

**DISERTASI**

**ANALISIS LITERASI CYBER MEDIA TERHADAP PRESTASI  
SISWA MENENGAH UMUM DI PROVINSI  
SULAWESI TENGGARA**

*(ANALYSIS OF CYBER MEDIA LITERACY ON ACHIEVEMENT OF GENERAL  
SECONDARY STUDENTS IN THE PROVINCE  
SOUTHEAST SULAWESI)*



**RUSLI  
E0331818002**

**PROGRAM STUDI  
DOKTOR ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**2023**

**ANALISIS LITERASI *CYBER* MEDIA TERHADAP PRESTASI  
SISWA MENENGAH UMUM DI PROVINSI  
SULAWESI TENGGARA**

*(ANALYSIS OF CYBER MEDIA LITERACY ON ACHIEVEMENT OF GENERAL  
SECONDARY STUDENTS IN THE PROVINCE  
SOUTHEAST SULAWESI)*

**Disertasi**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Doktor

**Program Studi  
Ilmu Komunikasi**

Disusun dan diajukan oleh

**Rusli  
E.033181002**

**PROGRAM STUDI  
DOKTOR ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN DISERTASI**

**ANALISIS LITERASI CYBER MEDIA TERHADAP PRESTASI SISWA  
MENENGAH UMUM DI PROVINSI SULAWESI TENGGARA**

Disusun dan diajukan oleh

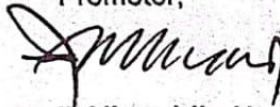
**RUSLI**

**E033181002**

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka  
Penyelesaian Studi Program Doktor Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas  
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin  
Pada tanggal 6 November 2023  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

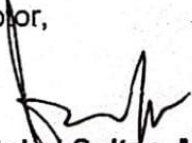
Menyetujui

Promotor,



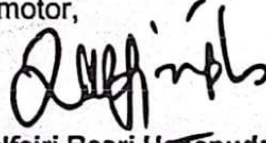
**Prof. Dr. Andi Alimuddin Unde, M.Si.**  
**NIP 196208182008011008**

Co. Promotor,



**Dr. H. M. Iqbal Sultan, M.Si.**  
**NIP 196312101991031002**

Co. Promotor,



**Dr. Ir. Zulfairi Basri Hasanuddin, M.Eng.**  
**NIP 196901241993031001**

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi,



**Dr. H. Muhammad Farid, M.Si.**  
**NIP 196407161987021001**

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan  
Ilmu Politik Universitas Hasanuddin,



**Prof. Dr. Phil. Sukri, S.IP., M.Si.**  
**NIP 197508182008011008**

## PERNYATAAN KEASLIAN DISERTASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rusli  
Stambuk : E.0331818002  
Program Studi : S3 Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa disertasi yang saya tulis ini benar – benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan isi disertasi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 27 November 2023

Yang menyatakan,



**Rusli**



# ANALISIS LITERASI *CYBER* MEDIA TERHADAP PRESTASI SISWA MENENGAH UMUM DI PROVINSI SULAWESI TENGGARA

## ABSTRAK

RUSLI. *Analisis Literasi Cyber Media dan Kompetensi terhadap Prestasi Siswa Menengah Umum di Provinsi Sulawesi Tenggara* (dibimbing oleh Andi Alimuddin Unde, Muhammad Iqbal Sultan, dan Sulfajri Basri).

Kemajuan teknologi saat ini dapat membawa perubahan yang sangat besar dan berdampak bagi kehidupan sosial serta budaya baik secara positif maupun negatif. Kenyataan inilah yang memaksa manusia menjadi pesimis terhadap janji manis yang ditawarkan oleh teknologi. Gerakan Literasi Nasional diharapkan menjadi denyut nadi kehidupan keluarga, siswa, dan masyarakat dari perkotaan sampai ke wilayah terjauh. Literasi merupakan inti atau jantungnya kemampuan siswa untuk belajar dan berhasil dalam sekolah dan sesudahnya. Tanpa kemampuan literasi yang memadai, siswa tidak akan dapat menghadapi tantangan abad ke-21 pada era modernisasi teknologi informasi. Yang menjadi pertanyaan kemudian adalah bagaimana literasi *cyber* media, kompetensi, dan prestasi Siswa Menengah Umum Di Provinsi Sulawesi Tenggara? Apakah literasi *cyber* media dan kompetensi berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa Menengah Umum di Provinsi Sulawesi Tenggara? Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan pertanyaan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa Sekolah Menengah Umum (SMU) pada empat kabupaten di Sulawesi Tenggara. Total siswa sebagai sampel penelitian adalah 135 orang. Alat pengumpulan data utama adalah kuesioner dan dianalisis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian didapatkan bahwa literasi *cyber* media, kompetensi, dan prestasi siswa masih rendah. Terdapat pengaruh langsung yang signifikan antara literasi media dan prestasi siswa. Mengingat koefisien *path* bertanda positif yang mengindikasikan bahwa hubungan keduanya positif. Artinya, semakin tinggi literasi media, mengakibatkan semakin tinggi prestasi siswa. Terdapat pengaruh tidak langsung yang signifikan antara literasi media dan kompetensi siswa yang terdiri atas kompetensi personal dan kompetensi sosial terhadap prestasi siswa. Mengingat koefisien *path* bertanda positif, mengindikasikan bahwa hubungan keduanya positif. Artinya, semakin tinggi literasi media, mengakibatkan semakin tinggi kemampuan siswa. Dengan demikian, penelitian tentang literasi *cyber* media terhadap kemampuan siswa dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memperluas pemahaman tentang pentingnya literasi *cyber* media dan implikasinya dalam pendidikan.

Kata kunci: literasi *cyber* media, kompetensi personal, kompetensi sosial, prestasi belajar siswa



## ABSTRACT

RUSLI. *Analysis of Cyber Media Literacy and Competence on Students' Achievement in Senior High Schools in Southeast Sulawesi Province* (supervised by Andi Alimuddin Unde, Muhammad Iqbal Sultan and Sulfajri Basri).

The current technological advancement has brought about significant changes having the impact on the social and cultural aspects both positively and negatively. The recent reality has led many human beings to become pessimistic towards the promises offered by the technology. The National Literacy Movement is expected to become the lifeblood of the families, students, and communities, from urban to remote areas. The literacy is the core or heart of the students' ability to learn and succeed in and outside of the schools. Without the adequate literacy skills, the students will be ill-equipped to face the challenges of the 21<sup>st</sup> century in the era of information technology modernization. This raises the question of how cyber media literacy, competence, and the performance of senior high school students in Southeast Sulawesi Province are related? Do the cyber media literacy and competence influence the learning achievement of senior school students in the Southeast Sulawesi Province? The research was conducted to answer these questions. The research was carried out among students in senior high schools (Sekolah Menengah Atas or SMA) in four regencies in Southeast Sulawesi. The research samples were as many as 135 students. The primary data were collected using the questionnaire, and the data analysis was performed using the quantitative method. The research result indicates that the cyber media literacy, competency, and students' achievement are still relatively low. There is the significant direct influence of the media literacy on the students' achievement. marked by the positive coefficient path. It indicates the positive relationship between the two, in other words, the higher the media literacy, the higher students' achievement will be. There is also the significant indirect effect of the media literacy through the students' competence, which comprises personal competence and social competence, on students' achievement. Again, with the positive coefficient path, it indicates the positive relationship This implies that the higher media literacy the higher students' competence will be. Through the research on the cyber media literacy of the impact on the students' competence, the research contributes significantly to expand our understanding of the importance of the cyber media literacy and its implication in education.

Key words: cyber media literacy, personal competence. competence, student's learning achievement



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Allah Swt. yang atas rahmat-Nya, penulisan disertasi dengan judul “***Analisis Literasi Cyber Media Terhadap Prestasi Siswa Menengah Umum Di Provinsi Sulawesi Tenggara***” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan disertasi ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi doktoral pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Pascasarjana FISIP Universitas Hasanuddin Makassar.

Dengan selesainya penulisan disertasi ini, ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya ucapkan khusus kepada yang terhormat promotor saya **Prof. Dr. Andi Alimuddin Unde, M.Si**, yang dengan segala kesibukan beliau telah banyak memberikan waktu dalam konsultasi dalam rangka bimbingan dan arahan, bahkan telah banyak memotivasi saya baik dalam rangka penulisan disertasi maupun selama dalam proses mendalami keilmuan komunikasi selama kuliah di program studi doktor Fakultas Fisip Universitas Hasanuddin.

Ucapan terima kasih juga penulis haturkan untuk ko-promotor 1 sekaligus Wakil Dekan Fisip Bidang Keuangan Universitas Hasanuddin. Demikian pula ucapan yang sama saya sampaikan kepada Co-Promotor 1 **Dr. Moh. Iqbal Sultan, M.Si**, dan Co-promotor 2, **Dr. Ir. Zulfajri Basri Hasanuddin, M.Eng**, atas arahan dan masukan-masukan membangun selama proses penulisan disertasi ini.

Terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis, Ibunda **Alm. Rabanong** dan Ayahanda **Pabo** yang senantiasa berdoa untuk penulis. Terima kasih kepada adik adik penulis, **Mursalim, Bahra, Naira, Dan Samsul.**

Tim pembaca dan tim penguji atas kritik dan saran serta kesediaannya menjadi penguji pada ujian tertutup dan sidang terbuka disertasi ini. Sahabat serta rekan penulis; **Imran Kamaruddin, Sudi, Zulkarnain Hamson** yang selama ini senantiasa tidak bosan mendukung penulis.

Hanya dengan Rahmat Allah SWT, Yang Maha pengasih, Maha penyayang, Maha mengetahui dan penguasa ilmu dunia akhirat, yang mampu membalas semua kebaikan mereka.

*Aamiin Aamiin Ya Robbal Alamin*

Makassar, 27 November 2023

Yang menyatakan,

**Rusli**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i	
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii	
ABSTRAK .....	iii	
ABSTRACT .....	iv	
PERNYATAAN KEASLIAAN DISERTASI .....	v	
KATA PENGANTAR .....	ivi	
DAFTAR ISI .....	vi	
BAB I PENDAHULUAN .....	1	
1.1 Latar Belakang.....	1	
1.2 Rumusan Masalah.....	27	
1.3 Tujuan Penelitian.....	28	
1.4 Batasan Penelitian .....	29	
1.5 Manfaat Penelitian.....	29	
1.6 Signifikansi Penelitian.....	30	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	33	
2.1 Penelitian Terdahulu.....	33	
2.2 Konsep Komunikasi .....	37	
2.2.1 Pengertian Informasi .....	46	
2.2.2 Sumber Informasi .....	46	
2.3. Konsep Literacy Siber .....	47	
2.3.1 Pengertian Literasi .....	47	
2.3.2 Macam-Macam Literasi .....	63	
2.3.3 Prinsip-Prinsip Pendidikan Literasi .....	71	
2.3.4 Model Literasi Informasi .....	74	
2.3.5 Konsep Dasar Literasi Internet .....	76	
2.3.6 Kondisi Literasi Di Indonesia .....	79	
2.4. Gerakan Literasi Media .....	91	
2.4.1 Pengertian Gerakan Literasi.....	91	
2.4.2 Tahapan Pelaksanaan Gerakan Literasi .....	91	
2.4.3 Pentingnya Meningkatkan Literasi Digital .....	95	
2.4.4 Upaya Memajukan Literasi Digital .....	98	
2.4. Budaya Literasi .....	105	
2.5. Politik Dan Literasi Budaya Indonesia .....	107	
2.6 Budaya Literasi Dan Kualitas Bangsa.....	109	2.7.
Kajian Literatur Media Siber .....	112	
2.7.1 Definisi Siber Media.....	112	
2.7.2 Literasi Media Sebagai Perspektif Kritis .....	123	
2.7.3 Urgensi Pendidikan Literasi Media .....	125	
2.7.4 Ekonomi Politik Dalam Kajian Literasi Media .....	126	
2.7.5 Implikasi Media Siber .....	129	
2.7.6 Khalayak Siber Media.....	131	
2.7.7 Media Siber Sebagai Media Komunikasi .....	134	
2.7.8 Ruang Informasi Publik Di Media Siber .....	136	
2.7.9 Hukum Etika Di Media Siber.....	139	
2.7.10 Siber Sebagai Media Online .....	140	
2.7.11 Budaya Di Siber Media.....	143	
2.8 Kemampuan Literasi Media Dalam Perspektif Individual .....	146	
2.9 Kerangka Konsep Pemikiran .....	158	

BAB III	METODE PENELITIAN .....	164
3.1	Objek Penelitian .....	164
3.2	Metode Penelitian .....	164
3.2.1	Jenis Penelitian.....	164
3.2.2	Definisi Operasional.....	164
3.2.3	Populasi Dan Sampel .....	176
3.2.4	Jenis Data Dan Variabel Penelitian.....	178
3.2.5	Teknik Pengumpulan Data.....	179
3.2.6	Prosedur Penelitian.....	180
3.2.7	Konversi Data Penelitian .....	181
3.2.8	Teknik Pengolahan Dan Analisa Data.....	183
3.2.9	Alat Ukur Data Penelitian .....	185
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	187
4.1	Sejarah Singkat Provinsi Sulawesi Tenggara.....	187
4.2	Visi Dan Misi Sulawesi Tenggara.....	190
4.3	Gambaran Umum Responden.....	191
4.4	Distribusi Responden Berdasarkan Sekolah Menengah Umum..	192
4.5	Karakteristik Responden.....	193
4.6	Analisis Deskriptif Karakteristik Variabel.....	195
4.7	Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	202
BAB V	PEMBAHASAN.....	219
5.1	Konsepsi Pembahasan.....	219
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....	236
6.1	Kesimpulan.....	236
6.2	Saran.....	244
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sejarah peradaban umat manusia menunjukkan bahwa bangsa yang maju tidak dibangun hanya dengan mengandalkan kekayaan alam yang melimpah dan jumlah penduduk yang banyak. Bangsa yang besar ditandai dengan masyarakatnya yang literat, yang memiliki peradaban tinggi, dan aktif memajukan masyarakat dunia. Keberliterasian dalam konteks ini bukan lagi sekadar urusan bagaimana suatu bangsa bebas dari buta aksara melainkan juga, dan yang lebih penting, bagaimana warga bangsa tersebut memiliki kecakapan hidup agar mampu bersaing dan bersanding dengan negara lain untuk menciptakan kesejahteraan dunia. Dengan kata lain, bangsa dengan budaya literasi tinggi berbanding lurus dengan kemampuan bangsa tersebut berkolaborasi dan memenangi persaingan global.

Indonesia harus mampu mengembangkan budaya literasi sebagai prasyarat kecakapan hidup di era *four point zero* menuju abad *five point zero* melalui pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah, sampai masyarakat. Penguasaan enam literasi dasar yang ditetapkan oleh *World Economic Forum* pada tahun 2015 menjadi sangat penting tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi orang tua dan seluruh warga masyarakat. Enam literasi dasar tersebut mencakup literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan Muhadjir Effendy, (2017)

Saat ini kita hidup pada era informasi, sebuah era ketika media komunikasi telah menjadi pusat dari hampir ser <sup>1</sup> g kita lakukan. Alat untuk pengiriman, transmisi,

dan menerima informasi selalu menempati tempat penting dan aktivitas manusia. Sekarang, lebih dari yang pernah terjadi sebelumnya, teknologi komunikasi memiliki dampak luas terhadap kehidupan pribadi dan professional, kelompok dan organisasi kita, masyarakat kita sendiri, dan masyarakat seluruh dunia. Bukti dampak media baru muncul di hampir semua aspek kegiatan sosial dan professional kontemporer. Dalam industri hiburan berbagai perangkat seperti, televisi kabel, telekomunikasi, video-game, layanan internet, rekaman dan pemutar ulang, telah sangat memperluas dan memperbanyak tempat rekreasi bagi kita. Secara terus bertambah video portable dan perangkat audio menyediakan fleksibilitas lebih besar untuk kapan, di mana, dan bagaimana kita akan dihibur Brent D. Ruben, dkk, 2014.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini telah mencapai tingkat kebutuhan bagi manusia yang vital. Bukan saja dalam pemanfaatannya sebagai saluran komunikasi informasi antara individu dalam interaksi sosial, tetapi juga dalam lingkup yang lebih luas antar lembaga dengan lembaga, antar wilayah dengan wilayah hingga antar negara dan benua. Perkembangan yang demikian pesat ternyata membawa pengaruh yang luas terhadap kehidupan sosial masyarakat. Hal ini juga yang kemudian memicu tingkat perubahan dan pergeseran pola hidup dan interaksi masyarakat. Dari pola yang mengandalkan komunikasi langsung dengan komunikasi menggunakan media. Pengaruh yang kemudian secara perlahan memasuki kehidupan masyarakat adalah tergesernya kearifan lokal dalam konteks adat serta kebudayaan lebih luas. Salman Yoga S, (2018).

Hal inilah yang melatar belakangi perubahan teknologi komunikasi dari konvensional menjadi modern dan serba digital serta ditemukannya komputer sebagai



keberhasilan satelit komunikasi diluncurkan, akhirnya computer yang tadinya banyak difungsikan sebagai pengganti mesin hitung dan mesin ketik, bisa dikembangkan menjadi media komunikasi yang super canggih ini dijuluki dengan berbagai nama, antara lain internet, media komunikasi maya, media *superhighway*, *artificial intelligent*, dan semacamnya.

Kelebihan jaringan komunikasi internet ini adalah kecepatan mengirim dan memperoleh informasi, dan sekaligus sebagai penyedia data yang *sophisticated*. Sebab 30 tahun lalu orang tidak bisa membayangkan bahwa komputer yang berbasis internet akan menjadi perpustakaan dunia yang dapat di akses melalui satu pintu yang namanya *word wide word* (www), program film, TV, buku baru, serta music mulai dari yang bernuansa klasik sampai music kontemporer.

Kelebihan lain internet ini, yakni difungsikannya sebagai media antarpribadi dengan pengiriman pesan dalam bentuk *electronic mail* (email). Surat surat yang akan dikirim tidak perlu lagi melalui kantor pos yang bisa berminggu-minggu baru sampai, apalagi jika tujuannya di luar negeri. Namun dengan email melalui komputer yang berbasis internet, pesan yang dikirim itu dapat diterima pada detik yang sama tanpa mengenal jarak, ruang dan waktu. Bagi orang yang muda, media internet bisa dikatakan sudah menjadi budaya mereka. Karena internet selain bisa menyediakan informasi yang serba ragam, juga mereka bisa jadikan sebagai saluran ajang gaul untuk berkenalan dengan siapa saja dia atas bumi ini tanpa pernah bertatap muka.

Setelah adanya perpaduan ICT (*Information Communication Technologies*) antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat melampaui bidang teknologi lainnya. ICT didefinisikan sebagai

payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan penyampaian informasi. Teknologi informasi dan komunikasi mencakup dua aspek utama, teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sementara itu, teknologi komunikasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi merupakan dua konsep yang tidak terpisahkan. Cangara, (2020).

Hadirnya teknologi informasi dan teknologi komunikasi telah membawa banyak perubahan terhadap perkembangan ilmu dan pengetahuan manusia. Teknologi sebagai instrument revolusi sains. Sehingga kita ketahuai adanya bermacam-macam *image* tentang teknologi. Hal ini dapat dilihat bahwa anak-anak yang terlahir pada tahun 2000 dimana teknologi informasi dan komunikasi mulai berkembang maka sejak pada usia dini mereka sudah diterpa oleh beragam teknologi, terutama pada teknologi berbentuk gadget. Teknologi yang tercipta dari peradaban manusia membentuk dan mengubah lingkungan sosial dan budaya, Tonna Balya. Sri Pratiwi, dkk, 2018.

Kurang dari 50 tahun yang lalu salah satu tokoh mengungkapkan prediksi yang sangat mengherankan umat manusia mengenai gambaran keadaan zaman dulu yang pada saat ini menjadi suatu hal yang menjadi realitas yaitu tentang teknologi yang terus melejit. Perubahan ini juga dapat terjadi pula pada bidang yang sangat penting yaitu pendidikan yang mana setiap peserta didik memiliki smartphone sebagai salah satu cara untuk meleak media pada era baru atau yang disebut dengan *new media*.

Don Ihde, (2006) menyebut hubungan khusus antara manusia dan artefak teknologi sebagai perwujudan hubungan, karena artefak tersebut merupakan representasi dari perwujudan kita. Teknologi sebagai tujuan pada orientasi pencegahan masalah tentang rasionalisasi yang meliputi manusia dan artefak teknologi yang melibatkan pola hubungan sarana tujuan. Kemajuan teknologi berupa sistem yang diatur oleh aturan, baik dalam sains, hukum, maupun birokrasi karena teknologi memiliki peran penting dalam setiap sup pekerjaan umat manusia yang dikembangkan secara sistematis dan akuntabel. Adapun teknologi sebagai sistem adalah teknologi yang bersifat kontekstual, di mana teknologi tidak hanya sekedar alat semata, tetapi juga melibatkan sumber daya manusia tempat teknologi tersebut ada.

Teknologi kini sedang menjadi pokok perbincangan yang hangat dikalangan dunia internasional, karena kehadiran teknologi sebagai bagian dari hidup dan perkembangan manusia. Teknologi menciptakan berbagai kemungkinan yang mempermudah hidup manusia, ini disaksikan dalam kehidupan nyata sehari-hari. Terlepas dari berbagai sumbangan positifnya bagi manusia, teknologi juga telah mengakibatkan berbagai dampak negatif orang tersentak menyaksikan polusi yang diakibatkan oleh pabrik-pabrik industri.

Kemajuan teknologi saat ini dapat membawa perubahan yang sangat besar yang berdampak bagi kehidupan sosial dan budaya baik secara positif maupun negatif. Kenyataan terakhir inilah yang memaksa sementara manusia menjadi pesimis terhadap janji manis yang di tawarkan teknologi. Kenyataan terakhir di era revolusi industri saat ini hanya akan menjadi semakin parah kalau kita tenggelam di dalam pesimisme dan hanyut di dalam cengkeraman arus deras nya kecanggih an teknologi yang

mempengaruhi perkembangan pada pendidikan, ekonomi, agama, dan budaya karena saat ini masyarakat dikagetkan dengan lingkungan baru tanpa adanya penyesuaian diri pada transformasi era *four point zero* menuju *five point zero*.

Perkembangan yang demikian pesat ternyata membawa pengaruh yang luas terhadap kehidupan sosial masyarakat. Hal ini juga yang kemudian memicu tingkat perubahan dan pergeseran pola hidup dan interaksi dalam kehidupan. Dari pola yang mengandalkan komunikasi langsung dengan komunikasi menggunakan media. Pengaruh yang kemudian secara perlahan memasuki kehidupan masyarakat adalah tergesernya kearifan lokal dalam konteks adat serta kebudayaan lebih luas.

Perkembangan teknologi komunikasi diabad modern ini sebagai sebuah kemajuan dalam bidang kebudayaan yang bersifat massal, sehingga pengaruhnyapun terjadi dalam segala segi kehidupan. Baik masyarakat perkotaan maupun masyarakat yang berada jauh dari pusat-pusat pemerintahan turut mengalami perubahan yang terjadi sebagai akibat dari perkembangan teknologi komunikasi. Teknologi dan kebudayaan itu sendiri pada dasarnya tumbuh dan berkembang seiring dengan kemajuan peradaban manusia yang mempunyai konsep agama dan negara. Juga sekilas tinjauan tentang perubahan dan pembangunan dalam pandangan Islam, bagaimana konsep ini menjadi bagian yang urgen dalam perubahan sosial budaya masyarakat.

Kemajuan teknologi dapat membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak. Kemajuan teknologi komunikasi juga senantiasa membawa pengaruh sosial dan budaya terhadap kehidupan manusia. Perubahan pada cara berkomunikasi



akan membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bergerak terhadap teknologi selanjutnya di dalam kehidupan manusia.

Peralatan komunikasi yang dibentuk oleh manusia, pada akhirnya malah akan mempengaruhi kehidupan manusia itu sendiri. Teknologi komunikasi dapat mempengaruhi aspek sosial dan budaya suatu kelompok masyarakat seperti dunia maya (*website*). Jika seseorang sudah merasa terlalu asyik dengan teknologi seperti di dunia maya, biasanya akan menghabiskan waktu selama berjam-jam karena hanya berinteraksi dengan seorang teman atau kenalan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sekarang memberikan pengaruh tersendiri pada budaya di Indonesia.

Masalah ini dapat menjadi pemicu timbulnya stressor psikososial atau *culture shock* yang mampu memunculkan hambatan komunikasi. *culture shock* yang menimbulkan adanya suatu reaksi yang muncul terhadap situasi dimana individu mengalami keterkejutan dan tekanan karena berada dalam lingkungan yang berbeda, yang menyebabkan terguncangnya konsep diri, identitas budaya dan menimbulkan kecemasan yang tidak beralasan. Dari Penjelasan ini, *culture shock* sendiri pertama kali diperkenalkan oleh salah seorang ilmuwan Antropolog bernama Oberg.K, (1960).

Teknologi sebagai hasil ciptaan manusia seharusnya tidak menjadi momok yang menakutkan, Ketika manusia senantiasa siap untuk mengikuti dan mengendalikannya. Bahkan bila manusia dengan penuh disiplin memperhatikan setiap perkembangan, serta mengarahkan secara tepat, maka teknologi justru membuka peluang-peluang baru yang meningkatkan kualitas hidup manusia. Dengan demikian kita tidak harus berkerut dahi dan berwajah muram menghadapi teknologi. Adanya revolusi teknologi saat ini yang telah menghasilkan kemajuan dan perkembangan ekonomi yang sedemikian pesat pula,

sehingga meningkatkan kekayaan material di berbagai negara, terutama di negara Barat yang mempunyai industri yang kuat.

Pandangan optimis tentang teknologi inilah yang ingin diperlihatkan di dalam karya ilmiah ini melalui pandangan dan pemikiran futurolog Alvin Toffler (1928). Dalam karyanya *The Third Wave*, tahun 1980, tampak jelas optimisme Toffler terhadap perkembangan teknologi serta sumbangannya terhadap peradaban manusia. Untuk memperlihatkan garis perkembangan teknologi dan pengaruhnya pada perubahan sosial, Menurut Alvin Toffler, tiga gelombang peradaban manusia:

Gelombang pertama Alvin Toffler menguraikan sebagai revolusi hijau. Revolusi ini berlangsung dari tahun 800 SM-1500 M. Hal yang dijumpai dalam revolusi hijau merupakan suatu proses dalam penemuan aneka jenis teknologi pertanian. Munculnya teknologi baru pada saat revolusi sains berlangsung saat itu dalam bidang pertanian modern dapat mengubah konsep dan pola hidup manusia di desa dan di kota.

Gelombang kedua ini sebagai revolusi industri. Revolusi ini dimulai dari tahun 1500 sampai tahun 1970. Revolusi industri yang bermula di Inggris yang ditandai dengan penemuan mesin uap dan kemudian ditemukan mesin elektro mekanik, mesin-mesin yang bergerak cepat yang bisa menggantikan otot-otot manusia dalam bekerja.

Selanjutnya apa yang disebut pada Gelombang ketiga atau dengan ditandainya revolusi informasi dari tahun 1970 hingga memasuki era abad-21 atau era dimana sering disebut era 4.0. Gelombang ini ditandai dengan kemajuan pesat teknologi yang dapat mempermudah manusia dalam berkomunikasi dalam segala hal. Akar utama terjadinya revolusi teknologi Menurut Toffler, manusia sekarang ini telah memasuki era yang disebutnya *the third wave* (gelombang ketiga). Era pada saat ini yaitu era

industrialisasi atau era informasi 4.0. Kehadiran teknologi mesin cetak dari Gutenberg kemudian mulai secara berlahan-lahan bermunculan pula teknologi lainnya seperti *linotype machine* (mesin ketik), *lithography* (mesin print pertama), *photoengraving* (perkembangan mesin cetak dengan kombinasi teknik photo), teknologi photocopy hingga pemanfaatan computer dalam mencetak.

Kemajuan revolusi sains dan transformasi teknologi mulailah bermunculan majalah, surat kabar dan buku melalui tampilan cetak maupun online di internet. Penemuan telepon pada tahun 1876, oleh Alexander Graham Bell yang kemudian mempatenkannya dengan biaya \$ 100.000. Skala penggunaan teknologi ini berkembang dari tahun ke tahun dengan pesat. Perkembangan selanjutnya dari telepon ini adalah penemuan telepon mobile yang kemudian melahirkan pelayanan *third generation* (3G) oleh sebuah industri komunikasi yang bernama the Holy Grail yang memungkinkan mengirimkan voice, video, dan data melalui internet. Adanya teknologi mobile telepon ini dapat pula dilakukan pembayaran secara mobile.

Revolusi *four point zero*, seperti telah kita ketahui adalah suatu perubahan besar yang berlangsung dalam waktu yang cepat. Salah satunya dikemukakan oleh Dissayanake (1983) yang mengartikan revolusi komunikasi sebagai peledakan (eksplosi) teknologi komunikasi, seperti terlihat melalui peningkatan penggunaan satelit, mikro-prosesor, komputer, dan pelayanan radio bertahap tinggi, dan perubahan yang terjadi sebagai konsekuensi yang ditempa oleh bidang sosial, ekonomi, politik, kultural dan gaya hidup manusia.

Banyak hal yang menjadi faktor yang sangat mempengaruhi kemajuan kehidupan manusia dewasa ini. Namun, semua pihak sepakat bahwa yang paling mencolok dari

perkembangan itu ialah kemajuan teknologi di bidang komunikasi dan informasi. Oleh karena itu, hasil yang juga amat mencolok dewasa ini ialah tersedianya bungkahan sumber-sumber atau *resources information* dan komunikasi yang amat luas yang pernah dipunyai oleh umat manusia sepanjang sejarah. Dengan adanya kemajuan di zaman ini pada hakikatnya dunia kini sedang berubah dari zaman saat belum ada teknologi. Kini proses komunikasi telah berubah wujud menjadi interaksi kepentingan atas pesan perangkat lunak dan perangkat keras, Artinya bahwa wacana (pesan) yang diungkapkan partisipan berlangsung berkat kehadiran sejumlah perangkat teknologi elektronik yang di gabung dengan internet. Dengan adanya konvergensi media, pengelola manajemen industri media bertujuan memperluas jangkauan pasar (pembaca, pengiklan), karena konvergensi media baru berjalan sebagai suatu literatur yang dapat menjelaskan tentang teknologi, industry, budaya, dan perubahan sosial, Andi Alimuddin Unde, (2014).

Gambaran Bell (1979) mengenai kemajuan teknologi informasi sebagai bagian dari suatu faktor pusat dalam masyarakat pada era pasca-industrial atau sering disebut dengan industrialisasi. Pengetahuan menjadi titik sumbu inovasi (*the pivot of innovation*) dan pembuatan kebijakan, dan teknologi merupakan kunci pengendalian masa depan. Dalam pandangan Bell, suatu teknologi intelektual yang baru akan tercipta berdasarkan komputer, dan alat - alat baru untuk pemecahan masalah (*problem solving*) menggantikan penilaian yang bersifat instinktif. Ahli lainnya yang membahas masalah perubahan ini ialah Naisbitt yang terkenal dengan bukunya berjudul Megatrends. Dalam menggambarkan sepuluh butir penting yang mentransformasikan kehidupan masyarakat Amerika, Naisbitt (1982) mengatakan bahwa informasi merupakan faktor yang terpenting. Ia mengatakan meskipun orang menyangka masih hidup dalam masyarakat industri,



kenyataan telah berubah menjadi suatu ekonomi yang didasarkan pada penciptaan dan distribusi informasi.

