

Pembuatan Video Anti Hoax sebagai bagian dari Konten Positif Di Media Sosial Untuk Mahasiswa

Citra Rosalyn Anwar¹, Abdul Hakim²

^{1,2}Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: citra.rosalyn.anwar@unm.ac.id

Abstrak – Mitra dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah mahasiswa FIP UNM. Masalahnya adalah: (1) Sebagai pengguna media sosial mahasiswa membutuhkan motivasi dalam mengembangkan media informasi yang menarik. (b) Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat konten edukasi. (c) Kemampuan mengidentifikasi dan memilih media informasi yang menarik (d) Kemampuan mendesain media edukasi dalam hal ini berupa video. Kemampuan mengintegrasikan edukasi terkait penangkalan hoax atau literasi digital menjadi sebuah video yang dapat mereka bagikan di media sosial. Metode yang digunakan adalah: ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, dan pendampingan pembuatan video edukasi yang dilakukan secara luring. Hasil yang dicapai adalah (1) Mahasiswa mampu memanfaatkan kemampuan literasi digitalnya untuk membuat informasi yang menarik. (2) Mahasiswa mampu membuat konten edukasi (3) Mahasiswa mampu mengidentifikasi media informasi yang menarik (4) Mahasiswa mampu mendesain video sebagai media edukasi.

Kata kunci: Mahasiswa, Video, Literasi Digita, Makassar, Edukasi.

Abstract – Partners in the Community Partnership Program (PKM) are FIP UNM students. The problems are: (1) As social media users, students need motivation to develop interesting information media. (b) Increasing students' abilities in creating educational content. (c) Ability to identify and select interesting information media (d) Ability to design educational media, in this case in the form of videos. The ability to integrate education related to preventing hoaxes or digital literacy into a video that they can share on social media. The methods used are: lectures, demonstrations, discussions, questions and answers, and assistance in making educational videos which are carried out offline. The results achieved are (1) Students are able to utilize their digital literacy skills to create interesting information. (2) Students are able to create educational content (3) Students are able to identify interesting information media (4) Students are able to design videos as educational media.

Keywords: Students, Video, Digital Literacy, Makassar, Education.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi seiring berjalannya waktu mampu mengubah dan memengaruhi pola-pola komunikasi masyarakat khususnya masyarakat digital. Berkembangnya alat komunikasi dan aplikasi yang sekarang ini sudah memasuki era digitalisasi membawa tantangan tersendiri agar masyarakat dapat memanfaatkan teknologi digital ini secara bijak dalam mempermudah aktivitas keseharian. Hal ini tentunya tak bisa dipisahkan dari dampak perkembangan teknologi internet yang hingga saat ini telah meluas sehingga dapat diakses oleh masyarakat secara luas.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta kemudahan penggunaan internet dalam era digitalisasi ini menimbulkan banyaknya fenomena sosial seperti maraknya penyebaran berita palsu atau hoax, khususnya melalui jejaring media sosial online. Hoax disebabkan oleh pola penggunaan internet yang lebih banyak untuk akses jejaring sosial dan kemudahan mengirim dan menerima pesan (instant messaging). Hoax akan memberikan

dampak yang begitu besar bila masyarakat pengguna teknologi dengan mudahnya mempercayai sajian informasi yang tidak benar, menghasut massa yang dapat memecah masyarakat, sehingga dapat membahayakan persatuan bangsa. Fenomena hoax dipandang dapat menimbulkan beragam masalah dan dinilai sudah sampai memasuki tahap serius, hoax dengan mudahnya diadopsi begitu saja di media mainstream tanpa klarifikasi.

Literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Estard & Gillen (2019) menyatakan literasi digital memungkinkan individu untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan mudah dan hendaknya dapat dilakukan dengan bertanggung jawab terhadap perilaku yang dilakukan di dunia digital. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui berbagai perangkat. Dalam hal ini, literasi digital bukan sekedar menggunakan perangkat digital saja tetapi literasi digital diharapkan mampu untuk menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifan, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang.

