

CERDAS DAN BIJAK MEMANFAATKAN INTERNET MELALUI KOMUNITAS BELAJAR

Rika Fitri Ramadani¹, Setiawati², MHD Natsir³

¹ Mahasiswa Pendidikan Masyarakat, FIP, UPI, Bandung

^{2,3} Dosen Pendidikan Luar Sekolah, FIP, UNP, Padang

Email: rikafitriramadani@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya intensitas remaja dalam mengakses media sosial. Hal ini menyebabkan waktu belajar, makan, mandi, kesehatan serta hubungan sosial terganggu. Salah satu solusi untuk menyelesaikan permasalahan ini dengan membangun sebuah komunitas belajar bagi remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan intensitas remaja dalam mengakses media sosial dan mengetahui keefektifan implementasi *literacy digital* menggunakan modifikasi model pembelajaran *guided inquiry* pada komunitas belajar sehingga remaja mampu menggunakan internet secara cerdas dan bijak. Metode penelitian ini didisain dengan penelitian tindakan (*action research*). Pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, serta kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas remaja dalam mengakses media sosial tergolong tinggi, dapat dilihat dari frekuensi, durasi, minat, dan motivasi remaja dalam mengakses media sosial. Komunitas belajar efektif dalam penerapannya sehingga remaja mampu menggunakan internet secara cerdas dan bijak.

Kata Kunci: Komunitas belajar, Media Sosial, Pendidikan Nonformal

ABSTRACT

This research was motivated by the high intensity of adolescents in accessing social media. This causes disrupted study time, eating, bathing, health and social relationships. One solution to solving this problem is by building a learning community for adolescents. This study aims to describe the intensity of adolescents in accessing social media and to find out the effectiveness of digital literacy implementation using a modified guided inquiry learning model in the learning community so that adolescents are able to use the internet intelligently and wisely. This research method is designed with action research (action research). Collecting data using the method of observation, interview, and questionnaires. The results showed that the intensity of adolescents in accessing social media was high, it could be seen from the frequency, duration, interest, and motivation of adolescents in accessing social media. The learning community is effective in its application so that adolescents are able to use the internet intelligently and wisely.

Keywords: Learning Community, Social Media, Nonformal Education

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan perubahan besar dalam kehidupan masyarakat. Internet menjadi salah satu jenis teknologi informasi yang fenomenal belakangan ini, tak dapat dipungkiri hadirnya internet semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan sosialisasi, pendidikan, bisnis, dan mendapatkan hiburan. Internet yang saat ini dengan mudahnya diakses melalui ponsel cerdas atau *smartphone* seringkali membuat seseorang menjadi ketagihan sehingga tidak mengenal waktu dalam mengaksesnya (Mauluddin, Mochamad Ali, Dkk, 2017).

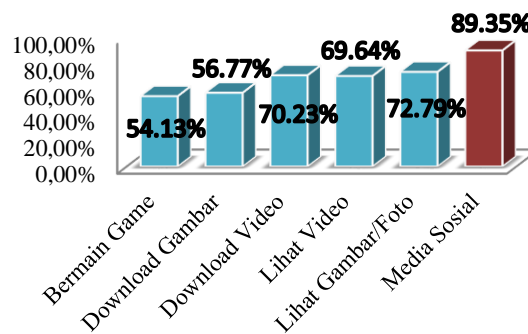
Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2017 persentase penduduk usia 5 tahun ke atas yang mengakses internet dalam 3 bulan terakhir di Provinsi Jawa Barat yaitu di perkotaan sebesar 83,14% dan di pedesaan sebesar 16,86% mereka mengakses internet dengan menggunakan komputer sebesar 18,84%, menggunakan Laptop sebesar 22,14%, menggunakan telepon seluler 93,61%, dan menggunakan perangkat lainnya sebesar 0,51% hal ini juga ditambahkan oleh Pusat Kajian Komunikasi (PUSKAKOM) dan APJIII (2015) bahwa Jawa Barat merupakan wilayah yang memiliki pengguna internet paling banyak di Indonesia. Jawa Barat adalah salah satu provinsi di Indonesia yang ibukotanya adalah Bandung.

Berdasarkan kota/kabupaten, pengguna internet terkonsentrasi di wilayah kota dengan persentase 72,41%, desa-kota 49,49%, dan desa sebesar 48,25% (APJII, 2017) sedangkan, menurut Kompas dalam Ricky (2015) Bandung merupakan kota dengan penetrasi pengguna internet terbesar di Indonesia. Menariknya profil pengguna internet zaman *now* ini. Survey membuktikan rentang usia 13–18 tahun menjadi kontributor utama pengguna internet dengan 75,50%, usia 19-34 tahun sebesar 74,23%, usia 35–54 tahun sebesar 44,06%, serta usia di atas 54 tahun sebesar 15,72% (APJII, 2017).

Hal menarik lainnya, durasi penggunaan internet per hari atau per pekan. Durasi penggunaan internet per hari dari 1-3 jam sebesar 43,89%, 4-7 jam 29,63%, >7 jam 26,48%. Durasi penggunaan internet per minggu, 0-1 hari sebesar 10,46%, 1-3 hari sebesar 13,90%, 4-6 hari 9,66%, setiap hari 65,98% (APJII, 2017). Setiap hari *digital native* pada tahun 2019 menghabiskan 79% waktunya untuk mengakses internet (Kemp, 2018 dalam Lucy, 2018). Data tersebut dapat menjadi pemandangan umum di sekeliling masyarakat kita saat menyaksikan *digital native* yang senang berlama-lama mengakses internet, tak terkecuali media sosial.

Penggunaan media sosial mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti politik, kesehatan, ekonomi, olahraga, hukum, dan lain sebagainya telah terimbas oleh penggunaan media sosial. Berdasarkan data dari Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) tahun 2013 bahwa 95% orang Indonesia menggunakan internet untuk mengakses media sosial (Elsa dkk, 2017).

Diagram 2. Motivasi Masyarakat Memanfaatkan Internet



Dari data di atas dapat kita lihat bahwa masyarakat memanfaatkan internet dalam bidang gaya hidup, yaitu untuk bermain game sebesar 54,13%, mendownload gambar sebesar 56,77%, mendownload video sebesar 70,23%, melihat video sebesar 69,64%, melihat gambar/foto sebesar 72,79%, serta yang terbesar yaitu untuk mengakses media sosial sebesar 89,35%.

Pertumbuhan penggunaan media sosial dari lima jenis media sosial terbesar adalah Instagram adalah media sosial dengan tingkat pertumbuhan tertinggi sebesar 93% lalu *Facebook* sebesar 91%, *YouTube* sebesar 89%, *Twitter* sebesar 87% dan *Google* sebesar 80% (Webb, 2016).

Berdasarkan hasil observasi terhadap remaja di kelurahan Gegerkalong Kota Bandung pada tanggal 25-31 Maret 2019 bahwa terlihat remaja laki-laki dan perempuan duduk berentetan sedang mengakses internet menggunakan *smartphonny* dengan memanfaatkan jaringan internet Universitas Pendidikan Indonesia, khususnya di depan Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FPMIPA). Kegiatan ini senantiasa mereka lakukan setiap pulang sekolah. Bahkan tak jarang mereka semua masih memakai seragam sekolahnya. Pada umumnya remaja ini mengakses internet sampai malam. Bahkan, ketika peneliti baru pulang jam setengah sebelas melewati area kampus, mereka sering kali terlihat apalagi ketika *weekend*.

