

Literasi media dalam konteks 21st century skills pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Banyumas

Risa Maghfiroh Aulia R ^{1*}, Listika Yusi Risnani ²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jl. Raya Dukuh Waluh, PO BOX 202 Purwokerto, Kembaran Banyumas 53182

¹ sasaaulia09@gmail.com*; ² listikayusirisnani@ump.ac.id

*korespondensi penulis

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui literasi media dalam konteks pendidikan abad 21 pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Banyumas. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-Juli 2019 semester genap tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan metode survei yaitu survei sampel. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMA di Kabupaten Banyumas. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *stratified random sampling* yaitu 392 siswa yang terdiri dari 315 siswa dari SMA Negeri dan 77 siswa dari SMA Swasta. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, angket, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil angket dan tes penelitian secara berturut-turut menunjukkan bahwa rerata skor 3,34 (baik) dan nilai tes 71 (baik) yang terdiri dari kemampuan menggunakan media dengan rerata skor 3,38 (baik) dan nilai 67,3 (baik), tujuan penggunaan media rerata skor 3,77 (baik) dan nilai 84,6 (baik), menguji kebenaran pesan media rerata skor 3,07 (cukup) dan nilai 74 (baik), menilai pesan media rerata skor 3,28 (cukup) dan nilai 73 (baik), pengaruh media rerata skor 3,1 (cukup) dan nilai 68,40 (baik), menginterpretasikan pesan media rerata skor 3,26 (cukup) dan nilai 77,77 (baik), penerapan etika rerata skor 2,79 (cukup) dan nilai 73 (baik), penciptaan media rerata skor 3,08 (cukup) dan nilai 63,66 (cukup), dan pemanfaatan media di lingkungan multikultural rerata skor 3,05 (cukup) dan nilai 59,60 (cukup). Hasil wawancara menunjukkan bahwa 53-84% siswa memiliki penguasaan yang baik pada semua aspek kecuali aspek menguji kebenaran media (38%). Kesimpulan penelitian ini bahwa literasi media siswa SMA di Kabupaten Banyumas dalam kategori cukup hingga baik.

Kata kunci: literasi media, 21st century skills, siswa SMA di Kabupaten Banyumas

Abstract

This study aims to determine media literacy in the context of 21st century education in high school students in Banyumas Regency. This research was conducted in February-July 2019 even semester 2018/2019 school year. This study used a survey method that is sample survey. The study population was all high school students in Banyumas Regency. The sampling technique uses stratified random sampling technique, namely 392 students consisting of 315 students from State High Schools and 77 students from Private High Schools. Data collection techniques used were tests, questionnaires, and interviews. Data analysis techniques using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. The results of questionnaires and research tests respectively showed that the mean score was 3.34 (good) and the test score was 71 (good) which consisted of the ability to use media with a mean score of 3.38 (good) and a value of 67.3 (good), the purpose of using media mean score of 3.77 (good) and value of 84.6 (good), testing the

truth of media messages averaging a score of 3.07 (sufficient) and a value of 74 (good), assessing media messages averaging a score of 3.28 (sufficient) and a value of 73 (good), the influence of the average media score of 3.1 (enough) and a value of 68.40 (good), interpret the message of the media a mean score of 3.26 (sufficient) and a value of 77.77 (good), the application of the average score ethics 2.79 (enough) and value 73 (good), the creation of a mean media score of 3.08 (enough) and a value of 63.66 (sufficient), and the use of media in a multicultural environment a mean score of 3.05 (sufficient) and a value of 59, 60 (enough). The interview results show that 53-84% of students have good mastery in all aspects except aspects of testing the truth of the media (38%). The conclusion of this study is that the media literacy of high school students in the Banyumas Regency is in the moderate to good category.

Keywords: media literacy, 21st century skills, high school students in Banyumas Regency

PENDAHULUAN

Salah satu ciri abad 21 adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) disegala bidang. Pada abad 21, bidang *Information and Communication Technology (ICT)* berkembang dengan sangat pesat memungkinkan beragam informasi mampu diakses dengan sangat mudah dan cepat oleh siapapun dan dari manapun (Syamsuri & Ishaq, 2018). Perkembangan informasi dan teknologi yang sangat pesat memberikan pengaruh yang besar dan mendominasi seluruh sektor kehidupan masyarakat. Kehidupan di abad 21 menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai seseorang agar sukses dalam hidup. Hal tersebut menuntut agar penyelenggara pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan (Siti Zubaidah, 2016).

Keterampilan yang harus dikuasai siswa di abad 21 diantaranya *information media and technology skills*. Keterampilan tersebut merupakan komponen sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21 (*21st century knowledge-skills rainbow*) (Trilling & Fadel, 2009). Salah satu komponen yang perlu dikembangkan untuk membekali siswa memiliki keterampilan teknologi dan media informasi adalah literasi media/*media literacy*.

Livingstone (2003) menyatakan bahwa literasi media dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan pesan dalam berbagai bentuk media. Literasi media penting dan harus dikembangkan dalam masyarakat termasuk siswa karena tidak seorangpun manusia dilahirkan ke dunia dalam kondisi telah memiliki literasi media. Selain itu, siswa perlu dibekali dengan kemampuan literasi media agar mereka terhindar dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh media (Trilling & Fadel, 2009).

Pada keterampilan abad 21 ini mengenai literasi media, siswa dituntut untuk mampu memilih dan mengembangkan media yang digunakan untuk berkomunikasi, memahami tujuan penggunaan media dan bagaimana serta mengapa pesan-pesan media tersebut dibuat, perangkat pembuat media dan karakteristik pesan dalam media. Siswa juga dituntut untuk memahami bagaimana seseorang menginterpretasikan pesan secara berbeda, mengetahui nilai pesan yang berbeda bagi setiap individu, serta pemahaman yang baik mengenai aspek legal dan etika akan penggunaan pesan-pesan di media. Selain itu siswa dituntut dapat menguji kebenaran setiap individu dalam menafsirkan pesan yang berbeda, pengaruh media terhadap kepercayaan dan perilaku, serta pemahaman dalam penciptaan media (Trilling & Fadel, 2009).

