

MedLi: MEDIA SOSIAL SEBAGAI INOVASI LITERASI DIGITAL SULHINAYAH DAN ASNAWATI

ABSTRAK

Teknologi merupakan wadah bagi manusia untuk belajar, bekerja, dan memperoleh hiburan. Salah satu wujud penerapan teknologi yang banyak digunakan adalah aplikasi media sosial. Pada Januari 2021, 170 juta dari 274,9 juta penduduk Indonesia merupakan pengguna aktif media sosial dengan rata-rata waktu penggunaan media sosial perhari adalah 3 jam 14 menit. Hal tersebut tidak sebanding dengan tingkat perkembangan kemampuan literasi di Indonesia pada tahun 2019 yang masih menempati rangking 62 dari 70 negara. Tentunya hal ini sangatlah disayangkan karena “kecerewetan” di media sosial mengalahkan minat Mahasiswa Indonesia terhadap literasi. Oleh karena itu, kami menawarkan rancangan desain aplikasi “MedLi” agar “kecerewetan” bermedia sosial Mahasiswa dapat dimanfaatkan. MedLi merupakan sebuah inovasi pengembangan aplikasi media sosial berbasis literasi yang menggabungkan beberapa fitur pada media sosial biasanya menjadi satu. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan pendekatan sebuah produk dan model pengembangan ADDIE. Melalui rancangan ini diharapkan dapat menanamkan dan meningkatkan kemampuan literasi Mahasiswa.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Manusia adalah satu-satunya makhluk hidup di dunia yang dikaruniai Tuhan memiliki akal sehat untuk berpikir. Dalam menjalani kehidupan, manusia tidak luput dari kegiatan pemenuhan kebutuhan demi kesejahteraannya. Dewasa ini, semua kebutuhan manusia dapat terpenuhi hanya dengan menggenggam teknologi. Sehingga tak hayal jika teknologi dianggap sebagai kebutuhan penting bagi manusia saat ini. Berbagai hal yang berkaitan dengan teknologi merupakan wadah bagi manusia untuk belajar, bekerja, dan menghibur diri (memperoleh hiburan). Salah satu wujud dari penerapan teknologi yang banyak digunakan oleh semua lapisan Mahasiswa adalah aplikasi media sosial. Semua orang dari seluruh dunia dapat terhubung dengan mudah melalui aplikasi media sosial ini.

Berdasarkan laporan yang dikeluarkan oleh *We Are Social* dan *Hootsuite*, pada Januari 2021, 53,6% dari jumlah populasi penduduk di dunia merupakan pengguna aktif media sosial. Indonesia merupakan salah satu contoh negara yang tercatat menempati peringkat 9 dari 47 negara yang kecanduan media sosial. Dari 274,9 juta penduduk Indonesia, 170 juta merupakan pengguna aktif media sosial dengan rata-rata waktu penggunaan internet perhari adalah 8 jam 52 menit dan 3 jam 14 menit hanya untuk penggunaan media sosial.¹ Data tersebut mengalami peningkatan 6,3% dari data tahun lalu. 5 aplikasi media sosial yang paling banyak digunakan adalah *Youtube*, *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook*, dan *Twitter*. Adapun rentang usia pengguna media sosial tertinggi adalah usia 18-34 tahun. Berdasarkan data-data tersebut dapat dikatakan bahwa Mahasiswa Indonesia “melek” media sosial.

Akan tetapi, peningkatan jumlah pengguna media sosial di Indonesia tidak sebanding dengan tingkat perkembangan kemampuan literasi di Indonesia. Berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang di rilis *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* pada 2019, Indonesia menempati rangking 62 dari 70 negara berkaitan dengan tingkat literasi. Data *World’s Most Literate Nations* yang dilakukan *Central Connecticut State University* Amerika Serikat dan dirilis pada awal tahun 2017 juga menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam hal kemampuan literasi.

¹ Hootsuite & We Are Social : Indonesian Digital Report 2021

Data-data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan minat literasi yang rendah. Tentunya hal ini sangatlah disayangkan karena “kecerewetan” di media sosial masih mengalahkan minat Mahasiswa Indonesia terhadap literasi. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, kami berpikir tentang bagaimana cara memanfaatkan “kecerewetan” bermedia sosial ini untuk meningkatkan kemampuan dan minat Mahasiswa Indonesia terhadap literasi. Oleh karena itu, kami menawarkan sebuah rancangan desain pengembangan aplikasi media sosial yang kami namai MedLi (Media Literasi). MedLi merupakan sebuah pengembangan aplikasi media sosial khusus literasi yang menggabungkan beberapa fitur pada media sosial biasanya menjadi satu. Dengan demikian, diharapkan perwujudan dari aplikasi ini dapat membuat kecanduan media sosial Mahasiswa Indonesia bermanfaat bagi peningkatan minat dan kemampuan literasi mereka.