Berdasarkan data Internet World Stats (Basuki dan Setyawan, 2022) tercatat bahwa terdapat kenaikan pengguna internet di Indonesia sekitar 30 persen dari tahun sebelumnya yaitu dari 175,4 juta pengguna pada tahun 2020 menjadi 212,35 juta pengguna internet pada tahun 2021. Peningkatan pengguna internet tersebut perlu diimbangi pemahaman beraktivitas di ruang digital yang baik. Melalui program Gerakan Nasional Literasi Digital, Kemkominfo melalui Ditjen Aptika memiliki 4 (empat) modul yang fokus pada a) kemampuan teknis mengoperasikan (Digital Skills), b) budaya digital (Digital Culture), c) keamanan digital (Digital Safety), dan d) etika bermedia sosial (Digital Ethics). Melalui program tersebut, harapannya dapat meningkatkan nilai budaya, etika dan keamanan untuk mengurangi jumlah masyarakat terjerumus informasi hoax, penipuan online, cyberbullying dan sebagainya.

Kemkominfo menargetkan setiap tahunnya ada 12,5 juta masyarakat terliterasi digital, sehingga di tahun 2024 sudah ada 50 juta talenta digital di Indonesia. Talenta digital dapat meng-share kembali ilmunya kepada masyarakat yang belum terliterasi sehingga dapat membantu tercapainya target tersebut. Hal ini dimaksudkan sebagai langkah strategis upaya percepatan transformasi digital di Indonesia.

Video merupakan media yang menarik dalam memberikan edukasi. Video banyak digunakan pada konten creator untuk menyampaikan ide-ide kreatif atau pesan-pesan yang mudah untuk dipahami dan diakses pada platform media social. Sutarman, dkk. (2021) dalam jurnalnya menyatakan pembuatan iklan Layanan Masyarakat Waspada Hoax dalam bentuk video diharap dapat memudahkan masyarakat memahami tentang berita palsu atau hoax dan perlu mempertimbangkan konsep yang akan dirancang, tampilan yang akan dibuat agar terlihat menarik, jelas dan informatif sehingga dapat diterima dengan baik di masyarakat. Video merupakan alat bantu atau media edukasi yang dapat menunjukkan kembali gerakan-gerakan, pesan-pesan dengan menggunakan efek tertentu sehingga dapat memperkuat proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian. (Arnidah et al., 2023)

Video menjadi salah satu media yang efektif dalam menyampaikan ide, gagasan, promosi, informasi, dan sebagainya. Pada penelitian yang dilakukan Setiani & Warsini (2020) menunjukkan bahwa video sebagai media promosi kesehatan sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan mengenai osteoporosis dibandingkan dengan media leaflet.

Penelitian yang dilakukan oleh Mulyadi, Warjiman, & Chrisnawati (2018) menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa sesudah diberikan video pendidikan kesehatan PHBS berada dalam kategori baik. Dalam hal ini, pesan yang disajikan dalam bentuk video dapat dengan mudah dipahami karena dukungan visual dan audio yang terdapat di dalamnya.

Berdasarkan analisis situasi dan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi digital mahasiswa dianggap cukup mampu dalam mengenali berita palsu atau *hoax*, beberapa mahasiswa juga mengatakan beberap kali mengikuti seminar tentang literasi digital atau bergabung dalam komunitas literasi digital. Namun, pada kondisinya beberapa mahasiswa juga tidak cukup banyak atau andil memberikan konten-konten edukasi terkait mengenali dan menangkali berita-berita palsu atau *hoax*. Dengan demikian dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: (a) Memberikan motivasi kepada mahasiswa dalam mengembangkan media informasi yang menarik; (b) Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat konten edukasi; (c) Kemampuan mengidentifikasi dan memilih media informasi yang menarik; (d) Kemampuan mendesain media edukasi dalam hal ini berupa video; (e) Kemampuan mengintegrasikan edukasi terkait penangkali *hoax* atau literasi digital menjadi video.