Pembekalan literasi media pada siswa untuk menghadapi tuntutan perkembangan IPTEK menjadi salah satu perhatian pemerintah terhadap pendidikan di Indonesia. Pemerintah menempatkan TIK sebagai mata pelajaran yang terintegrasi pada mata pelajaran lain, bukan lagi sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri (Dinas Pendidikan dan Pemuda Olahraga, 2014). Hal ini diharapkan agar semua mata pelajaran dapat memberikan bekal awal bagi siswa agar tidak gagap akan teknologi, mampu menggunakan, menguasai, serta memanfaatkan teknologi informasi (TI) secara baik dan benar, serta mampu beretika dalam berinternet yang merupakan komponen penting dari literasi media (Hapsari, 2019).

Penghapusan mata pelajaran TIK menjadi tantangan tersendiri bagi guru dan siswa. Tantangan bagi guru adalah guru dalam melakukan pembelajaran sudah harusnya berbasis TIK (alat bantu guru dalam mengajar). Guru mata pelajaran dituntut dapat menguasai dan memanfaatkan TIK dalam kegiatan pembelajarannya baik sebagai media, sumber belajar, dan perangkat penilaian pembelajaran. Literasi media tidak lepas dari peran guru. Pada kurikulum 2013 terkait standar proses menunjukkan adanya tuntutan proses pembelajaran yang harus digunakan diantaranya yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, serta pemanfaatan berbagai sumber belajar baik bentuk media cetak maupun elektronik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Tantangan bagi siswa adalah menjadikan siswa harus terbiasa menggunakan media untuk belajar secara mandiri dan terbimbing oleh guru mata pelajaran cara mengakses, menganalisis, menggunakan, dan membuat konten media dalam berbagai bentuk.

Literasi media siswa penting untuk dikembangkan atau dilatihkan mengingat bahwa literasi media berkaitan erat dengan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian tentang hubungan

prestasi akademik ditinjau dari literasi media menunjukkan bahwa siswa yang berprestasi memiliki penguasaan literasi media yang baik (Basri, 2012). Guru diharapkan dapat menerapkan literasi media salah satunya dengan membuat rancangan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menggunakan berbagai media sebagai sumber belajar secara mandiri pada berbagai kegiatan pembelajaran. Selain itu, Yustanti & Novita (2019) juga menyatakan bahwa penerapan literasi media siswa dapat dilakukan melalui pembelajaran *e-learning*. Penerapan *e-learning* bertujuan untuk membekali siswa dalam mengoperasikan layanan internet dengan baik untuk mengikuti perkembangan jaman yang sudah modern. Melalui kegiatan *e-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar siswa yang optimal, siswa dapat mengakses materi secara berulang dimana saja dan kapan saja menggunakan media internet (Sari, 2017).

Konsep pembelajaran *e-learning* di sekolah yaitu pembelajaran menggunakan komputer dan jaringan memungkinkan proses pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja dimana guru secara terpusat memberikan pelajaran secara searah, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar. Mereka bisa terus berkomunikasi dengan sesamanya kapan dan dimana saja dengan cara mengakses ke sistem yang tersedia secara online. Sistem seperti ini tidak saja akan menambah pengetahuan seluruh siswa, akan tetapi juga akan turut membantu meringankan beban guru dalam proses belajar-mengajar, karena dalam sistem ini beberapa fungsi guru dapat diambil alih dalam suatu program komputer (Adawi, 2016).

Penelitian literasi media di Kabupaten Banyumas sudah pernah dilakukan namun masih terbatas pada tingkatan perguruan tinggi tentang model literasi media sosial di Universitas Jenderal Soedirman jurusan Ilmu Komunikasi Fisip Unsoed (Sulthan & Istiyanto, 2019). Penelitian literasi media di Kabupaten Banyumas untuk tingkatan siswa SMA belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan adanya penelitian tentang literasi media pada siswa SMA di Kabupaten Banyumas tentang literasi media dalam konteks *21st century skills* pada siswa sekolah menengah atas (SMA) di Kabupaten Banyumas.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei yaitu survei sampel dikarenakan informasi yang diperoleh dari penelitian dikumpulkan dan sebagian dari populasi (Arikunto, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA di Kabupaten Banyumas. Berdasarkan data dari

Cabang Dinas Wilayah X Kabupaten Banyumas tahun 2019 terdapat 18.390 siswa SMA yang tersebar di 37 SMA di Kabupaten Banyumas. Arikunto (2013) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *stratified random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen. Pada penelitian survei dengan taraf kepercayaan 95% maka ukuran sampel yang digunakan adalah 392 responden sesuai dengan tabel ukuran sampel menurut Subali (2010). Berdasarkan status sekolah di Kabupaten Banyumas terdapat 14.764 siswa yang bersekolah di SMA Negeri dan 3.626 siswa yang bersekolah di SMA Swasta. Perhitungan jumlah sampel untuk SMA Negeri dan SMA Swasta menggunakan rumus sebagai berikut: $N = \frac{\text{jumlah siswa negeri}}{\text{jumlah populasi}} \times 392$ sehingga diperoleh total sampel dalam penelitian ini terdiri dari 392 responden yaitu 315 responden dari sekolah Negeri dan 77 responden dari sekolah Swasta.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik tes dan non-tes. Teknik tes tertulis bentuk essay, dan teknik non-tes dengan menggunakan penyebaran angket, dan wawancara. Angket yang digunakan dalam penelitian disusun menggunakan skala likert (skala lima).

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data tes dan angket, dan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data wawancara. Adapun langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

1. Analisis Data Tes

Langkah-langkah dalam analisis data tes yaitu:

- a. Menskor dan memasukkan skor dalam daftar tabulasi data menggunakan microsoft excel
- b. Menghitung jumlah total dan rata-rata tiap item
- c. Tabulasi skor selanjutnya diurutkan, dikelompokkan dan dikategorikan berdasarkan jawaban masing-masing responden pada tiap butir pernyataan dan sub indikator.
- d. Menentukan kategori hasil tes sesuai tabel.1 berikut :

Tabel. 1 Patokan Penskoran Tes

No	Nilai	Huruf	Keterangan
1	80 – 100	A	Baik Sekali
2	66 – 79	B	Baik
3	56 – 65	C	Cukup
4	40 – 55	D	Kurang
5	30 -39	E	Gagal

Sumber: Arikunto (2012)

2. Analisis Data Angket

Langkah- langkah dalam analisis data angket yaitu:

