

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Modernitas suatu masyarakat ditandai dengan terhubungnya tata kehidupan masyarakat dengan teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat dikarenakan teknologi memberikan kemudahan dalam berinteraksi dan berkomunikasi serta memudahkan untuk mendapatkan berbagai informasi. Tak hanya itu, teknologi juga mampu membantu serta mengatasi berbagai hambatan yang ada.

Salah satu bentuk inovasi modernisasi dan teknologi yang digunakan oleh masyarakat ialah media sosial. Media sosial merupakan sarana untuk mendukung interaksi dan komunikasi dalam dunia maya. Media sosial memanfaatkan teknologi berbasis web yang mengalihkan komunikasi menjadi dialog interaktif.¹ Menurut laporan “Digital 2021: The Latests Insights Inti The State of Digital” yang diterbitkan oleh perusahaan media asal Inggris yaitu We Are Social dan bekerja sama dengan Hootsuite, pengguna aktif media sosial di Indonesia mencapai 170 juta dari 274,9 juta jiwa total populasi di Indonesia. Berikut akan disajikan data statistik pengguna media sosial

¹ Tegal, H. F. A. B., “Perilaku penggunaan media sosial pada kalangan remaja”. Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE). Vol. 3, Nomor 2, 2019.

di Indonesia menurut *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2021*.

Table 1 Data Statistik Pengguna Media Sosial di Indonesia

Usia (Tahun)	Jenis Kelamin	
	Laki Laki (%)	Perempuan (%)
13-17	5,7	6,8
18-24	15,9	14,8
25-34	19,3	14,8
35-44	7,4	5,7
45-54	3,2	2,4
55-64	1,0	0,7
65+	1,5	0,9

Sumber : *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2021*.

Berdasarkan data statistik tersebut dapat diketahui bahwa usia remaja menjadi pengguna media sosial terbanyak di Indonesia. Remaja yaitu masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa dimana pada masa ini remaja mengalami berbagai perubahan seperti perubahan emosional, fisik, dan juga sosial. WHO menyatakan bahwa remaja merupakan penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun. Pemerintah Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 menyatakan bahwa rentang usia remaja 10-18

tahun dan BKKBN menyatakan bahwa remaja merupakan penduduk dalam usia 10 - 24 tahun dan belum menikah.²

Kemudahan untuk mengakses serta media sosial yang dilengkapi banyak fitur menarik menjadi salah satu alasan media sosial banyak digunakan oleh remaja. Terlebih di masa pandemic covid-19 yang membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya dikarenakan segala kegiatan yang dilakukan salah satunya yaitu sekolah kini dialihkan menjadi daring/online yang biasa disebut dengan PJJ atau pembelajaran jarak jauh.

Hasil wawancara dengan ketua RW 09 di Wilayah Kampung Tanah 80, Kelurahan Klender, Kecamatan Duren Sawit, Kota Jakarta Timur terdapat 11 RT dalam RW 09 dan jumlah remaja yang berstatus sebagai pelajar lebih banyak ditemukan di wilayah RT 06 dan RT 03 dengan 254 total keluarga dan 50 warga usia remaja yang berstatus sebagai pelajar. Peneliti menemukan permasalahan mengenai penggunaan media sosial oleh remaja di masa pandemic covid-19 berdasarkan hasil pengamatan serta penyebaran kuesioner melalui form online kepada remaja di Wilayah Wilayah Kampung Tanah 80, Klender dengan hasil data dari 15 responden ialah sebagai berikut :

Pertama, mengenai remaja memerlukan izin orang tua dalam menggunakan media sosial. Kuesioner yang disebar

² www.kemkes.go.id. Diakses tanggal 01 November 2020.

kepada 15 responden, 2 orang menjawab tidak setuju, 5 orang menjawab kurang setuju, 7 orang menjawab setuju, dan 1 orang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa remaja dapat menggunakan media sosial dengan bebas tanpa memerlukan izin dari orang tua.

