

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era modern saat ini teknologi yang beredar di masyarakat sudah sangat berkembang. Masyarakat sangat terbantu dengan keberadaan teknologi karena memudahkan dalam menerima informasi yang ada di seluruh dunia serta dapat berkomunikasi dengan tidak ada jangkauan. Bentuk perkembangan teknologi yang hampir seluruh masyarakat gunakan setiap hari dalam menerima informasi dan berkomunikasi adalah media sosial. Media sosial dapat digunakan sebagai tempat berinteraksi dengan seluruh masyarakat serta terdapat berbagai macam informasi di dalamnya yang disebar oleh pengguna.

Informasi yang beredar di media sosial tidak semua benar, atau terdapat pula informasi palsu yang beredar. Informasi palsu ini dapat dipublikasikan oleh orang yang tidak bertanggung jawab di luar sana. Banyak sekali informasi palsu yang dikonsumsi publik luas, karenanya sering menimbulkan masalah dan perdebatan pada masyarakat, khususnya pada remaja.

Tabel 1 1 Data Statistik Pengguna Sosial Media di Indonesia¹

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*

¹ Fujiawati, F. S., & Raharja, R. M. (2021). Pemanfaatan media sosial (instagram) sebagai media penyajian kreasi seni dalam pembelajaran. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 6(1).

Berdasarkan data statistik tersebut dapat dilihat bahwa usia remaja menjadi yang terbanyak sebagai pengguna sosial media. Pemerintah Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 menyatakan bahwa rentang usia remaja 10-18 tahun dan Badan Kependudukan Keluarga Berencana Nasional menyatakan bahwa remaja merupakan penduduk dalam usia 10-24 tahun dan belum menikah.²

Remaja merupakan salah satu tahapan perkembangan manusia dengan ciri manusia tersebut sering mengalami masa krisis identitas dan ambigu. Hal yang demikian menyebabkan remaja menjadi tidak stabil, agresif, konflik antara sikap dan perilaku, kegoyahan emosional dan sensitif, terlalu cepat dan gegabah untuk mengambil tindakan yang ekstrim.³ Dari karakteristik remaja yang labil dan emosional seringkali menjadikan mereka menggunakan media digital tanpa filter dan tidak jarang meniru perilaku buruk dari konten tersebut.

Mudahnya mengakses sosial media dan banyaknya konten menarik di dalamnya membuat para remaja banyak menggunakan sosial media. Seringnya interaksi remaja pada sosial media membuat seluruh informasi mudah diterima. Padahal informasi yang ada itu belum akurat kebenarannya, terdapat informasi palsu atau biasa disebut *hoax*. *Hoax* adalah berita bohong atau kabar palsu yang tidak bersumber. *Hoax* merupakan informasi yang sesungguhnya tidak benar tetapi dibuat seolah-olah benar adanya dan diverifikasi kebenarannya. Dengan kata lain, sebagai upaya memutarbalikkan fakta. *Hoax* bukan sekedar *misleading* alias menyesatkan, informasi dalam *fake news* juga tidak memiliki landasan faktual, tapi disajikan seolah-olah sebagai serangkaian fakta.⁴

Saluran yang banyak digunakan dalam penyebaran *hoax* adalah situs web, sebesar 34,90%, aplikasi *chatting* (Whatsapp, Line, Telegram) sebesar 62,80%, dan melalui media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, dan Path) yang merupakan media terbanyak digunakan yaitu mencapai 92,40%. Sementara itu, data yang dipaparkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebut ada sebanyak 800 ribu situs di Indonesia yang terindikasi sebagai penyebar *hoax*

² Anon, (2018). Remaja Indonesia Harus Sehat. www.kemkes.go.id

³ Agustriyana, N. A., & Suwanto, I. (2017). Fully human being pada remaja sebagai pencapaian perkembangan identitas. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 2(1), hal. 9.