Unsur-unsur terpenting dari peradaban Gelombang Ketiga adalah kemajuan yang pesat dalam berbagai bidang yaitu, Komunikasi dan Pengolahan Data, Penerbangan dan angkasa luar, Energi alternatif dan yang dapat diperbaharui, dan Teknologi biologi dan teknologi genetik. Kemajuan pada bidang-bidang tersebut di atas telah dipacu oleh pencapaian yang hebat di bidang mikroelektronika. Menganalisis perkembangan tersebut, *National Academy of Sciences* (Amerika Serikat) menyatakan bahwa “zaman elektronik modern telah menyebabkan suatu revolusi industri ke dua yang dampaknya terhadap masyarakat akan lebih luas dan mendalam daripada revolusi pertama. Teknologi informasi yang mencakup sistem-sistem komunikasi, seperti satelit siaran langsung, kabel interaktif dua arah, penyiaran bertenaga rendah (*low-power broadcasting*), komputer (termasuk personal komputer dan komputer genggam yang baru), dan televisi (termasuk video disk dan video tape cassette) Ely, (1982).

Begitu pula halnya dengan teknologi didalam bidang telekomunikasi karena merupakan sarana prasarana infrastruktur dari segala perangkat teknologi komunikasi maka pada hakikatnya dalam membicarakan bidang ini secara menyeluruh, tidak dapat lagi dipisahkan satu sama lainnya. Itulah sebabnya dalam pembicaraan tentang teknologi komunikasi amat lazim pula digunakan istilah “*telecommunication*” atau gabungan antara telekomunikasi dengan komputer untuk menunjuk kepada perwujudan teknologi baru di bidang komunikasi dengan segala kapasitasnya yang luar biasa. Dasar yang sama pula yang menumbuhkan istilah *telematique* atau telematic yang merupakan gabungan antara telekomunikasi dengan *informatique* atau *informatic*.

Perubahan pengetahuan ini sering disebut sebagai perubahan sains. Thomas S.Khun (1989) menganggap revolusi sains sebagai episode perkembangan non-kumulatif yang di dalamnya ada paradigma lama yang sudah usung diganti sebagai atau keseluruhannya dengan paradigma baru yang masih bertentangan. Dalam pemahaman ini paradigma lama yang tidak lagi berfungsi secara memadai dalam eskplorasi suatu aspek dari alam, padahal sebelumnya itu sendiri yang menunjukkan jalan bagi eksplorasi itu.

Dari catatan sejarah yang dapat kita lihat dan pelajari setiap kemajuan teknologi akan membawa pengaruh yang dominan bagi perkembangan masyarakat dibidang ekonomi, politik, dan militer. Perkembangan teknologi terutama di bidang komunikasi perlu dipelajari dan mencari jalan keluar yang tepat bagi kehidupan umat manusia karena akan menjadi hal yang nyata pada prospek kedepannya perilaku komunikasi budaya ini berguna untuk memahami, menggunakan, mempelajari, dan strategis komunikasi dalam mengakses berbagai model dalam memahami setiap perkembangan teknologi komunikasi dengan melalui literasi digital (media).

Agar dapat memahami realitas media, seseorang dituntut memiliki sebuah keterampilan baru yaitu literasi media. Gerakan yang relatif baru di Indonesia ini didorong oleh beberapa alasan (Buckingham, 2004). Pertama, *moral panic* karena media dianggap sebagai sumber dari berbagai masalah degradasi moral seperti kekerasan dan seksualitas. Kedua, *the plug-in drug*, kehadiran televisi memengaruhi dinamika keluarga dan kesehatan anak. Ketiga, media menciptakan perilaku konsumtif karena penonton diterpa iklan terus menerus dan di sisi lain media menjadi saluran penyampaian ideologi yang dianggap salah.

Kecanggihan media membawa manusia menuju tingkat peradaban mutakhir. Hadirnya media sosial sebagai media komunikasi dan informasi memberikan segala kemudahan. Seiring dengan segala kemudahan tersebut, semakin mudah pula virus-virus kebencian dan kebohongan hadir di media sosial. Menteri Agama R.I, Lukman Hakim Syaifuddin mengatakan bahwa:

Dunia maya kita sedang dilanda penyakit hati. Sampah informasi bertebaran secara masif tanpa verifikasi dan konfirmasi. *Hoax*, sas-sus, fitnah, dan hujatan bersahut-sahutan nyaris tiada henti. Informasi sumir yang sudah usang datang silih berganti. Penyakit ini kini mewabah nyaris tak terperi. Menurut Kementrian Komunikasi dan Informatika RI, pada akhir 2016 terdapat sedikitnya 800 situs yang diduga menjadi produsen virus *hoax*, berita palsu dan ujaran kebencian. Tersebar melalui *Facebook*, *Twitter*, hingga grup-grup *WhatsApp*.

Seiring berjalannya waktu, arus informasi dan media massa semakin mudah disebarkan. Begitu pula teknologi yang menghantarkan informasi kian cepat perkembangannya. Publik sebagai sasaran atau target penyediaan informasi tentu sangat diuntungkan dengan perkembangan teknologi komunikasi masa kini. Namun, di lain pihak tidak sedikit perusahaan media yang gencar melakukan penyediaan informasi sebagai bisnis menggiurkan yang akhirnya menciptakan apa yang disebut sebagai industri media. Maka teori Marshall McLuhan yang mengatakan bahwa media massa berperan untuk membentuk karakter serta bidang sosial masyarakat, termasuk sosial budaya McQuail, (2000).

Akan tetapi kenyataan ini tidak diimbangi dengan kecerdasan secara intelektual dalam mengolah informasi akan membawa dampak yang kurang baik saat menerima berbagai macam informasi yang diperoleh dari berbagai macam media dalam dunia pendidikan.

Dalam komunikasi pendidikan ada beberapa unsur yakni; guru sebagai

komunikator pendidikan, siswa sebagai peserta dan komunikasi pendidikan dan lembaga pendidikan sebagai ruang dan saluran komunikasi pendidikan. Sedangkan pada media pendidikan merupakan mediator terlaksananya pendidikan. Hal ini media pendidikan tidak hanya sekedar alat yang berisi content media pendidikan.

Harjanto memberikan penjelasan bahwa Media merupakan suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. (Harjanto, 2006: 246). Dalam konteks belajar dan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau materi ajaran dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan.

Akan tetapi, perkembangan media dan teknologi berjalan sangat cepat sehingga memungkinkan pengguna media di era revolusi industri saat ini tidak terjebak pada arus informasi yang keliru atau Hoaks. Dunia pendidikan harus menjadi pioner media yang netral lepas dari berbagai kepentingan elite yang mencoba menjadikan dunia pendidikan sebagai sarana untuk memperoleh popularitas, pencitraan dan kekuasaan.

Maka pengetahuan akan literasi media dan informasi dalam dunia pendidikan tidak bisa ditinggalkan. Yang dimaksud dengan literasi media adalah *“ability to access, analyze, evaluate and communicate the content of media messages”*. Literasi media juga bermakna kemampuan untuk memahami, menganalisis dan menkonstruksi pencitraan media. Kemampuan untuk dapat melakukan ini ditujukan agar pemirsa sebagai konsumen media massa termasuk anak-anak menjadi sadar atau melek tentang cara media dikonstruksi/dibuat dan diakses Harjanto, (2006).



Masyarakat Kontemporer di era *new media* saat ini terkena paparan atau imbas dari kemajuan teknologi. Disadari atau tidak, media dengan segala kontennya hadir menjadi bagian hidup manusia. Perkembangan media teknologi menjadikan konsumsi media social pada sistem komunikasi dalam masyarakat berubah, yakni ketiadaan jarak dan waktu dalam berkomunikasi dikarenakan hadirnya media teknologi komunikasi.

Kemudahan akses yang ditawarkan oleh media menjadikan masyarakat dapat berkomunikasi secara mudah. Proses komunikasi yang awalnya hanya berjalan searah, yakni *audience*/pengguna media saat ini hanya bisa menikmati konten yang tersaji oleh sumber media kini seiring perkembangan teknologi komunikasi menjadikan *audience* tidak lagi hanya menjadi penonton atau penikmat konten media melainkan dapat turut serta mengisi konten di media tersebut. Laju perkembangan media sosial selain membawa dampak positif ternyata membawa dampak negatif bagi masyarakat juga bisa menjadi petaka bagi kehidupan sosial masyarakat. Dengan adanya literasi media di iringi kemajuan transformasi teknologi media, yang mana pada awalnya konsep literasi media hanya merujuk pada kemampuan mengakses media. Namun seiring dengan adanya perubahan yang sangat signifikan dari model media lama ke media baru memunculkan konsep New Media Literasi di dunia pendidikan.

Dunia pendidikan selalu berhubungan *new information* harus bisa memahami sejauh mana informasi yang benar dan penting sehingga tidak terjebak dalam banjir informasi yang tidak jelas. Beragam informasi mulai dari informasi aktual, intertainment, wisata, food dan pendidikan sulit diyakini kebenarannya ketika arus informasi dan hoaks menghinggapinya dinding media sosial setiap pengguna smartphone saat ini. Terjadinya Kesenjangan dalam menghadapi dunia digital, merupakan salah satu

masalah yang dihadapi oleh remaja/siswa dalam tinjauan sosial. Lankshear, dkk, 2011 mengadvokasi guru di era digital saat ini, dalam rangka merancang lingkungan belajar literasi digital pada pendidikan untuk menjadi mahir menggunakan berbagai alat teknologi, seperti internet, agar siswa lebih kolaboratif dan partisipatif untuk berintraksi dan bekerjasama dengan guru dalam ruang media sosial.

Kellner, dkk, 2007 mengusulkan literasi media kritis (CML), untuk hadir sebagai lensa kritis di bidang komunikasi global. Disadari pula bahwa memahami media sosial sebagai era penerangan baru menjadi sebuah keniscayaan untuk mengatasi kekerasan siber di media sosial. Perubahan berkomunikasi berimplikasi pada perubahan konsep ruang dan waktu. Ruang dan waktu saling terkait satu sama lain. Harvey, (1994) menyatakan sulit membahas ruang tanpa menyinggung konsep waktu. Merangkum penjelasan Fuchs, (2020), ruang dipahami berdasarkan berlangsungnya peristiwa tertentu, dibatasi secara fisik dan digunakan pada waktu tertentu. Ada tindakan-tindakan teratur, terjadi secara berulang, untuk tujuan tertentu dalam ruang tersebut Fajar Junaedi, (2020).

Pengetahuan dan keterampilan literasi media dalam empat aspek: industri media, pesan media, khalayak media, dan efek media. Walau berbeda dalam mengelompokkan subyek pengetahuan dan keterampilan literasi media, keduanya sepakat bahwa ada beberapa elemen dasar dalam literasi media, seperti (a) media itu dikonstruksikan, (b) setiap orang dapat mempersepsikan pesan yang sama secara berbeda, dan (c) ada pengaruh media terhadap khalayak Martens, (2010)

Lonjakan penggunaan internet yang besar di Indonesia yang dari tahun 2015 dan 2019, pengguna internet di meningkat sebesar 22%. Pada tahun 2019, 43,5% dari 270

juta orang di Indonesia memiliki akses ke internet (Badan Pusat Statistik, 2020). Peningkatan terbesar terjadi di daerah perkotaan, di mana jumlah pengguna meningkat sebanyak 53%, namun daerah pedesaan juga mengalami peningkatan yang stabil, yaitu sebesar 31%. Kalangan muda juga telah menikmati akses internet yang meningkat ini. Dalam empat tahun terakhir, persentase siswa berusia 5-24 tahun di Indonesia yang memiliki akses internet meningkat tajam dari 33,98% menjadi 59,3% (Badan Pusat Statistik, 2020). Lebih dari seperempat pengguna internet (25,5%) adalah anak-anak dan remaja.

Survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) terkait pengguna internet pada 2016 anak-anak Indonesia mulai bersentuhan dengan internet. Berdasarkan statistik pengguna internet Indonesia, APJII mengklasifikasikan sembilan kategori usia dari anak-anak hingga orang tua. Hasilnya, generasi produktif dengan umur 25-29 tahun menjadi yang teratas dengan jumlah 24 juta. Angka 24 juta tersebut disaingi oleh pengguna internet pada kisaran 35-39 tahun. Kemudian disusul di belakangnya 30-34 tahun yang mencapai 23,3 juta. Lalu, dibawahnya secara berurutan diikuti oleh 20-24 tahun (22,3 juta), 40-44 tahun (16,9 juta), 15-19 tahun (12,5 juta), 45-49 (7,2 juta), 50 tahun ke atas (1,5 juta), dan 10-14 tahun dengan 768 ribu. Statistik pengguna internet Indonesia dilihat dari usia itu merupakan dari jumlah total pengguna internet Indonesia 132,7 juta. Angka pengguna internet tersebut mengalami pertumbuhan 51,8% dari survey APJII 2014 dengan mencatat 88 juta pengguna (Viva, 2016).

Apabila kemajuan teknologi saat ini tidak dibarengi dengan peningkatan kemampuan literasi digital (media) akan menjadi masalah besar pada lingkungan personal dan juga sosial anak remaja yang ada di Indonesia dan khususnya di Sulawesi

Tenggara. Maka dalam program pemerintah Sulawesi Tenggara dalam kemajuan pembangunan yang ditandai dengan peningkatan kemampuan literasi untuk menghadapi terpaan teknologi yang semakin besar, maka yang harus dilakukan yaitu untuk meningkatkan kemampuan pada literasi media dalam berbagai keterampilan untuk menggunakan perangkat lunak, dan internet dasar. Akan tetapi, termasuk keterampilan literasi media seputar kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang didapat dari sumber digital dengan penuh tanggung jawab yang menjadi fokus utama dari ringkasan kebijakan ini.

Mengingat perkembangan literasi digital di Indonesia yang masih prematur, penelitian ini tidak akan membahas literasi digital tingkat atas yang sangat membutuhkan pada pemahaman keamanan *syber*, kewarganegaraan digital, kerahasiaaan data, dan lain sebagainya. Akan tetapi literasi digital dalam penelitian ini ditujukan le[ada kalngan generasi muda yang menggunakan internet untuk mengunjungi website yang tidak seharusnya mereka kunjungi. Di lain sisi, perkembangan kecanggihan teknologi informasi memberikan peluang, seperti meningkatkan peluang usaha, terbukanya lapangan kerja baru yang berbasis digital, dan peningkatan keterampilan literasi tanpa menggunakan teks cetak.

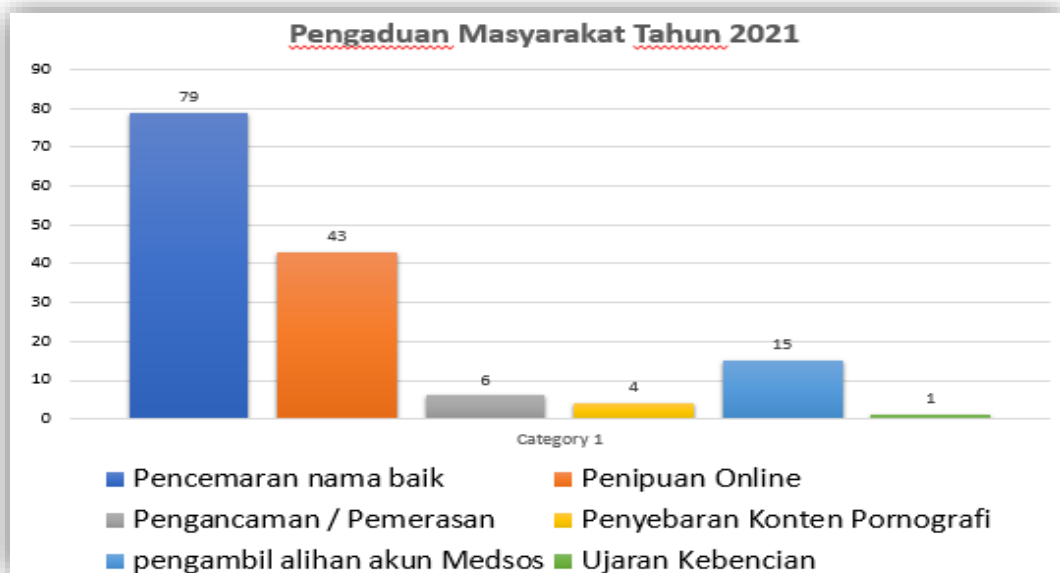
Problem program pendidikan di Indonesia memang belum memiliki relevansi yang kuat dengan program pendidikan kampus merdeka dan merdeka belajar sebagaimana didesain oleh para praktisi pendidikan pembebasan. Dalam banyak hal, pendidikan Indonesia masih didesain sebagai model pendidikan yang lebih menekankan pada dimensi pengetahuan atau *knowledge*. Akan tetapi, yang masih tampak mengedepan adalah penerapan pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek pengetahuan

teoretik atau konseptual. Sehingga dimensi praksis agar pendidikan dapat menjadikan outputnya memiliki seperangkat keterampilan praksis masih jauh dari harapan.

Dari kenyataan ini, maka pemerintah Sulawesi Tenggara melalui Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) tahun 2018-2022 menitikberatkan pada tiga sektor yaitu adalah infrastruktur, pendidikan, dan kesehatan. Sektor pendidikan yang merupakan salah sektor prioritas untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Karena dengan kualitas sumber daya manusia dapat memberikan multiplier effect terhadap pembangunan daerah dalam merespon perubahan dan tantangan-tantangan yang menyertai revitalisasi pendidikan masyarakat global di *era four point zero* menuju *five poin zero*.

Dalam data statistik jumlah pengguna internet di Sulawesi Tenggara tahun 2018 sebanyak 47. 626, tahun 2019, 52. 928 ribu orang, sedangkan data dua tahun terakhir, (Kominfo.go.id). Adapun hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode 2019-kuartal II/2020 mencatat, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 23,5 juta atau 8,9% dibandingkan pada 2018 lalu. Survei APJII melalui kuesioner dan wawancara terhadap 7.000 sampel, dengan tingkat toleransi kesalahan (*margin of error*) 1,27%. Riset dilakukan pada 2 - 25 Juni 2020.

Adapun dari data Krimsus Polda Sulawesi Tenggara menunjukkan beberapa laporan yang masuk dalam data base pengaduan masyarakat mengenai penggunaan media di tahun 2020 yaitu,



**Pengaduan 2020 berdasarkan usia**

- Usia 12 – 18 Tahun
  - ❖ 1 Kasus penghinaan / Pencemaran nama baik
- Usia 19 – 30 Tahun
  - ❖ 125 Kasus penghinaan / Pencemaran nama baik
  - ❖ 15 Kasus penipuan online
  - ❖ 2 Kasus penyebaran konten pornografi
  - ❖ 5 Kasus pemerasan / pengancaman
  - ❖ 7 Kasus Penyebaran berita bohong dan isu sara
  - ❖ 3 Kasus pengambil alihan akun oleh orang tidak di kenal
- Usia 31 – 55 tahun
  - ❖ 109 Kasus penghinaan / Pencemaran nama baik
  - ❖ 46 Kasus penipuan online
  - ❖ 9 Kasus penyebaran konten pornografi
  - ❖ 6 Kasus pemerasan / pengancaman
  - ❖ 3 Kasus Penyebaran berita bohong dan isu sara
  - ❖ 1 Kasus pengambil alihan akun oleh orang tidak di kenal



### Pengaduan 2021 berdasarkan usia

#### Usia 12 – 18 Tahun

❖ NIHIL

#### Usia 19 – 30 Tahun

❖ 23 Kasus penghinaan / Pencemaran nama baik

❖ 19 Kasus penipuan online

❖ 1 Kasus penyebaran konten pornografi

❖ 4 Kasus pemerasan / pengancaman

❖ 1 Kasus Penyebaran berita bohong dan isu sara

❖ 9 Kasus pengambil alihan akun oleh orang tidak di kenal

#### Usia 31 – 55 tahun

❖ 56 Kasus penghinaan / Pencemaran nama baik

❖ 24 Kasus penipuan online

❖ 3 Kasus penyebaran konten pornografi

❖ 2 Kasus pemerasan / pengancaman

❖ 6 Kasus pengambil alihan akun oleh orang tidak di kenal

Sedangkan data pada tahun 2021 menunjukkan peningkatan laporan Krimsus Polda Sultra bahwa menunjukkan secara signifikan beberapa laporan yang masuk dalam data base pengaduan masyarakat mengenai penggunaan media yaitu,

Melihat data dua tahun terakhir pegiat media sosial secara universal di Sulawesi Tenggara mengalami peningkatan yang sangat signifikan dan sangat memiliki efek yang

positif dan negatif pada masyarakat yang ada di Sulawesi Tenggara terlihat pada peningkatan data kasus kriminal yang ada pada data Polda Sulawesi Tenggara dan meningkatnya kasus narkoba dan seks bebas dari beberapa terbitan media online karena efek dari penggunaan media sosial dan berkembangnya pembukaan lahan pertambangan yang ada di Sulawesi Tenggara saat ini. Untuk itu pemerintah harus memberikan dukungan dengan melalui Peraturan Daerah dalam rangka melindungi anak-anak dan masyarakat pada umumnya dari gempuran pengaruh media saat ini, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi perlu meningkatkan kurikulum mata pelajaran Teknologi, Informasi dan Komunikasi.

Partisipasi pemerintah pusat yaitu Kementerian Komunikasi dan Informatika dan pihak non-pemerintah dengan keahlian khusus dalam solusi digital pada medsos. Agar proses penerapan menjadi fokus untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis di ruang kelas, meningkatkan kapasitas guru pada teknologi, komunikasi dan informasi maupun berpikir kritis, serta memperkenalkan keterampilan pada literasi media.

Peraturan Gubernur Sulawesi Tenggara nomor 12, 13, dan 14 tahun 2019 tentang standar operasional prosedur pencitraan media lingkup Pemerintah Provinsi Sulawesi Tenggara dan Peraturan Menteri komunikasi dan informatika Republik Indonesia nomor 7/per/m.kominfo/6/2010 tentang pedoman pengembangan kemitraan media, mengatur tentang yaitu:

1. Dinas Komunikasi dan Informatika adalah Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sulawesi Tenggara;



2. Lembaga Komunikasi Organisasi Profesi, selanjutnya disingkat LKOP adalah lembaga komunikasi yang ada di organisasi profesi yang secara khusus mengelola komunikasi dan informasi di bidangnya;
3. Informasi adalah keterangan, pernyataan, gagasan dan tanda-tanda yang mengandung nilai, makna dan pesan, baik data fakta maupun penjelasan yang dapat dilihat, didengar dan dibaca yang disajikan dalam berbagai kemasan dan format sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara elektronik atau non elektronik;
4. Media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan baik cetak, elektronik dan media online;
5. Media *Cyber* saluran komunikasi yang tersaji secara online di situs online internet dengan semua jenis saluran komunikasi yang ada di internet disajikan di website, portal berita, blok, dan media sosial.

Berbagai upaya telah dilaksanakan dalam upaya peningkatan di era new media pada masyarakat dalam rangka membudayakan kegemaran literasi media di wilayah Sulawesi Tenggara yang akan berimplementasi pada meningkatnya atau bertambahnya pengetahuan masyarakat secara umum terhadap kemajuan teknologi. Harapannya literasi media mampu menjadi wacana bersama yang diadopsi oleh masyarakat sebagai landasan tulisan tentang Analisis Literasi Syber Media yang erat kaitannya dengan masalah penggunaan media sosial pada siswa terkait dengan postingan, status, komentar cemarkan nama baik, dan isu sara/hoaks. maka peneliti tertarik untuk melanjutkan penelitian pada” ***Analisis Literasi Cyber Media Terhadap Prestasi Siswa Menengah Umum Di Provinsi Sulawesi Tenggara***”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari gambaran pada latar belakang masalah, peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Literasi cyber media pada Siswa Menengah Umum Di Provinsi Sulawesi Tenggara?
2. Bagaimana karakteristik siswa Menengah Umum Di Provinsi Sulawesi Tenggara?
3. Bagaimana prestasi belajar siswa Menengah Umum Di Provinsi Sulawesi Tenggara?
4. Apakah literasi *cyber* media dapat mempengaruhi prestasi siswa menengah umum di Provinsi Sulawesi Tenggara?
5. Apakah karakteristik siswa dapat mempengaruhi prestasi siswa menengah umum di Provinsi Sulawesi Tenggara?
6. Apakah literasi cyber media melalui karakteristik siswa dapat mempengaruhi prestasi siswa menengah umum di Provinsi Sulawesi Tenggara?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, penelitian dilaksanakan peneliti dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Literasi cyber media pada Siswa Menengah Umum Di Provinsi Sulawesi Tenggara
2. Untuk mengetahui karakteristik siswa Menengah Umum Di Provinsi Sulawesi Tenggara
3. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa Menengah Umum Di Provinsi Sulawesi Tenggara

4. Untuk mengetahui literasi *cyber* media dapat mempengaruhi prestasi siswa menengah umum di Provinsi Sulawesi Tenggara.
5. Untuk mengetahui karakteristik siswa dapat mempengaruhi prestasi siswa menengah umum di Provinsi Sulawesi Tenggara.
6. Untuk mengetahui literasi *cyber* media melalui karakteristik siswa dapat mempengaruhi prestasi siswa menengah umum di Provinsi Sulawesi Tenggara.

#### **1.4 Batasan Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti melakukan batasan dalam melakukan penelitian terdapat empat variabel.

1. Variabel Independen (bebas) adalah Studi Pendekatan Literasi Cyber Media Terhadap Prestasi Siswa Menengah Umum Di Provinsi Sulawesi Tenggara”.
2. Sampel yang dijadikan objek penelitian adalah seluruh siswa di sekolah tingkat menengah umum di Sulawesi Tenggara ( Kendari, Konawe, Kolaka, dan Kolaka Timur). Maka seluruh populasi dijadikan objek penelitian atau total sample.
3. Lokasi penelitian adalah di Sulawesi Tenggara.
4. Instrument yang digunakan Kuesioner Studi Pendekatan Literasi Cyber Media Terhadap Prestasi Siswa Menengah Umum Di Provinsi Sulawesi Tenggara. Pertimbangan dalam menentukan sampel pada penelitian ini yaitu siswa yang melek terhadap perkembangan media.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan yaitu :

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi Program Pasca Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin dalam menambah bahan kajian ilmu komunikasi khususnya kajian media sosial.
2. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran mengenai permasalahan dan juga masukan bagi pemerintah Provinsi Sulawesi Tenggara khususnya Dinas Pendidikan, Dinas Kominfo dan Sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan pendidikan khususnya dalam pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran.
3. Bagi penulis, berguna untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berfikir dan melatih penulis dalam menerapkan teori-teori yang diperoleh selama masa perkuliahan.

### **1.5. Signifikasi Penelitian**

Penelitian tentang literasi *cyber* media dan dampaknya pada kemampuan siswa memiliki signifikansi yang penting dalam konteks dunia yang semakin terhubung secara digital. Berikut adalah beberapa signifikansi penelitian tersebut:

1. Memahami dan Menghadapi Tantangan Era Digital: Literasi *cyber* media membantu siswa memahami dan menghadapi tantangan yang muncul dalam lingkungan digital. Dalam era informasi dan teknologi, siswa sering kali dihadapkan pada berbagai bentuk media dan informasi yang dapat memengaruhi pemikiran, perilaku, dan emosi mereka. Penelitian literasi *cyber* media membantu mengidentifikasi dan menganalisis aspek-aspek penting dari penggunaan media digital, seperti penyebaran berita palsu, privasi online, kekerasan digital, dan intimidasi *cyber*. Dengan pemahaman ini, siswa dapat mengembangkan

kemampuan kritis dan keterampilan yang diperlukan untuk memproses dan menilai informasi secara efektif.

2. Mengembangkan Keterampilan Penelitian dan Evaluasi Informasi: Penelitian literasi cyber media membantu siswa mengembangkan keterampilan penelitian yang kuat. Mereka belajar bagaimana mencari informasi yang akurat dan dapat dipercaya melalui berbagai sumber online. Siswa juga belajar untuk mengenali bias informasi, menguji keandalan sumber, dan mempertanyakan asumsi yang mendasari konten media digital. Keterampilan ini menjadi semakin penting karena akses ke informasi semakin meluas dan beragam di era digital.
3. Mendorong Kreativitas dan Ekspresi Diri: Penelitian literasi cyber media dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas dan keterampilan ekspresi diri mereka melalui media digital. Siswa belajar tentang produksi media seperti pembuatan blog, podcast, video, atau presentasi multimedia yang memungkinkan mereka untuk menyampaikan ide-ide dan cerita mereka secara efektif. Penelitian ini juga dapat mendorong siswa untuk berkolaborasi dengan rekan mereka dalam proyek-proyek media yang mengintegrasikan berbagai bentuk media digital.
4. Peningkatan Partisipasi Sosial dan Politik: Penelitian literasi cyber media dapat berkontribusi pada meningkatnya partisipasi siswa dalam ranah sosial dan politik. Siswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang media digital dapat mengenali peran dan pengaruhnya dalam masyarakat. Mereka dapat menggunakan media sosial dan platform online lainnya untuk berbagi pendapat, terlibat dalam diskusi, dan memperjuangkan isu-isu yang mereka pedulikan. Dengan literasi cyber

media, siswa dapat menjadi bagian dari masyarakat yang lebih terhubung dan terinformasi.

5. **Persiapan Karir di Era Digital:** Penelitian literasi cyber media membantu siswa mempersiapkan diri untuk masa depan yang didominasi oleh teknologi. Kemampuan siswa untuk mengelola informasi digital, berkomunikasi secara efektif, dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi menjadi keterampilan yang sangat berharga di dunia kerja saat ini dan yang akan datang. Dengan memahami dan menguasai literasi cyber media, siswa memiliki peluang yang lebih baik untuk berhasil dalam berbagai profesi yang melibatkan penggunaan media digital.

Secara keseluruhan, penelitian literasi cyber media memiliki signifikansi dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan kritis, keterampilan penelitian, kreativitas, partisipasi sosial, dan persiapan karir di era digital. Penelitian ini memberikan landasan penting untuk memperkuat pendidikan yang relevan dengan teknologi dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dan peluang yang muncul dalam lingkungan digital yang terus berkembang.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian tentang literasi media khususnya media sosial, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah menganalisis dengan sudut pandang dan variabel yang berbeda. Baik dikaji dengan pendekatan kuantitatif maupun pendekatan kualitatif.

Dari beberapa kajian literatur penelitian sebelumnya, terdapat perbedaan dengan kajian peneliti. Dalam kajian ini dikembangkan pendekatan kuantitatif dengan membagi kemampuan siswa dalam dua kelompok yang didasarkan pada teori yang dikembangkan oleh Baran & Denis literasi media merupakan suatu rangkaian gerakan melek media, yaitu: gerakan melek media dirancang untuk meningkatkan kontrol individu terhadap media yang mereka gunakan untuk mengirim dan menerima pesan. Melek media dilihat sebagai keterampilan yang dapat dikembangkan dan berada dalam sebuah rangkaian dimana kita tidak melek media dalam semua situasi, setiap waktu dan terhadap semua media. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa literasi media merupakan suatu upaya yang dilakukan individu supaya mereka sadar terhadap berbagai bentuk pesan yang disampaikan oleh media, serta berguna dalam proses menganalisa dari berbagai sudut pandang kebenaran, memahami, mengevaluasi dan juga menggunakan media.

