

Media Sosial Sebagai Sarana Peningkatan Literasi Digital Masyarakat

Bagus Fadlan Aulia¹, Salwa Shofiyah Subarjah²,
Yulia Rahma³

Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

email: bagusfadlan@upi.edu, Salwashofiyah@upi.edu, rahmaliayuli.1@upi.edu

Abstract. *Social media has become an integral part of Indonesian life. Platforms like Facebook, Instagram, Twitter and TikTok have revolutionized the way we communicate, consume information and do business. The impact of social media on Indonesian society is complex and varied, some positive and some negative. In Indonesia, social media has also become one of the alternatives to improve public literacy, as Indonesians prefer to read using gadgets, especially videos and interesting posts. The research method we use is qualitative, and the author understands the importance of phenomena that occur in Indonesia in relation to the impact of social media on Indonesian society, especially the advantages and disadvantages of increasing Masa literacy. The author compiled this article by analyzing various sources of information regarding the influence of social media. These are the main sources of information that the author consulted when writing this article. Furthermore, the author's environment was analyzed from the point of view of the influence of social media. The purpose of publishing this article is to inform readers that social media can be a medium to improve literacy in Indonesia. Furthermore, readers can find out Indonesia's literacy rate at the global level, which indicates that Indonesia is still among the countries with the lowest literacy rate globally.*

keywords: *technology, social media, literacy*

Abstrak. Media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia. Platform seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan TikTok telah merevolusi cara kita berkomunikasi, mengonsumsi informasi, dan berbisnis. Dampak media sosial terhadap masyarakat Indonesia sangat kompleks dan beragam, ada yang positif dan ada yang negatif. Di Indonesia, media sosial juga menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan literasi masyarakat, karena masyarakat Indonesia lebih memilih membaca menggunakan gadget, terutama video dan postingan menarik. Metode penelitian yang kami gunakan adalah kualitatif, dan penulis memahami pentingnya fenomena yang terjadi di Indonesia dalam kaitannya dengan dampak media sosial terhadap masyarakat Indonesia, khususnya kelebihan dan kekurangan peningkatan literasi Masa. Penulis menyusun artikel ini dengan menganalisis berbagai sumber informasi mengenai pengaruh media sosial. Ini adalah sumber informasi utama yang penulis konsultasikan saat menulis artikel ini. Selanjutnya lingkungan penulis dianalisis dari sudut pandang pengaruh media sosial. Tujuan diterbitkannya artikel ini adalah untuk memberikan informasi kepada pembaca bahwa media sosial dapat menjadi media untuk meningkatkan literasi di Indonesia. Selanjutnya pembaca dapat mengetahui angka melek huruf Indonesia di tingkat global yang menandakan bahwa Indonesia masih termasuk negara dengan angka melek huruf terendah secara global.

kata kunci: teknologi, media sosial, literasi

I. PENDAHULUAN

Media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari masyarakat di era digital saat ini. Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai platform untuk berinteraksi dan berbagai informasi, tetapi juga memiliki peran yang penting dalam meningkatkan literasi masyarakat digital, yang semakin penting terutama dengan perkembangan yang begitu pesat dari teknologi informasi dan komunikasi.

Jurnal ini akan memaparkan pemanfaatan media sosial sebagai sarana peningkatan literasi digital di kalangan masyarakat. Dengan adanya pemahaman yang lebih baik mengenai bagaimana

media sosial yang efektif diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung peningkatan pemahaman dan keterampilan digital.

II. METODE PENELITIAN

Metode digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada analisis artikel atau dokumen. Metode kualitatif sangat relevan dalam memahami bagaimana media sosial dapat menjadi sarana peningkatan literasi digital masyarakat. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendalami pandangan, pengalaman, dan persepsi individu terhadap penggunaan media sosial dalam konteks literasi digital. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah wawancara mendalam dengan pengguna media sosial yang beragam, seperti remaja, dewasa, dan lansia, untuk memahami bagaimana mereka mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang diperoleh dari media sosial.