⁴ Azizah, K. (2021). m.merdeka.com Diunggah tanggal 18 Maret 2021, 10:35

dan ujaran kebencian.⁵ Trend pengguna internet yang mempercayai *hoax* bersifat fluktuatif, pada tahun 2013 sebanyak 50 %, tahun 2014 sebanyak 53%, tahun 2015 sebanyak 51%, tahun 2016 sebanyak 54%, tahun 2017 sebanyak 53% dan tahun 2018 sebanyak 51%.⁶

Peraturan mengenai pemanfaatan internet sendiri telah diatur dalam Undang-Undang RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).⁷ Mudah-mudahan informasi yang tersebar di sosial media mewajibkan setiap manusia khususnya para remaja harus dapat menyaring informasi tersebut sebelum meyakinkan kebenarannya. Antisipasi *hoax* dan edukasi literasi digital diharapkan dapat menciptakan manusia yang produktif dan memangkas penyebaran *hoax* dan konten negatif.

Kurangnya pengetahuan dan pemahaman masyarakat dalam bijak bersosial media menjadi penyebab masyarakat khususnya remaja termakan berita bohong atau *hoax*. Oleh karena itu pengembangan media pemahaman mengenai *hoax* menjadi hal penting yang harus diketahui dan dipahami oleh masyarakat luas, khususnya para remaja. Hal ini bertujuan agar para remaja terhindar dari hal negatif yang ditimbulkan *hoax*.

Kemajuan teknologi yang terjadi peneliti menganggap bahwa metode ceramah atau metode konvensional dalam pembelajaran kurang efektif lagi. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa membosankan.⁸ Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik.⁹

Berdasarkan data di lapangan remaja anggota majelis ta'lim di Jatinegarakaum yang dalam proses belajarnya pendidik hanya menggunakan

⁵ Juditha, C. (2018). Interaksi Komunikasi Hoax di Media Sosial serta Antisipasinya Hoax Communication Interactivity in SocialMedia and Anticipation. *Jurnal Pekommas*, 3(1), hal. 32.

⁶ Haikal, H. (2021). Persepsi Masyarakat terhadap Hoax Bidang Kesehatan. *Jurnal Manajemen Informasi dan Administrasi Kesehatan*, 3(2). Hal. 8.

⁷ Advertorial. (2017). Cerdas Bermedsos Dan Waspadai Hoaks Di Dunia Maya. *biz.kompas.com*.

⁸ Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), hal. 178.

⁹ Ibid, hal. 178.

papan tulis sebagai media belajar yang membuat remaja seringkali merasa bosan. Remaja lebih mengandalkan media sosial untuk menggali suatu informasi, namun dalam berdiskusi remaja sering menemukan perbedaan pendapat sebab informasi yang diterima remaja berbeda sumbernya. Informasi yang diperoleh remaja dalam media sosial belum tentu benar keasliannya, sebab terdapat informasi palsu yang disebut *hoax*. Media pembelajaran konvensional dirasa kurang efektif dalam mengembangkan pengetahuan remaja mengenai *hoax*. Pengembangan media pembelajaran bagi remaja seperti video pembelajaran yang dapat ditonton bersama serta dapat menjadi media belajar mandiri yang mampu meningkatkan pengetahuan remaja agar bijak bersosial media dan tidak termakan oleh informasi *hoax*.

Pendidikan Masyarakat menjadi sangat penting perannya pada permasalahan tersebut, karena diselenggarakannya pendidikan masyarakat adalah dengan tujuan untuk memenuhi semua kebutuhan masyarakat serta mengembangkannya agar semakin berdaya. Karenanya penyelesaian masalah hoaks pada lingkungan masyarakat dapat dengan mengembangkan media belajar yang inovatif dan menarik perhatian remaja dalam bentuk video animasi mengenai bijak bersosmed dalam mengantisipasi berita *hoax*. Peran peneliti adalah sebagai pengembang dengan tujuan media yang dikembangkan yaitu video animasi dapat menjadi media belajar yang mampu meningkatkan pengetahuan serta pemahaman remaja mengenai bijak bersosial media dalam mengantisipasi *hoax*.