Jika dilihat dari *Individual Competence Framework* dari *Final Report Study on Assessment Criteria for Media Literacy Level* (2009) yang diselenggarakan oleh *European Commission*, kemampuan literasi media merupakan kapasitas individu yang

berkaitan dengan melatih keterampilan tertentu (akses, analisis, komunikasi). Kompetensi ini ditemukan dalam satu bagian yang lebih luas dari kapasitas yang meningkatkan tingkat kesadaran, kekritisian dan kapasitas kreatif untuk memecahkan permasalahan. Kompetensi *Individual competences* memiliki tiga variabel, yaitu kemampuan individu yang terdiri dari *technical skill* dan *critical understanding*, serta kompetensi sosial yang berupa *communicative abilities*. Berikut penjelasan tentang penelitian terdahulu yang terdapat pada table berikut:

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu tentang media sosial

No	Judul	Peneliti/tahun	Hasil Penelitian
1	Akses Literasi Media Dalam Perencanaan Komunikasi	Hefri Yodiansyah 2017	<i>Pertama</i> , telah menemukan <i>content media</i> informasi bahkan mengalami efek budayanya. <i>Kedua</i> , Kompetensi akses media aksi memberikan kontribusi literasi media massa ini sangat berguna bagi kehidupan masyarakat. <i>Ketiga</i> , Rangkaian literasi media yang dapat memotivasi penggunaanya (bentuk temuan; tipologi konstruksi, ontologis, epistemologis, dan aksiologis) berbagai literasi media dan kompetensi untuk memahami efek di masa depan.
2	Membangun penguatan budaya literasi media dan Informasi dalam dunia pendidikan	Nur Ainayah 2017	Banjir informasi di era media internet seperti dua mata pisau dimana satu sisi memberi manfaat tapi disisi lain bisa mengancam dan melukai penggunaanya. Perkembangan teknologi yang begitu pesat memungkinkan pengguna media untuk melakukan produksi dan reproduksi pesan sesuai keinginnya membawa



			pada arus informasi yang sulit untuk diketahui kebenarannya
3	Analisis perilaku cyberbullying ditinjau dari big five personality dan kemampuan literasi sosial media	Noviyanti Kartika Dewi dkk 2018	Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku <i>cyberbullying</i> berada pada kategori rendah. Big five personality mahasiswa UNIPMA berada pada kategori Openness dan Extraversion sedangkan kemampuan literasi media mahasiswa UNIPMA berada pada kategori tinggi. Adapun korelasi antara <i>cyberbullying</i> dan big five peronality adalah negatif artinya semakin tinggi big five personality maka perilaku <i>cyberbullying</i> rendah. <i>Begitupula</i> dengan korelasi perilaku cyberbullying dengan literasi media juga berkorelasi negatif yang artinya semakin tinggi literasi media maka semakin rendah perilaku <i>cyberbullying</i>
4	Kemampuan <i>New Media Literacy</i> Remaja dalam Mengenali <i>Cyber Sexual Harassment</i> di Surabaya	Shofiatus Saadah 2020	Hasil tertinggi yaitu pada variabel functional consuming pada kategori sangat tinggi dengan skor rata-rata 3,43. Serta variabel functional prosuming dengan skor terendah 2,83 yang masuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan data temuan peneliti, kemampuan New Media Literacy remaja masuk dalam kategori baik
5	Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu	Juliana Kurniawati dan Siti Baroroh 2020	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: 1). Pemahaman mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu mengenai media digital berada pada kategori sedang, 2). Tingkat <i>individual competence</i> mahasiswa

			Universitas Muhammadiyah Bengkulu dalam meliterasi media digital berada dalam <i>level basic</i> , 3). Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat <i>individual competence</i> terkait literasi media digital terutama adalah faktor lingkungan keluarga
6	Model Literasi Media Sosial Bagi Mahasiswa	Muhammad Sulthan dan S. Bekti Istiyanto  2020	Hasil penelitian menemukan model literasi media sosial bagi mahasiswa Unsoed berdasarkan model media literasi yang dikemukakan oleh Potter. Mahasiswa menggunakan media sosial sesuai kebutuhan dan kekhasan media sosial yang ada, baik dari bertukar informasi dan menjaga pertemanan hingga alasan proses pembelajaran, ekonomi, hiburan, dan aktualisasi diri; mahasiswa mengetahui adanya dampak negatif dan penyimpangan yang terjadi akibat penggunaan media sosial yang tidak sesuai. Namun demikian mereka tetap menggunakan Media sosial.
7	Pengaruh Kompetensi Individu ( <i>Individual Competence</i> ) Terhadap Literasi Media Internet Di Kalangan Siswa Sma It Wahdah	Zelfia  2020	Hasil penelitian menunjukkan bahwa factor Communicative Abilities mempunyai pengaruh signifikan pada tingkat menengah terhadap kemampuan literasi media ( internet ) di kalangan siswa demikian dengan factor technical skills yang menunjukkan adanya adapun

	Islamiyah		variable Critical understanding menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terkait kemampuan menganalisa informasi berada pada tingkat menengah
8	Cyber media news coverage on diversity issues in Indonesia	Eko Harry Susanto, Riris Loisa & Ahmad Junaidi  2020	<i>The research results are that major news sources in the news coverage differ significantly; the news coverage does not totally support the diversity; there remains unneutrality in the news coverage; the news coverage themes are various; and the elements are not ideal and appropriate to the cyber media ethics.</i>

## 2.2 Konsep Komunikasi

Manusia tertarik mempelajari bagaimana manusia berinteraksi satu sama lainnya, atau dengan kata lain, bagaimana manusia berkomunikasi. Hasil pengamatan terhadap komunikasi antarmanusia menghasilkan berbagai teori komunikasi yang pada intinya adalah upaya para ahli menjelaskan bagaimana manusia berkomunikasi dan apa yang terjadi selama berkomunikasi itu berlangsung. Komunikasi merupakan salah satu aspek terpenting namun juga kompleks dalam kehidupan manusia Morissan, (2018).

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Salah satu unsur terpenting dalam hidup manusia adalah komunikasi. Komunikasi adalah saluran atau media. Seorang komunikator dalam proses komunikasi pastilah menggunakan unsur media sebagai alat penyampai pesan kepada komunikan tujuannya untuk mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi.

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan melalui media atau saluran. Komunikasi yang merupakan faktor sangat fundamental dalam kehidupan manusia, sebab manusia perlu mempertahankan hidup dan kebutuhan menyesuaikan dengan lingkungan.

Cara ini manusia dapat berkomunikasi satu sama lain, dimana manusia memiliki bermacam cara untuk terhubung; karena ketersediaan alat-alat teknologi komunikasi berkembang yang memungkinkan mereka untuk mempunyai alternatif menurut kebutuhan maupun keinginan yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada, bukanlah melalui proses satu atau dua tahun atau bahkan sepuluh tahun saja, tetapi cara manusia mengatasi kebutuhan dalam berkomunikasi tersebut telah melalui masa evolusi yang begitu panjang. Manusia sebagai makhluk Tuhan mampu belajar menyesuaikan dirinya dengan alam sekitarnya serta menciptakan alat (teknologi) yang diperlukan dalam mengatasi lingkungannya (Bungin, 2009).

Sehingga manusia ingin berkomunikasi dengan manusia lainnya. Teori dasar biologi menyebut adanya dua kebutuhan, yakni kebutuhan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya dan kebutuhan untuk menyesuaikan diri di lingkungannya. Harold D. Lasswell salah seorang peletak dasar ilmu komunikasi lewat ilmu politik menyebut tiga fungsi dasar yang menjadi penyebab, mengapa manusia perlu berkomunikasi.

Pertama, adalah Hasrat manusia untuk mengontrol lingkungannya. Melalui komunikasi manusia dapat mengetahui peluang-peluang untuk dimanfaatkan, dipelihara, dan menghindar pada hal-hal yang mengancam alam sekitarnya. Melalui komunikasi manusia dapat mengetahui suatu kejadian atau peristiwa. Bahkan melalui komunikasi

manusia dapat mengembangkan pengetahuannya, maupun melalui informasi yang mereka terima dilingkungan sekitarnya.

Kedua, adalah upaya manusia untuk dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Proses kelanjutan suatu masyarakat sesungguhnya tergantung bagaimana masyarakat itu bisa beradaptasi dengan lingkungannya. Penyesuaian disini bukan hanya terletak pada kemampuan manusia memberi tanggapan terhadap gejala alam seperti banjir, gempa bumi, dan musim yang mempengaruhi perilaku manusia tetapi, juga lingkungan masyarakat tempat manusia hidup dalam tantangan. Dalam lingkungan seperti ini diperlukan penyesuaian, agar manusia dapat hidup dalam suasana yang harmonis.

Ketiga, adalah upaya untuk melakukan transformasi warisan sosialisasi. Suatu masyarakat yang ingin mempertahankan keberadaannya, maka anggota masyarakatnya dituntut untuk melakukan pertukaran nilai, perilaku, dan peranan. Misalnya bagaimana orang tua mengajarkan tata krama bermasyarakat yang baik kepada anak-anaknya. Sekolah difungsikan untuk dapat mendidik warga negara. Bagaimana media massa menyalurkan hati nurani khalayaknya, dan bagaimana pemerintah dengan kebijaksanaan yang dibuatnya untuk mengayomi kepentingan anggota masyarakat yang dilayaninya. Ketiga fungsi ini menjadi patokan dasar bagi setiap individu dalam berhubungan dengan sesama anggota masyarakat. komunikasi jelas tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan umat manusia, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat.

Para ahli komunikasi memahami hal tersebut, dan telah menggambarkan dalam berbagai argumennya tentang komunikasi. Nordenstreng & dkk, 2009, ada sejumlah titik yang menjadi penentu utama dalam sejarah komunikasi pada manusia, yaitu: Ditemukannya bahasa sebagai salah satu alat interaksi terancang manusia,

berkembangnya seni tulisan dan berkembangnya kemampuan bicara manusia menggunakan bahasa, berkembangnya kemampuan reproduksi kata-kata tertulis (*written words*) dengan menggunakan alat pencetak, sehingga terwujudnya komunikasi massa yang sebenarnya, dan juga lahirnya komunikasi elektronik, mulai dari telegraf, telepon, radio, televisi hingga satelit.

Rogers, dkk, 2009 mengemukakan bahwa dalam hubungan komunikasi dikalangan masyarakat dikenal empat era komunikasi, yaitu : era tulis, era media cetak, era media telekomunikasi, dan era media interaktif. Era yang disebut terakhir dikenal media computer, videotext dan teletext, teleconferencing, TV kabel, dan sebagainya. Sementara McLuhan, dkk, 2008 menggambarkan periodisasi perkembangan komunikasi manusia dalam empat sejarah, yaitu: era kesukuan, era tulisan, era cetak, dan era elektronik. Kemudian muncul istilah *global village*, dimana kehadiran teknologi elektronik telah menghilangkan sekat atau dinding pemisah di antara manusia.

Perkembangan teknologi saat ini mendorong masyarakat memasuki pasca industri. Kondisi ini merupakan kelanjutan dari masa pra-industri dan masyarakat modern. Perbedaan utama dari masyarakat pasca-industri ini adalah penekanannya pada ekonomi di sektor jasa dan teknologi. Gejala ini sudah mulai terlihat di Amerika Serikat sejak tahun 1990, dimana telekomunikasi dan computer menduduki posisi yang paling strategis. Diperkirakan pada tahun 2013 merupakan masa revolusi teknologi ketiga, yaitu gabungan antara computer dan telekomunikasi. Hal ini terbukti dengan banyak bermunculannya perangkat-perangkat kerja maupun sehari-hari yang dilengkapi dengan perangkat *high technology*.

Arus perkembangan teknologi yang semakin menyebar luas dan masuk dalam lapisan kehidupan masyarakat bergerak secara serentak. Adapun faktor yang mendorong kemajuan teknologi saat ini yaitu, Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi didorong oleh pergeseran ekonomi yang didominasi jasa serta adanya evolusi kearena perdagangan global yang dengan cepat melanda seluruh dunia yang menyebabkan manifestasi ultima dari obsesi kita dengan teknologi tinggi adalah fantasi kita yang menyenangkan bahwa masalah kita sekarang ini dapat dipecahkan dengan cara menciptakan habitat tiruan di angkasa luar Fritjof Capra, (2002).

### Gambar 1. Era Perkembangan Komputerisasi

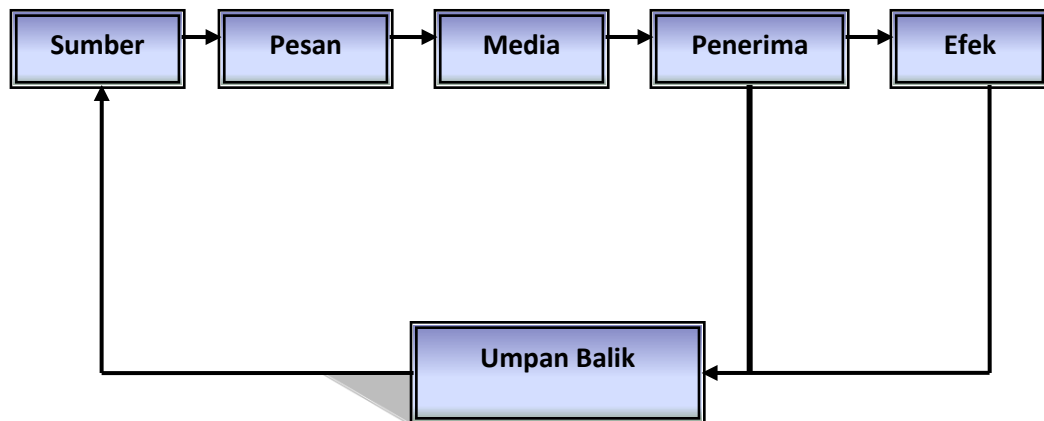
Tabel 1 Era Perkembangan Komputerisasi

No.	Periode Era	Tahun	Arah Pemanfaatan
I	Era Komputerisasi	1960-an	Pemakaian computer untuk meningkatkan efisiensi
II	Era Teknologi Informasi	1970-an	Kegunaan computer bukan hanya untuk meningkatkan efisiensi, tapi juga untuk mendukung terjadinya proses kerja yang lebih efektif
III	Era Sistem Informasi	1980-an	Computer sebagai media informasi
IV	Era Globalisasi Informasi	1980/ 1990-an	Manajemen perubahan ( <i>change management</i> )

Cangara, (2019) menjelaskan bahwa komunikasi dan masyarakat adalah dua kata kembar yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Sebab tanpa komunikasi tidak mungkin masyarakat terbentuk, mengembangkan komunikasi. sebaliknya tanpa masyarakat, maka manusia tidak mungkin dapat mengembangkan komunikasi. Selain komunikasi dapat juga diartikan sebagai proses menghubungi atau mengadakan perhubungan dengan menggunakan bahasa, gerak-gerik, badan, sistem isyarat, kode dan lain-lain.

Proses komunikasi merupakan salah satu bagian integral dari proses perkembangan kepribadian manusia secara individual. Proses komunikasi adalah juga

bagian yang utuh dan menyatu dengan proses perkembangan masyarakatnya. Proses komunikasi berkembang dalam tahapan-tahapan sebagaimana terjadi dalam laju perkembangan masyarakatnya. Dalam proses komunikasi terdapat lima unsur dimana kaitan antara satu unsur dengan unsur lainnya dapat dilihat seperti pada gambar berikut :



Gambar 2. Unsur-unsur dalam Proses Komunikasi

Dari gambar diatas dijelaskan bahwa :

1. Sumber, adalah yang mengeluarkan lambang atau sumber sering juga disebut pengirim.
2. Pesan, adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima atau lambang-lambang yang dioperkan.
3. Media, adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima.
4. Penerima, adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber.
5. Efek, adalah pengaruh atau perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah



menerima pesan.

6. Umpan balik, adalah pengaruh yang berasal dari penerima.

Peristiwa komunikasi dipandang sebagai suatu kejadian dari dua proses yang dapat dibedakan, yaitu : proses komunikasi yang dimulai dari pengirim dan proses informasi yang dimulai dari penerima. Dengan proses informasi dimaksudkan adalah setiap situasi dimana orang atau penerima mendapat informasi. Dari ciri pokok proses komunikasi adalah adanya maksud untuk memberitahukan suatu proses informasi yang menciptakan pesan untuk dapat mengirim pemberitahuan dimaksud yang dari pihak penerima dipandang sebagai salah satu sumber informasi (pesan) dan adanya sesuatu yang datang pada pengetahuan.

### **2.1.1 Sumber Informasi**

Berbagai konsep dasar yang berkaitan dengan informasi untuk dikaji dalam pembahasan ini yaitu: Pengertian informasi, Kriteria informasi, Kebutuhan informasi, dan Sumber informasi. Memahami konsep dasar tersebut berikut ini yang diuraikan dalam kajian masing-masing konsep dasar di atas yaitu :

#### **a) Pengertian Informasi**

Istilah informasi berasal dari kata benda latin purba *information* yang dalam kamus komunikasi (Effendy, 1989) berarti keterangan, penerangan:

1. suatu pesan yang disampaikan kepada seseorang atau sejumlah orang yang baginya merupakan hal yang baru diketahuinya.
2. Data yang telah diolah untuk disampaikan kepada yang memerlukan atau untuk mengambil keputusan mengenai suatu hal.

3. Kegiatan menyebarluaskan pesan disertai penjelasan, baik secara langsung maupun melalui media komunikasi, kepada khalayak yang baginya merupakan hal atau peristiwa yang baru.

Davis dalam Littlejohn (1995) menjelaskan bahwa informasi merupakan sebuah pesan yang telah diproses sehingga menjadi suatu bentuk yang mempunyai arti bagi penerimanya atau bermanfaat terhadap perbuatan keputusan baik sekarang ini maupun yang akan datang. Sedangkan penjelasan Riley (McQuail,1989) yang merumuskan bahwa informasi merupakan hasil dari pembentukan, pengorganisasian, atau pengubahan data sehingga dengan cara demikian dapat meningkatkan pengetahuan bagi penerimanya. Kelanjutan penjelasan definisi informasi menurut Fisher (1986) mengelompokkan berbagai pandangan mengenai konsep informasi ke dalam tiga buah variasi yaitu:

1. penggunaan istilah informasi untuk menunjukkan fakta atau data yang dapat diperoleh selama tindakan komunikasi berlangsung,
2. Penggunaan istilah informasi untuk menunjukkan makna data, jadi informasi adalah arti, maksud atau makna yang dikandung data,
3. Istilah informasi menurut teori informasi yang menganggap informasi adalah sejumlah ketidak pastian yang dapat diukur dengan cara mereduksikan sejumlah alternatif pilihan yang tersedia.

Bertolak dari batasan-batasan tersebut di atas, informasi itu pada dasarnya diproduksi oleh adanya data. Data merupakan bahan dasar atau bahan mentah untuk diproses sehingga hasilnya berubah menjadi informasi, dan pada gilirannya informasi tersebut disebarluaskan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Davis dalam

LittleJohn (1999) menyatakan bahwa hubungan antara data dengan informasi adalah seperti bahan baku atau bahan mentah sampai pada barang jadi, dengan kata lain pengelolaan sistem informasi yaitu mengolah data menjadi informasi. Gellinas (Dull 2012) informasi merupakan data yang disajikan dalam suatu bentuk yang berguna terhadap aktifitas pengambilan keputusan.

Pada dasarnya informasi terdiri atas dua hal, yaitu sesuatu yang datang pada pengetahuan dan sesuatu yang diketahui, Pemahaman tentang kriteria disamakan dengan persyaratan informasi. Untuk mendapatkan informasi yang memiliki nilai ataupun berkualitas tinggi, tentu saja dapat diperlukan kriteria ataupun syarat - syarat informasi yang lebih akuntabel pada manusia. Hal ini dimaksudkan bahwa apabila informasi benar-benar berkualitas tinggi maka tingkat keefektifan pembuatan keputusan akan terwujud sesuai yang diharapkan. Sejalan dengan penjelasan ahli dalam kriteria atau syarat-syarat informasi yang baik yaitu, ketersediaan informasi yang akuntabel, informasi dapat mudah dipahami, informasi yang relevan, informasi yang bermanfaat, informasi waktu yang tepat, informasi akurat, konsisten, kejelasan, fleksibel, dan orisinil, artinya informasi harus asli dan tidak mengada-ada Rivers, (2003:302).

## **2.3 Konsep Literasi**

### **2.3.1 Literasi**

Sejarah literasi dan masuknya literasi di Indonesia, maka kita sama-sama menguraikan penjelasan definisi literasi yang dalam bahasa inggrisnya "*literacy*" berasal dari bahasa Latin yaitu "*litera*" (huruf) sering diartikan sebagai keaksaraan. Jika dilihat dari makna hurufiah literasi berarti kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis. Seringkali orang yang bisa membaca dan menulis disebut literat, sedangkan orang yang

tidak bisa membaca dan menulis disebut iliterat atau buta aksara. Kern (2000) menguraikan literasi sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Selain itu literasi juga memiliki kesamaan arti dengan belajar dan memahami sumber bacaan karena pada dasarnya budaya literasi Indonesia masih sangat rendah di bandingkan dengan literasi negara lain.

Hal ini yang sangat diperlukan adanya pengembangan keterampilan serta kompetensi yang memungkinkan pengguna (*audience*) mampu untuk memahami dampak atau pengaruh dari media. Para pakar menyebut pengembangan ini dengan istilah media *literacy* Potter & Dkk, 2010 yang di Indonesia dikenal dengan istilah literasi media, atau melek media Tamburaka, (2013)

Kemendikbud, (2016) menguraikan secara konseptual tentang literasi dalam kemampuan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara. GLS merupakan merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bersifat partisipatif dengan melibatkan warga sekolah (siswa, guru, kepala sekolah, tenaga kependidikan, pengawas sekolah, komite sekolah, orang tua atau wali murid siswa), akademisi, penerbit, media masa, masyarakat dan pemangku kepentingan di bawah koordinasi Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pemerintah juga membuat undang-undang berdasarkan Peraturan No. 23 tahun 2015, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mewajibkan setiap siswanya untuk membaca buku sebelum memulai jam pelajaran. Literasi sangat penting karena sebagian besar proses pendidikan bergantung pada kemampuan dan kesa`daran literasi. Literasi

menjadi sarana peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatnya dibangku sekolah. Literasi juga terkait dengan kehidupan peserta didik, baik di rumah maupun di lingkungan sekitarnya. Membaca, menulis serta menghitung merupakan salah satu kegiatan atau aktifitas yang sangat penting dalam hidup guna mengembangkan keterampilan dan dapat digunakan mereka secara efektif untuk memenuhi kebutuhan dasar.

Membangun budaya literasi pada seluruh ranah pendidikan (keluarga, sekolah, dan masyarakat), sejak tahun 2016 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggiatkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai bagian dari implementasi dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti.

Gerakan Literasi Nasional didominasi oleh jajaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, tetapi digiatkan oleh banyak pemangku kepentingan, seperti pegiat literasi, akademisi, organisasi profesi, dunia usaha, dan kementerian/lembaga yang sangat berperang penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Pelibatan ekosistem pendidikan sejak penyusunan konsep, kebijakan, penyediaan materi pendukung, sampai pada kampanye literasi sangat penting agar kebijakan yang dikeluarkan Kementerian sesuai dengan harapan dan kebutuhan masyarakat.

Gerakan Literasi Nasional diharapkan menjadi denyut nadi kehidupan keluarga, siswa, dan masyarakat mulai dari perkotaan sampai ke wilayah terjauh. Budaya literasi sebagai prasyarat kecakapan hidup abad ke-21 melalui pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah, sampai masyarakat. Penguasaan enam literasi dasar yang

ditetapkan oleh *World Economic Forum* pada tahun 2015 menjadi sangat penting tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi orang tua dan seluruh warga masyarakat.

Enam literasi dasar tersebut mencakup literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan. Pintu masuk untuk mengembangkan budaya literasi bangsa adalah melalui penyediaan bahan bacaan dan peningkatan minat baca anak. Sebagai bagian penting dari penumbuhan budi pekerti, minat baca anak perlu dipupuk sejak usia dini mulai dari lingkungan keluarga. Minat baca yang tinggi, didukung dengan ketersediaan bahan bacaan yang bermutu dan terjangkau, akan mendorong pembiasaan membaca dan menulis, baik di sekolah maupun di masyarakat.

Dr. Roger Farr, (1984) menyebut bahwa "*reading is the heart of education*". Membangun budaya sadar literasi Dr. Ngainun Naim, (2015) dalam buku *Geliat Literasi*, dalam kata pengantarnya menulis, bahwa untuk menciptakan kemajuan peradaban suatu daerah salah satunya dengan menumbuh kembangkan tradisi literasi. Konteks ini generasi muda yang juga generasi pembelajar seharusnya dapat mengambil peran aktif menjadi motor penggerak untuk melajunya budaya sadar literasi di lingkungannya masing-masing agar lebih massif. Tentang literasi, khususnya menulis, Hernowo, (2005) dalam bukunya "*Mengikat Makna*" menyebut bahwa menulis dapat membuat pikiran seseorang lebih tertata, membuat seseorang bisa merumuskan keadaan diri, mengikat dan mengonstruksi gagasan, mengefektifkan atau membuat seseorang memiliki sugesti positif, membuat seseorang semakin pandai memahami sesuatu (menajamkan pemahaman), meningkatkan daya ingat, lebih mengenali diri sendiri, dan juga dapat

memfasihkan komunikasi, memperbanyak kosa kata, membantu bekerjanya imajinasi, dan menyebarkan pengetahuan.

Selain membaca, kemampuan menulis dalam literasi juga sangat penting. Menulis dapat mengasah kepribadian atau budi pekerti seseorang. Inilah komponen yang sedang dibutuhkan bangsa ini sebagai bangsa yang multikulturalisme. Dimana karakter toleransi dan empati terhadap segala perbedaan mendapat tempat yang indah untuk dituliskan dan dikenang masyarakatnya. Budaya literasi harus benar-benar tumbuh dan berkembang. Komponen literasi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Literasi Dini *Early Literacy* Clay, (2001), yaitu kemampuan untuk menyimak, memahami bahasa lisan, dan berkomunikasi melalui gambar dan lisan yang dibentuk oleh pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan sosialnya di rumah. Pengalaman peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa ibu menjadi fondasi perkembangan literasi dasar.
2. Literasi Dasar (*Basic Literacy*), yaitu kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (*drawing*) berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.
3. Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), antara lain, memberikan pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan nonfiksi, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, memahami Dewey Decimal System sebagai klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan perpustakaan, memahami penggunaan katalog dan pengindeksan, hingga memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika

sedang menyelesaikan sebuah tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah.

4. Literasi Media, yaitu kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya.
5. Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), yaitu kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi.
6. Literasi Visual (*Visual Literacy*), adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat. Tafsir terhadap materi visual yang tidak terbandung, baik dalam bentuk cetak, auditori, maupun digital (perpaduan ketiganya disebut teks multimodal), perlu dikelola dengan baik. Bagaimanapun di dalamnya banyak manipulasi dan hiburan yang benar-benar perlu disaring berdasarkan etika dan kepatutan.

American Library Association (ALA), menyebutkan bahwa orang yang memiliki kemampuan literasi adalah mereka yang tidak hanya menyadari dan mengenali kapan informasi dibutuhkan, namun juga memiliki kemampuan mengakses informasi yang dibutuhkan serta mampu mengevaluasi dan menggunakannya secara efektif informasi yang dibutuhkan untuk mengambil keputusan atau memecahkan masalah yang sedang dihadapi Adiarisifeno (2015). Dengan cara diwujudkan kegiatan pembelajaran di sekolah mampu mendukung terbentuknya siswa yang memiliki wawasan yang luas dan



mempunyai cara pandang yang internasional. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan mengembangkan budaya literasi di sekolah Wulandari, (2017).

Menurut Alwasilah, (2012) ada tujuh prinsip dasar literasi yang berkembang dewasa ini, adapun ketujuh prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Literasi adalah kecakapan hidup (*life skills*) yang memungkinkan manusia berfungsi maksimal sebagai anggota masyarakat
2. Literasi mencakup kemampuan reseptif dan produktif dalam upaya berwacana secara tertulis maupun secara lisan
3. Literasi adalah kemampuan memecahkan masalah
4. Literasi adalah refleksi penguasaan dan apresiasi budaya
5. Literasi adalah kegiatan refleksi (diri)
6. Literasi adalah hasil kolaborasi
7. Literasi adalah kegiatan melakukan interpretasi.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dinyatakan bahwa literasi yaitu: (1) kemampuan baca tulis atau kemelek wacanaan; (2) kemampuan mengintegrasikan antara menyimak, berbicara, membaca, menulis dan berpikir; (3) kemampuan siap untuk digunakan dalam menguasai gagasan baru atau cara mempelajarinya; (4) piranti kemampuan sebagai penunjang keberhasilannya dalam lingkungan akademik atau sosial; (5) kemampuan performansi membaca dan menulis yang selalu diperlukan; (6) kompetensi seorang akademisi dalam memahami wacana secara profesional.

Literasi dapat diperoleh melalui proses pembelajaran melalui dua kemampuan literasi yang dapat diperoleh siswa secara bertahap yaitu membaca dan menulis. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran literasi adalah membantu peserta didik dalam

memahami dan menemukan strategi yang efektif untuk kemampuan membaca dan menulis, termasuk di dalamnya kemampuan menginterpretasi makna dari teks yang kompleks dalam struktur tata bahasa dan sintaksis.

Bahkan, terdapat suatu perkumpulan yang terdiri dari para siswa yang menjadi pendorong literasi sekolah untuk dapat meningkatkan kesadaran siswa pentingnya literasi. Siswa yang memiliki visi dan misi yang sama dalam rangka ikut serta berperan membantu dan mendorong berjalannya program literasi di sekolah. Pasukan literasi sendiri tidak hanya menyukseskan program pemerintah berupa GLS, namun juga mereka memiliki program kerja yang dilakukan untuk membantu para guru untuk meningkatkan literasi terutama minat baca siswa.

Dalam kajian UNESCO bahwa literasi menurut kaca mata masing-masing orang dipengaruhi oleh penelitian akademik, institusi, konteks nasional, nilai-nilai kultur, dan pengalaman. Kemampuan literasi yang dalam penjelasan UNESCO dapat meningkatkan kualitas hidup individu, keluarga, dan masyarakat karena sifatnya yang *“multiple effect”* yang berarti memiliki efek secara luas terhadap kehidupan seperti memberantas kemiskinan, mengurangi angka kematian, menjamin pembangunan berkelanjutan, terwujudnya perdamaian, dan yang paling penting ialah memberantas buta huruf untuk dapat memberikan efek yang positif pada anak cucu kita kedepannya.

Literasi yang merupakan suatu inti atau jantungnya kemampuan siswa untuk belajar dan berhasil dalam sekolah dan sesudahnya. Tanpa kemampuan literasi yang memadai, siswa tidak akan dapat menghadapi tantangan - tantangan abad ke-21 dimana era modernisasi teknologi informasi. Sehingga literasi disini diartikan sebagai modal utama bagi generasi muda dalam menghadapi berbagai tantangan di abad ke-21 ini.

Bahkan Rod Welfrod mengeluarkan buku tentang *Literacy of the Key to Learning Framework for Action* yang digunakan sebagai pedoman pendidikan pada tahun 2006-2008 dan didalamnya memuat rincian langkah-langkah praktis yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan untuk mampu menghadapi tantangan di abad ke-21 ini.