Selain wawancara, analisis konten juga dapat menjadi bagian penting dari metode kualitatif dalam konteks ini. Analisis konten memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi tren, pola, dan jenis informasi yang tersebar di media sosial terkait literasi digital. Dengan memeriksa konten-konten seperti tutorial, infografis, atau diskusi terkait literasi digital, peneliti dapat menggali pemahaman tentang bagaimana media sosial digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital masyarakat.

Selain itu, pengamatan langsung terhadap interaksi dan aktivitas di media sosial juga dapat menjadi bagian dari metode kualitatif. Dengan mengamati perilaku pengguna, respons terhadap konten, dan dinamika komunitas di media sosial terkait literasi digital, peneliti dapat memperoleh wawasan yang mendalam tentang bagaimana media sosial mempengaruhi cara masyarakat memperoleh, mengolah, dan berbagi informasi terkait literasi digital. Dengan kombinasi teknik-teknik kualitatif ini, penelitian tentang peran media sosial dalam peningkatan literasi digital masyarakat dapat menghasilkan pemahaman yang kaya dan holistik.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Teknologi internet telah menjadi bagian penting dan membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Pengguna internet terus bertambah signifikan setiap tahunnya khususnya di Indonesia kurang lebih mencapai 73.7 % dari total populasi, angka ini merupakan hasil survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) periode 2019-2020 (Q2).

Menurut laporan we are social, pengguna internet global menghabiskan rata-rata 147 menit atau 2,45 jam per hari untuk mengakses media sosial (medsos). Nigeria menjadi negara dengan

rata-rata waktu penggunaan medsos paling lama, yakni 247 menit atau 4,11 jam per hari. Sementara Filipina berada di posisi kedua dengan rata-rata waktu penggunaan medsos 246 menit atau 4,10 jam per hari. Di posisi berikutnya ada Ghana dengan rata-rata 238 menit atau 3,96 jam per hari, dan Kolumbia 226 menit atau 3,76 jam per hari. Indonesia menempati posisi ke-10 dalam daftar ini, dengan rata-rata waktu penggunaan media sosial 197 menit atau sekitar 3,2 jam per hari. Selain digunakan untuk berkomunikasi, media sosial juga menjadi sarana untuk berbisnis, mencari hiburan, serta memperoleh informasi.

Namun penggunaan internet juga memberikan dampak negatif bagi individu maupun lingkungannya. Salah satu isu penting yang menjadi fokus dalam dua dekade terakhir adalah internet addiction disorder dan gadget addiction disorder. Kecanduan internet muncul karena penggunaan internet berlebihan hingga menyebabkan munculnya dampak negatif atau kecenderungan menimbulkan gejala penyalahgunaan.

Penelitian dilakukan terhadap 2014 responden di Indonesia menggunakan instrumen kuisioner Young's Internet Addiction Test (IAT), alat ukur IAT dinilai valid dan handal dengan klasifikasi sebagai berikut.

1. Berdasarkan gender

Dari 2014 responden, sebanyak 990 atau 49% responden adalah wanita dan 1024 atau 51% responden adalah laki-laki. Rentang umur pengguna media sosial di Indonesia paling banyak pada usia 25-34 tahun. Rinciannya, pengguna laki-laki dan perempuan masing-masing sebanyak 20,6% dan 14,8%.

Posisi selanjutnya yakni pengguna berusia 18-24 tahun. Rinciannya, pengguna laki-laki dan perempuan masing-masing sebanyak 16,1% dan 14,2%. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia paling sedikit yakni berusia 55-64 tahun. Kemudian usia 65 tahun ke atas.

2. Berdasarkan adiksi

Adiksi diklasifikasi berdasarkan adiksi gadget dan adiksi internet/media sosial. Hasil dari klasifikasi tersebut adalah sebagai berikut: adiksi gadget, responden yang terindikasi teradiksi gadget sebanyak 510 responden atau sebesar 25% dari 2014 responden. Sedangkan yang tidak terindikasi teradiksi gadget sebanyak 1504 responden atau sebesar 75% dari 2014 responden. Adiksi media sosial, jumlah responden yang teradiksi internet/media sosial sebanyak 637 responden atau sebesar 32% dari 2014 responden. Sedangkan yang tidak terindikasi teradiksi internet/media sosial sebanyak 1377 responden atau sebesar 68% dari 2014 responden.