Mahasiswa dengan kemampuan literasi digital yang baik akan berupaya untuk mencari/menyeleksi informasi yang penting serta memahami, mengkomunikasikan, dan menyampaikan gagasan-gagasan di ruang digital (Sujana & Rachmatin, 2019). Kemampuan literasi digital perlu dikembangkan dalam rangka menghadapi era digitalisasi ini. Mahasiswa penting untuk memiliki kemampuan ini sebab diharapkan dapat berperan aktif dalam kampanye konten positif di media sosial. (Arnidah & Anwar, 2020). Berdasarkan permasalahan *hoax* yang dipaparkan sebelumnya, maka dilakukan Workshop pembuatan video edukasi literasi digital sebagai upaya menangkali *hoax* bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

METODE YANG DIGUNAKAN

Pelaksanaan pelatihan literasi digital dikemas dalam bentuk workshop. Komunikasi awal tim PKM didahului identifikasi kebutuhan dengan Focus Group Discussion (FGD) dengan pihak Komunikasi awal tim PKM didahului identifikasi kebutuhan dengan Focus Group Discussion (FGD) dengan pihak Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar pada bulan Maret 2023, agar diketahui kebutuhan mendesak lembaga, serta bagaimana upaya yang dilakukan untuk memenuhinya. Adanya komunikasi timbal balik tentang bagaimana cara yang efektif dan efisien agar kegiatan ini dapat diikuti oleh para mahasiswa FIP UNM. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan cara pemberian materi melalui metode ceramah, tanya jawab dan simulasi. Cara ini dianggap cukup efektif karena transfer pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan akan lebih tersalurkan dengan baik

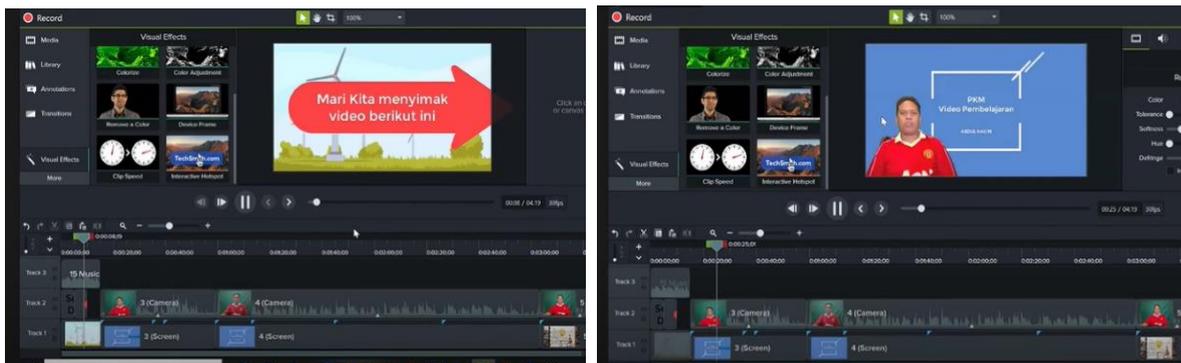
PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Kegiatan yang bertujuan untuk mengedukasi mahasiswa dalam mendesain video literasi digital bagi mahasiswa di Fakultas Ilmu Pendidikan. Mahasiswa juga mempraktikkan pembuatan video edukasi berdasarkan materi yang telah diberikan. Ini juga menjadi salah satu tantangan pada pelatihan ini di mana mahasiswa harus memiliki manajemen waktu serta ketepatan konsep dan materi yang disampaikan di Tengah keterbatasan waktu.

Kegiatan ini dihadiri sebanyak 50 mahasiswa yang menjadi peserta pelatihan. Pelaksanaan dilakukan dengan 3 tahap yakni pemberian materi literasi digital oleh Dr. Citra Rosalyn Anwar, S.Sos., M.Si dan dilanjutkan sebagai tahap 2 Praktik pembuatan video edukasi literasi digital oleh Dr. Abdul Hakim, M.Si. Evaluasi dilakukan sebagai tahap 3. berupa pemberian feedback. Tahap pertama ini penyampaian materi sebagai konten yang seharusnya ada dalam video edukasi, berupa ceramah dan diskusi.