1. Selain itu perlu diketahui pula tentang tujuan literasi, diantaranya sebagai berikut:

Membentuk siswa menjadi pembaca, penulis, dan komunikator yang strategis.

2. Meningkatkan kemampuan berpikir dan mengembangkan kebiasaan berpikir siswa.

3. Meningkatkan dan memperdalam motivasi belajar siswa.

4. Mengembangkan kemandirian siswa sebagai yang kreatif, inovatif, produktif, dan berkarakter.

Dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik ini, dalam artikel ini penulis bertujuan merekomendasikan suatu teknik yang bersifat preventif (pencegahan) yang mendukung Gerakan Literasi Nasional (GKN) yang saat ini sedang digalakkan di hampir semua sekolah di Indonesia dengan pendekatan teknik "Bibliolearning". Teknik tersebut bertujuan untuk membuka wawasan peserta didik mengetahui beragam permasalahan sosial dengan diberikan stimulan berupa buku bacaan yang menyangkut tema atau masalah karakter, kepribadian, persahabatan, komunikasi dalam kelompok, dan sebagainya.

Pendidikan kritis lahir seiring dengan perkembangan pemikiran dan praktik kehidupan manusia, khususnya setelah Perang Dunia II. Ada dua kekuatan pemikiran yang melatarbelakangi lahirnya pendidikan kritis, yaitu pemikiran dalam bidang filsafat dan pemikiran dalam bidang pendidikan itu sendiri. Dalam bidang filsafat, ide-ide

pendidikan kritis bersumber dari gagasan Karl Marx di masa mudanya yang sering disebut “Hegelian Muda”, mengenai isu praxis-emansipatoris, yang di antaranya tercermin dalam pemikiran filsafat Teori Kritis Mazhab Frankfurt dan Jurgen Habermas. Sementara dalam bidang pendidikan, terdapat sejumlah tokoh yang mengiringi kelahiran pendidikan kritis, sebut saja misalnya Ivan Illich dengan *Deschooling Society*-nya, Everett Reimer dengan *School is Dead*-nya dan Paulo Freire dengan *Pedagogy of the Oppressed*-nya.

Bahkan, tokoh yang disebut terakhir ini merupakan pelopor dan pengukuh pendidikan kritis. Dalam ranah pendidikan kritis kemunculannya banyak berhutang budi pada Freire yang dipandang sebagai pelopor dan pengukuh pendidikan kritis. Pendidikan kritis dimaknai para pendukungnya sebagai sebuah bentuk pemikiran pendidikan yang tidak memisahkan antara teori dan praksis yang tujuan utamanya adalah memberdayakan kaum tertindas agar memiliki kesadaran untuk bertindak melalui praksis emansipatoris.

Pendidikan dalam pendidikan kritis mengandung visi politik, yang melalui analisis ideologi dan hegemoni dapat ditelusuri unsur-unsur kepentingan di dalam setiap sistem pendidikan. Literasi sebagai suatu model pembaharuan kemampuan seseorang dalam menggunakan informasi tertulis maupun dari media cetak sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan sehingga mendatangkan manfaat bagi semua pihak. Alwasilah (2005) mengungkapkan bahwasanya literasi merupakan rangkaian dalam budaya baca - tulis, kebalikan dari orasi yakni budaya mendengar dan berbicara. Sejalan dengan pengertian tersebut, (Grabe Dkk, 2006) literacy yaitu kemampuan untuk membaca dan menulis.

Untuk melengkapi konsep mengenai literasi, (Gipayana, dkk, 2004) memberikan penjelasan bahwa selain kemampuan membaca dan menulis, literasi juga meliputi kemampuan berbicara, menyimak, dan berpikir sebagai elemen di dalamnya, maka dari itu dalam pembelajaran literasi ini dikatakan berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis sebagai perangkat penunjang pembelajaran literasi yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan permasalahan yang dialami peserta didik.

Berkenaan dengan ini Kern (2000) mendefinisikan istilah literasi secara komprehensif sebagai berikut:

Literasi adalah penggunaan praktik-praktik yang diciptakan secara sosial dan historis serta budaya untuk menciptakan dan menafsirkan makna melalui teks. Ini memerlukan setidaknya kesadaran diam - diam tentang hubungan antara konvensi tekstual dan konteks penggunaannya dan, idealnya, kemampuan untuk merefleksikan secara kritis pada hubungan tersebut. Karena bersifat peka - tujuan, literasi itu dinamis - tidak statis - dan variabel lintas dan di dalam komunitas dan budaya wacana. Ini mengacu pada berbagai kemampuan kognitif, pada pengetahuan bahasa tertulis dan lisan, pada pengetahuan genre, dan pada pengetahuan budaya.

Literasi yang sangat memerlukan kepekaan terhadap sebuah teks yang diwujudkan secara tidak langsung karena tidak terucap tentang hubungan - hubungan antara konvensi - konvensi tekstual dan konteks penggunaannya serta idealnya kemampuan untuk berefleksi secara kritis tentang hubungan-hubungan itu. Kepekaan yang dimaksud merupakan tujuan dalam literasi yang bersifat dinamis tidak statis dan bervariasi antara dan di dalam komunitas dalam budaya wacana. Literasi sangat memerlukan serangkaian kemampuan kognitif, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang *genre*, dan pengetahuan kebudayaan. Secara universal masyarakat bisa bahwa pentingnya literasi dalam era teknologi untuk bisa membaca hal

dalam kemampuan berpikir kritis, karena mendayagunakan kemampuan kognisi secara menyeluruh.

Sementara itu, Suherli mengutip pendapat James Gee yang mengartikan literasi dari sudut pandang ideologis kewacanaan yang menyatakan bahwa literasi adalah “mastery of, or fluent control over, a secondary discourse” Gee menjelaskan bahwa literasi merupakan suatu keterampilan yang dimiliki seseorang dari kegiatan berpikir, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan literasi ini sangat kompleks dan membutuhkan proses pembelajaran yang komprehensif pula dalam membina peserta didik agar memiliki kemampuan literasi yang mumpuni. Dalam kerangka konsep pembelajaran literasi tersebut dijelaskan beberapa hal mengenai ;

- 1) Pendekatan ketrampilan pada pembelajaran literasi berfokus pada proses pengajaran encoding dan decoding, misalnya: membaca dan menulis
- 2) Analisis wacana kritis; literasi berkaitan dengan analisis wacana, yaitu kajian mengenai bahasa lisan dan tulisan dalam situasi sosial,
- 3) Multiliterasi: pendidikan literasi mencakup penggunaan teknologi komunikasi dengan media lainnya di mana makna dibentuk dan disampaikan,
- 4) Pendekatan instruktivis yang berfokus pada pengetahuan eksternal yang perlu diperoleh siswa, oleh karena itu diperlukan arahan atau instruksi agar siswa memperoleh pengetahuan itu,
- 5) Pendekatan Growth dan Heritage: dalam pembelajaran literasi (pembelajaran membaca dan menulis) merupakan bagian dari perkembangan pribadi siswa di dalam warisan budaya,

- 6) Pendekatan konstruktivis berfokus pada pengetahuan apa yang dibawa oleh siswa di dalam proses pembelajaran dan bagaimana pengetahuan tersebut digunakan untuk mengkonstruksi/membangun pengetahuan yang baru,
- 7) Teori genre: kerangka untuk memahami berbagai jenis teks dan makna yang menjadi ciri fitur teks - teks tersebut,
- 8) Literasi kritis; kajian ini berpusat pada apa, mengapa, bagaimana, dan kapan kita membaca,
- 9) Pendekatan kritis-budaya: pada pembelajaran literasi, membaca dan menulis merupakan bagian dari pengalaman kehidupan sosial siswa yang mendorong siswa agar menjadi seseorang yang mampu menganalisis suatu teks.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa literasi melibatkan inprestasi, kolaborasi, konvensi, kultural, refleksi diri, dan sistem-sistem bahasa (pengguna bahasa). Kemampuan-kemampuan itu perlu dimiliki tiap individu sebagai syarat untuk berpartisipasi dalam masyarakat, dan itu bagian dari hak dasar manusia menyangkut pembelajaran sepanjang hayat. Kegiatan literasi selama ini identik dengan aktivitas membaca dan menulis. Literasi juga mencakup cara seseorang berkomunikasi dalam masyarakat.

Seperti halnya yang dikatakan oleh Irkham dalam Gong, (2012) bahwa literasi adalah keberaksaraan. Jadi literasi memiliki arti dan implikasi dari keterampilan membaca dan menulis dasar ke pemerolehan dan manipulasi pengetahuan melalui teks tertulis, dari analisis metalinguistik unit gramatikal ke struktur teks lisan dan tertulis, dari dampak sejarah manusia ke konsekuensi filosofis dan sosial pendidikan barat Goody, dkk, 1963. Bahkan perubahan evolusi manusia adalah dampak dari pemikiran literasi Donald,

(1991). Hal yang urgen menekankan keterlibatan semua pihak yang terkait di dalam dunia pendidikan, mulai dari tingkat pusat, provinsi, kabupaten/kota, hingga satuan pendidikan yaitu sekolah Nurdiyanti, (2010).

Kini literasi bukan hanya berhubungan dengan kemampuan membaca dan menulis teks saja, karena kini teks sudah diperluas maknanya sehingga mencakup juga teks dalam bentuk visual, audio visual dan dimensi-dimensi komputerisasi, sehingga di dalam teks tersebut secara bersama-sama muncul unsur-unsur kognitif, afektif, dan intuitif. Dalam era teknologi seperti sekarang ini, konteks tradisi intelektual suatu masyarakat bisa dikatakan berbudaya literasi ketika masyarakat tersebut sudah memanfaatkan informasi yang mereka dapat untuk melakukan komunikasi sosial dan ilmu pengetahuan. Literasi penguasaan sistem-sistem tulisan konvensional - konvensional yang menyertainya Iriantara, (2009). Kegiatan literasi ini yang merupakan aktivitas membaca dan menulis yang terkait dengan pengetahuan membaca dan menulis terkait dengan pengetahuan, bahasa dan budaya Rahayu, (2016). Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa literasi memerlukan kemampuan yang kompleks.

Melihat dalam penjelasan ini perlu dipahami secara bersama - sama bahwa literasi merupakan suatu tahap perilaku sosial yaitu kemampuan individu untuk membaca, menginterpretasikan, dan menganalisa informasi dan pengetahuan yang mereka dapat untuk melahirkan kesejahteraan hidup (peradaban unggul). Karena media social kini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia.

Literasi tidaklah seragam karena literasi memiliki tingkatan-tingkatan yang menanjak. Terdapat empat tingkatan literasi yang perlu dipahami secara bersama - sama, yaitu: *performative*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. Orang yang tingkat



literasinya berada pada tingkat *performative*, ia mampu membaca dan menulis, serta berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan (bahasa). Pada tingkat *functional* orang diharapkan dapat menggunakan bahasa untuk memenuhi kehidupan sehari - hari seperti membaca buku manual. Pada tingkat *informational* orang diharapkan dapat mengakses pengetahuan dengan bahasa. Sementara pada tingkat *epistemic* orang dapat mentransformasikan pengetahuan dalam bahasa Wells, (1987 ).

Kajian mengenai literasi dalam tulisan ini lebih berfokus pada keterampilan membaca. Sebagai kegiatan utama literasi di samping menulis, membaca juga mengalami perubahan paradigma. Hal ini membuat para ahli membaca menyadari bahwa membaca merupakan kegiatan yang kompleks. Seperti yang diungkapkan oleh Caldwell (2008) bahwa "*reading is an extremely complex and multifaceted process*". Pembaca secara aktif terlibat dalam berbagai proses yang terjadi secara simultan. Pertama, pembaca melakukan pengkodean baik secara perseptual maupun konseptual (*perceptual and conceptual decoding*). Proses ini melibatkan kegiatan memaknai kata dan menghubungkannya dengan unit ide atau proposisi. Kemudian pembaca menghubungkan unit ide, memaknai detil informasi, dan membangun mikrostruktur dan makrostruktur atau yang diistilahkan sebagai "*the mental representation that the reader construct of the text*".

Pemahaman terhadap mikrostruktur dan makrostruktur menyebabkan pembaca dapat mengidentifikasi ide – ide penting yang kemudian diintegrasikan dengan pengetahuan awal (*prior knowledge*) dan membangun situasi model. Situasi model ini bersifat idiosinkratik bagi masing-masing pembaca yang digunakan untuk belajar pada waktu dan konteks lain.

### 2.3.2 Macam – Macam Literasi

Literasi berhubungan dengan kapasitas siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam mata pelajaran kunci dan menganalisa, mempertimbangkan dan mengkomunikasikan secara efektif seperti yang mereka identifikasi, menafsirkan dan menyelesaikan masalah dalam variasi masalah. Penjabaran bahwa literasi terdiri dari literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, literasi visual. Di Indonesia literasi dini merupakan dasar pemerolehan berliterasi tahap selanjutnya Clay, (2001). Komponen literasi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Literasi dini (*Early Literacy*)

Kemampuan menyimak bahasa lisan dan berkomunikasi dengan gambar melalui bahasa lisan yang dibentuk oleh pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Pengalaman siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa ibu menjadi pondasi perkembangan literasi dasar. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi dini dapat meningkatkan kemampuan dan pengetahuan tentang bahasa, dan literasi dapat memudahkan anak usia dini dalam berkomunikasi secara lisan dan gambar pada lingkungannya.

#### 2. Literasi Dasar (*Basic Literacy*)

Kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung. Dalam literasi dasar, kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan, mempersepsikan informasi, mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi berdasar pemahaman dan pengambilan kesimpulan.

#### 3. Literasi Perpustakaan (*Library literacy*)

Perpustakaan agar lebih maju, lebih menarik dan memenuhi kebutuhan masyarakat, yaitu; peningkatan fasilitas, materi pembelajaran, dan kapasitas layanan. Masyarakat literasi merupakan pendukung efektif bagi berkembangnya budaya belajar. Perpustakaan yang baik seharusnya bisa berfungsi sebagai pusat pembelajaran, bahkan bisa juga berfungsi sebagai agen perubahan bagi masyarakatnya.

#### 4. Literasi Media (*Media Literacy*)

Kemampuan untuk mengetahui berbagai media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik, media digital, dan memahami tujuan dalam memanfaatkan teknologi. Melalui media literasi masyarakat bisa meningkatkan intelektual mereka dengan aktif mencari informasi yang sesuai dengan kebutuhannya berdasarkan referensi yang ada, sehingga informasi yang didapat bisa menjawab kebutuhan yang dicari oleh individu itu sendiri.

#### 5. Literasi Visual (*Visual Literacy*)

Pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat. Tafsir terhadap materi visual yang setiap hari membanjiri, baik dalam bentuk tercetak, di televisi maupun internet, haruslah terkelola dengan baik. Bagaimanapun di dalamnya banyak manipulasi dan hiburan yang benar-benar perlu disaring berdasar etika dan kepatutan.

#### 6. Literasi Teknologi (*Technology Literacy*)

Kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dalam memanfaatkan teknologi. Berikutnya, dapat memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan

mengakses internet. Dalam praktiknya, juga pemahaman menggunakan komputer (*Computer Literacy*) yang di dalamnya mencakup menghidupkan dan mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data, serta menjalankan program perangkat lunak. Berdasarkan definisi tersebut, maka literasi teknologi dapat dimaknai sebagai kemampuan yang terdiri dari aspek ilmu pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, serta pembuatan keputusan dalam upaya pemanfaatan teknologi/ inovasi hasil karya manusia secara efektif khususnya pada dunia pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa bagian dari literasi terdiri 6 kemampuan yang berbeda dari setiap komponen literasi. Seperti literasi media yang menuntut agar siswa dapat memiliki kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda. Berbeda dengan literasi visual yang menghendaki pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi. Hal ini membuktikan bahwa literasi tidak hanya didefinisikan sebagai aktivitas membaca dan menulis saja.

Sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan budaya literasi pada anak didik. Oleh karena itu, tiap sekolah tanpa terkecuali harus memberikan dukungan penuh terhadap pengembangan literasi. Program membaca seperti membaca dalam hati dan membaca nyaring hanyalah bagian dari kerangka besar untuk membangun budaya literasi sekolah. Agar sekolah mampu menjadi garis depan dalam pengembangan budaya literasi. Sekolah dengan budaya literasi yang tinggi dapat mendukung keberhasilan siswa.

Indonesia sendiri gerakan literasi mulai diperkenalkan pada tahun 2014. Beberapa daerah mula mendeklarasikan diri sebagai Provinsi dan Kabupaten Literasi. Gerakan literasi diprakarsai oleh Ikatan Guru Indonesia (IGI) yang merupakan organisasi profesi

guru yang bergerak meningkatkan profesionalisme guru. Gerakan literasi oleh IGI bertujuan menjadikan siswa dan guru “melek” dalam membaca dan menulis.

Istilah literasi secara universal di kalangan masyarakat sudah mulai digunakan dalam skala yang lebih luas tetapi tetap merujuk pada kemampuan atau kompetensi dasar literasi yakni kemampuan membaca serta menulis. Intinya, hal yang paling penting dari istilah literasi adalah bebas buta aksara supaya bisa memahami semua konsep secara fungsional, sedangkan cara untuk mendapatkan kemampuan literasi ini adalah dengan melalui pendidikan Ibnu Adji Setyawan, (2018). Sejauh ini, terdapat 9 macam literasi, antara lain :

- 1) Literasi Kesehatan merupakan kemampuan untuk memperoleh, mengolah serta memahami informasi dasar mengenai kesehatan serta layanan - layanan apa saja yang diperlukan di dalam membuat keputusan kesehatan yang tepat.
- 2) Literasi Finansial yakni kemampuan di dalam membuat penilaian terhadap informasi serta keputusan yang efektif pada penggunaan dan juga pengelolaan uang, dimana kemampuan yang dimaksud mencakup berbagai hal yang ada kaitannya dengan bidang keuangan.
- 3) Literasi Digital merupakan kemampuan dasar secara teknis untuk menjalankan komputer serta internet, yang ditambah dengan memahami serta mampu berpikir kritis dan juga melakukan evaluasi pada media digital dan bisa merancang konten komunikasi.
- 4) Literasi Data merupakan kemampuan untuk mendapatkan informasi dari data, lebih tepatnya kemampuan untuk memahami kompleksitas analisis data.

- 5) Literasi Kritis merupakan suatu pendekatan instruksional yang menganjurkan untuk adopsi perspektif secara kritis terhadap teks, atau dengan kata lain, jenis literasi yang satu ini bisa kita pahami sebagai kemampuan untuk mendorong para pembaca supaya bisa aktif menganalisis teks dan juga mengungkapkan pesan yang menjadi dasar argumentasi teks.
- 6) Literasi Visual adalah kemampuan untuk menafsirkan, menciptakan dan menegosiasikan makna dari informasi yang berbentuk gambar visual. Literasi visual bisa juga kita artikan sebagai kemampuan dasar di dalam menginterpretasikan teks yang tertulis menjadi interpretasi dengan produk desain visual seperti video atau gambar
- 7) Literasi Teknologi adalah kemampuan seseorang untuk bekerja secara independen maupun bekerjasama dengan orang lain secara efektif, penuh tanggung jawab dan tepat dengan menggunakan instrumen teknologi untuk mendapat, mengelola, kemudian mengintegrasikan, mengevaluasi, membuat serta mengkomunikasikan informasi.
- 8) Literasi Statistik adalah kemampuan untuk memahami statistik. Pemahaman mengenai ini memang diperlukan oleh masyarakat supaya bisa memahami materi-materi yang dipublikasikan oleh media.
- 9) Literasi Informasi merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang di dalam mengenali kapankah suatu informasi diperlukan dan kemampuan untuk menemukan serta mengevaluasi, kemudian menggunakannya secara efektif dan mampu mengkomunikasikan informasi yang dimaksud dalam berbagai format yang jelas dan mudah dipahami.

Adapun uraian penjelasan dari Waskim, (2017) bahwa ada beberapa ragam literasi meliputi :

- 1) Literasi Dasar (*Basic Literacy*), jenis literasi model ini bertujuan untuk dapat mengoptimalkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung untuk melatih kemampuan dalam memberikan gambaran dan analisis suatu informasi.
- 2) Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), lebih lanjut, setelah memiliki kemampuan dasar maka literasi perpustakaan untuk mengoptimalkan Literasi Perpustakaan yang ada. Maksudnya, pemahaman tentang keberadaan perpustakaan sebagai salah satu akses mendapatkan informasi. Pada dasarnya literasi perpustakaan, antara lain, memberikan pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan nonfiksi, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, memahami Dewey Decimal System sebagai klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan perpustakaan, memahami penggunaan katalog dan pengindeksan, hingga memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika sedang menyelesaikan sebuah tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah.
- 3) Literasi Media (*Media Literacy*), yaitu kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya. Secara gamblang saat ini bisa dilihat di masyarakat kita bahwa media lebih sebagai hiburan semata. Kita belum terlalu jauh memanfaatkan media sebagai alat untuk pemenuhan informasi tentang pengetahuan dan memberikan persepsi positif dalam menambah pengetahuan.

- 4) Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), yaitu kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Berikutnya, dapat memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet. Dalam praktiknya, juga pemahaman menggunakan komputer (*Computer Literacy*) yang di dalamnya mencakup menghidupkan dan mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data, serta menjalankan program perangkat lunak. Sejalan dengan membanjirnya informasi karena perkembangan teknologi saat ini, diperlukan pemahaman yang baik dalam mengelola informasi yang dibutuhkan masyarakat.
- 5) Literasi Visual (*Visual Literacy*), adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat. Tafsir terhadap materi visual yang setiap hari membanjiri kita, baik dalam bentuk tercetak, di televisi maupun internet, haruslah terkelola dengan baik. Bagaimanapun di dalamnya banyak manipulasi dan hiburan yang benar-benar perlu disaring berdasarkan etika dan kepatutan.

Uraian di atas kiranya dapat ditarik benang merahnya bahwa literasi sekolah pada dasarnya mencakup aspek-aspek perkembangan baik terkait dengan teknologi, informasi, elektronik, kesehatan, dan sebagai literatur akademik. Semuanya bermuara pada mengembangkan potensi individu untuk lebih tertarik dalam proses pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran. Namun teknologi sebagai *hardware* diklaim oleh Lewis Mumford, (1990) dapat berupa mesin paling awal yang dalam sejarah manusia adalah organisasi sejumlah besar orang berupa tenaga kerja manual dalam



menggerakkan bumi untuk bendungan atau proyek irigasi di peradaban paling awal, seperti Mesir, sumeria Kuno di Ireak, atau Cina Kuno.

### **2.3.3 Prinsip - Prinsip Pendidikan Literasi**

Pembelajaran literasi membutuhkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini dikarenakan pembelajaran literasi memiliki beberapa prinsip yang melibatkan beberapa kemampuan dalam berpikir kritis. Dalam prinsip pendidikan literasi yang dikemukakan oleh Kern, (2000) meliputi tujuh prinsip yang dilibatkan dalam pendidikan literasi, yaitu:

#### 1. Interpretasi

Penerima informasi atau komunikan, Penulis atau pembicara, dan pembaca atau pendengar melakukan interpretasi terhadap suatu hal yang diterima dan dilihatnya di mana hal tersebut merupakan sebuah peristiwa, pengalaman, ataupun suatu gagasan dalam bentuk konsepsi.

#### 2. Kolaborasi

Dalam pembelajaran literasi melibatkan prinsip kolaborasi, di mana dalam prinsip ini terjadi kerjasama antara dua pihak yakni penulis/ pembicara dan membaca/ pendengar. Kerjasama dalam prinsip pembelajaran literasi ini menyangkut upaya dalam mencapai suatu pemahaman bersama agar sepemikiran antar kedua belah pihak.

#### 3. Konvensi

Penulis maupun pembaca menginterpretasikan apa yang ia simak dalam sebuah bacaan yang disesuaikan dengan kesepakatan atau berupa konvensi *budaya atau tidak bersifat umum dan berkembang dengan adanya modifikasi serta penggunaan*

*informasi berupa bacaan tersebut untuk kepentingan individual. Konvensi tersebut berupa aturan tertulis maupun tidak tertulis.*

#### 4. Pengetahuan Budaya.

Penekanan dalam pengetahuan kebudayaan sangat berarti penting dalam prinsip literasi. Hal ini, membutuhkan penginterpretasian secara mendalam serta membutuhkan kemampuan berpikir kritis dalam membaca dan menulis atau menyimak dan berbicara berfungsi dalam bersikap, memutuskan keyakinan, menunjukkan kebiasaan, dan nilai atau norma tertentu. Jika hal ini tidak disikapi dengan berpikir kritis dapat mengakibatkan rentan terkena konflik dalam suatu daerah akibat bias budaya.

#### 5. Pemecahan Masalah.

Prinsip-prinsip sebelumnya pada kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang juga melibatkan upaya membayangkan hubungan- hubungan di antara kata-kata, frase-frase, kalimat-kalimat, unit-unit makna, dan teks-teks. Untuk memikirkan dan mempertimbangkan ini merupakan suatu bentuk penelaahan dalam melakukan pemecahan masalah.

#### 6. Refleksi Diri.

Pembaca, pendengar, penulis, dan pembicara memikirkan bahasa yang erat hubungannya dengan diri mereka sendiri. Setelah mereka berada dalam situasi komunikasi, mereka akan memikirkan apa yang telah mereka katakan, bagaimana mengatakannya, dan mengapa mengatakan hal tersebut sesuai dengan pemahaman dirinya.

#### 7. Penggunaan Bahasa.

Literasi tidak hanya berpaku pada sistem-sistem bahasa (lisan ataupun tulisan), melainkan membutuhkan pengetahuan tentang bagaimana bahasa itu digunakan baik dalam konteks lisan maupun tulisan untuk menciptakan sebuah wacana.

Pada beberapa poin diatas yang mengungkapkan prinsip pendidikan literasi dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran literasi melibatkan interpretasi, kolaborasi, konversi, pengetahuan kultural, pemecahan masalah, refleksi diri, serta melibatkan penggunaan bahasa.

### **2.3.4 Model Literasi Informasi**

Menurut data UNESCO yang diutarakan dalam pendapat Nasution, (2013), memasukkan enam kategori kelangsungan hidup kemampuan literasi dalam pengembangan pendidikan di abad 21 yaitu:

1. *Basic Literacy*, dapat dikatakan dengan sebutan Literasi Fungsional (*Functional Literacy*), yang diartikan sebagai kemampuan dasar literasi atau sistem belajar konvensional yang diwujudkan dengan perilaku individu bagaimana cara membaca, menulis, dan melakukan perhitungan numerik dan mengoperasikan suatu hal sehingga setiap individu mampu mendayagunakan potensinya dan memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelompok di lingkungan sekitarnya.
2. *Computer literacy*, diartikan sebagai seperangkat keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang digunakan dalam memahami dan mengoperasikan fungsi dasar teknologi informasi dan komunikasi, termasuk perangkat elektronik dan media komunikasi yang digunakan untuk mengakses sumber literasi.

3. *Media Literacy*, diartikan sebagai seperangkat keterampilan, sikap, serta pengetahuan yang digunakan untuk memahami dan memanfaatkan berbagai jenis media dan format di mana informasi di komunikasikan dari pengirim ke penerima, seperti pesan gambar, suara, dan video, dan digunakan untuk berkomunikasi antar individu, atau sebagai media komunikasi massal antara pengirim tunggal dan banyak penerima, bahkan sebaliknya.
4. *Distance Learning dan E-Learning* merupakan istilah yang merujuk pada perangkat utama dalam pendidikan dan pelatihan yang mendaya-gunakan jaringan telekomunikasi, khususnya *world wide web* dan internet, sebagai ruang kelas virtual bukan ruang kelas fisik. Dalam model literasi berupa *distance learning dan elearning* ini, antara pendidik dengan peserta didik melakukan komunikasi secara *online*, sehingga siswa dapat mengakses informasi mengenai pendidikan dan sebagainya di mana saja mereka berada.
5. *Cultural Literacy*. Model pembelajaran literasi ini melibatkan literasi budaya yang berarti pengetahuan, dan pemahaman, mengenai bagaimana suatu negara, agama, sebuah kelompok etnis atau suatu suku, keyakinan, simbol, perayaan, dan cara komunikasi yang meliputi berbagai hal tentang tradisi, penciptaan, penyimpanan, penanganan, komunikasi, pelestarian dan pengarsipan data, informasi dan pengetahuan, serta cara pemanfaatan teknologi. Hal yang sangat penting untuk ditelaah dari pemahaman literasi informasi adalah kesadaran tentang bagaimana faktor budaya berdampak secara positif maupun negatif dalam hal penggunaan, pemahaman, dan penyebaran informasi modern dari teknologi komunikasi.

6. *Information literacy*, model literasi informasi ini erat kaitannya dengan pembelajaran untuk belajar, dan berpikir kritis, yang menjadi tujuan pendidikan formal, tapi seringkali tidak diintegrasikan dalam kurikulum atau bahkan dijadikan sebagai *hidden curriculum*, silabus dan rencana pelajaran, kadang-kadang di beberapa negara lebih sering menggunakan istilah *information competencies* atau *information fluency* atau diartikan dengan istilah lain. Literasi media merupakan bagian dari literasi informasi yang seiring dengan perkembangan zaman sehingga media juga ikut berkembang. Untuk mengantisipasi hal itu dibutuhkan literasi media agar mampu mempunyai kemampuan dan sikap terhadap penggunaan media serta pemahaman terhadap informasi literasi tersebut beserta pemaknaan isi informasi tersebut agar tidak menjadi salah tafsir.

### **2.3.5 Konsep Dasar Literasi Internet**

Segera setelah internet menerpa keluarga akar rumput, masyarakat kemudian bertransformasi kepada sosial budaya yang sama sekali berbeda dengan media literasi karena menjadi sebuah keahlian penting untuk dapat melanjutkan hidup dalam budaya termediasi (oleh komputer pada CMC). Perkembangan dalam ranah media komunikasi yang telah didampingi oleh beberapa format baru mengenai literasi. Seperti literasi informasi, literasi komputer, dan literasi visual. Maka literasi internet harus didahului dengan literasi komputer atau mode mutakhir lainnya seperti *smartphone* keluaran terbaru (yang masih dalam famili komputer sehingga ia tidak mendapat pembedaan berarti).

Namun dengan demikian, dalam konsep dasar literasi internet berinternalisasi dengan materi literasi media yang general dengan dikotomi yang cair: bahwa literasi internet meliputi keterampilan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk

sehari - hari yaitu kemampuan menggunakan media internet. Sementara itu, literasi media adalah kecerdasannya. Kerja literasi media pada situasi akses internet merupakan kemampuan baik buruk secara jitu konten media, mendeteksi hoaks, menentukan *website* yang dapat dipercaya dan tidak. Esensinya, dalam literasi internet terdapat literasi informasi dan literasi media sekaligus.

Adapaun yang menjadi kekhasan internet bahwa teknologi ini lebih privat dalam penggunaannya. Oleh karena itu, kendali literasi media dan kendali diri (*selfcensorship*) personal lebih bertanggungjawab atas konsumsi informasi melalui internet dibanding kendali sosial atau faktor situasional lainnya. Dalam uraian pakar James Potter memberikan penjelasan bahwa, Literasi media (Internet) merupakan sekumpulan perspektif yang secara aktif digunakan menghadapi media untuk menginterpretasikan makna sebuah pesan yang kita temui. Literasi media akan mampu meningkatkan pemahaman seseorang terhadap berbagai isi pesan media, dan memberikan pengetahuan tentang pentingnya isi konten pada media, serta memperkuat individu dalam melakukan kontrol terhadap media, Ditjen Kominfo RI, (2010).