Selain lokasi diatas, remaja kelurahan Gegerkalong kota Bandung ini pun seringkali nongkrong di salah satu warnet terdekat untuk mengakses internet sepulang sekolah. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan enam orang remaja pada tanggal 07 April 2019 yang sedang di depan FPMIPA UPI diperoleh informasi bahwa mereka mengakses internet bisa sampai jam 01 dini hari. Layanan yang mereka akses pada umumnya adalah media sosial (*YouTube, Facebook, WhatsApp*). Mereka juga menyampaikan bahwa mereka mengakses internet, baik untuk menonton YouTube rata-rata 4-5 jam per hari. Mereka cenderung menunda waktu untuk makan, mandi, istirahat, serta belajar karena terlalu lama dan lelah dalam mengakses layanan tersebut.

Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan penjaga warnet yang berada di sekitar Kelurahan Gegerkalong ini pada tanggal 17 April, diperoleh informasi bahwa pada siang hari remaja berkisar 15 orang yang mengakses internet untuk mengakses media sosial rata-rata 2-4 jam dan pada sore hari hingga malam hari terdapat 6 orang mengakses *youtube* lebih dari 5 jam, dan terdapat beberapa remaja yang kadang menginap di warnet tersebut dikarenakan bermain terlalu larut.

Penelitian yang dilakukan oleh Kwok SWH, dkk (2017) dalam Thomas W.H, dkk (2019) dalam bahwa penggunaan *smartphone* dalam waktu senggang yang berlebihan menimbulkan resiko negatif yang signifikan untuk fisik serta psikologis, yang dapat memberi dampak negative seperti, kurangnya/kehilangan waktu tidur, gangguan pada mata, gangguan pada tulang, menimbulkan konflik terhadap keluarga, dan korban bully di dunia maya. Hal ini juga ditambahkan oleh Mazdalifah dan Yovita (2018) "Selain memberi manfaat internet dapat pula mendatangkan kerugian, masyarakat dapat mengakses konten negative, seperti kekerasan dan pornografi, dan lain sebagainya".

Internet Gaming Disorder (IGD) menjelaskan bahwa dampak negative yang ditimbulkan terhadap pengguna internet yang berlebihan adalah terdiri atas, *silence/* keheningan, *mood modification*, penarikan diri/ *withdrawal, interpersonal, intrapsychic conflict*, dan *relapse* (Griffiths, 2005; Poli, 2017 dalam Vasileios Stavropoulos dkk, 2019) dan berhubungan dengan kesepian, rendahnya penilaian terhadap diri sendiri, rendahnya keterampilan sosial serta penerimaan sosial, *poorer wellbeing, dysfunctional coping*, serta *psychopathology* (Kuss dkk, 2017; Kuss & Griffiths, 2012; Liu & Peng, 2009; Rehbein, Kuhn, Rumpf & Petry, 2016 dalam Vasileios Stavropoulos dkk, 2019).

Hal ini senada dengan pendapat Kim, Namkoong, ku & kim, 2008; Stetina, Kothgassner, Lehenbauer & Kryspin_Exner, 2011; Hellstrom, Nilsson, Leppert & Aslund, 2015; Li, Zou, Wang & Yang, 2016; Kim dkk, 2017; Canale dkk, 2018 dalam Thomas W. H dkk (2019) bahwa permasalahan dalam penggunaan internet yang dapat terjadi yaitu seperti depresi, tingkat stress yang tinggi, kegelisahan, kehilangan nafsu makan, gangguan tidur, serta pengurangan aktivitas fisik. Ditambahkan juga oleh Burger, Stermer & Burgerss, 2012; Kaczmarek & Draskowski, 2014; Hellstrom dkk, 2015 dalam Wang Li dkk (2019) bahwa penggunaan internet yang salah dapat menyebabkan kurangnya *academic performance* karena meningkatnya frekuensi absensi dari kelas untuk bermain internet.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah dengan menerapkan komunitas belajar (*learning community*) untuk remaja di Kelurahan Sukasari Kota Bandung. Roland Barth (1990) menggambarkan bahwa komunitas belajar merupakan sebuah tempat dimana seorang anak atau orang dewasa terlibat sebagai seorang pembelajar aktif dalam memenuhi kebutuhan/kepentingan tertentu bagi mereka serta dimana semua orang dapat belajar serta mengembangkan kemampuan dirinya. Komunitas belajar memberikan kesempatan terhadap anggotanya untuk meningkatkan keterampilan serta kompetensinya (Wasana Techavijitsarn, 2015). Perkembangan dunia pendidikan tak lepas dari berbagai inovasi dan kreasi. Baik dari segi teori, strategi, maupun kebijakan yang berhubungan dengan pendidikan

Menurut Deborah (2018) bahwa komunitas belajar memiliki ciri khas tertentu, yaitu berbasis permasalahan, di dalam komunitas belajar ini para anggota dapat mengentaskan permasalahan bersama dengan adanya solusi-solusi yang diberikan. Manuel Flores dkk (2015) menambahkan bahwa di dalam komunitas belajar anggota dapat mengembangkan kepemimpinan yang saling mendukung serta berbagi, saling berbagi nilai serta visi, belajar bersama serta menerapkan pembelajaran itu secara bersama, saling mendukung satu sama lain, serta dapat berbagi keterampilan yang dimiliki. Hal ini juga ditambahkan oleh Kruse dkk (1995) "*the five elements of a community*

learning are: (1) reflective dialogue, (2) focus on student learning, (3) interaction among teacher colleagues, (4) collaboration, and (5) shared values and norms.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan tujuan (1) Mendeskripsikan kondisi nyata intensitas remaja dalam mengakses *social media*. (2) mengetahui keefektifan implementasi komunitas belajar sehingga mampu menggunakan internet secara bijak.

KAJIAN TEORI

A. Komunitas Belajar

Komunitas belajar merupakan sebuah wadah dimana para warga belajar dan orang dewasa sebagai seorang pelajar aktif dapat kebutuhan/kepentingan tertentu bagi mereka serta dimana semua orang dapat belajar serta mengembangkan kemampuan dirinya (Roland Barth, 1990). Meyres dan Simpson (1998) menggambarkan bahwa komunitas belajar sebagai setting budaya dimana setiap orang dapat belajar serta menjadi pribadi yang baik. Collay dan koleganya (Collay, Dunlap, Enloe, & Gagnon, 1998) “*noted that not only are individual and collective growth cherished in a learning community but also the processes for attaining that growth are valued*”. Hal ini senada dengan pendapat Speck (1999) bahwa komunitas belajar merupakan salah satu tempat untuk meningkatkan value dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Jadi, komunitas belajar adalah sekelompok orang yang memiliki ketertarikan dan tujuan yang sama yang tergabung di lingkungan dimana suasana belajar terbina dengan baik sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan yang ada.