Gambar 1. Pelaksanaan Materi



Gambar 3. Praktik Pembuatan Video Edukasi

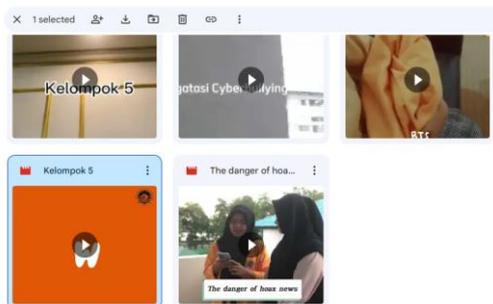
Pembuatan Video Pada tahapan ini tim pengabdian memaparkan tentang pentingnya mahasiswa memanfaatkan internet dengan bijak. Kemampuan membuat media dan beraktivitas di media sosial menjadikan mahasiswa sebagai unsur yang sangat penting dalam pengembangan konten positif. Tahap ini pengabdian selain mengajarkan proses mengembangkan video di aplikasi tertentu. Mahasiswa juga diminta membuat konten dengan menggunakan handphone sebagai media yang paling mudah digunakan. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut, setelah pemaparan materi peserta diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami oleh peserta.



Gambar 4. Mahasiswa menyimak Materi



Gambar 5. Mahasiswa berdiskusi



Gambar 6. Hasil video yang dibuat oleh mahasiswa secara berkelompok dengan menggunakan *handphone*

Hasil dari pengabdian ini adalah, mahasiswa mampu mengembangkan konten positif dalam bentuk video dengan menggunakan handphone dan aplikasi sederhana. Diharapkan mahasiswa semakin termotivasi untuk membuat konten-konten positif, untuk mengimbangi konten-konten negative di media sosial.

KESIMPULAN

Mahasiswa kampus FIP UNM mampu membuat video edukasi literasi digital setelah mengikuti workshop, serta mahasiswa juga memiliki pengetahuan dalam mengidentifikasi hoaks, disinformasi, misinformasi dan malinformasi. Pelaksanaan workshop pembuatan video edukasi literasi digital sebagai upaya menangkal hoaks berjalan dengan lancar. Kegiatan pelatihan ini dapat ditingkatkan dengan menggunakan aplikasi lain yang lebih berkembang dalam pembuatan video

DAFTAR PUSTAKA

- Arnidah, & Anwar, C. R. (2020). The Students and the Ability to Verificate a Hoax Through the Application of Hoax Buster Tools (HBT). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201027.029>
- Arnidah, Anwar, C. R., & Aswan, D. (2023). Pengembangan Media Video Mengajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran Case Method dan Team-Based Project untuk Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Wahan Pendidikan*, 9(10), 768–779.
- Basuki, Udiyo., dan R. Hendradi Setyawan. 2022. Langkah Strategis Menangkal Hoax: Suatu Pendekatan Kebijakan Dan Hukum. *Jurnal Hukum Caraka Justitia* Vol. 2 No. 1 Mei 2022 P. 1 – 94
- Erstad, O., & Gillen, J. (2019). Theorizing digital literacy practices in early childhood. In Erstad, O., Flewitt, R., Kümmerling-Meibauer, B., & Pereira, Í. S. P (Ed.), *The Routledge Handbook of Digital Literacies in Early Childhood* (pp. 31-44). Routledge <https://doi.org/10.4324/9780203730638-3>
- Mulyadi, M. I., Warjiman, W., & Chrisnawati, C. (2018). Efektivitas Pendidikan Kesehatan dengan Media Video terhadap Tingkat Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (JKSI)*, Vol. 3 No. 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.51143/jksi.v3i2.111>
- Setiani, D. Y., & Warsini, W. (2020). Efektifitas Promosi Kesehatan Media Video dan Leaflet terhadap Tingkat Pengetahuan tentang Pencegahan Osteoporosis. *Jurnal Kesehatan Holistic*, Vol. 4 No. 2, 55–67. <https://doi.org/10.33377/jkh.v4i2.83>
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: Apa, mengapa, dan bagaimana. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, Vol. 1 No. 1, 003-013.
- Sutarman,. Syaipul Ramdhan, dan Denny Hidayat. 2021. Iklan Layanan Masyarakat Waspada Hoax. *Jurnal Sisfotek Global*, Vol. 11, No. 1, Maret 2021.