*Aspen Institute of Media Literacy*, tahun 1992 melakukan kegiatan dalam konferensi yang menggawangi gerakan media literasi di AS, dimana Patricia Aufderheide menulis laporan tentang definisi media literasi berikut: "*The ability to access, analyze, evaluate, and create messages in a variety of forms*". Maka literasi media (Internet) adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan membuat pesan dalam kemajemukan Silver Blatt, (2008). Pendefinisian terdahulu ini tentang literasi pada tahun 1946, menjelaskan bahwa literasi sebagai suatu kemampuan untuk berkomunikasi dengan tiga cara; membaca dan menulis, bicara dan mendengarkan, memvisualkan dan

mengamati cetak, audio, dan visual. Kemudian pada literasi ini secara universal memiliki dua tingkatan yaitu:

Pada level secara umum ini merupakan level melatih, reaksi inisiatif (*initiative reaction*) untuk dapat menggambarkan system komunikasi yang sederhana dan pada tataran level kedua secara umum ini merupakan cara dalam interaksi yang kreatif, dan juga dapat membaca makna antar kalimat, menggambarkan hubungan, memahami implikasi yang dituliskan, dikatakan, dan didengar Silverblatt, (2010). uraian ini memiliki konteks dalam bidang yang teknis mengenai bagaimana teks media melalui terpaan kritis yang terjadi pada tiga tahapan: teks, konteks, dan juga kognisi sosial.

Audien dari media massa kemudian pada situasi zaman atau era revolusi teknologi industri saat ini membutuhkan literasi pada derajat yang lebih besar. Karena khalayak dalam sangat erat dengan mengikuti zaman saat ini, untuk mengevaluasi, dan mengaplikasikannya pada situasi-situasi baru. Di wilayah literasi yang baru, proses ini melibatkan membaca secara kritis, mendengarkan secara kritis, dan observasi secara kritis. Adalah pemikiran tentang apa yang dibaca, didengar, dan dilihat dengan adanya perubahan zaman *four point zero*.

### **2.3.6 Kondisi Literasi di Indonesia**

Rendahnya literasi media sosial dalam masyarakat digital saat ini menjadi masalah baru dengan kecanggihan teknologi informasi yang dapat mendorong maraknya dampak negatif para penggunaan internet seperti informasi hoaks, pelanggaran privasi, *cyber bullying*, konten kekerasan, pornografi, dan adiksi media digital. Kondisi ini yang sangat mendasari secara universal Jepang, dan negara Asia Tenggara juga lembaga Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO) secara serius

memberikan perhatian khusus terhadap literasi media sosial bagi keluarga dan masyarakat pendidikan yang khususnya pada remaja. Karena remaja atau umur sekolah sangat rentang dengan terpaan media yang kemudian bisa menimbulkan masalah baru.

Kehadiran jenis media baru telah mengubah keseluruhan spektrum dari kemungkinan sosio-teknologi terhadap komunikasi publik. Media sosial ini merupakan jenis-jenis media baru yang termasuk dalam kategori *online media*. Jenis-jenis media baru ini memungkinkan orang bisa berbicara, berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan jejaring secara *online*. Tindak komunikasi melalui media sosial secara intensif dapat dilakukan di antara penggunanya. Di samping tindak komunikasi yang berlangsung secara intensif, pengguna juga cenderung berkomunikasi secara ekspresif. Melihat perkembangan media sosial tentu saja tidak terlepas dari era kelahiran komputer, konsep literasi media mulai diadopsi menjadi keterampilan yang dimiliki individu untuk dapat mengoperasikan perangkat komputer Buckingham, (2015).

Mengingat penggunaan internet ini yang membeludak dan juga sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan, Hal ini, adanya desakan untuk memperbaiki kondisi literasi digital juga meningkat. Termasuk di dalamnya meningkatkan pemahaman tentang bagaimana menggunakan produk digital dengan penuh tanggung jawab, serta mengambil manfaat dari peluang dan sumber yang tersedia di internet.

Melihat secara signifikan pengguna internet di Indonesia telah meningkat beberapa tahun terakhir. Antara tahun 2015 dan 2019, pengguna internet di meningkat sebesar 22%. Pada tahun 2019, 43,5% dari 270 juta orang di Indonesia memiliki akses ke internet (Badan Pusat Statistik, 2020). Peningkatan terbesar terjadi di daerah perkotaan, di mana jumlah pengguna meningkat sebanyak 53%, namun daerah



pedesaan juga mengalami peningkatan yang stabil, yaitu sebesar 31%. Kalangan muda juga telah menikmati akses internet yang meningkat ini. Dalam empat tahun terakhir, persentase siswa berusia 5–24 tahun di Indonesia yang memiliki akses internet meningkat tajam dari 33,98% menjadi 59,3% (Badan Pusat Statistik, 2020) (Figur 1). Lebih dari seperempat pengguna internet (25,5%) adalah anak-anak dan remaja.

Literasi digital sangat tergantung pada keterampilan literasi dasar pemahaman membaca dan menulis. Sayangnya, Indonesia secara konsisten menunjukkan performa yang kurang baik dalam kemampuan literasi. Oleh karena itu perlunya edukasi pada masyarakat tentang edukasi pada literasi media agar dapat mengembangkan kemampuan secara kritis pada informasi yang belum tentu kebenarannya. Maka peran media yang dapat mengadvokasi pentingnya sikap kritis terhadap televisi, smarphone, dan media lain. Konsep ini terus digaungkan hingga lahirnya teknologi komunikasi dan internet. Anak-anak cukup cekatan dan dapat memahami cara menggunakan teknologi, namun mereka belum tentu dapat bersikap dewasa dalam hal mengonsumsi dan menggunakan konten yang ada di dunia maya.

Banyak platform daring tidak dirancang untuk anak-anak dan hampir tidak ada batasan yang bisa mencegah mereka untuk mengakses konten yang tidak sesuai umur. Tanpa pemahaman literasi digital yang baik, anak-anak menjadi rentan terhadap ancaman daring atau konten yang berbahaya, termasuk hoaks dan misinformasi, perundungan siber, penipuan daring, dan bahkan eksploitasi seksual. Ini dikarenakan pada faktor rendahnya kesadaran pada literasi di era 4.0 atau era *four point zero*.

### 2.3.6 Konsep Literasi Syber Media

Dalam konsep dasar dan definisi media literacy memiliki tiga definisi yaitu *pertama*, kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan pesan. *Kedua*, yaitu pengetahuan tentang bagaimana fungsi media dalam masyarakat. *Ketiga*, yaitu memahami budaya, ekonomi, politik dan pemaksaan teknologi dalam menciptakan, memproduksi dan mentransmisi pesan Rubin, dkk, 2007

Konsep *literasi media* pertama kali diperkirakan muncul pada tahun 1980, dan kini telah menjadi standar topik kajian di sekolah-sekolah berbagai negara. Secara logis dapat dipahami, konsep ini tidak muncul dari kalangan media, melainkan dari para aktivis dan akademisi yang peduli dengan dampak buruk media massa yang dikendalikan oleh kekuatan-kekuatan kapitalis hingga menafikan kepentingan publik.

Pemikiran *sejumlah* tokoh komunikasi filosof terkemuka memicu lahirnya konsep *literasi media*. Sonia Livingstone, (2004) mencatat sosok-sosok seperti teorisi komunikasi Kanada Marshall McLuhan, ahli linguistik Kritis Amerika Noam Chomsky, filosof Prancis Jean Baudrillard, kritikus komunikasi Amerika Serikat Neil Postman, dan perintis *media education* Amerika: Renee Hobbs. Landasan teoritis *literasi media* sendiri bersumber dari tradisi pemikiran kiri, yang berkembang dalam *cultural studies* (*Leftist Cultural Studies*). Seperti diungkapkan Livingstone, (2004), *media literacy* adalah “a synthesizer of media education projects dating back to 1920s act as an umbrella term for teaching practices that make students aware of the construct of mass media.

*Literasi media* kerap disalah kaprahkan dengan *media education*. Sesungguhnya, *literasi media* perlu dibedakan pengertiannya dari *media education*. *literasi media* bukanlah *media education*, kendati yang terakhir ini kerap menjadi bagian dari yang

pertama. *Media education* memandang media dalam fungsi yang senantiasa positif, yaitu sebagai *a site of pleasure* dalam berbagai bentuk. Sedangkan *literasi media* yang memakai pendekatan *inoculationist* berupaya memproteksi anak-anak dari apa yang dipersepsi sebagai efek buruk media massa.

Penggunaan media dan produk media sebagai bagian dari proses belajar mengajar, misalnya mempelajari cara memproduksi film independent atau menggunakan surat kabar sebagai sumber penelusuran data, tergolong dalam *media education*. Adapun *literasi media* bergerak lebih jauh dari itu. Dengan pendekatan yang lebih kritis, *literasi media* tidak hanya mempelajari segi-segi produksi, tetapi juga mempelajari kemungkinan apa saja yang bisa muncul akibat kekuatan media. *Literasi media* mengajari publik memanfaatkan media secara kritis dan bijak (Astuty,2007).

Sementara itu Silverblatt's, dkk 2012 mendefinikan lima elemen *media literacy*;

1. Kesadaran akan dampak media massa pada individu dan masyarakat,
2. pemahaman terhadap proses komunikasi massa,
3. Pengembangan strategi untuk menganalisis dan mendiskusikan pesan media,
4. Kesadaran isi media sebagai teks yang memberikan masukan bagi budaya kontemporer dan diri kita,
5. Pengolahan rasa senang kepada media, pemahaman dan penghargaan akan isi media.

Komponen kunci dalam literasi media adalah literasi media tidak terbatas pada satu medium, memerlukan kecakapan, memerlukan tipe tertentu dari pengetahuan dan selalu berkaitan dengan nilai Potter, dkk 2009. Potter menjelaskan bahwa konsep literasi memiliki pondasi pada tiga ide dasar. *Pertama*, literasi media adalah sebuah kontinum,

bukan sebuah kategori. Semua orang memiliki pemahaman tentang media, walaupun hanya berbeda tingkatan. Tidak seorang yang tidak memahami media dan tidak seorangpun yang benar-benar memahami media dengan lengkap. Sehingga kekuatan perspektif seseorang ditentukan oleh kualitas dari struktur pengetahuannya.

Kedua, literasi media bersifat multi-dimensional. Struktur pengetahuan seseorang terdiri dari informasi yang berasal dari empat dimensi, yakni kognitif, emosional, estetik, dan moral. Dimensi kognitif berkaitan dengan fakta yang terdapat di dalam informasi. Dimensi emosional berisi informasi yang berkaitan dengan perasaan seperti cinta, benci, bahagia, sedih, marah dan sebagainya. Dimensi estetik berkaitan erat dengan apresiasi terhadap pesan dan yang terakhir adalah dimensi moral yang berkaitan dengan nilai.

Ketiga, tujuan dari literasi media adalah memberikan control terhadap penafsiran suatu pesan. Pesan memiliki banyak tingkatan makna. Semakin tinggi tingkat literasi media yang dimiliki seseorang, maka semakin banyak makna yang dapat digalinya. Sebaliknya, semakin rendah tingkat literasi media seseorang, semakin sedikit atau semakin dangkal pesan yang didapatnya. Seseorang dengan tingkat literasi media yang rendah akan sulit mengenali ketidakakuratan, memahami kontroversi, mengapresiasi ironi dan satire atau membangun pandangan dunia luas. Seseorang yang memiliki tingkat literasi media yang rendah akan mudah menerima makna yang disodorkan oleh media begitu saja tanpa melakukan refleksi kritis lebih lanjut.

Coral, dkk, 2014 menyebutkan terdapat komponen penting dari literasi sosial media yaitu *IT Skill* dan *information handling skill*. Lanjut Blake (Adiarsi, 2015) menyebutkan bahwa:

1. Literasi media dibutuhkan pelajar karena saat ini mereka hidup dilingkungan bermedia,
2. Literasi media menekankan pada pemikiran kritis,
3. Menjadi literat terhadap media merupakan bagian dari pembelajaran terhadap warga negara, membuat dapat berperan aktif dalam lingkungan yang dipenuhi dengan media,
4. Pendidikan media membantu dalam memahami teknologi komunikasi.

Pengenalan mengenai konsep literasi media di Indonesia baru dikembangkan pada tahun 1990. Konsep literasi media di Indonesia terlambat dengan negara-negara maju di dunia telah lebih dahulu mengembangkan aktivitas literasi media. Meskipun awal konsep pada literasi media yang telah masuk ke Indonesia sejak tahun 1990, tetapi konsep ini masih mencari bentuk yang tepat untuk diterapkan di Indonesia. Menjelang tahun 2000 pasca era reformasi di Indonesia, konsep literasi media mendapatkan perhatian pemerintah untuk mengantisipasi era modernisasi media, dimana media pada saat itu mendapatkan kebebasan dalam penayangan isi media, setelah berada pada masa dimana media berada dalam kontrol pemerintah yang cukup ketat.

Dalam konsep literasi media ini mulai dikenal di Indonesia melihat besarnya pengaruh yang dimunculkan oleh media televisi yang merupakan media dengan khalayak yang cukup besar pada era 1990 sampai awal tahun 2000. Pada era ini juga munculnya stasiun televisi swasta yang mengusung misi sebagian besar untuk mencari keuntungan. media tersebut menjadi sebuah industri, dimana setiap stasiun televisi berusaha untuk mendapatkan perhatian dari pemirsa, dengan harapan mendapatkan perhatian akan iklan yang mereka tayangkan sebagai sumber keuntungan sebuah tayangan media.

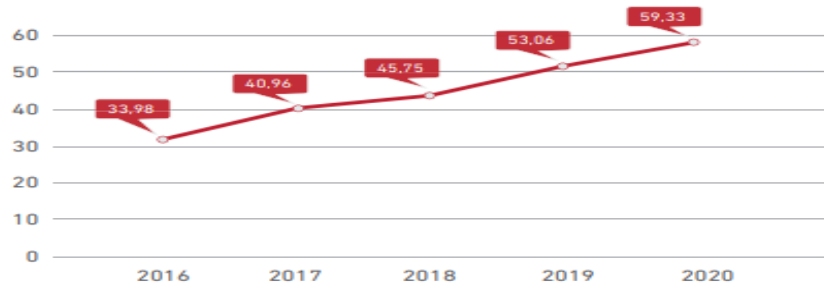
Tayangan televisi banyak memberikan pengaruh kepada khalayaknya, akan tetapi tidak semua tayangan di televisi berpengaruh positif, misalnya saja tayangan yang mengandung kekerasan dan tayangan tidak mendidik lainnya.

Pada umumnya, orang Indonesia memiliki literasi digital yang rendah. Masalah ini kemudian kian memburuk ketika mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dikeluarkan dari kurikulum sekolah nasional pada tahun 2013. Beberapa inisiatif pemerintah, termasuk Gerakan Literasi Nasional (GLN), program Siberkreasi, dan kembali dimasukkannya TIK ke dalam kurikulum sekolah, masih belum diimplementasikan secara efektif dan dengan fokus spesifik untuk meningkatkan keterampilan literasi digital. Untuk memperkuat literasi digital peserta didik, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Agama perlu meningkatkan kurikulum mata pelajaran TIK. Hal tersebut membutuhkan partisipasi Kementerian Komunikasi dan Informatika dan pihak non-pemerintah dengan keahlian khusus dalam solusi digital. Penerapannya harus menggunakan sebuah pendekatan baru yang fokus dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis di ruang kelas, meningkatkan kapasitas guru baik dalam hal TIK maupun berpikir kritis, serta memperkenalkan keterampilan literasi digital dasar untuk orang tua.

Jumlah pengguna internet di Indonesia telah meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Antara tahun 2015 dan 2019, pengguna internet di meningkat sebesar 22%. Pada tahun 2019, 43,5% dari 270 juta orang di Indonesia memiliki akses ke internet (Badan Pusat

Gambar 2. Presentasi Akses Internet 2016-2020

Persentase siswa usia 5–24 tahun yang memiliki akses internet (2016–2020)



Sumber: Badan Pusat Statistik (2020b)

Statistik, (2020). Peningkatan terbesar terjadi di daerah perkotaan, di mana jumlah pengguna meningkat sebanyak 53%, namun daerah pedesaan juga mengalami peningkatan yang stabil, yaitu sebesar 31%. Akan tetapi, pertumbuhan penggunaan internet yang besar di Indonesia ini tidak dibarengi dengan peningkatan kemampuan literasi digital. Definisi literasi digital di sini tidak hanya menyangkut kemampuan menggunakan teknologi, seperti keterampilan untuk menggunakan perangkat lunak, dan internet dasar. Akan tetapi, termasuk keterampilan literasi digital seputar kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang didapat dari sumber digital dengan penuh tanggung jawab yang menjadi fokus utama dari ringkasan kebijakan ini. Mengingat perkembangan literasi digital di Indonesia yang masih prematur, ringkasan kebijakan ini tidak akan membahas literasi digital tingkat atas yang membutuhkan pemahaman keamanan siber, kewarganegaraan digital, kerahasiaan data, dan lain sebagainya.

Menurut *Economist Intelligence Unit* (2020), Indonesia menduduki peringkat ke-61 dari 100 negara untuk tingkat pendidikan dan kesiapan untuk menggunakan internet. Posisi Indonesia tersebut lebih rendah dibandingkan negara tetangga seperti Singapura dan Malaysia, yang menduduki peringkat 22 dan 33. Rendahnya tingkat literasi digital di

Indonesia, terutama di daerah pedesaan, membatasi apa yang bisa dilakukan pengguna ketika mereka menggunakan internet dan hal tersebut bisa memperburuk kesenjangan digital Purbo, (2017). Mengingat penggunaan internet mencakup setiap aspek kehidupan, desakan untuk memperbaiki kondisi literasi digital juga meningkat. Termasuk di dalamnya meningkatkan pemahaman tentang bagaimana menggunakan produk digital dengan penuh tanggung jawab, serta mengambil manfaat dari peluang dan sumber yang tersedia di internet.

Anak-anak cukup cekatan dan dapat memahami cara menggunakan teknologi, namun mereka belum tentu dapat bersikap dewasa dalam hal mengonsumsi dan menggunakan konten yang ada di dunia maya. Banyak platform daring tidak dirancang untuk anak-anak dan hampir tidak ada batasan yang bisa mencegah mereka untuk mengakses konten yang tidak sesuai umur. Tanpa pemahaman literasi digital yang baik, anak-anak menjadi rentan terhadap ancaman daring atau konten yang berbahaya, termasuk hoaks dan misinformasi, perundungan siber, penipuan daring, dan bahkan eksploitasi seksual. Kesadaran akan hoaks dan misinformasi sangat penting dalam hal ancaman sosial yang dibuat oleh kaum populis dan yang ada dalam konten internet radikal yang bisa mengancam norma demokrasi dan kelembagaan.

Sebagai pemilih masa depan, warga negara, dan partisipan politik, anak-anak harus dipersiapkan untuk mampu mengkonfrontasi dan mengenali konten dan sumber yang berbahaya serta menyimpang. Selain untuk mencegah bahaya yang ada di internet, mengajarkan literasi digital sejak usia dini dapat menyiapkan anak-anak untuk menjadi konsumen barang dan jasa daring. Dalam rangka perlindungan konsumen di masa yang akan datang, anak-anak harus dilengkapi dengan kemampuan untuk menilai syarat dan



ketentuan daring secara kritis, serta memahami hak konsumen, dan kerahasiaan data. Pada tahun 2019, Indeks Keberdayaan Konsumen (IKK) Indonesia ada di angka 41,70.2 Skor tersebut mengindikasikan bahwa konsumen Indonesia memahami perannya, tetapi belum kritis dalam menggunakan hak dan kewajiban mereka (Kementerian Perdagangan, 2020).

Memperbaiki literasi digital di kalangan anak-anak dapat meningkatkan kinerja indeks ini di masa depan. Literasi digital juga penting karena bisa membuka peluang kerja dan memfasilitasi penguasaan keterampilan penting lainnya Karpati, (2011). Digitalisasi secara konstan menciptakan dan mentransformasi pekerjaan di seluruh ranah pasar kerja. Maka dari itu, keterampilan literasi digital memberikan siswa kemampuan untuk berprestasi dalam lingkungan yang dinamis ini.

Dalam Rancangan Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (RUU PDP) yang sedang dibahas di parlemen tengah mempertimbangkan untuk mengizinkan minimum usia 17 tahun untuk membuat akun media sosial tanpa persetujuan orang tua Sari, (2020). Kebijakan ini dimaksudkan untuk melindungi anak-anak dari konten internet yang berbahaya, namun juga dapat memperkecil kesempatan mereka untuk mengasah kemampuan literasi digital yang dapat membantu mereka untuk berinovasi dan berprestasi di dunia modern. Menyiapkan anak-anak dengan kemampuan literasi digital akan membantu mereka menjadi tangguh, mampu membuat keputusan yang bertanggung jawab dan juga untuk mengoptimalkan manfaat dari aktivitas daring yang mereka gunakan.

### **2.3.7 Gerakan Literasi Media**

Literasi yang sering diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, dan menafsirkan informasi kemudian tidak bisa dipisahkan dengan pendidikan. Pendidikan antara lain mengajarkan peserta didik meningkatkan kapasitas intelektualnya dan memiliki perangkat berpikir yang memadai untuk menjalankan perannya di tengah masyarakat dan kebudayaan. Gerakan literasi merupakan suatu gerakan yang digagas oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2015 yang awalnya timbul akibat keprihatinan terhadap rendahnya kemampuan literasi dan minat baca masyarakat Indonesia.

Gerakan literasi ini merupakan suatu kegiatan yang bersifat partisipatif dengan melibatkan warga sekolah (peserta didik, guru, kepala sekolah, tenaga kependidikan, pengawas sekolah, komite sekolah, orang tua/wali murid peserta didik), akademisi, penerbit, media massa, masyarakat (tokoh masyarakat yang dapat merepresentasikan keteladanan, dunia usaha, dan pemangku kepentingan di bawah koordinasi Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Wiedarti, (2016).

Gerakan literasi saat ini sangat penting untuk mendukung secara sosial dengan adanya kolaborasi berbagai elemen baik elemen masyarakat serta pemerintah. Upaya yang ditempuh untuk mewujudkannya berupa pembiasaan membaca peserta didik. Pembiasaan ini dilakukan dengan kegiatan 15 menit membaca (guru membacakan buku dan warga sekolah membaca dalam hati, yang disesuaikan dengan konteks atau target sekolah). Ketika pembiasaan membaca terbentuk, selanjutnya akan diarahkan ke tahap pengembangan, dan pembelajaran (disertai tagihan berdasarkan kurikulum 2013).

Variasi kegiatan dapat berupa perpaduan pengembangan keterampilan reseptif maupun produktif. Permasalahan ini menegaskan bahwa pemerintah memerlukan strategi khusus agar kemampuan membaca peserta didik dapat meningkat dengan cara cepat untuk dapat menindaklanjuti program sekolah dengan kegiatan dalam keluarga dan masyarakat. Hal ini untuk memastikan keberlanjutan intervensi kegiatan literasi sebagai sebuah gerakan agar dampaknya dapat dirasakan di masyarakat.

Hal yang paling mendasar dalam praktik literasi adalah kegiatan membaca. Keterampilan membaca merupakan fondasi untuk mempelajari berbagai hal lainnya. Kemampuan ini penting bagi pertumbuhan intelektual peserta didik. Melalui membaca peserta didik dapat menyerap pengetahuan dan mengeksplorasi dunia yang bermanfaat bagi kehidupannya. Oleh karena itu gerakan literasi ini harus ada kerja sama pihak sekolah dan pemerintah sebagai upaya untuk meningkatkan minat baca peserta didik dengan cara ini dapat mengembangkan pengelolaan perpustakaan sekolah. Dalam pelaksanaan program gerakan literasi dapat dilihat dari kedisiplinan siswa, gerakan literasi dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap pembiasaan, tahap pengembangan, dan tahap pembelajaran.

Pada proses pelaksanaan kegiatan untuk gerakan literasi dapat kita lihat menjadi dua tahapan menurut P Wiedarti, (2016) yaitu:

1. Tahap Pembiasaan yang bertujuan agar untuk menumbuhkan minat terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca dalam diri warga sekolah. Penumbuhan minat baca merupakan hal yang fundamental bagi pengembangan kemampuan literasi siswa. Fokus kegiatan dalam tahap pembiasaan antara lain:

- a. Lima belas menit membaca setiap hari sebelum jam pelajaran melalui kegiatan membacakan buku dengan nyaring (*read aloud*) atau seluruh warga sekolah membaca dalam hati (*sustained silent reading*).
  - b. Membangun lingkungan fisik sekolah yang kaya literasi antara lain (1) menyediakan perpustakaan sekolah, sudut baca, dan area baca yang nyaman; (2) pengembangan sarana lain (UKS, kantin, kebun sekolah); (3) penyediaan koleksi teks cetak, visual, digital, maupun multimodal yang mudah diakses oleh seluruh warga sekolah; (4) pembuatan bahan kaya teks (*print-rich materials*). Gerakan Literasi Sekolah dalam tahap pembiasaan ini ditandai dengan penumbuhan kegiatan minat membaca yang menyenangkan di bacaan dan terhadap kegiatan membaca dalam diri warga sekolah.
2. Tahap pengembangan pada kegiatan literasi pada tahap ini bertujuan mengembangkan kemampuan memahami bacaan dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berpikir kritis, dan mengolah kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan menanggapi bacaan pengayaan. Fokus kegiatan dalam tahap pengembangan antara lain:
- a. Lima belas menit membaca setiap hari sebelum jam pelajaran melalui kegiatan membacakan buku dengan nyaring, membaca dalam hati, membaca bersama, dan membaca terpandu diikuti kegiatan lain dengan tagihan nonakademik, contoh: membuat peta cerita (*story map*), menggunakan *graphic organizers*, bincang buku.
  - b. Mengembangkan lingkungan fisik, sosial, afektif sekolah yang kaya literasi dan menciptakan ekosistem sekolah yang menghargai keterbukaan dan

- kegemaran terhadap pengetahuan dengan berbagai kegiatan yaitu : 1) memberikan penghargaan kepada capaian perilaku positif, kepedulian sosial, dan semangat belajar peserta didik; 2) kegiatan - kegiatan akademik lain yang mendukung terciptanya budaya literasi di sekolah (belajar dikebun sekolah, belajar di lingkungan luar sekolah, wisata perpustakaan kota/daerah dan taman bacaan masyarakat.
- c. Pengembangan kemampuan literasi melalui kegiatan di perpustakaan sekolah/perpustakaan kota/daerah atau taman bacaan masyarakat atau sudut baca kelas dengan berbagai kegiatan antara lain, (1) membacakan buku dengan nyaring, membaca dalam hati membaca bersama (*shared reading*), membaca terpandu (*guided reading*), menonton film pendek, dan/atau membaca teks visual/digital (materi dari internet); (2) peserta didik merespon teks (cetak/visual/digital), fiksi dan nonfiksi, melalui beberapa kegiatan sederhana seperti menggambar, membuat peta konsep, berdiskusi, dan berbincang tentang buku. Sesuai penjelasan di atas dalam tahap pengembangan Gerakan Literasi adanya proses mengembangkan kemampuan dalam memahami bacaan, dan kemampuan mengolah komunikasi secara kreatif dengan menanggapi bacaan pengayaan.

### **2.3.8 Pentingnya Meningkatkan Literasi Digital**

Meningkat penggunaan internet mencakup setiap aspek kehidupan, desakan untuk memperbaiki kondisi literasi digital juga signifikan meningkat dari tahun ke tahun. Termasuk di dalamnya meningkatkan pemahaman untuk menggunakan produk digital dengan penuh tanggung jawab, serta mengambil manfaat dalam penggunaan internet

dan juga sebagai peluang besar untuk usaha dan sebagainya. Oleh karena itu, para pengguna internet ini harus dilengkapi dengan pengetahuan dan keterampilan agar dapat memaksimalkan manfaat dari kegiatan daring saat ini digunakan sebagaian besar dalam setiap kegiatan Purbo, (2017).

Untuk dapat mengembangkan suatu keterampilan bisa dimulai sejak usia dini, terutama ketika anak-anak masih dalam pengawasan orang tua agar tidak masuk dalam eksploitasi media sosial. Karena anak-anak saat ini cukup cekatan dan dapat memahami secara mudah cara menggunakan teknologi, namun mereka belum tentu dapat bersikap dewasa dalam hal mengonsumsi atau dalam menggunakan konten yang ada di media sosial tersebut. Banyak platform daring tidak dirancang untuk anak-anak usia dini dan hampir tidak ada batasan yang bisa mencegah mereka untuk mengakses konten yang tidak sesuai usia mereka. Tanpa dengan adanya pemahaman literasi digital yang baik, anak-anak menjadi sangat rentan terhadap ancaman daring atau konten yang berbahaya, termasuk hoaks.

Kesadaran akan hoaks dan misi informasi sangat penting dalam hal ancaman sosial yang dibuat oleh kaum populis dan yang ada dalam konten internet radikal yang bisa mengancam norma demokrasi dan juga pada ancaman kelembagaan. Sebagai pemilih masa depan, warga negara, dan partisipan politik, anak-anak harus dipersiapkan untuk mampu untuk mengkonstruksi dan mengkonfrontasi juga dapat dengan mudah mengenali konten dan sumber yang berbahaya serta menyimpang yang bisa memberikan efek yang kurang bermanfaat atau negatif. Selain itu untuk dapat mencegah bahaya yang ada di internet atau yang ada di konten media massa, anak-anak sebaiknya orang tua lebih dini mengajarkan tentang pentingnya literasi digital. Dalam rangka

perlindungan konsumen di masa yang akan datang, anak-anak harus dilengkapi dengan kemampuan dan juga pengetahuan dasar dalam literasi untuk menilai syarat dan ketentuan daring secara kritis, serta memahami hak konsumen, dan kerahasiaan data. Pada tahun 2019, Indeks Keberdayaan Konsumen (IKK) Indonesia ada di angka 41,70.2 Skor tersebut mengindikasikan bahwa konsumen Indonesia memahami perannya, tetapi mereka secara kritis dalam menggunakan hak dan kewajiban mereka Kementerian Perdagangan, (2020).

Untuk melengkapi tingkat pengetahuan tentang literasi digital di kalangan anak-anak maka kinerja indeks ini di masa depan lebih terkontrol dengan adanya terpaan media di era *for point zero* saat ini. Literasi digital juga penting karena bisa membuka peluang kerja dan memfasilitasi penguasaan keterampilan anak-anak di era saat ini karena media merupakan peluang besar untuk mendapatkan pengetahuan yang semakin maju Karpati, (2011).

Digitalisasi saat ini secara konstan dapat menciptakan dan mentransformasi pekerjaan di seluruh ranah pasar kerja. Maka hal ini perlu adanya, keterampilan literasi digital untuk dapat memberikan kemampuan dan keterampilan sebagai minat bakat pada siswa untuk berprestasi dalam lingkungan yang dinamis ini. Melihat hal ini, pada Rancangan Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (RUU PDP) yang sedang dibahas di parlemen tengah mempertimbangkan untuk mengizinkan minimum usia 17 tahun untuk membuat akun media sosial tanpa persetujuan orang tua Sari, (2020).