Menurut Seashore (2003) komunitas belajar mempunyai ciri-ciri tersendiri, yaitu kerjasama, adanya harapan, melingkupi, ikhlas, kontiniu, pengujian terhadap keterampilan guna meningkatkan pencapaian anggota. Menurut Bruce Tuckman dalam Francesca, Marco, Angelo, dan Giuseppina (2010) mengungkapkan bahwa terdapat empat fase yang terjadi dalam pengembangan komunitas belajar. Fase pertama adalah *forming*, fase dimana komunitas dimulai berdasarkan antusiasme dan hubungan. Fase kedua adalah *storming*, fase untuk menentukan peran dan tanggung jawab dalam komunitas. Fase ketiga adalah *norming*, tahap untuk menentukan aturan-aturan di dalam komunitas. Fase terakhir adalah *performing* yaitu fase di mana anggota member bisa berinteraksi untuk berbagi pengetahuan dan membuat keputusan.

Kruse, Louis, dan Bryk (1995) dalam Chris Kelly (2014) merumuskan karakteristik dari komunitas belajar, yaitu:

Tabel 1. Karakteristik Komunitas Belajar

| | |
|---------------|---|
| | Dimensions |
| Karakteristik | Dialog |
| | Fokus terhadap pembelajaran siswa |
| | Praktek keterampilan |
| | Kerjasama |
| | Saling berbagi <i>value</i> dan norma |
| Kondisi | Terdapat waktu untuk bertemu dan berdiskusi |
| | Kedekatan |
| | Saling membelajarkan satu sama lain |
| SDM | Pemberdayaan |
| | Terbuka terhadap perbaikan |
| | Saling percaya dan hormat |
| | Kepemimpinan yang mendukung |
| | Hidup bermasyarakat |
| | Berdasarkan keterampilan dan teori |

Program-program dibawa oleh *Libraries and Learning Departement* salah satunya didukung oleh Brimbank *Council's key strategic* untuk mengarahkan dan menciptakan masyarakat sebagai pembelajar sepanjang hayat. Program-program strategik itu adalah sebagai berikut:

1. *Digital literacy*
2. *English literacy*
3. *Reading culture*
4. *Skills*
5. *Social connectedness*

Tabel 2. Program Pembelajaran di Komunitas belajar

| Program | Ringkasan Program |
|----------------------|--|
| Digital Literacy | Keyboard skills, basic computer skills, internet and e-mail class through to specialist classes such as web design and microsoft office, computer club |
| | Social media, sharing photos, keyboard and mouse skills, and downloading e-books and e-audio |
| English Literacy | Conversation group, learn English computer based program, learn English through storytimes programs (stories, songs, and rhymes), bilingual storytimes |
| Social connectedness | Games club, book groups, computer group, conversation club, lego clubs, UPI Central library, HIMMPAS UPI, FKM UPI, Teman Baca Bandung |
| Reading culture | Reading Club, TBM |

B. Digital Literacy

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari. Bawden (2001) memperluas pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari. Bawden (2001) memperluas pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi.

Martin (2006) merumuskan definisi literasi digital sebagai berikut.

Digital literacy is the awareness, attitude and ability of individuals to appropriately use digital tools and facilities to identify, access, manage, integrate, evaluate, analyse and synthesize digital resources, construct new knowledge, create media expressions, and communicate with others, in the context of specific life situations, in order to enable constructive social action; and to reflect upon this process.

Tabel 3. Klasifikasi Literasi Digital

| Alat dan Sistem | Informasi dan Data | Berbagi dan Kreasi | Konteks Sejarah & Budaya |
|-------------------------------------|------------------------|--------------------|--------------------------|
| Dasar Komputer | Representasi | Berfikir Kreatif | Kewargaan Digital |
| Piranti keras komputer | Pencarian | Dokumen (teks) | Keragaman |
| Piranti lunak dan aplikasi komputer | Perakitan | Multimedia | Hak intelektual |
| Jaringan | Analisis dan penilaian | Komunikasi | Privasi dan identitas |
| Pengayaan | Penyimpanan | Produktifitas | Dampak teknologi |

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru.

Digital Literacy atau keterampilan abad 21, tercakup dalam keterampilan belajar dan inovasi, berpikir kritis dalam pemecahan masalah, komunikasi dan keterampilan kolaborasi. Menurut Alkalai (2004) terdapat 5 jenis kemahiran yang tercakup dalam istilah umum *digital literacy* meliputi:

1. *Photo – visual literacy* adalah kemampuan untuk membaca dan menyimpulkan informasi dari visual;

2. *Reproduksi literacy* adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital untuk menciptakan karya baru dari pekerjaan;
3. Percabangan *literacy* adalah kemampuan untuk berhasil menavigasi di media non-linear dari ruang digital;
4. *Informasi literacy* adalah kemampuan untuk mencari, menemukan, menilai dan mengevaluasi secara kritis informasi yang ditemukan di web;
5. Sosio-emosional *literacy* mengacu pada aspek-aspek sosial dan emosional hadir secara *online*, apakah itu mungkin melalui sosialisasi, dan berkolaborasi atau hanya mengkonsumsi konten.

Sementara itu, Douglas A.J. Belshaw (2012) mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut:

1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan actual;
4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
7. Kritis dalam menyikapi konten; dan literasi digital sebagai kecakapan hidup; dan
8. Bertanggung jawab secara sosial. Elemen tersebut di atas merupakan elemen dasar dalam pengembangan literasi digital.

Dengan dilakukannya digital literasi maka diharapkan dapat lebih memahami dan dapat mempunyai kemampuan dalam hal kognitif, komunikatif. Mempunyai kemampuan dalam kreativitas, mempunyai kepercayaan diri dan mempunyai sikap kritis dalam mengkonsumsi media sehingga dapat menghindari berita bohong dan *fake*, sehingga informasi yang diterima melalui media sosial dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

C. Model Pembelajaran *Guided Inquiry*

Menurut Sukma, Laili Komariyah, dan Muliati Syam (2016) model pembelajaran *Guided Inquiry* adalah suatu model pengajaran yang menekankan pada proses penemuan konsep dan hubungan antar konsep dimana siswa merancang sendiri prosedur percobaan sehingga peran siswa lebih dominan, sedangkan guru membimbing siswa kearah yang tepat/benar. Model inkuiri terbimbing dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa menemukan sendiri konsep-konsep pembelajaran melalui pengalaman langsung. Model pembelajaran inkuiri merupakan pembelajaran yang terpusat pada siswa (Sutikno, 2010). Dalam pembelajaran ini warga belajar lebih aktif dalam belajar. Tujuan utama model inkuiri adalah mengembangkan keterampilan intelektual, berfikir kritis dan mampu memecahkan permasalahan secara ilmiah (Dimiyati & Mudjiono, 1994). Inkuiri terbimbing menciptakan lingkungan yang memotivasi siswa untuk belajar dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk membangun makna mereka sendiri dan mengembangkan pemahaman yang mendalam (Carol Kuhlthau, 2015). Lebih lanjut Sudrajat dalam Nita (2014) mengatakan bahwa pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia, atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis analitis sehingga dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Adapun tahapan/sintaks dari pembelajaran inkuiri terbimbing menurut (Diedrich dalam Nasution, 2004) sebagai berikut:

