharmawangsa

Literasi media adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan isi pesan media. Dari definisi tersebut dipahami bahwa fokus utamanya berkaitan dengan isi pesan media. Literasi media bertujuan untuk mengembangkan keterampilan generasi muda agar menjadi kritis terhadap isi media massa serta mengembangkan pemahaman tentang konsep keberagaman dan toleransi dalam masyarakat.

Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa tentang mengatasi kecanduan internet dengan literasi media. Meningkatnya keterampilan siswa dalam penggunaan teknologi internet dalam membendung berita bohong (*hoax*).



DAFTAR PUSTAKA

Aspikom, *Komunikasi dan Isu Publik*, 2015 Aspikom dan Universitas Widya Mandala Surabaya, Universitas Kristen Petra Surabaya, Universitas Muhammadiyah Malang dan Litera

Borgmann, Albert. 2015. *Technology as a Cultural Force: For Alena and Griffin*. The Canadian Journal of Sociology 31 (3): 351-360. John Hopkins University. Baltimore.

Hermanto, Wiwit. 2015. Dalam situs web Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan. Didapat dari:

Kholil, Syukur, 2011, *Teori Komunikasi Massa*, Citapustaka Media Perintis, Bandung

Wikipedia. 2018. *Media Massa dan Internet*. Didapat dari: <https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>.

<http://www.referensisehat.com/2016/04/kecanduan-internet-gejala-penyebab-dan.html>

<http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2015/08/25/sosial-media-dapat-dimanfaatkan-dalam-penyebaran-informasi>

<https://melkiapipa4internet.weebly.com/sejarah--pengertian-internet.html>