1.2 RUMUSAN MASALAH

- 1.2.1 Bagaimana rancangan desain aplikasi MedLi sebagai inovasi teknologi media sosial berbasis literasi?
- 1.2.2 Apa kelebihan rancangan desain aplikasi MedLi sebagai inovasi teknologi media sosial berbasis literasi?

1.3 TUJUAN

- 1.3.1 Untuk mengetahui rancangan desain aplikasi MedLi sebagai inovasi teknologi media sosial berbasis literasi.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kelebihan rancangan desain aplikasi MedLi sebagai inovasi teknologi media sosial berbasis literasi.

1.4 LUARAN

Luaran dari karya tulis ini adalah sebuah rancangan desain aplikasi MedLi (Media Literasi) sebagai inovasi teknologi media sosial berbasis literasi demi peningkatan minat dan kemampuan literasi Mahasiswa.

1.5 MANFAAT

1.5.1 Manfaat Teoritis

Untuk menambah wawasan dan khazanah ilmu pengetahuan mengenai rancangan desain aplikasi media sosial berbasis literasi sebagai wujud upaya peningkatan minat dan kemampuan literasi di Indonesia.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Untuk menumbuhkan dan meningkatkan semangat, cinta, minat serta kemampuan literasi Mahasiswa.

b. Bagi Pengembang

Untuk memberikan ide dan rancangan mengenai aplikasi yang dapat dikembangkan sebagai upaya peningkatan minat dan kemampuan literasi.

c. Bagi Negara

Untuk memberikan solusi yang dapat diciptakan dan dikembangkan sebagai upaya pengembangan dan peningkatan minat dan kemampuan literasi Mahasiswa.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 LANDASAN TEORI

2.1.1 Desain Aplikasi

Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui pelbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya,

terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai dan pelbagai tujuan benda buatan manusia (Archer, 1976).²

Program aplikasi (seringkali hanya disebut aplikasi saja) adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus. Program seperti ini biasa dikelompokkan menjadi dua, yaitu program aplikasi serbaguna dan program spesifik. (Kadir, 2002) Program aplikasi serbaguna adalah program aplikasi yang dapat digunakan oleh pemakai untuk melaksanakan hal-hal yang bersifat umum (misalnya untuk membuat dokumen atau untuk mengirim surat secara elektronik) serta untuk mengotomatiskan tugas-tugas individual yang bersifat berulang (misalnya untuk melakukan perhitungan-perhitungan yang bersifat rutin). Adapun aplikasi merupakan perangkat lunak siap pakai yang nantinya akan digunakan untuk membantu melaksanakan pekerjaannya.³

2.1.2 Media Sosial

Media sosial (*social media*) disingkat medsos, terdiri dari 2 (dua) kata yang berbeda, yaitu media (alat, sarana komunikasi, perantara, penghubung), dan sosial (berkenaan dengan Mahasiswa atau merujuk pada cara orang berinteraksi). Kaplan & Haenlein merumuskan media sosial yaitu sebuah aplikasi berbasis internet yang memungkinkan terjadinya penciptaan dan pertukaran konten yang diciptakan oleh penggunaannya.⁴

Media sosial memiliki beberapa karakteristik yang membedakan dengan media konvensional. Karakteristik media sosial menurut Musser dan O'Reilly, antara lain sebagai berikut.⁵

1. Memungkinkan pengguna web untuk melakukan lebih dari sekedar menelusur informasi.
2. Memungkinkan pengguna melakukan eksekusi langsung dari browser dan kemudian mengontrol data pada platform media sosial.
3. Pengguna dapat menambah nilai konten yang diakses. Hal ini karena media sosial bersifat *user friendly* sehingga tidak perlu membutuhkan pengetahuan khusus untuk menggunakannya.
4. Perangkat media sosial yang desentralisasi tanpa adanya sistem kontrol.
5. Transparan dan menggunakan standar teknologi yang tumbuh pesat menjadi ekosistem terbuka, membangun aplikasi untuk membangun data terbuka dan menggunakan komponen.
6. Muncul media sosial tidak tergantung pada aplikasi pada struktur yang ditetapkan sebelumnya.