- a. Menskor angket dan memasukkan skor pada masing-masing item sesuai skor yang telah ditentukan dalam daftar tabulasi data menggunakan microsoft excel

Tabel. 2 Skala Likert

Skala Likert	Keterangan	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5
TS	Tidak Setuju	2	4
N	Netral	3	3
S	Setuju	4	2
SS	Sangat Setuju	5	1

Sumber; Morissan (2012)

- b. Menentukan rata-rata skor pada setiap item pernyataan berdasarkan pedoman kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel. 3 Kriteria skala 5 (Skala likert)

Interval Nilai	Kriteria
$Mi + 1,5 Sbi < X$	Baik Sekali
$Mi + 0,5 Sbi < X \leq Mi + 1,5 Sbi$	Baik
$Mi - 0,5 Sbi < X \leq Mi + 0,5 Sbi$	Cukup Baik
$Mi - 1,5 Sbi < X \leq Mi - 0,5 Sbi$	Kurang Baik
$X \leq Mi + 0,5 Sbi$	Tidak Baik

Sumber: Muskania, Tesy Rickha & Wilujeng, Inish (2017)

Keterangan:

X : Rerata skor aktual

Mi : Mean ideal

Sbi : Simpangan baku ideal

$Mi = \frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + Skor terendah ideal)

$Sbi = \frac{1}{2} \times \frac{1}{3}$ (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)

3. Analisis Wawancara

Analisis hasil wawancara dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut:

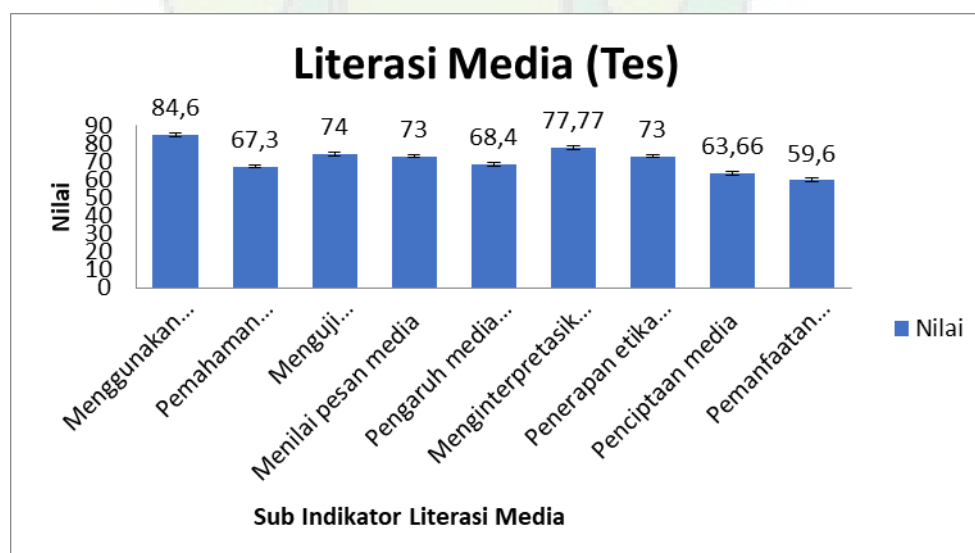
- a. Pengumpulan data, dilakukan wawancara langsung dengan siswa
- b. Reduksi data, mereduksi data dengan merangkum, memilih hal- hal pokok, memfokuskan pada hal- hal yang penting.
- c. Penyajian data, penyajian data dalam bentuk teks yang bersifat naratif.
- d. Kesimpulan/verifikasi, membuat kesimpulan dengan cara mendeskripsikan hasil yang telah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

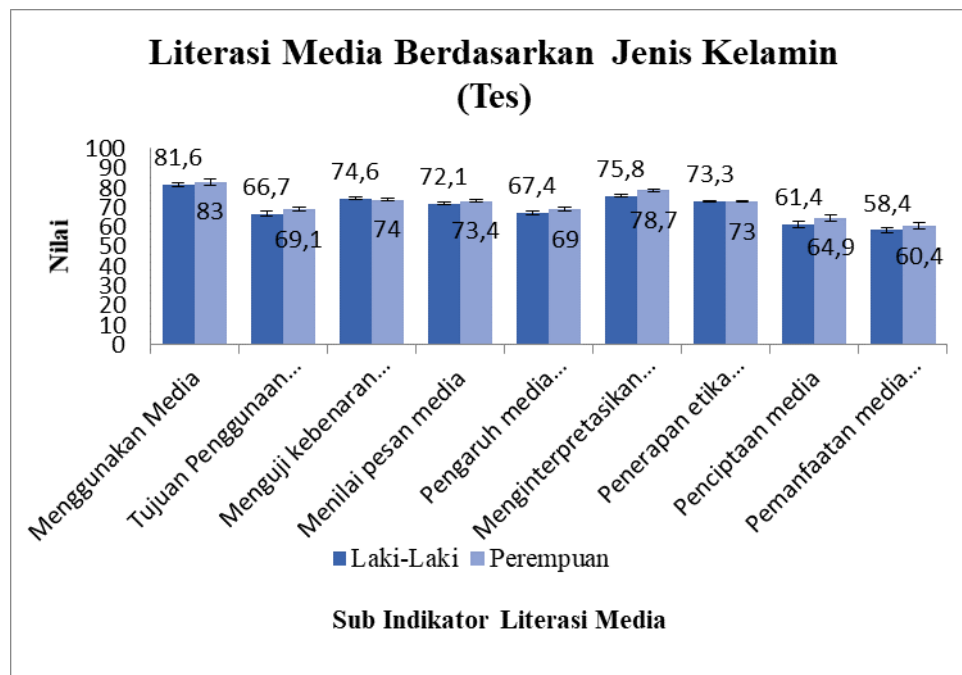
Siti Zubaidah (2016) menunjukkan literasi media adalah kemampuan dalam mengakses, menganalisis, menggunakan, dan membuat konten media dalam berbagai bentuk. Berikut adalah penguasaan literasi media sebagai berikut:

1. Hasil Data Tes

Pada gambar.1 terkait hasil tes menunjukkan bahwa penilaian sebesar 71 dengan standar deviasi 1,31 tergolong kategori baik. Adapun rincian nilai pada masing-masing kemampuan sama yaitu terkategori baik. Kemampuan tersebut yaitu aspek penggunaan media sebesar 84,6 dengan standar deviasi 1,05, pemahaman terhadap tujuan penggunaan media sebesar 67,3 dengan standar deviasi 1,39, menguji kebenaran pesan media 74 dengan standar deviasi 0,71, menilai pesan media sebesar 73 dengan standar deviasi 0,82, pengaruh media sebesar 68,40 dengan standar deviasi 1,89, menginterpretasikan pesan media sebesar 77,77 dengan standar deviasi 0,64, penerapan etika sebesar 73 dengan standar deviasi 0,43, terkecuali pada kemampuan penciptaan media sebesar 63,66 dengan standar deviasi 1,64, dan pemanfaatan media di lingkungan multikultural sebesar 59,60 dengan standar deviasi 1,6 yang terkategori cukup. Adapun hasil tambahan tes yaitu terkait penguasaan literasi media siswa perempuan lebih tinggi dibanding siswa laki-laki.