Kedua, mengenai tujuan remaja dalam menggunakan media sosial. Remaja menggunakan media sosial untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan. Kuesioner yang disebarakan kepada 15 responden, 6 orang menjawab setuju dan 9 orang menjawab sangat setuju. Remaja menggunakan media sosial untuk menyalurkan hobi dan minat. Kuesioner yang disebarakan kepada 15 responden, 1 orang menjawab tidak setuju, 3 orang menjawab kurang setuju, 8 orang menjawab setuju, dan 3 orang menjawab sangat setuju.

Bermain media sosial yang kini menjadi pilihan remaja ketika mengalami kejenuhan dan kebosanan membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya. Hal tersebut dapat memberikan dampak negatif diantaranya kurangnya interaksi secara langsung yang dapat menyebabkan remaja tumbuh menjadi pribadi yang anti sosial. Hal ini diperkuat oleh data dari kuesioner yang disebarakan kepada 15 responden mengenai media sosial mengubah kehidupan sosial remaja, 7 orang menjawab setuju dan 8 orang menjawab sangat setuju. Selain itu, dampak negative

lainnya yang dapat ditimbulkan ialah remaja mengalami kecanduan media sosial. Hal ini juga diperkuat oleh data dari kuesioner yang disebarakan kepada 15 responden mengenai media sosial yang membuat setiap penggunaanya ketagihan, 3 orang menjawab kurang setuju, 9 orang menjawab setuju, dan 3 orang menjawab sangat setuju.

Ketiga, mengenai keterkaitan penggunaan media sosial dengan kegiatan belajar remaja di masa pandemic covid-19. Penggunaan media sosial mempengaruhi waktu belajar, proses belajar serta prestasi belajar remaja. Terlebih di masa pembelajaran jarak jauh (PJJ), remaja memiliki waktu luang yang lebih banyak dihabiskan untuk menggunakan media sosial. Sehingga remaja seringkali lalai dalam melaksanakan kewajibannya sebagai pelajar seperti kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, terlambat absen, dan terlambat mengumpulkan tugas. hal ini diperkuat oleh data dari kuesioner yang disebarakan kepada 15 responden mengenai perbandingan waktu yang dihabiskan oleh remaja dalam menggunakan media sosial dan belajar, 5 orang menjawab lebih banyak menggunakan waktu untuk belajar dan 10 orang menjawab lebih banyak menggunakan waktu untuk bermain media sosial.

Permasalahan yang dialami oleh remaja disebabkan karena masa pandemic yang membuat remaja harus tetap berada di

rumah dan tidak dapat melakukan aktivitas remaja seperti sekolah, bermain bersama teman, dan kegiatan lainnya. Hal tersebut yang membuat remaja jenuh dan bosan sehingga bermain media sosial menjadi alternative remaja dalam menghibur diri tanpa harus pergi keluar dari rumah. Selain itu penyebab utamanya ialah kurangnya pengetahuan remaja mengenai literasi digital dalam penggunaan media sosial sehingga remaja tidak menggunakan media sosial dengan baik dan benar.

Informasi mengenai literasi digital seharusnya menjadi pengetahuan penting yang harus diketahui dan dipahami oleh setiap orang termasuk remaja. Hal ini ditujukan untuk mencegah hal-hal negative akibat penggunaan teknologi yang tidak sesuai aturan. Pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai literasi digital dapat membuat remaja untuk menggunakan dan memanfaatkan media sosial dengan baik dan mencegah remaja agar tidak mengalami atau melakukan kejahatan di dunia maya.