2.1.3 Literasi

Literasi adalah kemampuan berbahasa seseorang (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya. Teale & Sulzby (1986) mengartikan literasi secara sempit, yaitu literasi sebagai kemampuan membaca dan menulis. Hal ini sejalan dengan pendapat Grabe & Kaplan (1992) dan Graff (2006) yang mengartikan literasi sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis (*able to read and write*). Kemampuan membaca dan menulis sangat diperlukan untuk membanguun sikap kritis dan kreatif terhadap berbagai fenomena kehidupan yang mampu menumbuhkan

²Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). Tinjauan Desain. Penerbit Institut Teknologi Bandung. Tanpa tahun.

³Irviani, R., & Oktaviana, R. (2017). Aplikasi Perpustakaan Pada SMA N 1 Kelumbayan Barat Menggunakan Visual Basic. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(1), 63-69.

⁴Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business horizons*, 53(1), 59-68.

⁵Musser, J., & O'reilly, T. (2006). *Web 2.0. Principles and Best Practices*: http://www.oreilly.com/catalog/web2report/chapter/web20_report_except.pdf.

kehalusan budi, kesetiakawanan dan sebagai bentuk upaya melestarikan budaya bangsa.⁶

2.2 PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian dengan judul “*Whatsapp* sebagai Media Literasi Digital Mahasiswa” membahas mengenai penggunaan *whatsapp* sebagai media literasi digital siswa yang menunjukkan hasil bahwa masih kurangnya tingkat literasi digital siswa dengan media sosial *Whatsapp*. Persamaan penelitian Muhammad Wildan Sahidillah dan Prarasto Miftahurrisqi dengan penelitian ini adalah sama-sama mengulas tentang penggunaan media sosial sebagai media literasi digital. Akan tetapi, dalam penelitiannya hanya mengkaji tentang bagaimana tingkat kemampuan literasi digital siswa dengan penggunaan *whatsapp* sebagai media. Sedangkan pada penelitian ini, kami melakukan pengembangan dengan memberikan rancangan desain aplikasi media sosial yang hanya dikhususkan untuk peningkatan kemampuan literasi Mahasiswa.

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 WAKTU DAN TEMPAT PENGEMBANGAN

Pengembangan rancangan desain aplikasi MedLi dilaksanakan pada bulan Oktober 2021 dengan tempat menganalisis, merancang desain, dan membuat karya tulis di Kampus 2 UIN Mataram.

3.2 JENIS DAN BATASAN PENGEMBANGAN

“MedLi: Desain Aplikasi Media Sosial sebagai Inovasi Literasi Digital” ini merupakan penelitian dengan jenis *Research and Development* (R&D). Borg & Gall (Sugiyono 2013, hlm. 9) menyatakan bahwa Penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.⁷ Dalam hal ini, desain aplikasi MedLi yang kami kembangkan akan dijelaskan secara detail dengan bahasa yang mudah dipahami agar desain aplikasi ini dapat dibuat dan diterapkan dengan mudah dan tepat sesuai dengan desain yang telah dirancang.

3.3 FOKUS DAN BATASAN MODEL PENGEMBANGAN

Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan aplikasi MedLi ini adalah model pengembangan ADDIE (Branch, 2009) yang merupakan singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi).

Dalam mengembangkan desain aplikasi ini, kami memanfaatkan teknologi IoT (*Internet of Things*) untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam memanfaatkannya. Adapun batasan pengembangan ini adalah terbatas pada langkah *design* (desain). Hal ini disebabkan karena untuk membuat suatu aplikasi dibutuhkan waktu yang cukup lama sehingga hanya terfokus pada pengembangan dasar desain aplikasi MedLi tersebut. Untuk lebih jelasnya, model pengembangan yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut:

- Pada tahap *analysis* hal yang dilakukan diantaranya: menentukan masalah, tema dan ide yang akan dikembangkan, analisis bentuk produk sebelum pengembangan, dan analisis kondisi.
- Pada tahap *design*, hal yang dilakukan diantaranya membuat sketsa isi dan bentuk produk yang dibutuhkan, serta menganalisis tujuan dan manfaat produk.