Adiksi berdasarkan kelompok usia, usia dikelompokkan ke dalam kategori balita (<6 tahun), anak-anak (6-11 tahun), remaja (12-25 tahun), dewasa (26-45 tahun) lansia

(46-65 tahun) dan manula (> 65 tahun). Tidak ada responden yang teradiksi (mild, moderate, severe) gadget untuk kategori usia balita, anak-anak dan manula. Sedangkan untuk kategori remaja sebanyak 75% teradiksi (382 responden), kategori dewasa sebanyak 23% teradiksi (117 responden), kategori lansia sebanyak 2% teradiksi (11 responden).

Seluruh responden pengguna gadget, remaja 27,3% teradiksi tingkat mild, 6,5% teradiksi tingkat moderate dan 0,4% teradiksi tingkat severe. Sedangkan untuk dewasa 13,2% teradiksi tingkat mild, 3 % teradiksi moderate dan 0,7% teradiksi tingkat severe. Responden lansia yang teradiksi tingkat mild sebesar 4,1% dan 1,6% teradiksi tingkat moderate. Sama halnya dengan adiksi gadget, berdasarkan survey terhadap 2014 responden di Indonesia untuk kondisi adiksi internet/media sosial hanya terjadi pada kategori anak-anak 0.16% (1 responden), remaja 73% (467 responden), dewasa 23% (147 responden), dan lansia 3.94% (23 responden).

Seiring perkembangan zaman, pertumbuhan teknologi yang berkembang pesat telah mempengaruhi kehidupan manusia sehari-hari. Teknologi sudah digunakan oleh semua generasi mulai dari generasi muda maupun tua, khususnya penggunaan internet seperti media sosial. Menurut Kaplan dan Haenlein pada tahun 2010 menjelaskan media sosial merupakan seperangkat aplikasi yang berkaitan dengan internet yang terbentuk di atas fondasi ideologis dan teknologi web 2.0, pengguna diberikan kesempatan dalam pembuatan dan berbagi konten yang dibuatnya.

Media sosial sudah menarik perhatian serta minat banyak orang. Dengan media sosial, semua orang dapat berbagi pengalaman, ide, foto, video yang dicurahkan pada media sosial. Media sosial juga memberikan kesempatan masyarakat untuk berinteraksi dari jarak jauh. Beberapa media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat seperti facebook, instagram, x, pinterest, tiktok, dan sebagainya.

Media sosial memiliki lima karakteristik yaitu: (1) Partisipasi, mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik. (2) Keterbukaan, terbuka untuk umpan balik dan partisipasi. (3) Percakapan, dilihat sebagai percakapan dua arah. (4) Komunitas, memungkinkan terbentuk dengan cepat dan berkomunikasi dengan cepat. (5) Keterhubungan, sebagian besar jenis media sosial berkembang pada keterhubungan dengan memanfaatkan link.

Media sosial dikelompokkan menjadi tujuh bentuk yaitu: (1) Jejaring Sosial, fasilitas ini dipakai untuk komunikasi dan berbagi konten yang terhubung dengan teman-teman. (2) Blog, dikenal sebagai personal diary yang online untuk dibaca umum. (3) Wiki, yaitu kamus umum bertindak sebagai dokumen komunal atau database informasi terminologi umum. (4) Podcast, kumpulan file audio yang tersedia dengan langganan. (5) Forum, untuk diskusi online. (6)

Komunitas Konten, komunitas yang mengatur dan berbagi jenis konten tertentu. (7) Microblogging, jejaring sosial yang dikombinasi dengan blogging.

Media sosial memiliki beberapa keunggulan antara lain sebagai alat yang digunakan untuk mempublikasi diri, pekerjaan, pendapat pribadi, dan kejadian sehari-hari. Media sosial juga berguna untuk mencari informasi dan sebagai nilai tambah pengetahuan dan dunia pendidikan. Selain keunggulan, media sosial juga memiliki kekurangan yaitu penyalahgunaan media sosial untuk melakukan kejahatan, menyebarkan berita palsu.