Kebijakan ini dimaksudkan untuk melindungi anak-anak dari konten internet yang berbahaya yang bisa berpengaruh pada sosio-kultural, namun juga dapat memperkecil kesempatan mereka untuk mengasah kemampuan literasi digital yang dapat membantu

mereka untuk berinovasi dan berprestasi di era revolusi teknologi saat ini atau sering disebut era kontemporer. Menyiapkan anak-anak dengan kemampuan literasi digital akan membantu mereka menjadi tangguh, mampu membuat keputusan yang bertanggung jawab serta mengoptimalkan manfaat dari aktivitas daring yang mereka gunakan.

### **2.3.9 Upaya yang Dilakukan untuk Memajukan Literasi Digital**

Meningkatkan literasi digital sebagai prioritas rencana kerja rencana pemerintah untuk percepatan perkembangan transformasi digital di Indonesia (Sekretariat Kabinet Republik Indonesia, 2020). Akan tetapi, tidak ada sejumlah kebijakan yang akan solid atau yang secara jelas menargetkan hasil yang berkaitan dengan literasi digital (*The Economist Intelligence Unit*, 2020). Upaya ini sangat penting untuk dapat meningkatkan literasi digital dimulai dari tingkat dasar, kemudian masuk pada tingkatan literasi universal dengan adanya pendampingan untuk meningkatkan kemampuan untuk dapat lebih mudah memahami, menginterpretasi, menciptakan, dan mengkomunikasikan teks yang ada pada dunia media massa saat ini.

Literasi media ini dilakukan dengan melalui metode untuk dapat peningkatan keterampilan berpikir dan mengamati secara kritis, menganalisis dan menginterpretasikan informasi dan hubungan logis antara beberapa gagasan yang spesifik, hingga akhirnya dapat menciptakan tingkat pengambilan keputusan individu dan kelompok yang rasional agar pengguna media diharapkan memiliki kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan konten di platform digital yang bermanfaat bagi anak muda atau sering kita sebut dengan generasi milenial.



Generasi Z saat ini, diperhadapkan pada sejumlah kemajuan teknologi yang didalamnya terdapat skill atau keterampilan seseorang yang sangat diperlukan. maka upaya yang dilakukan perlu melibatkan program dan kerja sama kegiatan yang ada di seluruh instansi pemerintah, seperti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Agama, dan juga Kementerian Komunikasi dan Informatika. Dalam rangka untuk mempromosikan dan mengembangkan kemampuan literasi saat ini, pemerintah telah menginisiasi beberapa program, salah satunya adalah Gerakan Literasi Nasional yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2016).

Gerakan Literasi Nasional yang mencakup tiga area: Gerakan Literasi Sekolah, Gerakan Literasi keluarga, dan Gerakan Literasi Masyarakat. Gerakan Literasi Nasional diwajibkan melalui Permendikbud No.23/2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti dengan tujuan agar dapat menyelaraskan semua program literasi yang sedang berjalan di setiap direktorat Kemendikbud dan memperluas keterlibatan masyarakat dalam pengembangan budaya literasi di Indonesia.

Kunci utama dalam gerakan ini yaitu untuk menumbuhkan kebiasaan membaca siswa. Kemudian pada Gerakan Literasi Nasional juga mengatur tentang literasi digital dan memberikan penjelasan sebagai keterampilan untuk menggunakan informasi dari sumber digital dengan penuh bertanggung jawab. Termasuk di dalamnya capaian pembelajaran digital dan meningkatkan penggunaan media digital untuk Pendidikan sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah atas.

Tetapi hal yang sangat sayangkan dalam panduan tersebut tidak menargetkan peningkatan keterampilan untuk menganalisis secara kritis dan menavigasi pada data dan sumber-sumber informasi digital. Evaluasi literasi digital berdasarkan pada panduan

Gerakan literasi nasional hanya memberikan poin apakah pemangku kepentingan telah mengintegrasikan sumber dan media digital ke dalam proses belajar dan keseharian pada siswa dan masyarakat secara umum Kemendikbud, (2017).

Sementara peraturan Kemendikbud relevan dengan konteks ini. Meningkatkan literasi digital tidak secara langsung disebutkan dalam Standar Pendidikan Nasional, namun keterampilan berpikir kritis termasuk ada di dalamnya. Peraturan Kemendikbud Nomor 20 Tahun 2016 dapat menguraikan secara lengkap pada standar kompetensi dasar yang dibutuhkan untuk lulusan sekolah menengah pertama dan atas. Peraturan Kemendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah juga menyebutkan keterampilan berpikir kritis sebagai salah satu indikator penguasaan mata pelajaran sekolah.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah mewajibkan proses belajar untuk melibatkan kegiatan seperti melihat atau mengamati, mempertanyakan, dan menganalisis, yang semuanya menggambarkan inti dari keterampilan berpikir secara kritis. Akan tetapi, semua keterampilan tersebut tidak menjadi indikator untuk menilai kompetensi siswa seperti yang diatur dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan.

Pembelajaran literasi digital tingkat dasar dapat mengampu kompetensi teknis untuk menggunakan perangkat digital dan perangkat lunak. Untuk hal tersebut, Permendikbud Nomor 37 Tahun 20185 mengatur teknologi informasi dan komunikasi untuk kembali diajarkan sebagai mata pelajaran pilihan di tingkat sekolah dasar dan mata pelajaran wajib di tingkat sekolah menengah pertama dan atas di awal tahun akademik 2019. Meskipun, kurikulum teknologi informasi dan komunikasi terkait literasi digital tetap

tidak melengkapi. Kurikulum yang ada menitikberatkan fokusnya pada pemahaman dan peningkatan kompetensi teknis di ranah seperti pemrograman, menggunakan aplikasi kantor, dan menulis blog, dengan kurangnya penekanan pada bagaimana menggunakan teknologi ini dengan bertanggung jawab dan dengan kritis.

Kurikulum nasional harus didasari pada Standar Pendidikan Nasional, yang di dalamnya termasuk keterampilan berpikir kritis. Meskipun demikian dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tidak mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis dengan mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Untuk sekolah di bawah Kementerian Agama seperti Madrasah, Permenag Nomor 184 Tahun 2019 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum pada Madrasah belum memasukkan literasi digital ke dalam kurikulum. Mata pelajaran yang paling cocok untuk menyampaikan literasi digital adalah informatika, tetapi ini pun bagian dari mata pelajaran pilihan dan tidak diwajibkan di tingkat sekolah menengah pertama dan atas dari Madrasah.

Mata pelajaran tidak tercantum dan tidak ditawarkan di tingkat pendidikan dasar. Sementara itu, untuk institusi pendidikan islam seperti Pesantren, kurikulum yang digunakan dibuat oleh Kyai atau tokoh yang dihormati di yayasan tersebut dan tanpa intervensi dari Kementerian Agama (Azzahra, 2020). Pesantren bisa mengajarkan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi, namun jumlah pesantren yang sudah mengajarkan mata pelajaran tersebut tidak terdeteksi seberapa banyak sekolah pesantren atau sekolah madrasah mengaktualisasikannya.

Kebanyakan pesantren menyelenggarakan pembelajaran dengan pendekatan tradisional dan cenderung tidak membahas teknologi digital. Selain itu, tidak ada informasi yang tersedia tentang berapa jumlah Pesantren yang sudah dilengkapi dengan

fasilitas seperti internet dan komputer. Walaupun kurang memiliki fokus pada keterampilan literasi digital dalam kurikulum nasional, sebagian besar sekolah, terutama yang dioperasikan oleh pihak swasta, telah memadukan proses pemahaman mengenai literasi digital dalam kelas-kelas teknologi informasi dan komunikasi tingkat lanjut. Mereka bahkan melakukan lebih dari yang disyaratkan dalam kurikulum nasional. bahkan mereka berpikir kritis untuk tetap mengajarkan keterampilan pada abad 21 seperti kewarganegaraan digital, berpikir inovasi lebih, dan pemecahan masalah. Tetap saja, pendidikan semacam itu hanya bisa diakses oleh siswa dari kalangan atas. Kebanyakan sekolah di Indonesia tidak dilengkapi dengan fasilitas digital dan kekurangan sumber daya manusia untuk mengajar siswa mengenai bukan saja literasi digital namun juga pengoprasikan perangkat digital.

Maka dari itu, peningkatan literasi digital harus dilakukan lebih dari sekadar inisiatif tiap-tiap sekolah dan juga membutuhkan dukungan yang besar dari pemerintah. Untuk lebih spesifik mengatur mengenai literasi digital, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memulai Gerakan Nasional Literasi Digital atau Siberkreasi guna meningkatkan keterampilan literasi digital di Indonesia. Siberkreasi adalah inisiatif dari beberapa pemangku kepentingan yang bertujuan mengurangi hoaks, misinformasi dan konten negatif di internet melalui aktivitas publik bekerja sama dengan pihak pengusaha swasta, dan organisasi masyarakat. Sebagai bagian dari gerakan tersebut, Kominfo juga menyediakan acuan daring dan sumber digital melalui situs literasi digital.id dalam bentuk video, artikel, dan buku elektronik tentang literasi digital. Inisiatif ini juga mendorong pemerintah untuk memasukkan literasi digital ke dalam kurikulum sekolah (Kominfo, 2019).

Sejak 2019, sejumlah 20.472 orang telah berpartisipasi dalam program offline Siber kreasi, termasuk di antaranya kegiatan seminar, lokakarya, dan acara bincang-bincang di 25 provinsi. Pesertanya adalah siswa dan juga kaum dewasa (Kominfo, 2019). Akan tetapi, ruang lingkup program ini masih terbatas dan tidak diketahui apakah telah mampu meningkatkan literasi digital atau tidak. Tidak ada evaluasi program untuk Siber kreasi dan literasi digital juga belum dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah.

Pada 2021, Kominfo dan para mitra program Siberkreasi berencana untuk menerbitkan Modul Literasi Digital 2021-2024 yang mencakup empat aspek literasi digital, yaitu keterampilan digital, keamanan digital, etika digital, dan budaya digital.8 Modul ini akan memberikan kiat untuk meningkatkan keterampilan literasi digital. Termasuk di dalamnya juga terdapat bagian evaluasi di tiap bab untuk menilai pemahaman pengguna.

## **2.4 Budaya Literasi**

Secara sederhana, literasi dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis. Kita mengenalnya dengan melek aksara atau keberaksaraan. Namun sekarang ini literasi memiliki arti luas, sehingga keberaksaraan bukan lagi bermakna tunggal melainkan mengandung beragam arti (*multi literacies*). Ada bermacam-macam keberaksaraan atau literasi, misalnya literasi computer (computer literacy), literasi media (media literacy), literasi teknologi (technology literacy), literasi ekonomi (economy literacy), literasi informasi (information literacy), bahkan ada literasi moral (moral literacy). Jadi, keberaksaraan atau literasi dapat diartikan melek teknologi, melek informasi, berpikir kritis, peka terhadap lingkungan, bahkan juga peka terhadap politik.

Seorang dikatakan literat jika ia sudah bisa memahami sesuatu karena membaca informasi yang tepat dan melakukan sesuatu berdasarkan pemahamannya terhadap isi bacaan tersebut. Kepekaan atau literasi pada seseorang tentu tidak muncul begitu saja. Tidak ada manusia yang sudah literat sejak lahir. Menciptakan generasi literat membutuhkan proses panjang dan sarana yang kondusif. Proses ini dimulai dari kecil dan dari lingkungan keluarga, lalu didukung atau dikembangkan di sekolah, lingkungan pergaulan, dan lingkungan pekerjaan. Budaya literasi juga sangat terkait dengan pola.

Pembelajaran di sekolah dan ketersediaan bahan bacaan di perpustakaan. Tapi kita juga menyadari bahwa literasi tidak harus diperoleh dari bangku sekolah atau pendidikan yang tinggi. Kemampuan akademis yang tinggi tidak menjamin seseorang akan literat. Pada dasarnya kepekaan dan daya kritis akan lingkungan sekitar lebih diutamakan sebagai jembatan menuju generasi literat, yakni generasi yang memiliki ketrampilan berpikir kritis terhadap segala informasi untuk mencegah reaksi yang bersifat emosional.

Berbagai faktor ditengarai sebagai penyebab rendahnya budaya literasi, namun kebiasaan membaca dianggap sebagai faktor utama dan mendasar. Padahal, salah satu upaya peningkatan mutu sumber daya manusia agar cepat menyesuaikan diri dengan perkembangan global yang meliputi berbagai aspek kehidupan manusia adalah dengan menumbuhkan masyarakat yang gemar membaca (*reading society*).

Kenyataannya masyarakat masih menganggap aktifitas membaca untuk menghabiskan waktu (*to kill time*), bukan mengisi waktu (*to full time*) dengan sengaja. Artinya aktifitas membaca belum menjadi kebiasaan (*habit*) tapi lebih kepada kegiatan 'iseng'. Dalam kebiasaan ini merupakan perbuatan yang dilakukan secara berulang-

ulang tanpa adanya unsur paksaan. Kebiasaan bukanlah sesuatu yang alamiah dalam diri manusia tetapi merupakan hasil proses belajar dan pengaruh pengalaman dan keadaan lingkungan sekitar. Karena itu kebiasaan dapat dibina dan ditumbuh kembangkan Kimbey (1975).

Sedangkan kegiatan literasi ini merupakan suatu proses komunikasi ide antara pengarang dengan pembaca, di mana dalam proses ini pembaca berusaha menginterpretasikan makna dari lambanglambang atau bahasa pengarang untuk menangkap dan memahami ide pengarang. Maka kebiasaan membaca adalah kegiatan membaca yang dilakukan secara berulangulang tanpa ada unsur paksaan Wijono, (1981).

Kebiasaan membaca mencakup waktu untuk membaca, jenis bahan bacaan, cara mendapatkan bahan bacaan, dan banyaknya buku/bahan bacaan yang dibaca. Kemampuan membaca merupakan dasar bagi terciptanya kebiasaan membaca. Namun demikian kemampuan membaca pada diri seseorang bukan jaminan bagi terciptanya kebiasaan membaca karena kebiasaan membaca juga dipengaruhi oleh faktor lainnya Winoto, (1994).

Perkembangan kebiasaan melakukan kegiatan merupakan proses belajar yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Dalam setiap proses belajar untuk meningkatkan kemampuan dalam keterampilan-keterampilan baru tergantung dari dua faktor, yaitu faktor internal dalam hal ini kematangan individu dan eksternal seperti stimulasi dari lingkungan social seseorang.

## **2.5 Politik Dan Literasi Budaya Indonesia**

Politik dan budaya literasi kita seolah-olah memang tidak berkaitan. Sepertinya elit-elit politik kita tidak pernah peduli terhadap budaya literasi. Diskusi-diskusi anggota Dewan lebih banyak menyentuh persoalan ekonomi, skandal politik, transportasi, korupsi, sampai konflik antar berbagai kepentingan di negara kita tercinta ini. Bahkan celakannya lagi, diskusi akan menjadi begitu panjang dan bersemangat, bila itu menyangkut kepentingan mereka sendiri. Gedung baru, kenaikan tunjangan, dan penyediaan fasilitas-fasilitas yang menunjang kenyamanan mereka dalam memperjuangkan nasib rakyat. Budaya literasi sejatinya membutuhkan dukungan secara moril maupun secara ekonomi dan politik dari Pemerintah.

Budaya literasi berkaitan dengan masa depan bangsa, karena itu perlu mendapat perhatian serius. Selama ini dukungan dari pemerintah masih bersifat temporer. Baru ada perhatian jika peringatan hari – hari tertentu seperti perayaan Hari Buku Nasional beberapa bulan yang lalu, yang pelaksanaannyapun hampir sama seperti tahun – tahun sebelumnya, berlangsung sepi, baik secara seremonial maupun substansial. Tidak ada kegiatan yang benar – benar menghentak atau menyulut kesadaran baru tentang buku, tentang budaya literasi. perkembangan budaya literasi ini masih dinomorduakan. Dianggap kurang penting dari pembangunan infrastruktur dan pertumbuhan ekonomi.

Hanya sedikit pemerintah daerah yang benar-benar peduli terhadap budaya literasi. Hal ini ditambah dengan ketidakpedulian elit-elit politik, ekonomi, dan budaya di daerah terhadap pengembangan budaya literasi. Sekali lagi, buku dianggap tidak lebih penting daripada nasi dan roti. Pemerintah provinsi, kabupaten, dan kota hanya sedikit mengalokasikan dana untuk perpustakaan lokal. Sementara anggaran untuk fasilitas



Dewan terus naik secara signifikan dari waktu-waktu, tak peduli kinerja mereka yang masih sangat sering mengecewakan.

## **2.6 Budaya Literasi Dan Kualitas Bangsa**

Sering kita bertanya dalam hati, mengapa negara kita susah bersaing dengan negara-negara lain, apa ada yang salah dalam system perikehidupan rakyat kita. Seberapakah strata pendidikan, kemampuan dan penguasaan ilmu pengetahuan yang dimiliki, inovasi dan rekayasa teknologi yang sudah kita buat, apa yang telah dihasilkan karya-karya monumental putra-putri Bangsa Indonesia saat ini, semua itu menggelitik di sanubari para kaum cerdik pandai yang merumuskan dari titik mana kita mau mulai membenahi bangsa kita. Potensi bangsa Indonesia sangat besar apabila ditinjau dari jumlah penduduknya yang terdiri dari berbagai suku, yang memiliki beraneka ragam budaya yang perlu dikembangkan dan dilestarikan keberadaannya.

Namun demikian, potensi yang begitu besar secara kuantitas itu perlu diimbangi dengan kualitas yang dimiliki. United Nations Development Program pada tahun 2000 melaporkan bahwa Human Development Index Indonesia berada pada peringkat 109 dari 174 negara dan kondisi ini lebih parah lagi pada tahun 2003, Human Development Index Indonesia berada pada peringkat 112 dari 175 negara. Hal ini berarti kualitas sumber daya manusia masih rendah dan mengalami proses penurunan dari tahun ke tahun.

Salah satu faktor penyebab rendahnya Indeks Pembangunan Manusia di Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan, yang juga berpengaruh langsung pada sektor ekonomi dan kesehatan. Keadaan tersebut lebih diperburuk dengan masih dominannya budaya tutur (lisan) daripada budaya baca. Budaya ini menjadi kendala utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya masyarakat yang seharusnya mampu

mengembangkan diri dalam menambah ilmu pengetahuannya secara mandiri melalui membaca Tilaar, (2002).

Rendahnya minat baca masyarakat kita sangat mempengaruhi kualitas bangsa Indonesia, sebab dengan rendahnya minat baca, tidak bisa mengetahui dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi di dunia, di mana pada akhirnya akan berdampak pada ketertinggalan bangsa Indonesia. Karena itu, untuk dapat mengejar kemajuan yang telah dicapai oleh negara-negara tetangga, perlu kita kaji apa yang menjadikan mereka lebih maju. Ternyata mereka lebih unggul di sumber daya manusianya. Budaya membaca mereka telah mendarah daging dan sudah menjadi kebutuhan mutlak dalam kehidupan sehari-harinya. Untuk mengikuti jejak mereka dalam menumbuhkan minat baca sejak dini perlu ditiru dan diterapkan pada masyarakat, terutama pada tunas-tunas bangsa yang kelak akan mewarisi negeri ini.

Melihat kondisi narasi diatas sudah saatnya Pemerintah memberikan perhatian khusus terhadap dunia pendidikan. Minat membaca berbanding lurus dengan tingkat kemajuan pendidikan suatu bangsa. Kegiatan membaca merupakan hal yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Parameter kualitas suatu bangsa dapat dilihat dari kondisi pendidikannya. Pendidikan selalu berkaitan dengan kegiatan belajar Harjasujana, (1997).

Peningkatan kemampuan literasi dalam belajar sejalan dengan tujuan pendidikan, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab Depdiknas, (2003). Belajar selalu identik dengan kegiatan membaca karena dengan membaca akan

bertambahnya pengetahuan, sikap dan keterampilan seseorang. Pendidikan tanpa membaca bagaikan raga tanpa ruh. Fenomena pengangguran intelektual tidak akan terjadi apabila masyarakat memiliki semangat membaca yang membara.

Kualitas suatu bangsa ditentukan oleh kecerdasan dan pengetahuannya, sedangkan kecerdasan dan pengetahuan dihasilkan oleh seberapa ilmu pengetahuan yang di dapat, sedangkan ilmu pengetahuan didapat dari informasi yang diperoleh dari lisan maupun tulisan. Semakin banyak penduduk suatu wilayah yang haus akan ilmu pengetahuan semakin tinggi kualitasnya. Pembelajaran berbasis budaya literasi dalam dunia pendidikan memiliki keunggulan karena model literasi bukan hanya dimaksudkan agar mereka memiliki kapasitas mengerti makna konseptual dari wacana melainkan kemampuan berpartisipasi aktif secara penuh dalam menerapkan pemahaman sosial dan intelektual White, (1985).

## **2.7 Kajian Literatur Media Siber**

### **2.7.1 Definisi Syber Media**

Media siber (*cyber media*) merupakan bagian tidak terpisahkan dari perkembangan tersebut. Kehadirannya bagaikan dua sisi mata uang. Selain menjadi media baru yang mudah diakses dan murah, namun juga menyebabkan tergerusnya media tradisioanal sebagai produk layanan. Keberadaanya tidak hanya menambah keragaman media. Tetapi juga telah menjadi salah satu pesaing industri media dalam penjualan dan periklanan. Dari sini kemudian mengundang para akademisi dan praktisi media untuk melakukan riset terhadap media siber.

Perkembangan media menurut Rogers terbagi dalam empat tahap, yaitu era media tulis (*the writing era*), era media cetak (*the printing era*), era komunikasi teknologi

sederhana (*telecommunication era*) dan era komunikasi interaktif (*interactive communication era*). Pada bagian lain, McLuhan membaginya menjadi empat bagian, yaitu *tribal age*, *literate age*, *print age* dan *electronic age*. Pembahasan kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan pengertian media serta perbedaannya dengan medium. Pada bagian ini juga disajikan perkembangan industry media di Inggris dan Amerika, terutama setelah berkembangnya teknologi dan media baru. media siber tidak semata-mata merepresentasikan internet dan perangkat lunak atau perangkat di dalamnya, tetapi juga merepresentasikan medium dalam berbagai perspektif, baik secara *online* maupun *offline*.

Banyak penyebutan yang disematkan untuk siber media (*syber media*) dalam literatur akademis, misalnya media *online*, *digital media*, *media virtual*, *e-mail*, *network media*, *media baru*, dan *web*. Penyebutan merujuk pada karakteristik maupun hal teknis seperti teknologi itu sendiri. Namun intinya beragam penyebutan itu memiliki muara yang sama, yakni merujuk pada perangkat media baik itu perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Juga penggunaan term *cybermedia*.

Dampak dari kehadiran media siber memberikan implikasi besar terhadap industri media. Setidaknya ada 3 dampak: Dampak pertama adalah menipisnya hegemoni dan berkembangnya demokrasi media. Dampak kedua adalah berubahnya organisasi dan kultur media. Dampak ketiga adalah pada penjualan dan periklanan media. Sebagai konsekuensi dari komunikasi yang terjadi di media siber, ruang informasi publik yang disediakan media siber. Jika pada awalnya warga melakukan diskusi publik di tempat-tempat khusus seperti cafe, kelas atau ruangan lainnya, maka media siber kini telah menjelma menjadi arena diskusi publik. Ruang publik ini kemudian melahirkan

budaya baru dalam proses demokratisasi. Tidak ada lagi batasan antara borjuis dan proletar, siapa saja bisa melibatkan dirinya dalam ruang publik.

Literasi media ialah kemampuan seseorang untuk menggunakan berbagai media guna mengakses, analisis serta menghasilkan informasi untuk berbagai keperluan dalam kehidupan sehari-hari seseorang yang akan dipengaruhi oleh media yang ada seumpama berupa televisi, film, radio, musik terekam, surat kabar dan majalah. Dari media itu masih ditambah dengan dengan internet bahkan kini pun melalui telepon seluler dengan sangat mudah dapat diakses. Media adalah suatu extensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.”(Harjanto, 2006: 246).

*Centre for Media Literacy*, (2003) menyebutkan bahwa gerakan literasi media merupakan sebuah upaya yang bertujuan untuk memberdayakan masyarakat khususnya khalayak media agar mempunyai keterampilan mengevaluasi dan berpikir kritis terhadap isi media. Beberapa keterampilan dan sikap kritis ini antara lain sebagai berikut.

1. Khalayak media memiliki kemampuan untuk mengkritik media.
2. Khalayak media memiliki kemampuan memproduksi media sendiri dan mereka mengkonsumsinya.
3. Khalayak memiliki kemampuan untuk mengajarkan tentang media, yaitu apakah media, bagaimana dampak buruk dan baiknya media dan bagaimana mensikapi media.
4. Khalayak mempunyai kemampuan untuk mengeksplorasi sistem pembuatan media.

5. Khalayak memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi berbagai posisi media yang sebenarnya bukan sebagai sebuah sistem yang netral dan bebas dari kepentingan.

6. Khalayak mempunyai kemampuan untuk berpikir kritis terhadap isi media.

Memahami bahwa media memiliki tujuan komersial dan politik sehingga mereka mampu bertanggungjawab dan memberikan respon yang benar ketika berhadapan dengan media. Dalam sebuah masyarakat, ketika media menjadi bagian penting dari sebuah sistem sosial politik termasuk mempengaruhi sistem demokrasi dalam negara dan masyarakat maka pendidikan literasi media merupakan sebuah keniscayaan.

Masyarakat Indonesia seolah mengalami serbuan beragam informasi saat dalam waktu singkat menghadapi serbuan berbagai teknologi informasi dan komunikasi. Ada beberapa persoalan bermedia yang kita dapat hadapi yaitu:

1. Pemahaman masyarakat yang belum belum cukup matang.
2. Masyarakat belum dapat sepenuhnya memetik manfaat dari media konvensional seperti media cetak, radio ataupun televisi, telah disusul dengan perkembangan teknologi multimedia yang memungkinkan kita berselancar tanpa batas di dunia maya karena derasnya arus teknologi yang mempunyai dampak sangat signifikan oleh remaja maupun pada masyarakat.

Terus bertambahnya fitur baru yang menyatu dalam perangkat telepon seluler misalnya makin membuka akses informasi yang luas nyaris tanpa batas. Melalui alat kecil segenggam tangan itu kita dapat memenuhi hasrat mencari informasi, dan hiburan, membangun jejaring sosial Facebook, Twitter, Skype dan hingga menonton televisi, mendengar radio, membaca surat kabar sebagainya. Akibatnya publik terkepung dalam

belantara informasi, tak hanya melalui media konvensional seperti surat kabar, radio, dan televisi, namun juga media baru berbasis internet yang membaurkan media konvensional dengan teknologi informatika. Sayangnya fenomena ini tidak sepenuhnya disadari sebagian besar publik yang mengaksesnya dan juga masih minimnya dalam pemahaman untuk memadai tentang berbagai risiko yang ditimbulkannya serta langkah antisipatif menghadapi gempuran industrialisasi media yang sangat berkembang sampai saat ini seakan tidak terkendali.

Masyarakat cenderung menjadi khalayak pasif yang menjadi pasar, tak hanya produk media itu sendiri namun juga pasar bagi iklan yang menyertai konten tertentu. Tidaklah mudah bagi publik melawan kekuatan industri media yang padat modal dan berorientasi profit. Meskipun sejak era reformasi berbagai regulasi yang didedikasikan untuk melindungi kepentingan publik dari serbuan media digulirkan namun tak banyak merubah sajian yang menerpa publik. Lahirnya UU pers 1999 yang dilengkapi Kode Etik Jurnalistik, Undang-undang Penyiaran lengkap dengan Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3 dan SPS) yang dibuat Komisi Penyiaran Indonesia, Undang-undang ITE dan lain-lain belum sepenuhnya mampu menjamin hak publik memperoleh informasi dan hiburan sehat.

Sejauh ini himbauan, desakan kepada pengelola media agar peduli terhadap kepentingan publik melalui konten yang mencerdaskan belum menunjukkan perkembangan memadai. Media cenderung memilih khalayak, dan demikian pula sebaliknya khalayak pun memilih – milih media. Setelah meninjau secara sekilas konteks sosial di mana media beroperasi, akan bermanfaat jika juga menelaah sekilas kondisi dari setiap media dewasa ini, terutama setelah hadirnya televisi sangat memperluas cakupan

komunikasi massa. Gerakan *media watch* (pemantauan media) yang bertujuan memberi kritik dan koreksi kepada pengelola media seolah angin lalu yang tak mampu menggoyahkan kekuatan industri. Tayangan tak layak masuk ke ruang keluarga dengan leluasa berlalu lalang. Masih lekat dalam ingatan bagaimana anak-anak menjadi korban gerakan meniru program *smackdown* di televisi.

Ketimpangan ini yang coba diinisiasi melalui literasi media untuk membangkitkan kesadaran akan hak publik. Bila literasi media dimulai sejak usia dini tentu hasilnya akan lebih optimal, namun ketika industri media berkembang pesat dan akses media kian mudah sehingga dapat menjangkau publik yang sangat luas maka literasi media harus dilakukan pada berbagai lapisan masyarakat. Dampak media terhadap anak-anak dan remaja menjadi golongan yang sangat rentan mengakses media secara tak terbatas, walaupun tak semua orang dewasa telah memiliki kesadaran untuk memanfaatkan media secara bijak. Dalam konteks ini orang dewasa menjadi sasaran antara yang akan memperluas penyebaran gerakan literasi media agar dapat mengedukasi diri dalam bermedia dan selanjutnya mereka dapat mengedukasi anak-anak.

Literasi media kemudian menjadi kunci bagi terbentuknya masyarakat yang cerdas dan kritis sehingga tak mudah tergerus arus informasi. Berbagai langkah telah dilakukan agar publik menjadi melek media melalui berbagai cara dan sasaran khalayak, baik oleh lembaga swadaya masyarakat, perguruan tinggi maupun kelompok-kelompok masyarakat yang peduli membangun masyarakat kritis yang cerdas memanfaatkan media.

Literasi media merupakan seperangkat perspektif yang kita gunakan secara aktif untuk memosisikan diri terhadap media agar dapat menafsirkan makna pesan yang kita



terima yang dibangun melalui struktur pengetahuan. Literasi media sebagai kemampuan untuk memilih, untuk memahami dalam konteks isi, bentuk/gaya, dampak, industri dan produksi mempertanyakan, mengevaluasi, membuat dan/atau memproduksi dan untuk merespon secara hati-hati media yang kita konsumsi National Telemedia Council Potter, (2004,).

(Baran,dkk,2009) mendefinisikan literasi media sebagai kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan pesan-pesan media. Sedangkan *Office of Communication (Ofcom)* sebuah Lembaga regulator dan otoritas persaingan independen untuk industri komunikasi Inggris mendefinisikan literasi media sebagai kemampuan untuk menggunakan, memahami dan menciptakan media dan komunikasi. Ada dua sudut pandang tentang literasi media. Pertama, dikemukakan oleh Silverblatt (Baran,dkk, 2009), bahwa secara tradisional definisi literasi mengacu hanya untuk media cetak. Namun, saluran utama media sekarang termasuk cetak, fotografi, film, radio dan televisi.

Dengan munculnya saluran komunikasi massa ini, definisi literasi harus dikembangkan. Ia mengidentifikasi lima unsur literasi media yaitu:

1. kesadaran akan dampak media pada individu dan masyarakat,
2. pemahaman tentang proses komunikasi massa,
3. pengembangan strategi yang dapat digunakan untuk menganalisis dan membahas pesan media,
4. kesadaran bahwa isi media sebagai teks yang memberikan wawasan ke dalam budaya kontemporer kita dan diri kita sendiri, dan

5. penanaman pemahaman, kenikmatan yang disempurnakan, dan apresiasi terhadap isi media.