Tabel 4. Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Melalui Model *Guided Inquiry*

| Tahapan model <i>Guided Inquiry</i> | Aktivitas yang Dapat Dilakukan Oleh Siswa |
|-------------------------------------|---|
| <i>Orientation</i> | <i>Listening activities</i> seperti mendengarkan motivasi dari guru, <i>emotional activities</i> seperti menaruh minat dan membangun rasa ingin tahu, serta <i>mental activities</i> seperti mengingat dan membangun hubungan antara pengetahuan yang telah dipelajari dengan pengetahuan baru. |

| | |
|--------------------------|---|
| <i>Exploration</i> | <i>Motor and visual activities</i> seperti melakukan observasi, membaca, dan mengamati suatu objek, <i>mental activities</i> seperti berpikir, melihat suatu hubungan, dan mengambil keputusan, <i>oral and listening activities</i> seperti mengajukan pertanyaan dan berdiskusi, serta <i>writing activities</i> seperti menulis hasil penemuan konsep. |
| <i>Concept Formation</i> | <i>Visual activities</i> seperti mengamati hasil eksplorasi, <i>mental activities</i> seperti menganalisis, melihat suatu hubungan, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan, serta <i>writing activities</i> seperti menulis hasil analisis dan kesimpulan berdasarkan hubungan antar konsep. |
| <i>Application</i> | <i>Mental activities</i> seperti menganalisis konsep untuk diterapkan dalam situasi tertentu, serta <i>writing activities</i> seperti menulis hasil analisis dan kesimpulan yang diperoleh ke dalam latihan. |
| <i>Closure</i> | <i>Mental activities</i> seperti berpikir dan merefleksi konsep yang dipelajari, <i>oral activities</i> seperti menyatakan pendapat, mengemukakan suatu fakta atau prinsip, mengajukan pertanyaan, dan memberi saran, <i>listening activities</i> seperti mendengarkan pendapat orang lain, <i>writing activities</i> seperti menulis hasil pengetahuan yang telah dipelajari, serta <i>drawing activities</i> seperti menggambar dan membuat grafik. |

D. Intensitas Mengakses Media Sosial

Intensitas menjelaskan tentang seberapa keras seseorang berusaha (Wibowo, 2015). Menurut Hazim (2005), bahwa "Intensitas adalah kebulatan tenaga yang dikerahkan untuk suatu usaha. Intensitas juga dapat diartikan sebagai suatu kekuatan sebuah tingkah laku atau pengalaman yang mendukung suatu sikap atau suatu pendapat (Chaplin, 2009:254). Jadi, intensitas yaitu tingkat kedalaman/kegigihan seseorang dalam melakukan sebuah kegiatan, dalam hal ini mengakses media sosial dan game online.

METODOLOGI

Penelitian ini didesain dengan penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan (*action research*) dilaksanakan dengan memperhatikan empat konsep kunci sebagaimana disampaikan oleh G. E Mills (2000) yaitu: (1) bersifat partisipatif dan demokratis, (2) responsive terhadap masalah-masalah sosial dan berlangsung dalam konteks, (3) membantu peneliti untuk menguji dan menjamin cara-cara pelaksanaan pekerjaan profesional (pelaksanaan komunitas belajar untuk remaja), (4) pengetahuan yang diperoleh dari penelitian tindakan memberikan kebebasan kepada warga belajar serta tutor dan meningkatkan proses pembelajaran serta penentuan kebijakan (Sukmadinata, 2008: 143). Sedangkan prosedur penelitian dilakukan sebagaimana disebutkan oleh Deborah South (2000) ada 5 langkah penelitian tindakan yaitu: (1) identifikasi suatu daerah focus masalah, (2) pengumpulan data, (3) analisis dan interpretasi, (4) perencanaan tindakan, (5) pelaksanaan.

Penerapan prosedur penelitian dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) melaksanakan studi pendahuluan sebagai penjajagan dan menggali permasalahan remaja di kelurahan Gegerkalong kota Bandung. (2) menganalisis permasalahan remaja di kelurahan Gegerkalong kota Bandung. (3) merancang pemecahan masalah remaja melalui komunitas belajar guna memecahkan masalah sosial di lingkungan sekitar. (4) mensosialisasikan rambu-rambu pelaksanaan komunitas belajar kepada remaja. (5) mengobservasi pelaksanaan komunitas belajar pada remaja di kelurahan Gegerkalong kota Bandung. (6) mengidentifikasi masalah baru yang mungkin timbul. (7) menarik kesimpulan dan menyusun laporan. Sampel penelitian ditetapkan secara *stratified random sampling* berdasarkan ketentuan perwakilan remaja berdasarkan tingkat pendidikan sebanyak 36 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Intensitas Remaja dalam Mengakses *Social Media* sebelum tergabung di Komunitas Belajar

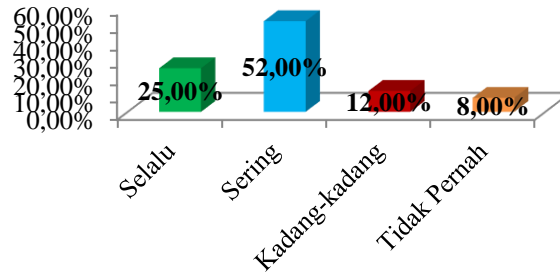
Secara umum intensitas remaja dalam mengakses media sosial di Kelurahan Gegerkalong Kota Bandung dikategorikan tinggi. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian yang peneliti lakukan,

hasil survey menunjukkan bahwa seluruh responden, yaitu sebanyak 36 orang semuanya memiliki akun sekaligus *downloaded application* media sosial. Untuk lebih rincinya peneliti gambarkan dalam masing-masing indikator.

B. Frekuensi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi remaja di kelurahan Gegerkalong Kota Bandung dalam mengakses media sosial dapat dikategorikan tinggi yaitu sebanyak 52,02% responden menjawab sering. Hasil ini terangkum dalam diagram berikut:

Diagram 3. Frekuensi Remaja Mengakses Media Sosial

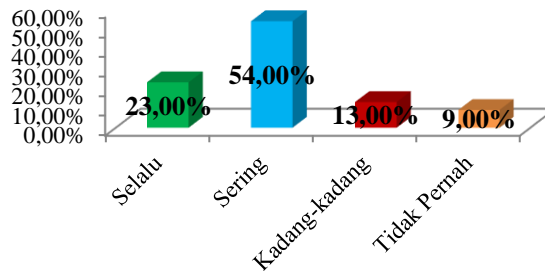


Berdasarkan diagram 3 diatas, dari 36 orang responden terdapat 25% memilih jawaban selalu, 52% memilih jawaban sering, 12% memilih jawaban kadang-kadang, dan 8% memilih jawaban tidak pernah. Ditemukan bahwa sebagian besar (52%) responden memilih alternative jawaban sering dalam mengakses media sosial setiap hari, lebih dari 10 kali dalam sehari, senantiasa meluangkan waktu untuk mengakses media sosial tersebut.

C. Durasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi remaja Kelurahan Gegerkalong Kota Bandung dalam mengakses media sosial dapat dikategorikan tinggi yaitu sebanyak 57,02% responden menjawab sering. Hasil ini terangkum di dalam diagram berikut:

Diagram 4. Durasi Remaja Mengakses Media Sosial

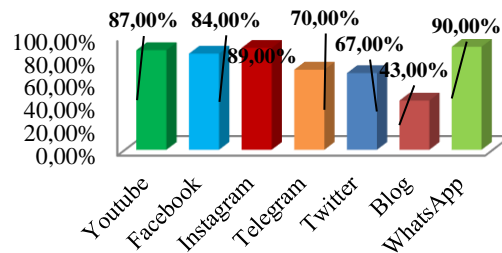


Berdasarkan diagram di atas, dari 36 orang responden terdapat 23% memilih jawaban selalu, 54% memilih jawaban sering, 13% memilih jawaban kadang-kadang, dan 9% memilih jawaban tidak pernah. Ditemukan bahwa sebagian besar (54%) responden memilih alternative jawaban sering menggunakan waktu untuk mengakses media sosial selama 5-6 jam, lebih dari 6 jam, lebih dari 20 jam dalam seinggu untuk mengakses media sosial.

Hasil wawancara peneliti dengan para responden, mereka juga menjelaskan bahwa mereka sering lupa waktu makan, belajar, mandi serta lalai saat berhadapan dengan media sosial.

D. Minat

Hasil penelitian terkait minat remaja di kelurahan Gegerkalong Kota Bandung dalam mengakses media sosial terangkum di dalam diagram berikut:

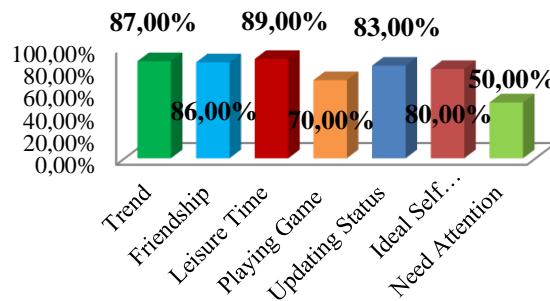
Diagram 5. Minat remaja Mengakses Media Sosial

Berdasarkan diagram diatas, dapat kita lihat bahwa jenis media sosial yang digunakan oleh remaja di Kelurahan Gegerkalong yaitu 87% *Youtube*, 84% *Facebook*, 89% *Instagram*, 70% *Telegram*, 67% *Twitter*, 43% *Blog*, dan 90% *WhatsApp*.

Hasil wawancara peneliti dengan para responden, bahwa mereka memiliki akun media sosial lebih dari 2 buah.

E. Motivasi

Hasil penelitian terkait motivasi remaja di kelurahan Gegerkalong Kota Bandung dalam mengakses media sosial terangkum di dalam diagram berikut:

Diagram 6. Motivasi Remaja Mengakses Media Sosial

Berdasarkan diagram di atas, dapat kita lihat bahwa motivasi remaja dalam mengakses media sosial di kelurahan Gegerkalong Kota Bandung yaitu, yaitu 87% *trend*, 86% *friendship*, 89% *leisure time*, 70% *playing game*, 83% *updating status*, 80% *ideal self concept*, dan 50% *need attention*.

Pembahasan

Perkembangan teknologi komunikasi mempengaruhi cara kita berinteraksi. Teknologi komunikasi melahirkan internet yang mempengaruhi setiap bidang kehidupan manusia. Interaksi sosial dapat dengan mudah terjadi dengan bantuan koneksi internet. Perusahaan telekomunikasi menciptakan banyak *fiture* atau aplikasi untuk memudahkan berkomunikasi dengan adanya media sosial. Gencarnya informasi dan perkembangan teknologi patut di sikapi dengan bijak. Teknologi seperti dua sisi mata uang yang sama. Media sosial ini di satu sisi bisa berdampak positif di sisi lainnya berdampak negatif. Menurut Kurnia dkk (2018), Media sosial merupakan sebuah sarana komunikasi yang dapat digunakan sebagai tempat untuk mencari informasi (sumber informasi) dan dalam penggunaannya diperlukan keterampilan literasi media. McQuill (2003) dalam Yosol (2009) seseorang yang menggunakan media massa didorong oleh empat motif, yaitu informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial, sosial hiburan.

Penggunaan media sosial yang juga merupakan bagian dari media komunikasi. Menurut Ryan T & Xenos (2011), mengemukakan tiga tipe pengguna media sosial yaitu *narcissism*, *shyness* dan *loneliness* yaitu dengan ciri-ciri sebagai berikut: *Narcissism*, *posting* lebih sering daripada pengguna lainnya, memamerkan hal-hal yang semestinya tidak perlu diunggah (*posting*) (*superficial behavior*), media sosial lebih banyak digunakan sebagai *self promoting behavior* (menawarkan diri sendiri); *Shyness*, kecemasan sosial tinggi, menggunakan media sosial lebih sering daripada

pengguna yang lain (terlihat dari jumlah postingan), media sosial digunakan mengatasi kecemasan mereka; *Loneliness*, cenderung memiliki sifat yang merasa lebih nyaman dengan hubungan *online* antar sesama manusia, selalu merasa kesepian, penuh rasa cemas, media sosial dimanfaatkan untuk mencari siapa aja. *Swafoto (Selfie)*, salah satu fenomena dalam kemajuan teknologi internet, gawai seperti telepon genggam, dan budaya siber adalah *selfie* atau swafoto. Kata ini pun telah resmi menjadi kata baru yang dicantumkan dalam kamus *Oxford English Dictionary* pada tahun 2013 dan secara sederhana berarti 'foto diri yang disebarluaskan melalui media sosial' (Rosalina dalam Nasrullah, 2015). Menurut Jerry Saltz (dalam Nasrullah, 2015), *selfie* didefinisikan sebagai potret-diri instan, yang dibuat dengan kamera ponsel cerdas dan dengan segera disebarluaskan atau ditransformasikan melalui internet sebagai bentuk komunikasi visual instan tentang di mana kita berada, apa yang kita lakukan, apa yang kita pikirkan, dan siapa yang kita pikir melihat kita.

Secara historis, foto diri muncul dan bisa dilihat berbarengan dengan adanya perangkat fotografi di telepon genggam. Berbeda dengan foto digital menggunakan DSLR atau *prosumer* lainnya, dengan menggunakan telepon genggam, foto yang diambil bisa langsung diunggah di media sosial saat itu juga. Realitas ini membawa pada sebuah kenyataan bahwa pada awalnya, pengguna ingin berbagi momen atau kegiatan mereka bersama teman-teman lainnya di jejaring media sosial. Kenyataan berikutnya, foto diri yang ditampilkan di media sosial dalam rangka eksistensi diri dan upaya mempertontonkan apa yang telah dicapai pengguna di luar jaringan (*offline*). Karena itu, sebuah foto diri tidak bisa sekedar dilihat dari aspek wajah, ekspresi dan gaya. Analisis terhadap foto diri juga harus melibatkan suasana, momen, bangunan, tempat atau lingkungan yang menjadi latar dari sebuah foto diri (Nasrullah, 2015).