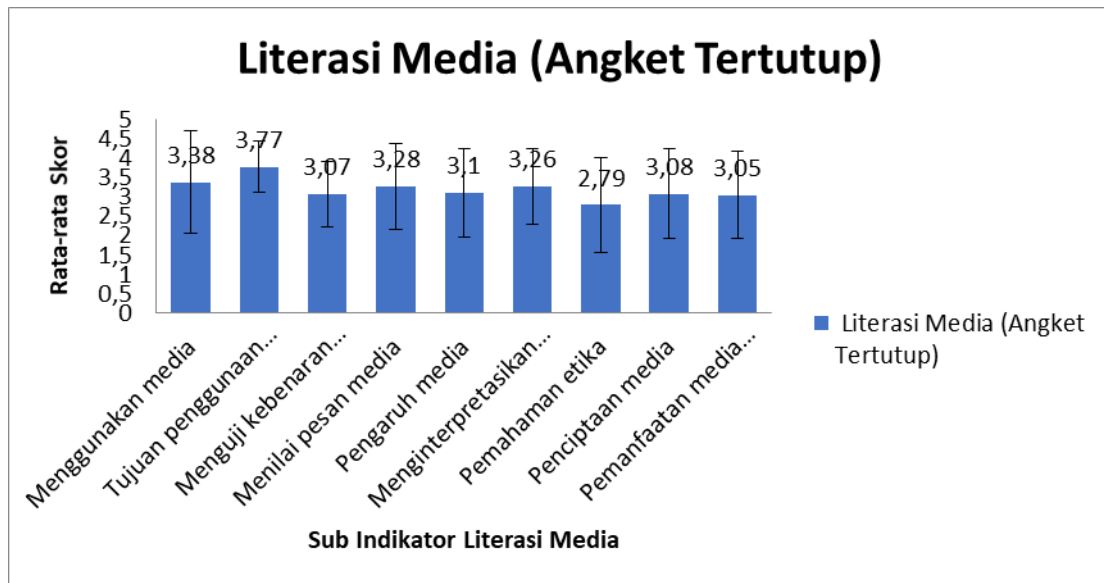
Gambar. 1 Literasi Media (Tes)



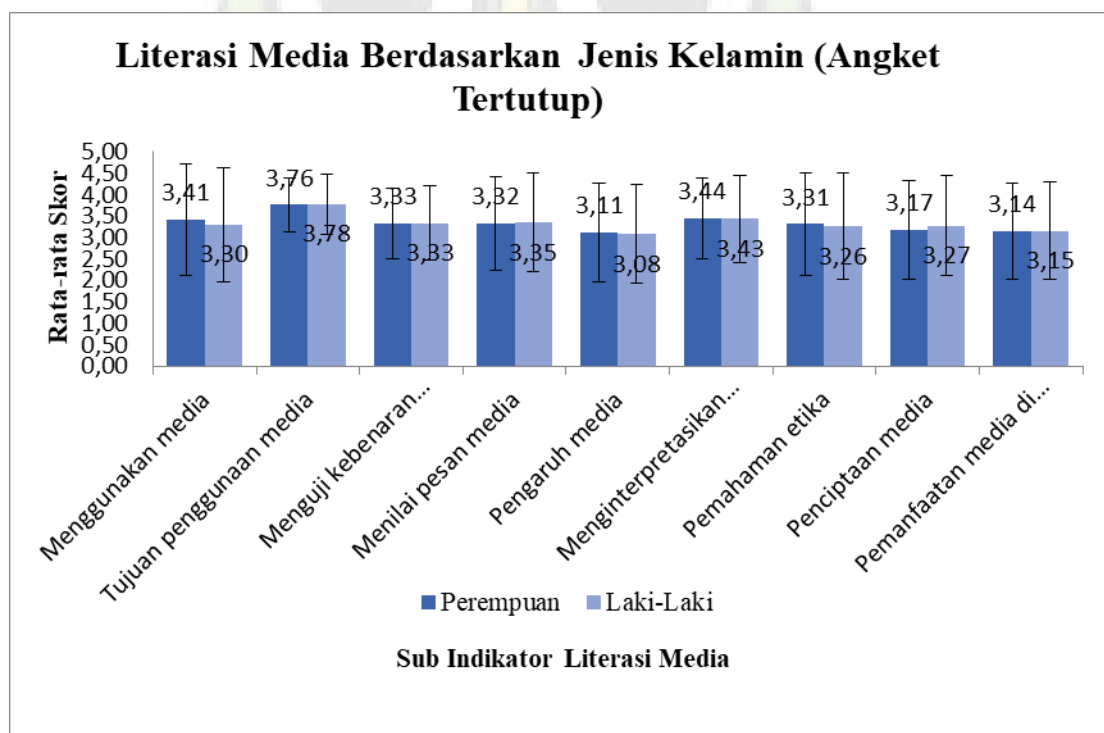
Gambar. 2 Literasi Media Berdasarkan Jenis Kelamin (Tes)

2. Hasil Data Angket

Pada gambar 2. terkait hasil analisis data angket literasi media menunjukkan skor rata-rata pada angket tertutup sebesar 3,34 dengan standar deviasi tergolong kategori baik. Adapun rincian skor rata-rata pada masing-masing aspek dapat dilihat pada gambar 4.3 yaitu aspek penggunaan media sebesar 3,38 (baik) dengan standar deviasi 1,32, pemahaman tentang tujuan penggunaan media skor rata-rata sebesar 3,77 (baik) dengan standar deviasi 0,66, menguji kebenaran pesan media skor rata-rata 3,07 (cukup) dengan standar deviasi 0,83, menilai pesan media skor rata-rata 3,28 (cukup) dengan standar deviasi 1,11, pemahaman tentang pengaruh media skor rata-rata 3,1 (cukup) dengan standar deviasi 1,15, menginterpretasikan pesan media skor rata-rata 3,26 (cukup) dengan standar deviasi 0,97, pemahaman etika skor rata-rata 2,79 (cukup) dengan standar deviasi 1,23, penciptaan media skor rata-rata 3,08 (cukup) dengan standar deviasi 1,15, dan pemanfaatan media di lingkungan multikultural skor rata-rata 3,05 (cukup) dengan standar deviasi 1,12. Adapun hasil tambahan angket yaitu terkait penguasaan literasi media siswa perempuan lebih tinggi dibanding siswa laki-laki.