Sedangkan Potter (Baran,dkk, 2009) menggunakan pendekatan agak berbeda yaitu dengan menggambarkan pokok-pokok gagasan mendasar yang mendukung keaksaraan media:

1. Literasi media adalah sebuah kontinum, bukan kategori. “Media literasi mesti dianggap sebagai kontinum di mana terdapat derajat atau tingkatan. selalu ada ruang untuk perbaikan.
2. Literasi media perlu dikembangkan. Ketika kita mencapai tingkat kematangan intelektual, emosional, dan moral yang lebih tinggi kita mampu melihat lebih dalam pesan media. Pematangan itu menumbuhkan potensi kita, tetapi kita harus aktif mengembangkan keterampilan dan struktur pengetahuan untuk menunjukkan potensi tersebut.
3. Media literasi bersifat multidimensi. Potter mengidentifikasi empat dimensi literasi media. Masing-masing bergerak secara kontinum. Dengan kata lain, kita berinteraksi dengan pesan media dalam empat cara yang kita lakukan dengan berbagai tingkat kesadaran dan keterampilan, yaitu; domain kognitif mengacu pada proses mental dan pemikiran, domain emosional adalah dimensi perasaan, domain estetika mengacu pada kemampuan untuk menikmati, memahami, dan mengapresiasi isi media dari sisi artistik, domain moral yang mengacu pada kemampuan untuk menyimpulkan nilai-nilai yang mendasari pesan.
4. Tujuan dari literasi media adalah untuk memberi kita kontrol penafsiran dan juga sebuah kunci literasi media adalah bila tak terlibat mustahil pesan tujuan benar.

Idealnya, gerakan literasi media tak dapat dilakukan secara sporadis, namun harus dapat menyentuh segala lapisan masyarakat yang terpapar media. Menurut (Baran,dkk,2009) gerakan literasi media didasarkan pada wawasan yang berasal dari berbagai sumber, diantaranya:

1. Bisa jadi khalayak memang bertindak aktif, tetapi belum tentu mereka menyadari apa yang sebenarnya mereka lakukan dengan media.
2. Kebutuhan, kesempatan, dan pilihan penonton tersebut dibatasi oleh akses terhadap media dan isi media.
3. Konten media dapat secara implisit dan eksplisit memberi panduan untuk bertindak.
4. Orang harus realistis menilai bagaimana interaksi mereka dengan teks-teks media dapat menentukan tujuan interaksi tersebut dapat melayani dalam lingkungan mereka. Orang memiliki kemampuan pengolahan kognitif yang berbeda, dan dapat secara radikal menunjukkan bagaimana mereka menggunakan media dan apa yang dapat mereka peroleh dari media.

Para pakar menyebut pengembangan ini dengan istilah *media literacy* Potter,dkk, 2010 yang di Indonesia dikenal dengan istilah literasi media, atau *melek media* Tamburaka, (2013). *Media literacy* atau literasi media secara sederhana mengarah pada kemampuan *audience* (masyarakat) yang *melek* terhadap media. Kemampuan literasi media dimaksudkan untuk memberikan pemahaman dan kesadaran kritis masyarakat terhadap media. Dengan demikian, pengaruh media dapat dikontrol dan tidak berdampak negatif pada kehidupan masyarakat sebagai sasaran khalayak media Poerwaningtias, (2013).

Dua faktor utama yang mendorong munculnya gerakan literasi media. Yang pertama adalah kelompok yang meyakini bahwa pengaruh media dapat membahayakan untuk perkembangan anak-anak, dan yang kedua adalah kelompok yang hanya melakukan pengkajian terhadap isu literasi media Martens, (2010). Dalam konteks di Indonesia, Guntarto (2011) menyatakan bahwa pengaruh negatif media dianggap cenderung menjadi faktor dominan yang memengaruhi gerakan literasi media di Indonesia.

Kegiatan literasi media cenderung lebih dekat dengan kelompok yang percaya bahwa media memiliki dampak media bagi khalayak, terutama untuk usia anak-anak dan remaja Guntarto, (2011). Pentingnya gerakan literasi media untuk mendidik, melindungi, atau memproteksi khalayak (*audience*) dari pengaruh negatif dari media, khususnya anak dan remaja ditegaskan oleh Rene Hobbs (1998) dalam artikelnya yang berjudul *Seven Great Debates in the Media Literacy Movements*. Potter (2004) mengatakan terdapat beberapa elemen yang membentuk kemampuan literasi media seseorang, yaitu personal lokus, struktur pengetahuan, dan keterampilan (*skill*).

Meskipun ungkapan pertanyaan ini bernada kritik, Namun dalam artikelnya ia bertujuan *Media watch* artikan sebagai kegiatan pemantauan mengingatkan pada pendidik literasi media untuk tidak hanya berfokus pada pengaruh Media, namun agar dapat mengkolaborasikan dengan berbagai macam isu dan kemampuan lainnya, seperti partisipasi publik dalam politik demokrasi dan gender Hobbs, (1998). Di Indonesia, gerakan literasi media juga sudah mulai dikenalkan sejak 1990, dan dalam dekade pertama yaitu tahun 1990-2000. Pada saat itu gerakan literasi media di Indonesia masih

mencari formula yang sesuai karena literasi media terlambat dikenalkan di Indonesia Tamburaka, (2013).

Perkembangan literasi media di Indonesia dibagi kedalam 3 periode, yaitu periode mencari bentuk pada tahun 1990 sampai 2000, kemudian tahun 2000 hingga 2010 disebutnya sebagai periode pematangan, dan setelah periode tersebut dianggap sebagai periode perkembangan lambat Guntarto,dkk 2011.

### **2.7.2 Literasi Media Sebagai Perspektif Kritis**

Konsep literasi media diberbagai Negara dipahami dengan sangat beragam (Chun & dkk, 2015). Keberagaman tersebut dapat diterima karena pengaruh dan dampak media juga berbeda-beda di setiap Negara. Perbedaan ini mempengaruhi perspektif dan strategi kampanye literasi media yang digunakan oleh para pegiat literasi media disetiap Negara Hobbs, (2011). Namun, (Chun & dkk, 2015) menekankan sangat penting bagi pegiat literasi media untuk memahami konsep literasi media secara jelas. Pentingnya hal tersebut, dikarenakan akan berimplikasi pada cara pegiat literasi media memaknai dan menjalankan program gerakan literasi media (Hendriyani & dkk, 2011). Artinya, pemahaman yang berbeda akan menyebabkan metode yang berbeda pula sesuai dengan pemahamannya masing-masing.

Perspektif literasi media perlu dikembangkan dalam diri setiap orang, karena di era sekarang media sudah masuk dalam kehidupan sehari-hari. Sangat mungkin bagi seseorang untuk mengkonsumsi media dengan mudah setiap harinya. Maka pentingnya membangun perspektif literasi media didasarkan pada 5 prinsip kunci Aufderheide & dkk, 2005, sebab: *Pertama*, semua pesan media dikonstruksi. Media tidak hanya menyajikan pesan yang sederhana dari realitas sebenarnya, pesan media merupakan hasil dari

sebuah konstruksi *framing* untuk tujuan-tujuan tertentu. Untuk memahami media yang kompleks dan melihat makna dibalik konten tersebut, maka memerlukan kemampuan literasi media. *Kedua*, media pada dasarnya turut serta dalam membentuk realitas.

Media dapat membangun realitasnya sendiri apabila khalayak mampu mengamati konstruksi realitas media dengan sikap, interpretasi dan kesimpulan terhadap media. *Ketiga*, setiap *audiens* menegosiasikan makna dalam media. yaitu, kesadaran khalayak tentang cara berinteraksi dengan media. Jadi, ketika khalayak berinteraksi dengan teks media akan menemukan makna dari berbagai macam sumber pengetahuan sosial dan budaya sehari-harinya, yang memiliki pengaruh pada bagaimana cara mengolah informasi. *Keempat*, media berorientasi pada untung dan rugi.

Terlihat produksi konten media ketika hanya berorientasi untuk kepentingan bisnis dan profit ekonomi. Meskipun dalam frekuensi publik, untuk bertahan perusahaan media harus menghasilkan uang. Ketika memiliki hasil uang yang banyak dari target pasarnya, maka target pasar akan dianggap semakin bernilai. *Kelima*, media juga mencakup pesan-pesan ideologis dan nilai. Dengan kemampuan literasi media yang dimiliki, khalayak mampu berfikir kritis dan waspada pada setiap sajian konten media serta dampak ideologi yang dibangun oleh media tersebut.

### **2.8.3 Urgensi Pendidikan Literasi Media**

Literasi media diberbagai negara ternyata lebih disebabkan oleh kekhawatiran terhadap dampak negatif media Marten, (2010). Begitu juga di Indonesia Guntarto, (2011), mereka yang khawatir dan prihatin terhadap model interaksi anak dengan media serta banyaknya konten media yang tidak berkualitas bahkan “tidak baik” dalam perkembangan anak, membuat masyarakat harus terlibat dalam literasi media.

Sebagaimana yang dipaparkan oleh Douglas Kellner dan Jeff Share bahwa *“one approach to media education comes out of a fear of media and aims to protect or inoculate people against the dangers of media manipulation and addiction (Kellner & dkk, 2009).*

Di era kemajuan teknologi media saat ini (media cetak, elektronik hingga digital), dan industri media semakin mendominasi semua lanskap dunia informasi, dan disisi lain kemajuan teknologi media meninggalkan celah yang begitu luas, yaitu rendahnya tingkat literasi media dimasyarakat (Poerwaningtias & dkk, 2016). Gerakan literasi media akan membantu banyak orang untuk memahami, memproduksi, dan menegosiasikan makna dalam dominasi budaya media berupa gambar, kata-kata, dan suara yang kuat pengaruhnya Aufderheide (1993).

Orientasi dari gerakan literasi media pada dasarnya adalah sebuah upaya kolektif individu atau kelompok organisasi untuk menjangkau khalayak yang lebih luas dalam mengkampanyekan literasi media (Tomero dan dkk, 2010). Untuk mencapai tujuan tersebut membutuhkan strategi yang efektif dan serta kampanye yang masif untuk keberhasilan Pendidikan dan gerakan literasi media.

#### **2.8.4 Ekonomi Politik Dalam Kajian Literasi Media**

Dengan disahkannya Undang-Undang Nomor 40 tahun 1999 tentang Pers dan Undang-Undang Nomor 32 tahun 2002 tentang Penyiaran yang menjadi tanda keberhasilan upaya mewujudkan kebebasan berekspresi melalui media massa di Indonesia Poerwaningtias, (2013). Kedua undang-undang ini dianggap menjadi titik awal berubahnya system penyiaran yang dinilai otoriter pada masa orde baru mulai berubah menuju system penyiaran demokratis yang pro pada kepentingan publik. Regulasi UU Penyiaran No. 24/1997 yang dianggap terlalu *state-oriented* diubah menjadi UU No. 32

tahun 2002 yang *public-oriented*. Perkembangan teknologi media menjadikan arus informasi semakin dinamis. Akan tetapi, disisi lain juga memunculkan keluhan mengenai kualitas konten media, terutama media televisi.

Sedangkan kondisi akhir-akhir ini, menunjukkan bahwa kebijakan strategi program media didasarkan pada *rating* program, yang pada akhirnya terkesan mengabaikan agenda publik dan hanya berdasar pada kepentingan ekonomi industri media saja. Poerwaningtias, (2013). Hal ini senada dengan konsep dasar ekonomi politik media yang menyatakan bahwa isi atau konten media ditentukan oleh kekuatan-kekuatan ekonomi dan politik yang ada di luar media itu sendiri. Kekuatan-kekuatan yang dimaksud seperti pemilik media, modal, iklan, dan regulasi pemerintah yang lebih dominan dalam menentukan bagaimana konten media atau konten media diproduksi.

Dalam situasi yang demikian, mekanisme produksi dilihat tidak ubahnya seperti relasi ekonomi dalam struktur produksi sebuah perusahaan bisnis ketika menjalankan usaha dan strateginya nya dalam memperoleh keuntungan. Kepentingan kapital dan politik menjadi alasan terjadinya dominasi yang demikian. Adalah Vincent Mosco, (2009) yang mendefinisikan ekonomi politik media sebagai "*the study of control and survival in social life* Mosco, (2009). Ia juga menyebut: "*political economy is the study of the social relations, particularly the power relations, that mutually constitute the production, distribution, and consumption of resources, including communication resources* (Mosco, 2009). Jadi yang dimaksud dari *political economy* akan berkaitan dengan kepemilikan media, produksi konten, akses, distribusi media, sebagai kontrol kekuasaan, hubungan media dan penguasa, dan lebih jauh sebagai perspektif kritis tentang hubungannya dengan rekonstruksi peradaban manusia pada media. Untuk melihat praktik ekonomi



politik media, Vincent Mosco membaginya dalam tiga pintu masuk yakni komodifikasi, spesialisasi dan strukturasi yang ketiganya sangat berperan penting dalam melihat praktik ekonomi politik media.

Komodifikasi. Istilah ini sebenarnya dipinjam Mosco dari istilah yang dipakai Karl Marx untuk menjelaskan kapitalisme. Menurut Marx, "*the examining the dynamic forces within capitalism and the relationship between capitalism and other forms of political economic organization*" Mosco, (2009). Dengan menggunakan istilah yang digunakan Marx, Mosco ingin menjelaskan ekonomi politik komunikasi. Mosco mengatakan bahwa *commodification is the process of transforming use value into exchange values* (Mosco, 2009). Artinya, komodifikasi adalah proses untuk mengubah segala sesuatu baik bentuk fisik maupun nonfisik menjadi komoditi yang memiliki nilai jual.

Dalam dunia media, komodifikasi melihat hal utama dari substansi kerja media yakni isi media, iklan audiens, dan pekerja. Mosco mengidentifikasi bentuk-bentuk komodifikasi media menjadi komodifikasi: isi, audiens dan pekerja, imanent dan eksternal. Praktek-praktek komodifikasi menurut Mosco (2009) pada media televisi ditandai dengan menjadikan konten/isi media sebagai komoditas dalam memperoleh profit. Biasanya, strategi yang diterapkan dalam mencapai tujuan tersebut yaitu dengan menyajikan tayangan yang sedang digemari oleh *audiens* sehingga dapat menaikkan *rating* tayangan tersebut.

### **2.8.5 Implikasi Media Siber**

Keterlibatan khalayak dalam media siber memberikan implikasi tidak hanya, tapi juga, telah mengubah eksistensi media tradisional, otoritas sumber dalam memproduksi, memperoleh, dan mendistribusi berita semata; melainkan juga mendefinisikan ulang

kajian tentang produsen dan konsumen informasi yang selama terdikotomi. Beranjak dari implikasi media siber, maka ada tiga implikasi kehadiran media baru terhadap media tradisional.

## 1) Media

### a. Menampiknya Hegemoni dan Berkembangnya Demokrasi media.

Kehadiran media siber dan gerakan *citizem journalism* secara langsung maupun tidak memberikan dampak secara langsung pada media yang selama ini dianggap sebagai penguasa atas produksi dan distribusi informasi. Sebab internet memberikan kemudahan akses warga dalam membuat akun di milis, situs jejaring social, *web-blog*, hingga membuat situs sendiri pada kenyataannya menambah sumber untuk memproduksi media. *Freedom of the press is guaranteed only to those who own one. Now, millions do* (A.J. Liebling & dkk, 2003). Informasi kini semakin menyebar dan warga tinggal menyaring informasi yang ada di media (Kovach & dkk, 2001).

### b. Berubahnya Organisasi dan Budaya Media

Shoemaker & dkk, 1996 memberikan penjelasan bahwa terdapat dua faktor yang memengaruhi media, yaitu: factor internal yang antara lain karakteristik individu pekerja media dan rutinitas yang berlangsung dalam organisasi media (*media routine*); dan faktor eksternal media, yakni variabel ekstramedia dan ideologi yang memengaruhi isi media, variabel di ekstramedia mempersoalkan sumber informasi media, pengiklan, khalayak sasaran, dominasi pemerintah, ataupun pasar media. Adapun dari pemberitaan di media massa sangat tergantung dari: Pertama, ideologi masing – masing media, baik secara makro berupa pengaruh dari system

politik yang dianut negara tempat media berada maupun mikro yaitu politik dalam institusi media; Kedua, manajemen redaksional; dan Ketiga, kebermaknaan berita khalayak Stuart Hall, (1978).

c. Pemasaran dan Periklanan

Iklan dan pemasaran pada media, baik itu edisi terbitan maupun program, merupakan sumber pendanaan yang diperoleh media. Semakin banyak penonton yang menyaksikan, membaca, atau mendengar suatu program, maka akan semakin populer program *cum* media itu ditengah warga; efek dari kepopuleran itu akan menarik minat korporasi untuk beriklan Allbarran (1996).

2) Berita

Berita selama ini dipahami sebagai suatu informasi yang diproses melalui institusi media. Juga, khalayak atau massa berada dalam posisi pasif setiap menerima serangan informasi yang dapat di informasikan oleh media. Suatu peristiwa yang terjadi dilapangan akan dinilai penting atau tidaknya untuk dipublikasikan tergantung bagaimana institusi atau pekerja media melihat peristiwa itu sebagaimana adanya kepentingan atau kekuatan di redaksi. Secara struktur berita juga menjadi bagian penting yang membedakan jurnalis warga dengan jurnalis di media tradisional. Perincian yang di formulasikan dalam kelengkapan berita yang sering digunakan pada literatur jurnalistik tentang berita yakni 5W + 1H, menjadi kabur dalam jurnalisme warga. Suatu berita bisa saja hanya memuat *what* dan/atau *how* dalam media jurnalisme warga dengan sisanya memuat opini warga Laswell, (1972).

### **2.7.6 Khalayak Siber Media**

Khalayak (*audience*) dari beberapa peneliti komunikasi massa sebagai individu yang dengan kesadarannya akan memilih media dan pesan yang ingin diakses (Windahl & dkk, 1992). Sedangkan definisi khalayak dan karakteristiknya, antara lain; Pertama, khalayak cenderung berisi individu yang condong untuk berbagi pengalaman dan di pengaruhi oleh hubungan social diantara mereka serta pemilihan produk media berdasarkan seleksi kesadara; Kedua, khalayak cenderung tersebar di beberapa wilayah sasaran; Ketiga, khalayak bersifat heterogen, yakni berasal dan terdiri dari berbagai lapisan dan kategori social; Keempat, khalayak cenderung tidak beidentitas, tidak mengenal khalayak lainnya yang juga sama – sama mengakses media; dan yang Kelima, posisi khalayak pada dasarnya di media massa secara dipisahkan dari komunikator.

Untuk menjelaskan lebih jauh soal pemanfaatan khalayak oleh media dapat dijelaskan melalui konsep komodifikasi. Pembahasan komodifikasi di populerkan oleh Karl Marx ketika membahas dan mengkritisi ekonomi politik borjuis. Namun keberadaan khalayak tidak hanya berhenti pada kemampuannya memproduksi dan melakukan pertukaran, khalayak sebagai pekerja juga telah menjelma menjadi komoditas, terutama pada aspek kemanusiaannya yang bisa dijual dan dibeli. Terlihat pada konsep besar komoditas sebagai sembah ini dalam pandangan Marx terjadi karena barang – barang itu pada dasarnya diproduksi oleh khalayak itu sendiri yang melihatnya memiliki nilai intrinsic yang patut disembah (Boer, 2010).

Konsep komoditas terkait dengan posisi khalayak ini juga mengilhami adanya semacam industri budaya yang terjadi melalui media massa. Inilah bagi Adorno bahwa industry budaya telah mengabaikan kesadaran khalayak, di mana mereka seolah – olah

terhibur, sementara mereka tidak sadar bahwa ada harga yang harus dibayar Adorno, (1991).

Dari konsep yang dikembangkan oleh salah satu tokoh Smythe dengan memegang dua prinsip dasar dari media massa komersial sebagai bentuk dari system kapitalis yang secara esensi yang memiliki agenda untuk menciptakan produksi kesadaran: Pertama, bahwa khalayak digunakan sebagai kekuatan sekaligus sasaran untuk memasarkan secara luas barang – barang produksi atau jasa yang dijalankan melalui monopoli kapitalisme; Kedua, pasar pada dasarnya bisa merupakan legitimasi atas kekuatan negara dan berbagai strategi kebijakan serta aksi.

Jika melihat praktik komodifikasi di internet, khususnya di media siber, maka informasi merupakan komodifikasi yang dipertukarkan melalui media baru (Castells & dkk, 2006). Artinya ketika melakukan kajian siber media yang ada di internet memberikan arah untuk melihat bagaimana proses komodifikasi itu terjadi diruang virtual. Inilah mengapa dalam kajian ekonomi politik dan kemunculan siber media posisi khalayak tidak hanya bisa dipandang sebagai komoditas atau konsumen dari komoditas, tetapi juga dipandang sebagai produsen atas komoditas. Apalagi dalam pandangan Castells, (2010), siapa pun khalayak atau entitas yang terkoneksi dalam jaringan internet, maka bisa melakukan kegiatan ekonomi maupun politik di dalamnya.

Di media siber, khalayak memiliki otoritas dalam membangun teks serta memanfaatkan medium. Media siber juga memberikan keleluasaan khalayak untuk mentransformasikan dirinya untuk memanfaatkan khalayak lainnya (Jordan & dkk, 2009). Di era digital saat ini, di mana informasi merupakan produk, maka produk ini menjadi

komoditas yang unik yang berbeda dengan produk yang selama ini dikenal dalam pasar tradisional termasuk bagaimana komoditas itu di konsumsi Cesaero, (2011).

### **2.8.7 Media Siber Sebagai Media Komunikasi**

Media komunikasi yang terpenting karena tidak terlepas dari karakteristik internet itu sendiri yang berbeda dibandingkan media komunikasi tradisional seperti surat – menyurat, surat kabar, radio, dan televisi. Salah satu karakteristik itu yaitu sifat jejaring (*network*). Jejaring ini tidak hanya di artikan sebagai infrastruktur yang menghubungkan antarkomputer dan perangkat keras lainnya.

Joost Van Loon, (2006) mengatakan bahwa Jejaring tidak lagi mewakili terminology dalam teknologi informasi semata, tetapi juga telah melebar pada terminology bidang antropologi, sosiologi, budaya, dan ilmu social lainnya yang terkadang terminologinya semakin berkembang karena adanya proses mobilitas dari masyarakat, komoditas, kapital, tanda – tanda hingga informasi yang berkembang di dunia global. Oleh karena itu, jejaring tidak hanya melibatkan perangkat seperti computer tetapi juga melibatkan individu tau *actor networking* (Gane & dkk, 2008).

Dalam masyarakat jejaring *network society*, informasi menjadi konten yang di pertukarkan antara pengguna media siber yang tidak berada dalam pemilahan antara *sender* dan *receiver* Castells (2009). Sementara itu dalam penjelasan Marc Smith (1995) menguraikan beberapa aspek dalam komunikasi dunia siber. Pertama, di jelkan bahwa komunikasi atau intraksi di dunia siber tidak mensyaratkan keberadaan dan kesamaan antara pengguna media siber selagi fungsi intraksi melalui media siber itu masih ada. Kedua, menjelaskan bahwa di media siber intraksi bisa dikondisikan sesuai dengan jadwal yang diinginkan pengguna saat terkoneksi ke dalam jaringan. Ketiga, bahwa

intraksi yang terjadi didalam dunia siber pada kenyataannya terjadi melalui medium teks. Keempat, bahwa intraksi yang terjadi tidak mensyaratkan adanya kesamaan seperti status atau tingkat pengetahuan.

Bahkan Holmes, (2005) menegaskan, dalam media baru (*second media age*) komunikasi tidak hanya sebatas memfokuskan diri pada pembahasan bentuk atau model media (*form*) semata, tetapi juga pada pembahasan konten yang ada di dalamnya termasuk dalam hal bahasa. Pengguna teks dan perkembangan teks itu sendiri bisa dilihat dari komunikasi model *real-time communication* atau chatting Trevor Barr, (2000). Komunikasi yang terjadi dalam ruang interaksi internet itu merupakan komunikasi yang *synchronous, multi-user, text-based chat technology*' Thurlow et.al, (2004).

Pentingnya memberikan kontrol pada pengguna melalui interaksi media juga ditekankan oleh Bolter dan Grusin yang menyatakan bahwa "interaksi media dalam garis besar adalah bagaimana sebuah medium mampu untuk mengikutsertakan pengguna dalam membuat pilihan-pilihan atas apa yang mereka lihat. Dengan kata lain, interaksi yang dimungkinkan oleh budaya digital telah mengubah pengalaman pengguna dalam mengkonsumsi media karena saat ini mereka dapat terlibat langsung dalam proses produksi teks media tersebut Marshall, (2004).

Ada dua term yang bisa digunakan untuk mendekati bagaimana bahasa di siber media "*Netspeak*" yang diartikan pembicaraan seolah – olah penulisan, dan *Netlingo* sebagai penulisan teks seolah – olah sedang berbicara, sebagaimana dijelaskan berikut:

1. Netspeak

Bahasa dalam internet dan di media siber mengalami perubahan, yang dalam pandangan David Crystal, (2001) bahasa internet merupakan medium keempat setelah bahasa tulis, bahasa bicara, dan bahasa tanda.

## 2. Netlingo

Kebalikan dengan *netspeak*, *netlingo* merupakan penulisan dalam media siber yang seolah – olah tulisan itu yakni berbicara. Media siber dan komunikasi yang mengandalkan teks juga bergeser dari sekedar bahasa teks baku menjadi bahasa teks yang seolah - olah mewakili ungkapan ketika berbicara.

### **2.7.8 Ruang Informasi Publik Di Media Siber**

Salah satu karakter pembeda media siber yaitu tersajinya informasi bahkan bisa dikatakan informasi membanjiri ruang virtual di internet. Setiap orang, asal memiliki koneksi terhadap jaringan interbet ia bisa menggunakan informasi apa pun sehingga menjadi arsip data yang bisa di akses siapa pun. Jika dalam masyarakat di sekitar abad ke-18 menempatkan kafe, salon, atau tempat – tempat perkumpulan sebagai arena dalam melakukan diskusi public, kini internet merupakan arena virtual yang bisa digunakan untuk merespon realitas yang terjadi. Pasalnya, public diartikan Habermas sebagai kumpulan orang - orang tertentu dalam konteks masa itu, yaitu kalangan borjuis yang memiliki kepentingan dan hal ini muncul karena adanya perubahan kultur warga dalam menanggapi regulasi maupun realitas politik di abad ke-18.

Pada dasarnya ruang public secara historis sudah muncul di tengah masyarakat eropa, akan tetapi ruang public baru dalam kupasan Habermas ini tidak hanya terjadi diwarung cafe sebaga terjadi di Inggris atau di salon – salon di Prancis. Meski diruang public di abad itu dikuasai oleh kalangan borjuis dan dalam banyak karya akademisi



banyak pula yang mengkritisnya, namun Habermas memunculkan apa yang disebutnya sebagai "*institutional criteria* Habermas, (1962).

Suatu karakter yang bisa mengantarkan kita memahami apa yang dimaksud Habermas dengan ruang publik. Keberadaan internet telah memperluas sekaligus memfragmentasikan konteks komunikasi. Meski dalam kasus tertentu ia memiliki pengaruh terhadap kehidupan intelektual, namun disisi lain keberadaan internet membangun komunikasi yang nonformal, saluran komunikasi yang terhubung secara horizontal antar-entitas, dan bahkan menjadi alternatif dalam memperoleh informasi selain media tradisional Habermas, (2006). Internet juga merupakan ruang yang bisa melibatkan siapa saja. Mengkritisi ruang publik Habermas bahwa ruang virtual melahirkan beragam bentuk ruang public yang tidak hanya diisi oleh kalangan borjuis semata, tetapi melibatkan entitas yang lebih beragam.

Ruang virtual juga beroperasi mulai dari level personal hingga global dan juga melibatkan publik yang tidak mesti setara dalam membicarakan tentang kebijakan maupun aktivitasnya Rycroft, (2007). Ketika membicarakan ruang publik ala Habermas, pada dasarnya ada dua pertanyaan yang penting yang mesti di selesaikan terlebih dahulu sebelum membicarakan ruang (public) virtual. Pertanyaan ini, atau lebih tepatnya kritik, dalam konteks ini meminjam kritik yang diajukan oleh Fraser, (2007), yakni "*the legitimacy critique*" dan *the efficacy of public opinion*". Kritik pertama menekankan bahwa seberapa jauh legitimasi itu berada dalam wacana yang konstruktif dalam debat kritis itu.

### **2.7.9 Hukum Etika Di Media Siber**

Salah satu karakter pembeda siber media yaitu tersajinya informasi, bahkan dapat dikatakan informasi membanjiri ruang virtual di internet. Kayany, (2004) menjelaskan

lebih jauh bahwa etika merupakan tata nilai yang di terapkan dalam komunikasi di siber media. Karena banyaknya pengguna siber media, latar belakang pengguna maupun sampai pada keragaman kultural menyebabkan terbukanya peluang konflik, perseteruan, atau permusuhan. Kondisi ini tentu terdapat kemungkinan penafsiran terhadap teks antara pengguna yang memproduksi teks dan pengguna yang menerima teks. Oleh karena itu, diperlukan adanya kesamaan dalam memahami teks yang diunggah di siber media.

Di media siber, aspek hukum yang sering terjadi yaitu pelanggaran terhadap hak cipta seseorang yang dipublikasi ulang, disebar, atau dimanfaatkan. Padahal dalam pasal 2 Undang – Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dijelaskan, bahwa, “Hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan di lahirkan”. Termasuk di dalam ciptaan yang di lindungi oleh undang-undang ini yakni teks dan juga karya fotografi. Pada Pasal 25 Undang-Undang RI No. 11 Tahun 2008 tentang disebtkan, bahwa:

Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai hak kekayaan intelektual berdasarkan ketentuan peraturan perundang – undangan.

Menurut Widodo, (2013), kejahatan di dunia siber atau *cybercrime* merupakan bentuk kejahatan baru berbasis teknologi informasi dengan memanfaatkan perangkat keras maupun perangkat lunak computer. Terkait jenis kejahatan pada siber media ada beberapa kategori yang bisa dikatakan sebagai kejahatan siber (Chin & dkk, 2013) anantara ,lain:

1. Akses tidak sah atau *illegal*, yakni memasuki system computer seperti data penyimpanan rahasia perusahaan atau individu yang sudah dilengkapi oleh system keamanan tanpa izin pemilik.
2. Konten illegal (*illegal content*), yakni kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet yang tidak benar, tidak etis, melanggar hukum, dan/atau melanggar ketertibaaan hukum.
3. Data illegal ( *data illegal*). Beberapa jenis kejahatan ini misalnya:
  - a. Pemaslsuan kartu kredit (*cardin*), yakni penggunaan secara tidak sah/ilegal informasi kartu kredit orang lain dengan memakai identitas dan/atau kata sandi pemilik kartu kredit tranksaksi perdagangan elektronik
  - b. Penjiplakan situs (*typosquatting*), yakni tindakan membuat situs yang secara visual menyerupai atau kemiripan dengan suatu situs lain, dengan maksud menjebak pengguna seolah – olah berada di situs resmi dan situs illegal itu di gunakan untuk mendapatkan informasi rahasia.
4. *Cyber sabotage*, yakni tindakan secara tidak sah menyerang atau mensabitase sehingga menyebabkan gangguan, kerusakan, bahkan menghancurkan suatu data.