Dampak positif dari media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, biaya lebih murah. Sedangkan dampak negatif dari media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain.

Adanya media sosial telah mempengaruhi kehidupan sosial dalam masyarakat. Perubahan-perubahan dalam hubungan sosial (social relationships) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (equilibrium) hubungan sosial dan segala bentuk perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan didalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Perubahan sosial positif seperti kemudahan memperoleh dan menyampaikan informasi, memperoleh keuntungan secara sosial dan ekonomi. Sedangkan perubahan sosial yang cenderung negatif seperti munculnya kelompok – kelompok sosial yang mengatas namakan agama, suku dan pola perilaku tertentu yang terkadang menyimpang dari norma – norma yang ada.

Pertumbuhan teknologi yang berkembang pesat juga mempengaruhi tingkat literasi, sebagaimana hasil penelitian dari UNESCO menempatkan Indonesia di urutan kedua paling rendah di dunia dalam literasi, menunjukkan bahwa orang Indonesia memiliki minat baca yang sangat rendah. Menurut data yang dikumpulkan oleh UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001% dari total populasi, yang berarti hanya satu orang dari seribu orang Indonesia yang rajin membaca. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, *Ranking of World's Most Literate Nations*, Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara, persis di bawah Thailand (59) dan di atas Bostwana (61). Padahal, Indonesia berada di atas negara-negara Eropa dalam hal penilaian infrastruktur yang mendukung membaca.

Fakta kedua adalah bahwa 60 juta orang di Indonesia memiliki gadget, menempati urutan kelima di dunia dalam hal kepemilikan gadget. Menurut lembaga riset digital marketing Emarketer, pada tahun 2018, akan ada lebih dari 100 juta orang di Indonesia yang menggunakan smartphone. Dengan jumlah ini, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia—hanya kalah dari India, Cina, dan Amerika Serikat. Ironisnya, data wearesocial dari Januari 2017 menunjukkan bahwa orang Indonesia tidak memiliki minat baca buku yang tinggi, dan mereka menghabiskan lebih dari 9 jam sehari melihat layar perangkat tersebut. Tidak mengherankan bahwa orang Indonesia berada di urutan kelima dunia dalam hal kecerewetan media sosial.

Ilmu yang sederhana, tidak terlalu tertarik untuk membaca buku, tetapi sangat tertarik untuk menghabiskan banyak waktu di depan gadget, dan paling aktif di media sosial. Tidak mengherankan bahwa Indonesia telah menjadi tujuan utama untuk penyebaran informasi provokatif, hoax, dan fitnah. Bahkan jari-jari untuk memberikan like dan share dengan cepat melebihi kecepatan otaknya. Meskipun informasi tersebut mungkin tidak akurat, mereka dapat menimbulkan provokasi dan memecah belah bangsa Indonesia.

Sisi negatif dari sosial media yaitu tersebarnya pemberitaan palsu, yang mana hal tersebut diatur oleh undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE) pasal 27 dan pasal 28. Distribusi atau penyebaran konten ilegal yang terdiri dari konten keasusilaan, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan atau pengancaman, berita bohong yang menyesatkan menimbulkan rasa kebencian berdasarkan SARA dan informasi yang berisi ancaman kekerasan dan menakut-nakuti.

Dengan itu pemerintah bekerjasama dengan Asosiasi Mastel dan APJII, sedang merancang program literasi media sosial yang bertujuan supaya masyarakat dapat menggunakan media sosial dengan bijak, mengandung konten yang sehat dan positif (Rizki Naswara 2020). Literasi digital yang dipaparkan oleh lee seung hyun pada tahun 2014 yaitu kemampuan memahami dan menggunakan informasi (format teks, gambar, animasi, audio, dan video, dan lain-lain) yang tersaji melalui perangkat elektronik. Literasi media juga meliputi kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi dalam berbagai bentuk media. Beberapa aspek kompetensi literasi digital yang dikategorikan oleh Glister tahun 1997 yaitu: internet searching, hypertextual navigation, content evaluation, dan knowledge assembly.