Gambar. 3 Literasi Media (Angket)



Gambar 4. Literasi Media Berdasarkan Jenis Kelamin (Angket)

Literasi media merupakan hal penting yang harus dimiliki siswa untuk menunjang proses pembelajaran. Seseorang yang memiliki kemampuan literasi media akan dapat menggunakan dan mengakses media secara baik pada berbagai bentuk media. Berikut akan dibahas pembahasan terkait kemampuan literasi media siswa SMA di Kabupaten Banyumas berdasarkan hasil yang diperoleh.

Kemampuan Menggunakan Media

Hasil analisis data angket menunjukkan untuk kemampuan menggunakan media tergolong baik dengan hasil tes literasi media dengan perolehan nilai sebesar 75 dan standar deviasi sebesar 1,24 (**Gambar. 1**), dan hasil rata-rata skor angket yaitu 3,38 dengan standar deviasi 1,32 (**Gambar. 3**). Kategori baik pada kemampuan menggunakan media didukung oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa telah mengetahui penggunaan media. Pemahaman menggunakan media dapat diketahui dari hasil wawancara tentang waktu mengakses media dalam setiap harinya dan sudah dalam kategori tinggi menggunakan media untuk mengakses apa saja, kebanyakan dari mereka sekitar 84% siswa setiap harinya mengakses media (*smartphone*) dan rata-rata waktu mengakses media paling lama sekitar 3-4 jam dalam sehari. Siswa menggunakan *smartphone* hampir setiap hari di rumah, di lingkungan bermain bahkan saat berada di kelas dalam suasana belajar. Siswa menggunakan *smartphone* sebagian besar untuk bermain sosial media dan bermain game. Sosial media yang biasa digunakan oleh remaja yaitu *Facebook, Twitter, Path, dan instagram*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilaporkan oleh Muflih *et.al* (2017) yang menyatakan bahwa remaja menghabiskan waktu 2,5 jam setiap hari untuk *browsing internet* dan bermain *game online*. Remaja menghabiskan waktu 1,5-3 jam setiap hari hanya untuk bermain sosial media seperti *Facebook, Twitter, Path, Instagram dan We-chat*. Semakin lama waktu pengaksesan dan penggunaan media diharapkan semakin tinggi literasi media yang dimilikinya. Kemampuan menggunakan media adalah kemampuan menggunakan berbagai macam bentuk media. Pengaksesan dan penggunaan media pada jaman sekarang bukan lagi hambatan, dapat ditemukan kapan saja dan dimana saja (Fitryarini, 2016).

Kemampuan Pemahaman Terhadap Tujuan Penggunaan Media

Hasil penelitian hasil angket menunjukkan kemampuan pemahaman terhadap tujuan penggunaan media siswa tergolong baik dengan nilainya yaitu 67,3 (baik) dengan standar deviasi 1,39 (**Gambar. 1**), dan hasil rata-rata skor sebesar 3,77 (baik) dengan standar deviasi 0,66 (**Gambar. 3**). Kategori baik didukung oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa telah mengetahui tujuan penggunaan media diantaranya siswa sering mengakses google dan yahoo untuk mencari tugas-tugas sekolah saja. Terdapat beberapa siswa yang menggunakan media seperti handphone dan laptop/komputer untuk mengedit foto, suara, dan video. Selain itu siswa juga mengakses media sosial seperti instagram, whatsapp, facebook sebagai sarana komunikasi dengan keluarga dan teman.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilaporkan oleh Efendi *et.al* (2017) yang menyatakan bahwa tujuan penggunaan media adalah memudahkan seseorang untuk

memperoleh suatu hal yang diinginkannya, seperti: (a) arus informasi yang dapat dengan mudah dan cepat diakses di mana saja dan kapan saja, (b) sebagai media transaksi jual beli, (c) sebagai media hiburan, contohnya game online, jejaring sosial, streaming video, dan lain-lain, (d) sebagai media komunikasi yang efisien, (e) sarana pendidikan dengan adanya buku digital. Berdasarkan observasi, digital native menggunakan media sosial untuk mendapatkan informasi, berkomunikasi secara virtual, mengeksplorasi hobi, memperoleh hiburan, menunjang tugas perkuliahan, melakukan pembelian daring, serta pengadopsian gaya busana dan gaya hidup. Hal yang menarik dalam penggunaan media sosial ini adalah para informan dapat menggunakan media sosial ini dalam satu waktu (Supratman, 2018).

Kemampuan Menguji Kebenaran Pesan Media

Hasil penelitian menunjukkan untuk kemampuan menguji kebenaran pesan media tergolong cukup hingga baik dengan hasil tes sebesar 74 dengan standar deviasi 0,71 (**Gambar. 1**), dan hasil rata-rata skor angket yaitu 3,07 dengan standar deviasi 0,83 (**Gambar. 3**). Kategori cukup hingga baik pada kemampuan menguji kebenaran pesan media didukung oleh hasil wawancara yang menunjukkan siswa telah paham tentang pengidentifikasi pengirim pesan dan pengujian kebenaran suatu pesan media yang didapat diantaranya apabila mereka hendak menguji adanya kebenaran suatu pesan media, siswa sering mengakses lebih dari satu media diantaranya google, instagram, berita di televisi, atau bertanya kepada orang yang lebih paham akan hal tersebut. Hal ini berbeda dengan hasil wawancara pada kemampuan menguji kebenaran pesan media hanya sekitar 38% yang melakukan pengidentifikasian pengirim pesan, mereka jarang sekali dalam mengidentifikasi adanya pengirim pesan di media.