⁶Sari, E. S., & Pujiono, S. (2017). Budaya Literasi di Kalangan Mahasiswa FBS UNY. *Litera*, 16(1).

⁷ Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 RANCANGAN/DESAIN APLIKASI MedLi

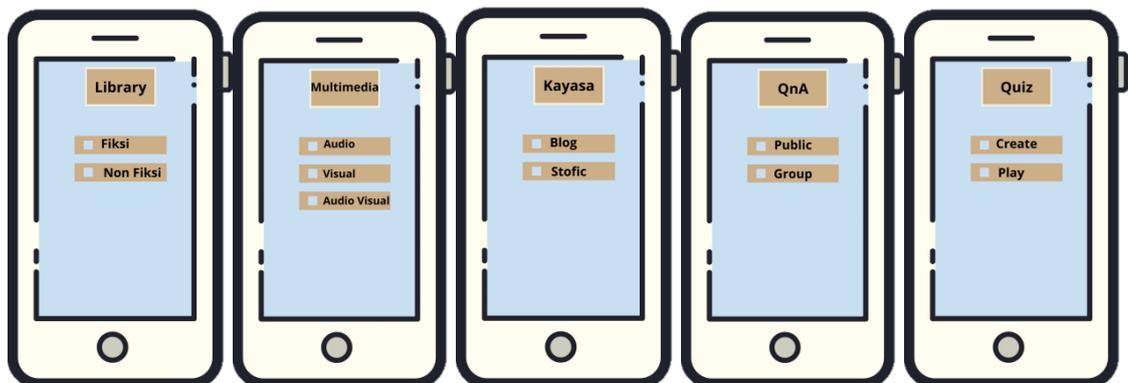
Berdasarkan masalah-masalah yang timbul di era digitalisasi, khususnya di bidang media sosial, maka kami berinisiatif untuk memanfaatkannya untuk mengatasi masalah-masalah yang lain. Sehingga terciptalah rancangan desain aplikasi media sosial berbasis literasi yang kami namai MedLi (Media Literasi). MedLi merupakan sebuah inovasi literasi digital yang dirancang dengan memanfaatkan kecanduan Mahasiswa Indonesia terhadap media sosial untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat serta kemampuannya terhadap literasi. Aplikasi ini dirancang dengan menggabungkan fitur-fitur pada media sosial yang beragam dan dapat bermanfaat untuk pengembangan kemampuan literasi.

MedLi menerapkan konsep teknologi yang merupakan wadah untuk belajar, bekerja dan menghibur, khususnya media sosial. Teknologi media sosial dipilih karena tingginya rata-rata intensitas waktu penggunaan media sosial per hari oleh Mahasiswa. Selain itu, teknologi media sosial dipilih untuk meminimalisir kejenuhan pengguna sehingga tujuan penanaman dan peningkatan kemampuan literasi Mahasiswa dapat tercapai.



Gambar Rancangan Aplikasi MedLi 1

Dalam pengoperasiannya, pengguna terlebih dahulu akan diberikan opsi untuk membuat akun. Selanjutnya, pada layar utama akan ditampilkan fitur-fitur MedLi. Terdapat 6 fitur yang dapat dipilih pengguna, yaitu fitur *Library*, *Multimedia*, *Berita*, *Kayasa*, *QnA*, dan *Quiz*. Berikut adalah penjelasan dari fitur-fitur tersebut.



Gambar Rancangan Aplikasi MedLi 2

1. Library

Seperti artinya, Library merupakan fitur perpustakaan yang menyediakan beragam buku, baik fiksi maupun non-fiksi. Fitur ini dapat dimanfaatkan bagi pengguna untuk membaca buku yang disukai.

Jika pengguna menekan *icon* fitur ini, maka pada layar utama akan ditampilkan opsi Fiksi dan Non-Fiksi. Setelah memilih salah satunya, selanjutnya pengguna dapat memilih buku mana yang akan dibaca.

2. Multimedia

Multimedia merupakan fitur yang menggabungkan 3 aspek yaitu audio (suara), visual (gambar) dan audiovisual (video). Pada fitur ini, selain dapat menikmati media yang telah disediakan, pengguna juga dapat membuat atau mengupload hasil karyanya baik berupa suara (musik, podcast, dan sebagainya), gambar (foto, poster, dan sebagainya), serta video (video pembelajaran dan sebagainya). Jika pengguna menekan fitur ini, maka akan ditampilkan opsi audio, visual dan audiovisual. Selanjutnya, pengguna dapat memilih opsi yang ingin digunakan.