Istilah diatas dijelaskan juga oleh Glister pada tahun 1997 bahwa internet searching merupakan kompetensi seseorang dalam menggunakan internet dan mampu melakukan aktivitas di internet, seperti pencarian informasi di internet. Hypertext navigation yaitu

kemampuan dalam membaca dan memahami hypertext berupa teks, audio, dan video yang ada dalam situs, serta memahami kinerja hyperlink yang ada di situs website di internet. Kemudian kemampuan berpikir kritis, memberikan penilaian dan mengidentifikasi informasi yang diperoleh dari hypertext yang disebut dengan content evaluation. Kemudian istilah terakhir dari kompetensi literasi digital yaitu knowledge assembly merupakan kemampuan menyusun pengetahuan dengan mengumpulkan informasi dan mengevaluasi atau melakukan cross check informasi yang diperoleh.

IV. KESIMPULAN

Teknologi internet, khususnya media sosial, telah mengubah cara manusia berinteraksi, mencari informasi, dan bahkan membaca. Pertumbuhan internet dan media sosial telah memberikan dampak positif seperti memperluas pergaulan dan memperoleh informasi dengan cepat, tetapi juga memberikan dampak negatif seperti kecanduan internet, penyebaran berita palsu, dan konflik sosial. Hal ini juga terkait dengan rendahnya minat baca di Indonesia yang kontras dengan tingginya penetrasi gadget dan penggunaan media sosial. Upaya literasi media sosial dan literasi digital menjadi penting untuk mengajarkan penggunaan yang bijak dan sehat dalam menggunakan teknologi internet.

Penggunaan media social juga diatur oleh UU ITE agar tidak menyebabkan keresahan dalam masyarakat dalam penggunaan media sosial tersebut. Kecanduan gadget dan media social telah mempengaruhi di setiap kalangan. Agar masyarakat dapat menggunakan media sosial dengan bijak serta meningkatkan literasi digital, pemerintah merancang program literasi media sosial yang bertujuan supaya masyarakat dapat menggunakan media sosial dengan bijak, mengandung konten yang sehat dan positif yang bekerja sama dengan Asosiasi Mastel dan APJII.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amaly, N., & Armiah, A. (2021). Peran Kompetensi Literasi Digital Terhadap Konten Hoaks dalam Media Sosial. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 20(2), 43-52.
- [2] Susanti, S., Bangun, M. B., Wulandari, Y. D., Sinaga, M., Hasibuan, M. A., Sagala, A. C., & Sagala, A. A. (2024). Peran Media Sosial dalam Meningkatkan Literasi Digital di Kalangan Remaja Lingkungan Jalan Hm. Joni Medan. *Jurnal Pendidikan Non Formal*, 1(3), 7. 2.
- [3] Sindang, E. (2013). *Manfaat media sosial dalam ranah pendidikan dan pelatihan*. Jakarta: Pusdiklat KNPk.
- [4] Akbar, M. F., & Anggaraeni, F. D. (2017). Teknologi dalam pendidikan: Literasi digital dan self-directed learning pada mahasiswa skripsi. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(1).

- [5] Fatmawati, N. (2021). Pengaruh positif dan negatif media sosial terhadap masyarakat. *DJKN Kemenkeu KPKNL Semarang*, 1.
- [6] Gunawan, R., Aulia, S., Supeno, H., Wijanarko, A., Uwiringiyimana, J. P., & Mahayana, D. (2021). Adiksi media sosial dan gadget bagi pengguna internet di Indonesia. *Techno-Socio Ekonomika*, 14(1), 1-14.
- [7] Annur, C. M. (2020). Berapa usia mayoritas pengguna media sosial di Indonesia. Retrieved from databoks. katadata. co. id: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/23/berapa-usia-mayoritas-pengguna-media-sosial-di-indonesia>.
- [8] Dihni, V. A. (2022). Warga RI Main Medsos 3 Jam per Hari, Ini Peringkat Globalnya. Diambil kembali dari KataData: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/05/09/warga-ri-main-medsos-3-jam-per-hari-ini-peringkat-globalnya>. Pada tanggal, 27.
- [9] Devega, E. 2017. Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos. *_Kominfo_ www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media*.