Seharusnya melakukan penilaian kebenaran situs kepada orang yang bertanggung jawab. Terdapat banyak orang yang tidak bertanggungjawab dan hanya untuk terkenal menghalalkan berbagai cara. Bagi mahasiswa dalam rangka mengembangkan jiwa kewirausahaan semestinya menggunakan situs website yang dapat dipercaya, sehingga informasi apa yang diambil dapat dipertanggungjawabkan dan juga dapat menjadikan informasi bermanfaat dalam mengambil keputusan. Mengambil informasi dari sumber yang tidak jelas menjadikan informasi yang didapatkan kurang dapat dipercaya, hal demikian menjadi keadaan yang merugikan mahasiswa (Wirawan, R., & Wibisono, 2017).

Kemampuan Menilai Pesan Media

Hasil penelitian menunjukkan untuk kemampuan menilai pesan media tergolong cukup hingga baik dengan hasil tes sebesar 73 dengan standar deviasi 0,82 (**Gambar. 1**), dan hasil

rata-rata angket yaitu 3,28 dengan standar deviasi 1,11 (**Gambar. 3**). Kemampuan menilai pesan media tergolong dalam kategori cukup hingga baik, hal ini didukung hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa telah mengetahui menilai pesan media diantaranya berkaitan siswa dapat membedakan antara pesan media yang baik dan pesan media yang buruk. Menurut siswa pesan media yang baik adalah pesan media yang memuat pesan media yang baik adalah pesan media yang memuat informasi-informasi fakta terkini bukan opini, berdasarkan kejadian nyata, terdapat sumber yang jelas, tidak memuat unsur SARA yang dapat memecah belah berbagai pihak atas pesan tersebut, dan sebagainya. Sebaliknya pesan media yang buruk adalah pesan media yang memuat tindakan kekerasan, pelecehan, pornografi, perjudian, dan hal-hal lain yang mengandung/memuat unsur SARA.

Kemampuan dalam menilai pesan media merupakan kemampuan dalam menilai baik dan buruknya suatu pesan yang didapatkan dari media. Semakin sadar seseorang terhadap tujuan menggunakan media dan membuat keputusan tentang bagaimana menyaring dan memaknai konstruksi media, maka seseorang tersebut akan sangat berpotensi untuk bertindak dalam persoalan literasi media (Gumgum *et al.*, 2017).

Kemampuan Pemahaman Pengaruh Media Terhadap Kepercayaan dan Perilaku

Hasil penelitian menunjukkan untuk kemampuan pemahaman pengaruh media tergolong cukup hingga baik dengan hasil tes sebesar 68 dengan standar deviasi 1,09 (**Gambar. 1**), dan hasil rata-rata angket yaitu 3,10 dengan standar deviasi 1,15 (**Gambar. 3**). Kemampuan pemahaman pengaruh media terhadap kepercayaan dan perilaku dapat dikatakan tergolong dalam kategori cukup hingga baik. Hal ini pada didukung oleh hasil wawancara terkait pemahaman tentang pengaruh media terhadap gaya hidup seseorang. Kebanyakan dari siswa menilai bahwa gaya hidup generasi muda sekarang banyak dipengaruhi oleh budaya barat yang disajikan dalam media. Sebagian dari mereka juga setuju dan menyatakan bahwa gaya hidup mereka juga ikut terpengaruh seperti *fashion*, pola pikir dan lain sebagainya.

Pengaruh media terhadap kepercayaan (agama) yaitu mereka berpendapat dengan adanya media sekarang dapat mempengaruhi mereka terhadap ibadah. Kebanyakan siswa mengatakan bahwa mereka lebih mementingkan media seperti handphone dan menunda kewajiban solat sehingga mengerjakan kewajiban tertunda. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa disadari atau tidak, manusia jaman sekarang menjadikan media sebagai “agama baru”. Baginya bisa saja agamanya tetap yang dianutnya, akan tetapi tingkah laku sehari-hari telah dipengaruhi oleh media. Dan jika ada masalah dalam hidup yang menjadi tempat mengadu adalah media, bukan lagi agama yang diyakini. Ketergantungan pada media inilah

sama seperti orang beragama, mengalahkan agama, dan sadar atau tidak telah menjadikan media sebagai agama barunya (Wahyuni, 2017).

Kemampuan Menginterpretasikan Pesan Media

Hasil penelitian untuk kemampuan menginterpretasikan pesan media tergolong cukup hingga baik dengan hasil tes sebesar 78 dengan standar deviasi 0,64 (**Gambar.1**), dan hasil rata-rata angket yaitu 3,26 dengan standar deviasi 0,97 (**Gambar. 3**). Kategori cukup hingga baik pada kemampuan menginterpretasikan pesan media didukung oleh hasil wawancara terkait mengkomunikasikan kembali pesan media. Kebanyakan siswa sekitar 76% dapat mengkomunikasikan kembali ke teman/orang lain setelah mereka membaca buku atau menonton film/konten konten. Kebanyakan mereka menonton konten-konten lucu dan vlog-vlog yang sedang populer saat ini. Mengkomunikasikan disini adalah mereka bias menceritakan/menyebarkan isi pesan yang ditonton kepada orang lain, menyimpan isi pesan dan suatu saat menuliskannya kembali serta melakukan apa maksud isi pesan dalam kehidupan responden (Judhita, 2013).

Kemampuan Pemahaman Etika Pengaksesan dan Penggunaan Media

Hasil penelitian untuk kemampuan pemahaman etika tergolong cukup hingga baik dengan hasil tes sebesar 73 dengan standar deviasi 0,43 (**Gambar. 1**), dan hasil rata-rata angket yaitu 2,79 dengan standar deviasi 1,23 (**Gambar. 3**). Kategori cukup hingga baik, hal ini didukung dengan hasil wawancara pemahaman aturan, etika, dan hukum dalam pengaksesan dan penggunaan media. Siswa sudah memiliki pengetahuan tentang aturan, etika, dan hukum dalam pengaksesan dan penggunaan media sehingga sedikit dari mereka yang berani melanggar norma-norma dalam mengakses dan menggunakan media demi kepentingan pribadi, seperti *copy-paste* hasil karya orang lain tanpa mencantumkan sumber, *copy* buku-buku yang seharusnya tidak boleh *copy*, dan sebagainya. Namun kebanyakan dari mereka sudah memperhatikan norma-norma diantaranya yaitu norma kesusilaan, kesopanan, agama, hukum, sosial dan budaya apabila mereka hendak mengakses dan menggunakan media.