Sebuah riset yang dilakukan oleh Lembaga Opini di Inggris terhadap 2005 responden yang berusia antara 18 sampai 24 tahun pada tahun 2013 menunjukkan bahwa dalam sehari, ada lebih dari satu juta foto diri yang dibuat. Realitas sosial siber ini menunjukkan bahwa kekuatan foto diri adalah artefak kebudayaan yang bisa ditafsirkan dari berbagai sudut pandang. Media sosial merupakan arena untuk menampilkan foto diri tersebut dan pengguna mendapatkan timbal balik dari publikasi tersebut (Nasrullah, 2015). Ada beberapa ulasan yang bisa dipaparkan dalam kajian ini terkait dengan fenomena swafoto menggunakan perspektif psikologi sosial. Pertama, kegiatan tersebut sebagai wujud dari eksistensi diri. Berswafoto dan menyebarkannya di media sosial tidak sekedar terfokus pada penampakan diri si pengguna. Swafoto merupakan upaya representasi diri di media sosial, sebuah upaya agar dianggap 'ada' atau eksis dalam jaringan. Seseorang yang melakukan swafoto juga tengah berusaha mengkonstruksikan identitas sosialnya dengan cara memaksimalkan atau meminimalkan karakter positif atau negatif dalam dirinya supaya *self-esteem* tetap terpelihara (Shaw & Costanzo, 1982).

Swafoto yang sukses ditandai dengan banyaknya pujian, pemberian tanda 'jempol' atau 'like' (fitur dalam *Facebook*) atau tanda 'hati' (fitur dalam *Path*). Bila sudah demikian, maka individu merasa puas dan semakin terdorong untuk kembali melakukan swafoto dan mengunggahnya di media sosial. Namun, bila kondisinya terbalik, individu dapat merasa diacuhkan dan tidak dihargai oleh lingkungan sosialnya. Keadaan tersebut bisa memicu keinginan untuk tidak kembali mengunggah swafoto atau tetap melakukan swafoto, namun dengan evaluasi tertentu.

Kedua, swafoto merupakan salah satu bentuk narsisme digital (Nasrullah, 2015). Sebuah swafoto yang diambil menunjukkan bahwa pengguna tengah merancang dirinya dan hasil rancangan itu, selain untuk eksistensi diri, juga sebagai bentuk pertunjukkan di depan panggung untuk menarik kesan pengakses atau pengguna lain dalam jaringan pertemanan di media sosial (Shaw & Costanzo, 1982). Sebuah swafoto juga, misalnya, harus dilihat dari latar belakang objek foto tersebut. Banyak foto diri dengan latar belakang sebuah lokasi tertentu dan ini menunjukkan bahwa si pengguna sedang berada di tempat tersebut. Di lain kesempatan, swafoto di dalam kendaraan, seperti pesawat terbang, untuk menunjukkan ia berada dalam perjalanan, menggunakan pesawat tersebut, dan sebagainya. Pengunggahan swafoto menjadi simbol bahwa pengguna sedang mewujudkan eksistensi dirinya yang tidak sekedar sebagai objek foto, tetapi ada maksud tertentu didalamnya.

Ketiga, swafoto juga dapat menandakan bahwa pengguna melakukan keterbukaan diri (*self-disclosure*) di media sosial. Dalam postulasi Lewin (Sarwono, 2013), lapangan hidup organisme diibaratkan sebagai jaring laba-laba yang terdiri dari beberapa *region* atau wilayah. Wilayah-

wilayah tersebut semakin lama dapat semakin bertambah atau justru statis, baik jumlah maupun luasnya, tergantung dengan sifat organisme tersebut, apakah cenderung terbuka (*disclose*) atau tertutup (*close*). Swafoto menjembatani pertumbuhan wilayah hidup seseorang karena menuntun mereka menjadi terbuka untuk membagikan foto diri dihadapan khalayak melalui akun media sosial yang dimiliki. Efek selanjutnya dari keterbukaan diri itu adalah interaksi dan komunikasi yang terjadi dengan pengguna lain akan semakin erat. Bahkan dalam beberapa kasus, pengunggahan swafoto menyebabkan bertambahnya jalinan pertemanan yang baru, sehingga jaringan sosial yang dimiliki semakin luas, atau dengan kata lain, wilayah hidup seseorang akan semakin lapang.

Riset yang dipublikasikan oleh *Crowdtap*, *Ipsos MediaCT*, dan *The Wall Street Journal* pada tahun 2014 melibatkan 839 responden dari usia 16 hingga 36 tahun menunjukkan bahwa jumlah waktu yang dihabiskan khalayak untuk mengakses internet dan media sosial mencapai 6 jam 46 menit per hari, melebihi aktivitas untuk mengakses media tradisional (Nasrullah, 2015). Meski hanya bisa digunakan terbatas dan tanpa bermaksud membuat pernyataan bahwa inilah perilaku semua khalayak di dunia, hasil riset tersebut menunjukkan bahwa media tradisional tidak lagi menjadi media yang dominan diakses oleh khalayak. Kebutuhan akan menjalin hubungan sosial di internet merupakan alasan utama yang dilakukan oleh khalayak dalam mengakses media. Kondisi ini tidak bisa didapatkan ketika khalayak mengakses media tradisional.

Usia muda atau remaja berasal dari kata latin yaitu *adolesence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolesence* mempunyai arti yang lebih luas lagi, yaitu mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Usia remaja adalah masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa yang dialaminya dalam tiga tingkatan yaitu usia pra remaja yaitu 10- 12 tahun, remaja awal usia 13 tahun – 16 tahun dan remaja akhir usia 17 - 21 tahun (Hurlock, 1992).

Faktor eksternal pada masa ini mempunyai pengaruh yang cukup besar termasuk pula daya tarik media, faktor-faktor kebutuhan terhadap media dan mengkonsumsi media. Tujuan dasar literasi media ialah mengajarkan pengguna media untuk menganalisis pesan yang disampaikan oleh media massa, mempertimbangkan tujuan komersil dan politik dibalik suatu citra atau pesan media, dan meneliti siapa yang bertanggungjawab atas pesan atau ide yang diimplikasikan oleh pesan atau citra itu.

Pada dasarnya *media literacy* merupakan kepedulian masyarakat terhadap efek negative dari media massa. Seperti kita ketahui media massa mempunyai dua sisi mata pedang memberikan dampak positif dan negatif. Sisi negatif terkadang lebih banyak dari sisi positifnya. Diantaranya mengurangi privasi individu, meningkatkan potensi kriminal, dan juga menimbulkan *overload* dalam berkomunikasi. Dengan memahami literasi media, *audience* media massa dapat memberikan reaksi serta menilai sebuah pesan media dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab.

A. Digital Literacy Menggunakan Modifikasi Model Pembelajaran *Guided Inquiry* dalam Komunitas Belajar

Program Pembelajaran dengan menggunakan Modifikasi model pembelajaran *guided inquiry* di komunitas Belajar dilaksanakan selama 6 kali pertemuan yang membahas tentang berita yang berisi content pornografi, pornoaksi, dan berita bohong (*hoax*) serta keterampilan multimedia interaktif. Jadwal pelaksanaan pembelajaran ditetapkan oleh founder Komunitas Belajar (Penulis) dengan kesepakatan sebelumnya dengan para remaja di sekitar Gegerkalong yang tergabung sebagai warga belajar di komunitas belajar ini, yakni pada hari Sabtu (sore) dan minggu (pagi) setiap minggunya.