Sparkol Videoscribe merupakan perangkat lunak yang hasilnya berbentuk video yang mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik.¹⁰ *Sparkol Videoscribe* memiliki beberapa animasi utama dan yang menjadi ciri khasnya adalah animasi tangan yang menulis sendiri pembelajaran layaknya seperti di papan tulis. Video animasi menjadi pilihan sebagai media pembelajaran karena penggunaannya praktis dan dapat ditonton melalui *gadget* remaja. Video animasi akan dikembangkan dalam bentuk tampilan menarik menjadikan remaja dapat memahami materi, yaitu bijak bersosial media dalam mengantisipasi *hoax*.

¹⁰ Ibid. Hal. 179

Pengembangan media video animasi diharapkan dapat digunakan remaja sebagai media belajar mandiri yang dapat meningkatkan pengetahuan serta pemahaman remaja mengenai sosial media dan *hoax*. Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai "**Pengembangan Media Video animasi Bijak Bersosial Media dalam Meningkatkan Pengetahuan Mengenai HOAX Bagi Remaja Di Pulogadung, Jakarta Timur**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, didapatkan identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Remaja banyak menghabiskan waktu di sosial media.
2. Remaja rentan termakan oleh berita *hoax*.
3. *Hoax* dapat menimbulkan dampak buruk bagi lingkungan remaja karena adanya perbedaan pendapat.
4. Kurangnya edukasi pada remaja Kampung Tanah Koja, Jatinegarakaum terkait bijak bersosial media dalam mengantisipasi *hoax*.
5. Perlu pengembangan materi edukasi untuk meningkatkan pengetahuan serta pemahaman remaja mengenai bijak bersosial media dalam mengantisipasi *hoax* menggunakan video animasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, upaya membatasi ruang lingkup masalah lebih luas sehingga penelitian ini lebih fokus terhadap “pengembangan video animasi bijak bersosial media dalam meningkatkan pengetahuan mengenai *hoax* bagi remaja di Pulogadung, Jakarta Timur”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah “apakah media videosome bijak bersosial media dapat meningkatkan pengetahuan mengenai *hoax* bagi remaja di Pulogadung, Jakarta Timur”

E. Kegunaan Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini. Manfaat tersebut antara lain:

1. Bagi Peneliti

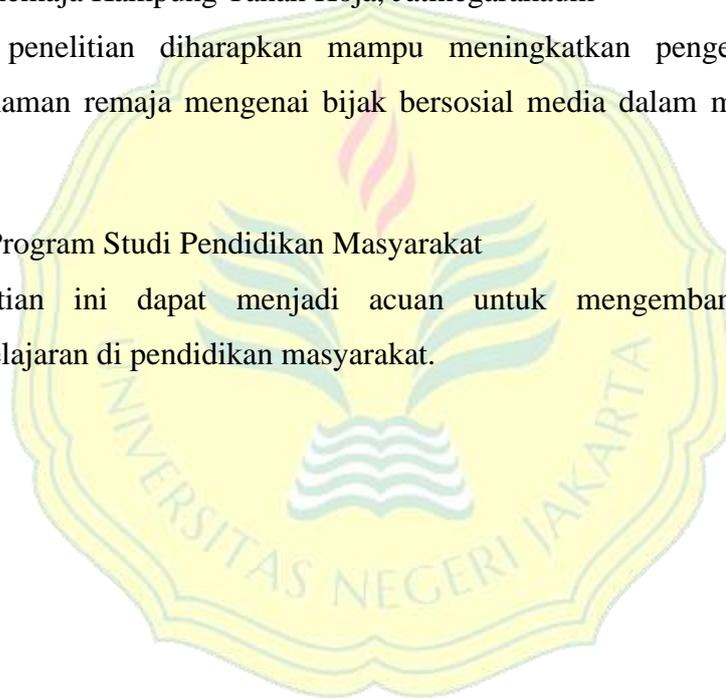
Penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik tertarik dan mampu memahami isi dari isi pembelajaran.

2. Bagi Remaja Kampung Tanah Koja, Jatinegarakaum

Hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan serta pemahaman remaja mengenai bijak bersosial media dalam mengantisipasi *hoax*.

3. Bagi Program Studi Pendidikan Masyarakat

Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran di pendidikan masyarakat.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*