Nurhajati (2016) menyatakan bahwa terdapat dua hal utama yang harus diperhatikan dalam etika ketika seseorang menggunakan media online yaitu peran dan tanggung jawab pemikiran melibatkan kesadaran akan kewajiban seseorang ketika mempertimbangkan setiap tindakan yang mereka akan lakukan di web. Selain itu perspektif yang rumit termasuk upaya mempertimbangkan bagaimana seharusnya tindakan seseorang secara online yang dapat menimbulkan banyak pengaruh bagi banyak pihak. Akhirnya seseorang peduli tentang

keuntungan yang mungkin dapat ditimbulkan atau justru malah sebaliknya hal yang mungkin dapat mempengaruhi masyarakat dalam jumlah besar sebagai akibat dari satu tindakan secara online.

Kemampuan Pemahaman Terhadap Pesan Media Dibuat (Bagaimana dan Mengapa)

Hasil penelitian untuk kemampuan terhadap bagaimana pesan media dibuat pada angket terbuka terkait muatan pesan berita, hiburan, dan promosi rata-rata siswa sekitar 66% lebih memilih muatan pesan media tentang hiburan. Sedangkan pada kemampuan mengapa pesan media dibuat rata-rata siswa sekitar 89% mampu menjawab tujuan dari pesan media dibuat yang tertera pada diantaranya sebagai sarana informasi, promosi, hiburan, edukasi, dan komunikasi.

Berdasarkan hasil wawancara terkait kemampuan bagaimana dan mengapa pesan media dibuat, siswa lebih banyak memilih promosi dan hiburan dibanding berita. Menurut mereka muatan pesan promosi yang menarik adalah yang memuat tentang antara iklan dengan produk yang ditawarkan sesuai, sedangkan muatan pesan hiburan yang menarik adalah yang memuat tentang lawakan yang lucu dan tidak membosankan. Selain itu ada siswa yang mengatakan bahwa dengan promosi melalui media dirinya mendapatkan penghasilan dengan cara pengeditan foto dan video kemudian diupload dan dipromosikan melalui media.

Morrison (2012) menyatakan bahwa pengaruh iklan terhadap isi media sebagai berikut: 1) Pemasang iklan jarang mencoba merayu jurnalis dengan maksud untuk mengarahkan berita demi kepentingan mereka, namun lebih sering mereka menekan berita yang tidak mereka sukai. 2) Mereka sensitif dengan lingkungan yang akan menerima pesan mereka dan tidak menyukai kontroversi. 3) Ketika pemasang iklan menyerah kepada tekanan maka media akan melakukan sensor diri. Pemasang iklan menentukan isi media ketika mereka menjadi sponsor program siaran. 5) Persaingan diantara media pers menunjukkan bagaimana iklan menentukan hidup dan mati media.

Kemampuan Penciptaan Media

Hasil penelitian untuk kemampuan penciptaan media tergolong cukup dengan hasil tes sebesar 63,66 dengan standar deviasi 1,64 (**Gambar. 1**), dan hasil rata-rata angket yaitu 3,08 dengan standar deviasi 1,15 (**Gambar. 3**). Kategori cukup pada kemampuan penciptaan media didukung oleh hasil angket terbuka berkaitan dengan aplikasi pengeditan foto, suara, dan video rata-rata siswa sekitar 66% dapat menyebutkan 5 macam aplikasi tentang pengeditan foto, suara, dan video. Selain itu juga didukung oleh hasil wawancara yaitu sebagian dari siswa dapat mengedit gambar bahkan suara dan video, mereka juga menyebutkan dalam pengeditan gambar, suara, dan video menggunakan lebih dari satu

aplikasi. Sebagian siswa sudah pernah membuat media yang mendukung proses pembelajaran di kelas seperti power point, alat peraga dalam pembelajaran, dan sebagainya.

Terkait penciptaan media dalam pembelajaran sebagian siswa mengatakan bahwa mereka pernah disuruh guru untuk membuat media untuk mendukung proses pembelajaran, misalnya membuat power point sebagai media presentasi, membuat gmail. Selain itu sebagian siswa juga dapat mengedit gambar, suara dan video. Kebanyakan dari mereka menggunakan beberapa aplikasi pengeditan foto di HP seperti lightroom, snapseed, photogrid, dan sebagainya. Pengeditan foto menggunakan laptop/komputer diantaranya Corel Draw, dan Photoshop. Pengeditan suara di HP menggunakan MP3 cutter. Pengeditan video di HP dan menggunakan laptop/komputer aplikasi kinemaster, viva video dan filmora. Hanya sedikit yang dapat mengedit/mengkreasikan/membuat konten media untuk disebar di media.

Kemampuan penciptaan media adalah kemampuan untuk membuat konten dan berkomunikasi secara efektif menggunakan berbagai alat media digital. Produksi konten dengan menggunakan media digital tidak sekedar kemampuan untuk menggunakan pengolah kata atau menulis e-mail, namun termasuk di dalamnya kemampuan berkomunikasi dalam berbagai konteks khalayak, untuk membuat konten dan berkomunikasi dengan menggunakan format seperti gambar, video, dan suara. Selain itu dapat berbagai video dan foto, game sosial, dan bentuk lain dari media sosial. Kemampuan untuk membuat dengan media memastikan bahwa seseorang tidak hanya konsumen pasif secara aktif berkontribusi dalam masyarakat digital (Guntarto, 2011).

Kemampuan Memanfaatkan Media di Lingkungan Multikultural

Hasil penelitian untuk kemampuan memanfaatkan media di lingkungan multicultural tergolong cukup dengan hasil tes sebesar 59,60 dengan standar deviasi 1,6 (**Gambar. 1**), dan hasil rata-rata angket yaitu 3,05 dengan standar deviasi 1,12 (**Gambar. 3**). Kemampuan pemanfaatan media di lingkungan multikultural juga didukung oleh hasil tes. Hasil tes tentang literasi media pada pemanfaatan media di lingkungan multikultural tergolong cukup dengan perolehan nilai. Berdasarkan hasil wawancara bahwa sedikit dari siswa yang dapat membuat/mengedit video/film tentang keindahan alam, kebanyakan dari mereka lebih banyak mengambil foto dibanding membuat video. Menurut mereka lebih menarik pembelajaran disertai dengan video dibanding hanya power point, karena dengan video pembelajaran lebih menarik.