Tahap pertama yaitu dilakukannya inisiasi atau identifikasi masalah dan penetapan ruang lingkup masalah. Pada tahap ini tutor menyajikan permasalahan dengan menghubungkan fenomena-fenomena dalam kehidupan nyata dengan pokok bahasan yang akan dipelajari warga belajar. Dalam tahap merumuskan masalah guru menampilkan gambar atau video yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari sehingga memunculkan pertanyaan pada warga belajar dan tutor menyediakan rumusan masalah dari gambar yang ditampilkan sebelumnya. Tutor membagi warga belajar kedalam 4 kelompok.

Tahap kedua yaitu Tahap kedua yaitu seleksi atau tahap berhipotesis. Pada tahap ini, guru membimbing siswa untuk menjawab rumusan masalah yang telah disediakan di buku panduan sebagai hipotesis awal. Membuat hipotesis dengan membaca literatur yang ada yang berkaitan dengan materi yang diajarkan pada setiap pertemuannya.

Tahap ketiga yaitu eksplorasi atau tahap merancang percobaan. Pada tahap ini, siswa melakukan curah pendapat (*brainstorming*) tentang alternatif prosedur percobaan atau solusi pemecahan masalah. Pada pertemuan pertama, kendala yang dihadapi guru adalah siswa belum terbiasa dengan merancang prosedur kerja. Hal ini mengakibatkan pengujian hipotesis membutuhkan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan yang telah direncanakan. Dalam merancang prosedur kerja siswa memperhatikan alat dan bahan yang digunakan. Lebih lanjut, untuk pertemuan berikutnya waktu untuk merancang prosedur kerja sudah sesuai dengan alokasi waktu perencanaan.

Tahap keempat, yaitu tahap formulasi atau tahap melaksanakan praktek keterampilan (latihan keterampilan multimedia interaktif). Pada tahap ini, tutor memastikan terlebih dahulu setiap kelompok telah mendesain sketsa produk sesuai dengan mereka masing-masing dengan baik dan benar serta alat belajar yang tepat. Kemudian tutor membimbing warga belajar dalam melakukan praktek keterampilan. Dalam tahap ini warga belajar melakukan latihan keterampilan sesuai dengan desain sketsa produk yang telah dibuat. Tutor juga melakukan motivasi terhadap siswa dalam rasa tanggung jawab dan percaya terhadap desain sketsa dari kreasi multimedia yang mereka lakukan.

B. Keefektifan Implementasi Komunitas Belajar

Keefektifan implementasi komunitas belajar sehingga remaja mampu menggunakan internet secara bijak dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Capaian} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Tabel 5. Keefektifan Pencapaian Kemampuan Remaja Memanfaatkan Media Sosial Secara Cerdas Dan Bijak

| No | Sikap dan Respons Remaja dalam Mengakses Media Sosial | Skala Penilaian | | | | |
|---------------------------------|--|-----------------|-----|-----|----|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Remaja berpartisipasi dalam mencari informasi terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan media sosial | 26 | 6 | 4 | - | - |
| 2 | Remaja saling berdiskusi dengan teman-temannya menggunakan sosial media | 18 | 11 | 4 | 3 | - |
| 3 | Remaja berpartisipasi dalam memperluas koneksi dengan menggunakan media sosial | 17 | 9 | 8 | 2 | - |
| 4 | Remaja berpartisipasi untuk berwirausaha/berbisnis dengan menggunakan media sosial | 16 | 10 | 6 | 3 | 1 |
| 5 | Remaja berpartisipasi dalam berbagi informasi/pengetahuan/keterampilan dengan menggunakan media sosial | 28 | 6 | 2 | - | - |
| 6 | Remaja berpartisipasi dalam mengupdate informasi umum dengan menggunakan media sosial | 30 | 4 | 2 | - | - |
| 7 | Remaja memahami manajemen waktu yang baik dalam mengakses media sosial | 17 | 10 | 6 | 3 | - |
| 8 | Remaja memahami manajemen kegiatan yang baik dalam mengakses media sosial | 23 | 11 | 2 | - | - |
| 9 | Remaja memahami manajemen keuangan yang tepat untuk mengakses media sosial | 15 | 17 | 3 | 1 | - |
| 10 | Remaja memiliki prilaku/sikap/akhlak yang positif dalam mengakses media sosial guna menghindari diri dari konten-konten negatif dari media sosial yang diakses | 19 | 14 | 3 | - | - |
| Jumlah Responden | | 209 | 98 | 40 | 12 | 1 |
| Skor | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Jumlah Responden x Skor | | 1045 | 392 | 120 | 24 | 1 |
| Skor Total | | 1582 | | | | |
| Skor Ideal = 36 x 10 x 5 | | 1800 | | | | |

Berdasarkan table 5 di atas dapat dijelaskan keefektifan pencapaian kemampuan remaja memanfaatkan media sosial secara cerdas dan bijak melalui pengembangan diri di komunitas belajar adalah $1582/1800 \times 100\% = 88.00\%$.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pemberian motivasi belajar dan orientasi masalah. Remaja menilai 74% tutor mengkondisikan warga belajar untuk belajar dengan memberikan motivasi belajar kategori sangat baik dan 26% kategori baik dalam mengusahakan tumbuhnya motivasi diri pada para warga belajar. Hasil kuesioner setelah pelaksanaan pembelajaran menunjukkan sejumlah 44% remaja dapat merespon sangat aktif terhadap masalah yang diajukan. Temuan ini sesuai dengan pendapat Wena (2011) bahwa langkah pertama dalam melaksanakan pembelajaran yaitu orientasi. Menciptakan kondisi belajar sangat penting sebelum pembelajaran ini dimulai agar proses belajar terarah. Dengan demikian tutor dituntut memiliki kepekaan terhadap masalah, melihat pentingnya masalah dan merumuskan masalah.

Remaja dibentuk kelompok-kelompok kecil beranggota 4 orang untuk melakukan negosiasi atas hipotesis yang diajukan. Tutor mengorganisasi remaja dalam kelompok kecil kategori sangat baik (83,7%). Dampak dari pengorganisasian kelompok kecil ini adalah terdapat sejumlah 56% remaja dapat menjalin kerjasama dalam kelompok untuk memecahkan masalah, dengan kriteria sangat baik dan sejumlah 43% pada kriteria baik. Pelaksanaan pengembangan diri remaja pada komunitas belajar ini bersifat interaktif, yakni interaksi antar remaja, antar remaja dengan tutor. Disamping itu, ciri utama pembelajaran pada komunitas belajar ini adalah menekankan pada aktivitas remaja secara maksimal untuk melatih kemampuan diri, mencari, menemukan serta mengembangkan jawaban atas masalah yang dirumuskan (Mutiah, 2012). Tutor memberi semangat kepada remaja untuk melatih kemampuan diri, mencari, menemukan serta mengembangkan keterampilan yang dibutuhkannya pada kategori sangat baik (80.02%) dan kategori baik (24%).