3. Berita

Seperti namanya, fitur ini menyediakan berita-berita yang dapat dinikmati pengguna jika menekan *icon* berita pada layar utama.

4. Kayasa

Kayasa adalah singkatan dari karya saya. Pengguna dapat memanfaatkan fitur ini untuk mengembangkan kemampuan menulisnya. Setelah menekan *icon* kayasa, pengguna akan diberikan opsi blog dan *stofic*. *Stofic* merupakan opsi yang dapat digunakan pengguna untuk menulis cerita-cerita fiksi sedangkan blog dapat dimanfaatkan untuk menulis artikel ataupun karya-karya lain yang ingin dipublikasikan.

5. QnA

QnA merupakan fitur yang mewadahi pengguna untuk melakukan diskusi dengan pengguna lain. Pada fitur ini akan ditampilkan opsi publik dan grup. Opsi grup dapat dipilih jika pengguna menginginkan diskusi dengan pengguna-pengguna tertentu saja, sehingga dapat juga dijadikan sebagai media pembelajaran bagi diskusi antara guru dan siswanya. Sedangkan opsi publik memungkinkan pengguna berdiskusi dengan semua pengguna.

6. Quiz

Fitur ini merupakan fitur yang dapat dijadikan sebagai evaluasi sekaligus hiburan bagi pengguna. Pada fitur Quiz ini, pengguna akan ditampilkan opsi *create* dan *play*. Opsi *play* dapat dipilih jika pengguna ingin langsung bermain, sedangkan opsi *create* dapat dipilih jika pengguna ingin menciptakan quiz sesuai dengan keinginannya.

Fitur-fitur diatas merupakan fitur-fitur yang diharapkan dapat membantu untuk menanamkan dan meningkatkan kemampuan literasi pengguna. Hal ini disebabkan karena semua fitur tersebut sudah mencakup semua aspek yang terdapat pada literasi, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

4.2 KELEBIHAN DESAIN APLIKASI MedLi

Desain aplikasi MedLi merupakan sebuah hasil pengembangan media sosial yang memanfaatkan kecanduan Mahasiswa akan media sosial demi menanamkan dan meningkatkan kemampuan literasi Mahasiswa terlebih di era digitalisasi seperti sekarang ini. Aplikasi ini di desain dengan fitur-fitur yang diharapkan dapat dimanfaatkan untuk perkembangan literasi. Adapun kelebihan desain aplikasi MedLi adalah sebagai berikut.

1. Literat. Desain aplikasi ini dirancang agar dapat membantu pengguna untuk menjadi seorang literat, yaitu orang yang memiliki kemampuan dan pemahaman

terhadap literasi, baik membaca, menulis, berkomunikasi dengan baik, maupun memilah dan memahami informasi.

2. Beragam. Pada aplikasi ini, disediakan berbagai fitur yang merupakan penggabungan dari beberapa fitur pada media sosial biasanya. Sehingga selain menanamkan dan mengembangkan kemampuan literasi, desain aplikasi ini juga dapat meminimalisir kejenuhan pengguna saat menggunakannya.

3. Filterisasi. Rancangan aplikasi ini khusus dipergunakan untuk penanaman dan pengembangan kemampuan literasi sehingga fitur-fitur yang digunakan hanya dapat memuat konten-konten yang berkaitan dengan pengetahuan terhadap literasi. Selain itu, aplikasi ini juga dirancang agar pengguna dapat memilah konten yang sesuai dengan usia agar tujuan awal aplikasi ini dapat tercapai secara efektif.

4. Update dan Komunikatif. Terlihat dari adanya diskusi yang dapat dilakukan serta perkembangan berita atau konten yang disediakan setiap harinya.

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

MedLi adalah sebuah rancangan desain aplikasi sebagai inovasi teknologi media sosial berbasis literasi yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan semangat, minat dan cinta serta kemampuan literasi Mahasiswa, khususnya di Indonesia.

5.2 SARAN

5.2.1 Bagi Programmer atau Pengembang

Agar dapat mengolah dan membuat program aplikasi *MedLi* sehingga dapat diakses dengan mudah melalui *play store*.

5.2.2 Bagi Negara

Agar dapat memberikan ruang dan dukungan untuk menciptakan dan mengembangkan aplikasi MedLi sebagai solusi dalam mengatasi rendahnya tingkat literasi di Indonesia.