Pendidikan masyarakat memiliki peran penting dalam mengatasi permasalahan tersebut. Karena pendidikan masyarakat diselenggarakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan pendidikan yang tidak diperoleh pada sekolah formal. Oleh karena itu, solusi yang dapat dilakukan untuk uraian permasalahan di atas ialah mengembangkan media belajar yang menarik dan inovatif dalam bentuk e-booklet mengenai literasi digital dalam penggunaan

media sosial. Peran peneliti sekaligus pendidik masyarakat sebagai pengembang dengan tujuan media yang dikembangkan yaitu e-booklet dapat dijadikan media belajar mandiri untuk meningkatkan pengetahuan remaja mengenai literasi digital dalam penggunaan media sosial.

E-booklet atau elektronik booklet merupakan sekumpulan lembaran dengan bentuk dan jumlah halaman yang lebih kecil dari buku serta hanya memuat materi praktis yang dapat diakses dengan menggunakan perangkat elektronik seperti laptop, PC, dan gadget. E-booklet menjadi pilihan media pembelajaran yang akan digunakan remaja karena penggunaannya yang praktis dan dapat diakses melalui gadget masing-masing remaja. E-booklet akan dikembangkan dalam bentuk serta tampilan yang menarik agar remaja tertarik dan memiliki minat untuk mempelajari materi yang dikembangkan dalam e-booklet yaitu literasi digital dalam penggunaan media sosial.

Pengembangan media e-booklet diharapkan dapat digunakan remaja sebagai media belajar agar remaja dapat belajar secara mandiri sehingga meningkatnya pengetahuan serta wawasan remaja mengenai literasi digital dalam penggunaan media sosial. Remaja telah menyetujui jika peningkatan pengetahuan mengenai literasi digital dalam penggunaan media sosial di Kp. Tanah 80, Klender dilakukan dengan mengembangkan

media belajar dalam bentuk e-booklet. Data hasil kuesioner yang diisi oleh 15 responden memberikan komentar positif mengenai rencana pengembangan media e-booklet yang akan dikembangkan peneliti. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan E-booklet Literasi Digital dalam penggunaan Media Sosial Bagi Remaja di Kampung Tanah 80, Klender.”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi area dan fokus penelitian ini berdasarkan uraian masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain media sosial daripada belajar.
2. Remaja tidak memiliki aktivitas lain selain menggunakan gadget untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan.
3. Media sosial dapat memberikan dampak buruk terhadap perkembangan karakter remaja.
4. Kurangnya edukasi terhadap remaja di Kampung Tanah 80, Klender terkait literasi digital penggunaan media sosial.
5. Perlu pengembangan materi edukasi untuk meningkatkan pengetahuan literasi digital dalam penggunaan media sosial bagi remaja menggunakan *e-booklet*.

C. Ruang Lingkup

Fokus penelitian ini didasari oleh analisis masalah dan identifikasi masalah di atas yaitu “Pengembangan E-booklet Literasi Digital dalam Penggunaan Media Sosial Bagi Remaja di Kampung Tanah 80, Klender”.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah “Apakah e-booklet efektif sebagai media belajar dalam meningkatkan pengetahuan mengenai literasi digital dalam penggunaan media sosial bagi remaja di Kp. Tanah 80, Klender?”

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk e-booklet literasi digital dalam penggunaan media sosial untuk remaja Kampung Tanah 80, Klender.
2. Memperoleh penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran dalam bentuk e-booklet literasi digital dalam penggunaan media sosial untuk remaja Kampung Tanah 80, Klender.
3. Memperoleh penilaian kelayakan media oleh remaja terhadap media pembelajaran dalam bentuk e-booklet literasi digital dalam

penggunaan media sosial untuk remaja Kampung Tanah 80, Klender.

4. Menghasilkan media pembelajaran yang layak dalam bentuk e-booklet literasi digital dalam penggunaan media sosial untuk remaja Kampung Tanah 80, Klender.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

- a. Bagi Remaja Kampung Tanah 80, Klender

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan remaja mengenai literasi digital dalam menggunakan media sosial.

- b. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan serta keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan peserta didik.

- c. Bagi Pendidikan Masyarakat

Menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran di Pendidikan Masyarakat dan di masyarakat.