#### **2.7.10 Siber sebagai Media (Media Online)**

Dalam sejarah perkembangan media massa telah memperlihatkan bahwa teknologi baru tidak pernah menghilangkan teknologi lamanya melainkan menggabungkannya. Radio tidak menggantikan surat kabar, begitupun televisi meski dapat melemahkan radio namun tidak secara total mengeliminasinya. Demikian pula

bahwa jurnalisme *online* mungkin tidak akan bisa menggantikan sepenuhnya media-media lama, melainkan meningkatkan intensitasnya dengan menggabungkan fungsi-fungsi dari teknologi internet dengan media-media sebelumnya.

Teori konvergensi menyatakan bahwa berbagai perkembangan bentuk media massa menerus merentang dari sejak awal siklus penemuannya. Setiap model terbaru tersebut cenderung merupakan perpanjangan atau evolusi dari model-model terdahulu. Dalam konteks ini, internet bukanlah suatu pengecualian Septian Santana K. (2005).

Media *online* merupakan pemanfaatan media saluran komunikasi dengan menggunakan fasilitas perangkat internet. Media ini memiliki kekhasan tersendiri yang terletak pada keharusan memiliki jaringan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer serta pengetahuan tentang program komputer untuk mengakses berita atau informasi.

Secara umum media *online* dapat diartikan sebagai sebuah informasi yang dapat diakses dimana dan kapan saja selama ada jaringan internet. Karena itu, pengakses internet dapat mengakses informasi di kantor, di rumah, di kamar, bahkan di dalam kendaraan sekalipun. Karena itu indah suryawati (2011) mengatakan dalam pelaksanaan jurnalisnya reporter atau wartawan dapat mengirimkan atau bahkan langsung menyajikan laporan jurnalistiknya mereka dengan cepat melalui media *online*.

Internet adalah medium terbaru yang mengkonvergensi seluruh karakteristik dari bentuk-bentuk terdahulu. Karena itu apa yang akan berubah bukanlah substansinya, melainkan metode-metode produksi dan perangkatnya ( dikutip dari Hilf, 2000 dalam Septian Santana K. (2005 ).

Sebuah keunggulan dari media *online* dari media lainnya terletak pada informasinya yang cepat dan memiliki penyajian berita yang mudah dan sederhana, menyajikan informasi dan berita pada saat peristiwa berlangsung yang membuat berita

tersebut *realtime* . Selain itu, media *online* dapat diakses dimana dan kapan saja sejauh didukung dengan fasilitas teknologi internet.

Media *online* biasa difungsikan sebagai perpustakaan dunia yang dapat diakses melalui satu pintu yang namanya *world wide word (www)*. Media *online* bias menjadi penyedia media informasi suarat kabar (*electronic newspaper*), program film, televise, buku baru, serta lagu-lagu, mulai dari yang bernuansa klasik hingga kontemporer Suryawati, (2011).

Demikian pula fasilitas yang ada pada internet memberikan kualitas pada informasi dan berita yang dimuat. Seperti fasilitas *hyperlink 24* yang dapat menghubungkan dari situs ke situs lainnya sebagai referensi terhadap berita yang dimuat selain itu juga untuk memudahkan pengguna (pembaca) dalam mencari atau memperoleh informasi lainnya.

Rafaeli dan Newhagen (Santana K:2005) mengidentifikasi lima perbedaan utama yang ada di jurnalisme *online* dan media massa tradisional : 1) kemampuan internet untuk mengkombinasikan sejumlah media. 2) kurangnya tirani penulis atas pembaca. 3) tidak seorang pun dapat mengendalikan perhataian khalayak. 4) internet dapat membuat proses komunikasi berlangsung sinambung, dan 5) interaktifitas web.

Unsur *online* tersebut yang membuat media *online* berbeda dengan media konvensional lainnya. Karena itu, media *online* tidak dikategorikan dalam media massa cetak atau elektronik melainkan sebagai media massa baru (*new media*) atau media modern Suryawati, (2011). Dari sekian banyak fasilitas yang ada di internet, kebanyakan para jurnalis menggunakan fasilitas web untuk mempublikasikan laporan jurnalistiknya, karena dengan menggunakan web menyediakan isi yang sangat beragam kepada khalayak sasaraannya dengan cara yang paling mudah. Beberapa strategi yang dilakukan penyelenggara media *online* dalam pemanfaatan web ialah dengan mengkalsifikasikan berita menjadi kanal – kanal tertentu.

Meskipun begitu tidak berarti bahwa tidak ada fasilitas lain di internet yang dapat digunakan untuk menyelenggarakan jurnalistik *online*. Pada kenyataannya sekarang ini, beberapa penyelenggara jurnalistik *online* menggunakan fasilitas media social untuk mempublikasikan hasil laporannya. Fasilitas yang digunakannya dapat berupa *facebook*, *instagram*, *BBM* dan lain sebagainya. Dengan menggunakan fasilitas *facebok*, penyelenggara jurnalistik *online* bisa segera mendapatkan *feedback* khalayak menyangkut berita yang di tampilkan pada saat itu Suryawati , (2011).

### **2.7.11 Budaya Di Siber Media**

Budaya siber beranjak dari fenomena yang muncul diruang siber serta media siber. Meski dalam pandangan makro budaya siber juga melibatkan segala aspek mulai dari ekonomi, politik, Pendidikan, dan juga dkhhususkan pada khalayak. Beberapa budaya siber terkait institusi maupun teknologi. Budaya pada dasarnya merupakan nilai – nilai yang muncul dari proses intraksi antar-individu; dalam konteks ini yaitu pengalaman individu dan/atau antar-individu dalam menggunakan serta terkait dengan media. Dalam pendekatan etnografi, budaya diartikan sebagai konstruksi social maupun historis yang menstransmisikan pola-pola tertentu melalui symbol , pemaknaan, premis, bahkan tertuang dalam aturan Gerry Philipsen, (1992).

Marvin Harris, (1968) mendefinisikan kebudayaan sebagai berbagai pola tingkah laku yang tidak bisa dilepaskan dari ciri khas dari kelompok masyarakat tertentu. Sementara dalam pandangan psikologi, sebagaimana yang dipopulerkan Geert Hofstede, (1984), budaya diartikan sekedar sebagai respon dari pemikiran manusia. Oleh karena itu, budaya bukanlah terjadi dalam ruang imajinasi, melainkan berada dalam praktik komunikasi antarmanusia. Beragam definisi budaya tersebut setidaknya memberikan

arah bagaimana mengartikan kata budaya itu sendiri. Sehingga bisa diartikan budaya sebagai nilai praktik sosial yang berlaku dan dipertukarkan dalam hubungan antarmanusia, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat. Sutrisno & dkk, 2005 dalam melihat istilah budaya, sebagai:

1. Mengacu pada perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis dari seorang individu, suatu kelompok, atau masyarakat
2. Mencoba menetapkan khazanah kegiatan intelektual dan artistic sekaligus produk yang dihasilkan
3. Menggambarkan keseluruhan cara hidup, berkegiatan, keyakinan, dan adat istiadat sejumlah orang, kelompok, atau masyarakat.

Melalui medium internet, pembentukan budaya siber berlangsung secara universal dan global. Budaya siber bisa dipandang sebagai objek sekaligus subjek dalam kajian antropologi, sosiologi, maupun dalam kajian media dan *cultural studies*. Internet, mengutip penjelasan Hine (2007), bisa didekati dalam dua aspek, yaitu internet sebagai kultur dan internet sebagai artefak kultural. Sebagai budaya (*culture*), pada awalnya internet merupakan model komunikasi yang sederhana bila dibandingkan dengan model komunikasi secara langsung atau *face-to-face* Baym (1998). Dalam konteks budaya siber, tesis Goffman ini dikembangkan oleh Andrew Wood & dkk, 2005 yang juga membahas bagaimana identitas itu berlalu di internet.

Dalam konsep Goffman mengumpamakan suatu panggung drama di mana ruang pertunjukan itu selalu ada tempat apa yang dikatakan sebagai *front-stage* (panggung depan) dan *back-stage* (panggung belakang). Sementara menurut Tim Jordan (1999), ada dua kondisi yang bisa di menggambarkan bagaimana keberadaan individu dan

konsekuensinya dalam berintraksi di internet, yaitu: (1) Untuk melakukan koneksi di siber *cyberspace* setiap orang harus melakukan *login in* atau melakukan prosedur tertentu seperti menulis *username* dan *password* untuk membuka akses ke *e-mail*, situs jaringan sosial, atau laman web lainnya. (2) Memasuki dunia virtual kadang kala juga melibatkan keterbukaan dalam identitas diri sekaligus juga mengarahkan bagaimana individu itu mengidentifikasi atau mengkonstruksi dirinya di dunia virtual. Kenyataan membuktikan bahwa identitas individu di media siber yaitu individu yang memiliki dua kemungkinan, yakni bisa jadi sama atau bisa jadi berbeda identitas secara *offline*. Tidak hanya itu, individu tidak hanya memiliki satu identitas semata, tetapi bisa memiliki identitas yang beragam dengan karakteristik yang berbeda – beda pula di media siber Stone (1999).

Berkembangnya media komunikasi baru, terutama internet, telah mentransformasikan pula bagaimana intraksi di antara individu sebagai entitas yang pada kenyataannya membawa fenomena sosial yang baru dan berbeda dari yang selama ini dipahami. Internet menjadi tempat virtual di mana para individu bekerja sama dan berintraksi sampai pada pelibatan pada emosi secara virtual Rheingold (1995). Ketika ada fenomena ruang baru di dunia virtual, maka tentunya aktivitas komunitas ini di dunia virtual dengan aspek – aspek yang tentu memiliki perbedaan dengan aktivitas di dunia nyata.

Dari beberapa penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan komunitas yang terbentuk di dunia siber oleh para pengguna karena adanya kesamaan atau saling melakukan intraksi dan relasi yang difasilitasi oleh medium



komputer terkoneksi internet. Medium sebagai media yang merupakan alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima Cangara, (2007).

## **2.9 Kemampuan Literasi Media Dalam Prespektif *Individual Competence Framework***

Literasi media menurut Baran & Denis dalam Tamburaka (2013), merupakan suatu rangkaian gerakan melek media, yaitu: gerakan melek media dirancang untuk meningkatkan kontrol individu terhadap media yang mereka gunakan untuk mengirim dan menerima pesan. Melek media dilihat sebagai ketrampilan yang dapat dikembangkan dan berada dalam sebuah rangkaian dimana kita tidak melek media dalam semua situasi, setiap waktu dan terhadap semua media. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa literasi media merupakan suatu upaya yang dilakukan individu supaya mereka sadar terhadap berbagai bentuk pesan yang disampaikan oleh media, serta berguna dalam proses menganalisa dari berbagai sudut pandang kebenaran, memahami, mengevaluasi dan juga menggunakan media.

Jika dilihat dari *Individual Competence Framework* dari *Final Report Study on Assessment Criteria for Media Literacy Level* (2009) yang diselenggarakan oleh *European Commission*, kemampuan literasi media merupakan kapasitas individu yang berkaitan dengan melatih keterampilan tertentu (akses, analisis, komunikasi). Kompetensi ini ditemukan dalam satu bagian yang lebih luas dari kapasitas yang meningkatkan tingkat kesadaran, kekritisian dan kapasitas kreatif untuk memecahkan permasalahan.

*Individual Competence Framework* *Individual competence* merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan dan memanfaatkan media. Beberapa kemampuan menggunakan dan memanfaatkan media diantaranya adalah kemampuan

untuk menggunakan, memproduksi, menganalisis, dan mengkomunikasikan pesan melalui media. Individual *competences* memiliki dua variabel, diantaranya adalah:

### 1. *Personal Competence*

Merupakan kemampuan seseorang dalam dalam menggunakan dan menganalisis content - konten media internet. *Personal Competences* memiliki dua dimensi diantaranya adalah:

- a. *Technical Skills*, yaitu kemampuan teknik dalam menggunakan media internet.
- b. *Critical Understanding*, merupakan kemampuan kognitif dalam menggunakan media internet seperti kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi konten media internet.

### 2. *Social Competence*

Merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan komunikasi dan membangun relasi sosial melalui media internet serta mampu memproduksi konten pada media internet. *Social Competence* terdiri dari *Communicative abilities*, yakni suatu kemampuan untuk membangun relasi sosial serta berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat melalui media. Selain itu, juga mencakup kemampuan membuat dan memproduksi konten pada media internet.

#### a. *Communicative Abilities*

Merupakan kemampuan bersosialisasi dan berpartisipasi melalui media serta memproduksi konten media. *Communicative Abilities* mencakup beberapa dimensi, yakni:

- a. Kemampuan berkomunikasi dan membangun relasi sosial melalui media internet (*sosial relations*).
- b. Kemampuan berpartisipasi dengan masyarakat melalui media internet (*citizen participation*)
- c. Kemampuan untuk memproduksi dan mengkreasikan konten media internet (*content creation*).

Pemahaman lain tentang mengkritisi media sebenarnya juga diulas oleh Dauglas Kellner (2010), di mana masyarakat dapat menolak pengaruh pesan yang dominan dalam media dan penciptanya serta pemanfaat individu. Media dapat difilter dengan menggunakan budaya yang dimiliki oleh masyarakat sebagai sumber pemberdayaan diri dan menciptakan makna identitas dan bentuk kehidupan mereka, sehingga dapat diartikan bahwa masyarakat khususnya remaja dalam hal memanfaatkan juga dapat menolak isi pesan yang disampaikan oleh media, oleh sebab itu dibutuhkan sikap kritis dan juga melakukan filter terhadap isi pesan yang disampaikan oleh media.

### **2.9.1 Tingkatan Media Literacy**

Kemampuan media *literacy* seseorang berdasarkan european commission, 2009 dikelompokkan menjadi tiga tingkatan yang diukur berdasarkan indikator diatas, secara umum tiga tingkatan literasi media tersebut yakni:

**Tabel 1. Deskripsi Tingkatan Literasi Media**

Level	Deskripsi Kemampuan
Basic	Dalam pembangunan kemampuan pengetahuan tentang pengetahuan media dasar untuk dapat mempelajari tentang penggunaan media internet dan fungsi dasar penggunaan internet untuk tujuan tertentu dengan arah yang jelas melalui cara berpikir secara kritis dalam menganalisis informasi yang diterima masih terbatas.
Medium	Individu sudah fasih dalam penggunaan media untuk mendapatkan informasi melalui media internet tepat sasaran sesuai kebutuhan individu.
Advanced	Individu pada tingkatan ini sangat aktif dalam penggunaan media yang sesuai dengan regulasi agar penggunaan media internet tepat pada sasaran untuk dapat menciptakan pesan komunikasi dalam memecahkan masalah pada lingkungan social.

## 2.10 Konsep Sosial Budaya

### 2.10.1 Definisi Sosial Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu “buddhayah”, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin Colere, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia Damono, (1997).

Andreas Eppink, (1991) menjelaskan bahwa sosial budaya atau kebudayaan yang merupakan segala sesuatu atau tata nilai yang berlaku dalam sebuah masyarakat yang

menjadi ciri khas dari masyarakat tersebut. Sebagai pengetahuan, kebudayaan merupakan suatu satuan ide yang ada dalam kepala manusia dan bukan merupakan suatu gejala yang terdiri atas kebiasaan dan hasil kelakuan manusia. Kebudayaan terdiri atas serangkaian nilai, norma, dan larangan untuk melakukan suatu tindakan dalam menghadapi suatu lingkungan sosial dan kebudayaan.

Kebudayaan menempati posisi sentral dalam seluruh tatanan hidup manusia. Tak ada manusia yang dapat hidup di luar ruang lingkup kebudayaan. Kebudayaan yang memberi nilai dan makna pada hidup manusia. Seluruh bangunan hidup masyarakat berdiri di atas landasan kebudayaan. Setiap masyarakat di dunia memiliki kebudayaan, meskipun bentuk dan coraknya berbeda-beda dari masyarakat-bangsa yang satu ke masyarakat-bangsa lainnya. Kebudayaan secara jelas menampakkan kesamaan kodrat manusia dari berbagai suku, bangsa, dan ras. Orang bisa mendefinisikan manusia dengan caranya masing-masing, namun manusia sebagai cultural being, mahluk budaya merupakan suatu fakta historis yang tak terbantahkan oleh siapa pun juga. Sebagai cultural being, manusia adalah pencipta kebudayaan. Dan sebagai ciptaan manusia, kebudayaan adalah ekspresi eksistensi manusia di dunia. Pada kebudayaan, manusia menampakkan jejak-jejaknya dalam panggung sejarah Dawson, (1929).

Adapun dalam penjelsan Koentjaraningrat, wujud kebudayaan ada tiga macam yaitu:

1. kebudayaan sebagai kompleks ide, gagasan, nilai, norma, dan peraturan
2. kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola manusia dalam masyarakat
3. benda-benda sebagai karya manusia (Koentjaraningrat, 1974: 83)

Budaya mengacu pada bentuk bahasa, kepercayaan, nilai, norma, ataupun kebiasaan yang menjadi gaya hidup dalam suatu masyarakat tertentu. Budaya diwariskan dari generasi ke generasi melalui sebuah proses sosialisasi. Namun demikian tidak dapat dipungkiri jika masih banyak terdapat perbedaan mengenai definisi dan konsepsi budaya itu sendiri khususnya di kalangan generasi muda. Hal ini disebabkan oleh munculnya arus globalisasi yang ditandai dengan ekspansi besar-besaran terhadap industri budaya. Sebab perubahan sosial budaya merupakan gejala umum yang terjadi sepanjang masa dalam setiap masyarakat. Perubahan itu terjadi sesuai dengan hakikat dan sifat dasar manusia yang selalu ingin mengadakan perubahan. Hirschman mengatakan bahwa kebosanan manusia sebenarnya merupakan penyebab dari perubahan.

Saat ini Bangsa Indonesia harus mempersiapkan diri untuk pengaruh teknologi komunikasi terhadap seluruh aspek kebudayaan kehidupan bangsa. Karena perkembangan teknologi saat ini begitu luar biasa terutama yang berhubungan dengan telekomunikasi dan informasi. Teknologi yang ada diciptakan dengan tujuan untuk membantu dan memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, baik pada saat manusia bekerja, beraktivitas, bahkan berkomunikasi. Hal positif dari teknologi komunikasi misalnya menandakan bahwa teknologi di Indonesia mulai berkembang dan meningkatkan produktivitas. Tetapi tidak berarti bahwa perkembangan teknologi komunikasi tidak menimbulkan persoalan atau dampak bagi kebudayaan.

Perubahan sosial budaya masyarakat sebagai akibat kemajuan Teknologi Komunikasi dan media informasi dalam setiap zaman tidak dapat dihindari. Eksistensi dan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi sebaik mungkin adalah alternatif bijak, memanfaatkannya sebagai sarana dan media dalam meningkatkan

kualitas ilmu adalah solusi yang patut ditempuh oleh segala kalangan. Dengan demikian kearifan budaya dengan segala nilai-nilainya akan tetap terjaga dan terlestarikan. Karena efek media kemajuan media dan Teknologi komunikasi kaitanya dengan perubahan sosial tidak serta merta harus merubah struktur sosial.

Dengan demikian dalam sisi kehidupan beragama dan hubungan/interaksi antarsesama. Justru dengan kemajuan Teknologi Komunikasi seharusnya justru kehidupan sosial dan budaya semakin dapat dikembangkan. Dengan jalan inilah segala arus perkembangan teknologi dapat disiasati. Bukan malah memusuhi apalagi menafikannya. Perubahan sosial budaya terjadi karena beberapa faktor. Di antaranya komunikasi cara dan pola pikir masyarakat; faktor internal lain seperti perubahan jumlah penduduk, penemuan baru, terjadinya konflik atau revolusi; dan faktor eksternal seperti bencana alam dan perubahan iklim, peperangan, dan pengaruh kebudayaan masyarakat lain.

Marshall McLuhan mengemukakan gagasan tentang perubahan sosial budaya yang terjadi dalam berbagai macam cara berkomunikasi manusia itu sendiri. Karena di zaman sekarang ini transformasi teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain. Oleh sebab itu, Perubahan sosial budaya terjadi karena beberapa faktor. Di antaranya komunikasi cara dan pola pikir masyarakat; faktor internal lain seperti perubahan jumlah penduduk, penemuan baru, terjadinya konflik atau revolusi; dan faktor eksternal seperti bencana alam dan perubahan iklim, peperangan, dan pengaruh kebudayaan masyarakat lain  
McLuhan, (1994).

Ada pula beberapa faktor yang menghambat terjadinya perubahan, misalnya kurang intensifnya hubungan komunikasi dengan masyarakat lain; perkembangan IPTEK yang lambat sifat masyarakat yang sangat tradisional; ada kepentingan-kepentingan yang tertanam dengan kuat dalam masyarakat prasangka negatif terhadap hal-hal yang baru; rasa takut jika terjadi kegoyahan pada masyarakat bila terjadi perubahan hambatan ideologis dan pengaruh adat atau kebiasaan.

### **2.10.2 Hakekat Perubahan Sosial Budaya**

Perubahan dapat dirasakan dikalangan masyarakat. Perubahan dalam masyarakat tersebut wajar. Mengingat manusia memiliki kebutuhan yang tidak terbatas dalam kehidupan, seperti:

1. Peralatan dan perlengkapan hidup, yaitu mencakup pakaian, perumahan, alat-alat rumah tangga, senjata, alat produksi dan transportasi.
2. Mata pencarian, seperti dalam sistem ekonomi meliputi pertanian, peternakan dan sistem produksi
3. Sistem kemasyarakatan, mencakup sistem kekerabatan, organisasi politik, sistem hukum dan sistem perkawinan.
4. Sistem kemasyarakatan, mencakup sistem kekerabatan, organisasi politik, sistem hukum dan sistem perkawinan.
5. Kesenian, mencakup seni rupa, seni suara, dan seni tari.
6. Sistem pengetahuan, berkaitan dengan teknologi.
7. Serta religi/keyakinan

Perubahan-perubahan di atas sering disebut sebagai perubahan sosial dan perubahan budaya, karena proses berlangsungnya dapat terjadi secara bersamaan,



meskipun demikian perubahan sosial dan budaya sebenarnya terdapat perbedaan. Ada yang berpendapat bahwa perubahan sosial dapat diartikan sebagai sebuah transformasi budaya dan institusi sosial yang merupakan hasil dari proses yang berlangsung terus-menerus dan memberikan kesan positif atau negatif. Perubahan sosial juga diartikan sebagai perubahan fungsi kebudayaan dan perilaku manusia dalam masyarakat dari keadaan tertentu ke keadaan lain.

### **2.10.3 Bentuk – Bentuk Perubahan sosial dan Kebudayaan**

Perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat atas beberapa bentuk sebagai berikut:

#### **1. Teori Evolusi (*Evolutionary Theory*)**

Menurut James M. Henslin (2007), terdapat dua tipe teori evolusi mengenai cara masyarakat berubah, yakni teori unilinier dan teori multilinier

Dalam pandangan unilinier memberikan pandangan bahwa semua masyarakat mengikuti jalur evolusi yang sama. Setiap masyarakat berasal dari bentuk yang sederhana ke bentuk yang lebih kompleks (sempurna), dan masing-masing melewati proses perkembangan yang seragam. Salah satu dari teori ini yang pernah mendominasi pemikiran Barat adalah teori evolusi dari Lewis Morgan, yang menyatakan bahwa semua masyarakat berkembang melalui tiga tahap: kebuasan, barbarisme, dan peradaban.

Pandangan teori multilinier menggantikan teori unilinier dengan tidak mengamsusikan bahwa semua masyarakat mengikuti urutan yang sama, artinya meskipun jalurnya mengarah ke industrialisasi, masyarakat tidak perlu melewati urutan tahapan yang sama seperti masyarakat yang lain. Inti teori evolusi, baik yang unilinier maupun multilinier, ialah asumsi mengenai kemajuan budaya, di mana kebudayaan Barat dianggap sebagai tahap kebudayaan yang maju dan superior / sempurna.

## 2. Teori Siklus (*Cyclical Theory*)

Menurut PB Horton dan CL Hunt ( 1992 ) dalam bukunya “Sociologi”, para penganut teori siklus juga melihat adanya sejumlah tahapan yang harus dilalui oleh masyarakat, tetapi mereka berpandangan bahwa proses perubahan masyarakat bukannya berakhir pada tahap “terakhir” yang sempurna, tetapi berlanjut menuju tahap kepunahan dan berputar kembali ke tahap awal untuk peralihan selanjutnya.

Pitirim Sorokin (1889) seorang ahli Sosiologi Rusia berpandangan bahwa semua peradaban besar berada dalam siklus tiga sistem kebudayaan yang berputar tanpa akhir, yang meliputi : (a) kebudayaan ideasional ( ideational cultural) yang didasari oleh nilai-nilai dan kepercayaan terhadap unsur adikodrati ( super natural ); (b) kebudayaan idealistis (idealistic culture) di mana kepercayaan terhadap unsur adikodrati dan rasionalitas yang berdasarkan fakta bergabung dalam menciptakan masyarakat ideal; dan (c) kebudayaan sensasi ( sensate culture) di mana sensasi merupakan tolok ukur dari kenyataan dan tujuan hidup.

## 3. Teori Fungsionalis (*Functionalist Theory*)

Penganut teori ini memandang setiap elemen masyarakat memberikan fungsi terhadap elemen masyarakat lainnya. Perubahan yang muncul di suatu bagian masyarakat akan menimbulkan perubahan pada bagian yang lain pula. Perubahan dianggap mengacaukan keseimbangan masyarakat. Proses pengacauan itu berhenti pada saat perubahan tersebut telah diintegrasikan ke dalam kebudayaan (menjadi cara hidup masyarakat). Oleh sebab itu menurut teori ini unsur kebudayaan baru yang memiliki fungsi bagi masyarakat akan diterima, sebaliknya yang disfungsional akan ditolak.

Menurut sosiolog William Ogburn, meskipun unsur - unsur masyarakat saling berhubungan, beberapa unturnya bisa berubah sangat cepat sementara unsur yang lain berubah secara lambat, sehingga terjadi apa yang disebutnya dengan ketertinggalan budaya (*cultural lag*) yang mengakibatkan terjadinya kejutan sosial pada masyarakat, sehingga mengacaukan keseimbangan dalam masyarakat. Menurutnya, perubahan benda-benda budaya materi / teknologi berubah lebih cepat daripada perubahan dalam budaya non materi / sistem dan struktur sosial. Dengan kata lain, kita berusaha mengejar teknologi yang terus berubah, dengan mengadaptasi adat dan cara hidup kita untuk memenuhi kebutuhan teknologi Henslin, (2007 ).

### **2.11 Kerangka Konsep Pemikiran**

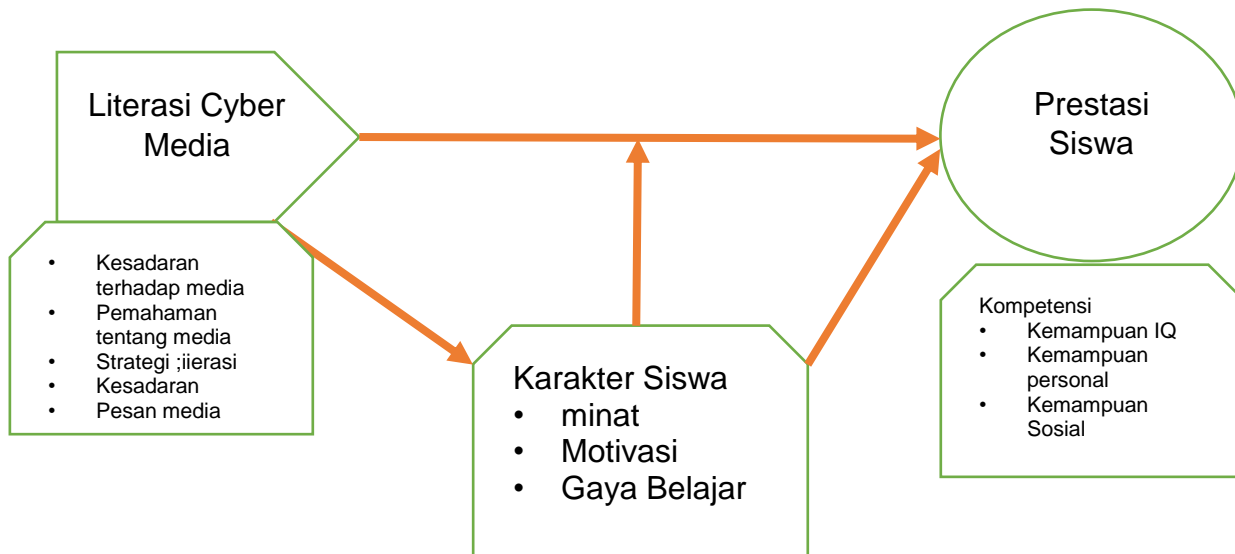
Literasi Siber media sangat dibutuhkan agar masyarakat menjadi cerdas harus memiliki kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan mengomunikasikan pesan. Dalam demokrasi saat ini akan sulit ditegakkan, jika masyarakatnya tidak melek media (literasi media). Media massa salah satu pilar demokrasi yang berperan optimal dalam memproses informasi yang dibutuhkan dalam era terkinian saat ini.

Kompetensi literasi media sebagai syarat utama dalam mengelola kemampuan menganalisa struktur pesan dalam mendayagunakan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan untuk memahami konteks dalam ranah bidang tertentu. Media informasi dan literasi media dalam sebuah komunitas yang dapat pola komunikasi dalam proses kerja dan media informasi dalam menghasilkan isi dan program yang dia dirikan, akibatnya perencanaan komunikasi sebagai kerangka konseptual dalam proses

pembuatan isi dan program literasi media. Dalam penelitian ini, penulis mencoba mengkaji tentang analisis literasi *syber* media terhadap kemampuan siswa Sekolah Menengah Umum di Provinsi Sulawesi Tenggara. Literasi media menurut (Baran & dkk, 2013), merupakan suatu rangkaian gerakan melek media, yaitu: gerakan melek media dirancang untuk meningkatkan kontrol individu terhadap media yang mereka gunakan untuk mengirim dan menerima pesan. Melek media dilihat sebagai keterampilan yang dapat dikembangkan dan berada dalam sebuah rangkaian dimana kita tidak melek media dalam semua situasi, setiap waktu dan terhadap semua media. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa literasi media merupakan suatu upaya yang dilakukan individu supaya mereka sadar terhadap berbagai bentuk pesan yang disampaikan oleh media, serta berguna dalam proses menganalisa dari berbagai sudut pandang kebenaran, memahami, mengevaluasi dan juga menggunakan media.

Silverblatt, Shofiatus Saadah, Baran, dkk, (2020) membagi kemampuan dalam literasi media sosial dalam empat bagian yaitu Kemampuan siswa, kompetensi personal, kompetensi sosial, dan sosial budaya. Penulis berasumsi bahwa kedua variabel ini mempengaruhi tingkat literasi media *cyber* di lingkungan siswa dengan demikian variabel ini dijadikan indikator sebagai variabel penyebab (dependent variabel).

**Gambar 1. Kerangka Konsep Penelitian**



Konseptualisasi kerangka dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis peran literasi cyber media ( $X_1$ ) terhadap prestasi siswa ( $Y$ ), peran literasi cyber media ( $X_1$ ) melalui Karakteristik Siswa ( $X_2$ ) terhadap prestasi siswa, dan peran simultan literasi cyber media ( $X_1$ ) dan Karakteristik Siswa ( $X_2$ ) terhadap prestasi siswa.