Tutor melaksanakan kegiatan inti dalam komunitas belajar ini sangat baik, terutama pada kegiatan mengelaborasi proses belajar pengembangan diri melalui pembimbingan, pelatihan keterampilan, serta penanaman nilai-nilai yang positif. Temuan tersebut didukung hasil penelitian lain dari Beyer (1995 dalam Wena, 2008) proses pembelajaran dengan strategi komunitas belajar dapat meningkatkan keterampilan, kemampuan kritis, kesadaran terhadap masalah-masalah yang dipecahkan dan mengembangkan nilai karakter budaya ilmiah, terbuka, berani, jujur, kerjasama, dan tanggungjawab memecahkan permasalahan secara tuntas.

Tutor sangat baik (71,8%) membimbing remaja untuk mengungkapkan kebutuhan mereka akan keterampilan serta solusi pemecahan masalah secara bersama saling berbagi (*learning exchange*) saling membelajarkan dan mengajarkan satu sama lain sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing.

Keefektifan pencapaian kemampuan remaja memanfaatkan media sosial secara cerdas dan bijak melalui komunitas belajar adalah $1582/1800 \times 100\% = 88.00\%$. remaja jujur menyampaikan aspirasi pribadi, berani menolak pendapat pihak yang dinilai kurang benar, senang belajar sebagai proses berfikir, bukan menghafal melainkan *learning by doing*, terbiasa belajar dengan mengetahui kebutuhan akan keterampilan/kecakapan, bersikap terbuka untuk menerima masukan dari orang lain yang membangun, termotivasi untuk aktif mengembangkan diri guna mempelajari hal-hal baru sesuai dengan kebutuhan, percaya diri menyampaikan atau membelajarkan kemampuan dirinya dan bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah secara tuntas. Hasil penelitian ini mendukung teori sebelumnya yang menyatakan bahwa lingkungan sosial maupun lingkungan alam memberi kontribusi terhadap pembentukan karakter seseorang. Pendidikan karakter dengan menempatkan proses pembelajaran secara sangat manusiawi, "*the best process*" bukan "*the best input*" (Chatib, 2011).

KESIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan, intensitas remaja dalam mengakses media sosial dapat dikategorikan tinggi. Dapat dilihat dari frekuensi, durasi, minat, motivasi remaja dalam mengakses media sosial di Kelurahan Gegerkalong Kota Bandung. Hal ini dapat menimbulkan dampak negative bagi perkembangan intelektual, sosial, kesehatan, serta mental remaja

Komunitas belajar sangat tepat atau efektif untuk pencapaian kemampuan remaja memanfaatkan media sosial secara cerdas dan bijak. Mengembangkan keterampilan diri, meningkatkan kemampuan penalaran, berfikir logis, cakap, kreatif, serta memiliki nilai karakter

kejujuran, keterbukaan, toleransi, kerjasama, serta kepedulian antar sesama, keberanian, tanggung jawab dalam pemecahan masalah dan sikap positif orientasi masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawden, D. 2001. "Information and Digital Literacy: A Review of Concepts". *Journal of Documentation*, 57(2). Hlm. 218–259
- Chris Kelly. (2014). *Brimbank Libraries: Building a Learning Community*. The Australian Library Journal. 63 (2) 154-164
- Chaplin, J.P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Deborah Carpenter, dkk. (2018). *Using Learning Communities to Support Adoption of Health Care Innovations*. hlm. 1-8
- Elsa, dkk. (2019). *Peran Media Sosial terhadap gaya hidup Siswa SMA 5 Bandung*. Jurnal Societas. 5 (1)
- Francesca, G., Marco, D.M., Angelo, C., & Giuseppina, P. (2010). Discovering the hidden dynamics of learning communities, *Journal of Information Technology Case and Application Research*, 12(3), pp. 34-55
- Hurlock, E.B. (1992) *Development Psychology: A Lifespan Approach* (terjemahan oleh Istiwidayanti). Jakarta: Erlangga Gunarsa.
- Kurnia, D, N dkk. (2018). *Hubungan Pemanfaatan Media Sosial Instagram Dengan Kemampuan Literasi Media Di Upt Perpustakaan Itenas*. Edulib. Vol. 8 (1).
- Manuel Flores Fahara dkk. 2015. *Building a Professional Learning Community: a way of Teacher Participation in Mexican Public Elementary Schools*. International Journal Of Educational Leadership and Management. 3 (2) hlm. 113-142
- Mauludin, dkk. (2017). *Cerdas dan bijak dalam memanfaatkan media sosial di tengah era literasi dan informasi*. Jurnal aplikasi Ipteks untuk masyarakat, 6 (1), hlm. 1-4
- Martin, A. 2006. "Literacies for Age Digital Age" dalam Martin & D. Madigan (eds), *Digital Literacies for Learning*. London: Facet.
- McQuail, D. (2003). *Teori komunikasi massa*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Nasrullah, R. (2015). *Media sosial (perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi)*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media.
- Riel, J., Christian, S., & Hinson, B. (2012). Charting digital literacy: A framework for information technology and digital skills education in the community college. *Presentado en Innovations*.
- Ryan, T., & Xenos, S. (2011). Who Use Face Book? An investigation into The Relationship between The Big Five, shyness, narcissism, loneliness, and Face Book usage. *Computers in Human Behaviour*, 27(5), 1658-1664.
- Shan Mei Chang dan Sunny S.J. Lin. (2019). *Online Gaming Motive Profiles in Late Adolescence and the Related Longitudinal Development of Stress, Depression, and Problematic Internet Use*. 3 (1). hlm. 13-28
- Stavropoulos, Vasileios. (2019). *A Preliminary Cross-Cultural Study of Hikikomori and Internet Gaming Disorder: the Moderating Effects of game-Playing Time and Living with Parents*. Jurnal Addictive Behaviors Reports, 9, hlm 100-137
- Sukma; Laili Komariyah; Muliati Syam. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) dan Motivasi Terhadap hasil Belajar Fisika Siswa. Jurnal Saintifika. Universitas Jember.
- Shaw, M. E., & Costanzo, P. R. (1982). *Theories of social psychology*. Tokyo: Kosaido Printing.
- Sarwono, S. W. (2013). *Teori-teori psikologi sosial*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2008) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: program pascasarjana UPI dengan PT Remaja Rosdakarya.
- Thomas W.H dkk. (2019). *Adolescent Internet Addiction in Hong Kong: Prevalence, Psychosocial Correlates and Prevention*. Jurnal Adolescent Health, 64, hlm 34-43
- Wang, Li dkk. (2019). How to Persuade an online gamer to Give Up Cheating? Uniting Elaboration Likelihood Model and Signaling Theory. *Jurnal Computer in Human Behavior*, 96, hlm 149-162

- Wasana Techavijitsarn, dkk. (2015). *The Development of a Community Learning Model for Self-Management in Conserving Community Forest*. Social and Behavioral Sciences Journal. 191. hlm. 2325-2328
- Wibowo. 2015. *Perilaku dalam Organisasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wena, Made. (2011). *Strategy Pembelajaran Inovatif Kontemporer: suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: bumi Aksara.