Perkembangan media dan keterbukaan dalam pemanfaatannya di lingkungan multikultural merupakan fenomena penting yang diprediksi akan menjadi ciri utama dan memiliki implikasi untuk mengubah paradigma pembelajaran abad 21 (Farisi, 2016). Literasi media abad ke-21 memberikan kesempatan bagi para pengguna untuk membentuk kembali ruang belajar serta sarana prasarana pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, setiap orang bisa memperoleh kepentingan pribadi dan budaya atau politis, selama dipublikasikan di web dan dapat dilihat oleh orang lain. Selain itu, pembuatan konten adalah sarana yang ampuh untuk membuat orang terlibat dan menyuarakan keprihatinan mereka: keterlibatan dengan media membawa kreativitas individual dan peluang baru untuk mengekspresikan diri melalui saluran yang berbeda (Atep & Dewi, 2019).

SIMPULAN

Literasi media siswa sekolah menengah atas (SMA) di Kabupaten Banyumas memiliki kategori cukup hingga baik. Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil survei literasi media siswa sekolah menengah atas di Kabupaten Banyumas dapat digunakan sebagai data awal untuk melakukan pengembangan model yang dapat meningkatkan ketrampilan abad 21 sesuai dengan tuntutan pendidikan. Adapun saran kedepannya yaitu diperlukan adanya penelitian dalam ruang lingkup yang lebih luas seperti lingkup survei wilayah lain sehingga mengetahui bagaimana literasi media siswa sekolah menengah atas dengan membandingkan daerah satu dengan yang lain. Selain itu diharapkan adanya implikasi penelitian lanjutan dari hasil penelitian untuk pengembangan proses pembelajaran.

REFERENSI

- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto. 2016. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Basri, S. (2012). Prestasi Akademik Ditinjau dari Kemampuan Literasi Media. *Jurnal Dakwah*, XIII(1), 15–38. <https://doi.org/10.1111/j.1365-313X.2010.04387.x>.
- Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga. 2018. *Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga.
- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(2), 12. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v18i2.5188>.
- Faladhin. 2018. Literasi Media pada Media pada Iklan Susu SGM Versi “Jadikan Si Kecil Generasi Maju”. *Jurnal Semantik*. Volume: 7 Number: 1.

- Farisi, M., I. (2016). Developing The 21st-Century Social Studies Skills Through Technology Integration. *Turkish Online Journal Of Distance Education-TOJDE*, Volume: 17 Number: 1 Article 2 Page 16-30.
- Gumgum, G., Justito, A., & Nunik, M. (2017). *Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial Dalam Menanggulangi Berita Palsu (Hoax) Oleh Siswa SMA*. Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 35–40. <https://doi.org/1410 - 5675>.
- Guntarto. 2011. *Inisiatif Awal Pengembangan Indikator Tingkat Literai Media Baru*. Jakarta: Yayasan Pengembangan Media Anak Jakarta.
- Hapsari, N., Studi, P., Komunikasi, I., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2019). *DIGITAL SKILLS PADA SANTRIWATI DI PONDOK PESANTREN MODERN ISLAM ASSALAAM SURAKARTA* (Studi Deskriptif Penggunaan Media Digital oleh Santriwati SMA PPMI Assalaam Surakarta).
- Heriyanto. 2018. *Kompetensi Literasi Media Digital Siswa Kelas X Pada Siswa SMA Beryayasan Buddhis di Tangerang*. Banten: STABN Sriwijaya Tangerang
- Ido Prijana Hadi. (2009). *Penelitian Khalayak Dalam Perspektif Reception Analysis*. Scriptura, 3(1), 1–7. Retrieved from <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/iko/article/view/17015>.
- Juditha, C. (2013). *Literasi Media pada Anak di Daerah Perbatasan Indonesia dan Timor Leste Children Media Literacy in the Border of Indonesia and Timor Leste*. 15(1), 47–62.
- Livingstone. 2003. *Young People Media*. London: Sage Publications.
- Morrison. 2012. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Students' use of smartphones and social interaction in SMAN I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, VIII (1), 12–18.
- Muskania, Tesy Rickha & Wilujeng, Inish. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Project Based Learning untuk Membekali Foundational Knowledge dan Meningkatkan Scientific Literacy, *Jurnal Pendidikan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurhajati, L., & Keliat, C. (2018). *Sikap dan Etika Pengguna Media Sosial dalam Isu Kebebasan Berekspresi Sikap dan Etika Pengguna Media Sosial dalam Isu Kebebasan Berekspresi*. (April).
- Purba, Rebekka. 2017. *Tingkat Literasi Media Pada Mahasiswa (Studi Deskriptif Pengukuran Tingkat Literasi Media Berbasis Individual Competence Framework Pada Mahasiswa Departemen Ilmu Komunikasi USU)*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Sari, I. P. (2017). *E-learning menggunakan Claroline*. Research and Development Journal Of Education, 4(1), 75–87.
- Siti Zubaidah. (2016). *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*. Seminar Nasional Pendidikan, 2(2), 1–17. <https://doi.org/10.1021/acs.langmuir.6b02842>.
- Subali, Bambang. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Biologi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sulthan, M., & Istiyanto, S. B. (2019). Model Literasi Media Sosial Bagi Mahasiswa. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1076. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.280>
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>

- Syamsuri & Ishaq. 2018. Makalah: Guru, Generasi Z, dan Pembelajaran Abad 21. *Repository Unismuh.ac. id*, 1-15
- Trilling, Bernie and Fadel, Charles. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, John Wiley & Sons, 978-0-47-055362-6.
- Wahyuni, D. (2017). *Agama Sebagai Media dan Media Sebagai Agama*. Jia, 83–91.
- Wirawan, R., & Wibisono, M. B. (2017). Perancangan Aplikasi Sosial Media Untuk Analisis Berita Hoax. *Prosiding Sintax*, 191–195.
- Yustanti, I., & Novita, D. (2019). Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4. 0. *Prosiding Seminar Nasional*, 338–346.

