

## LITERASI MEDIA “EDUKASI MENDETEKSI BERITA HOAX” BERBASIS GAME ANDROID PADA SISWA SMP NEGERI 7 SURABAYA

Ardy Januantoro, Mohammad Insan Romadhan  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

**Abstrak:** Perkembangan media online memberikan berbagai dampak baik positif maupun negatif. Salah satu dengan menjadi media penyebar berita hoax. Menjadi suatu permasalahan yang serius karena berita tersebut dapat tersebar ke siapa pun, di mana pun, dan kapan pun. Artinya berpotensi membuat penerimanya terpengaruh, apalagi jika generasi muda yang seharusnya diberikan hal bermanfaat dan pembelajaran yang baik termasuk siswa SMP. Tersebar berita hoax membuat mereka berpotensi untuk tercemar informasi yang tidak benar. Berdasarkan hal tersebut, pengabdian ingin memberikan literasi media mendeteksi berita hoax kepada siswa SMP Negeri 7 Surabaya. Permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah sulitnya memberikan media edukasi yang tepat dan bisa diterima oleh siswa. Guna mengatasinya pengabdian menggunakan game android sebagai sarana dalam memberikan edukasi terkait dengan cara mendeteksi berita hoax. Hasilnya pelaksanaan pengabdian pada program kemitraan masyarakat literasi media mendeteksi berita hoax berbasis game android menghasilkan hasil yang cukup efektif untuk para peserta didik yang tergolong pada generasi millennial. Hal tersebut dikarenakan sesuai dengan apa yang memang menjadi jiwa dari para generasi millennial ini

**Kata kunci:** berita hoax, literasi media, game

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan media online memberikan berbagai dampak baik positif maupun negatif. Positifnya media online bermanfaat dalam efisiensi dan efektivitas baik dalam hal pekerjaan maupun sosial. Akan tetapi, di balik manfaat yang besar, ternyata media online juga menyisakan permasalahan yang besar, salah satunya mudahnya menjadi media penyebar berita hoax. Hal tersebut dikarenakan semua orang memiliki kesempatan untuk memproduksi suatu berita dan menyebarkannya, sehingga kontrol untuk mengetahui berita mana yang fakta dan mana yang hoax menjadi sulit.

Hoax merupakan informasi yang direayasa untuk menutupi informasi sebenarnya. Dengan

kata lain hoax juga bisa diartikan sebagai upaya pemutarbalikan fakta menggunakan informasi yang seolah-olah meyakinkan tetapi tidak dapat diverifikasi kebenarannya. Hoax juga bisa diartikan sebagai tindakan mengaburkan informasi yang sebenarnya, dengan cara membanjiri suatu media dengan pesan yang salah agar bisa menutupi pesan yang benar. Tujuan dari hoax yang disengaja adalah membuat masyarakat merasa tidak aman, tidak nyaman, dan kebingungan. Dalam kebingungan, masyarakat akan mengambil keputusan yang lemah, tidak meyakinkan, dan bahkan salah. Perkembangan hoax di media sosial semula dilakukan untuk sarana perusakan. Namun, perkembangan selanjutnya, para spin doctor politik melihat efektivitas hoax sebagai alat black campaign di pesta demokrasi yang

---

\*Corresponding Author.  
e-mail: ardyjanuantoro@untag-sby.ac.id

memengaruhi persepsi pemilih (Indonesia Mendidik, 2016).

Adapun ciri-ciri hoax yang dikemukakan oleh ketua Dewan Pers Yosep Adi Prasetyo yang biasa dikenal Stanley. Pertama, hoax isi pesannya mengakibatkan kecemasan, kebencian dan permusuhan. “Masyarakat yang terpapar hoax biasanya akan terpancing perdebatan. Jika sudah berdebat, mereka akan saling benci dan bermusuhan,” Kedua, ketidakjelasan sumber berita. “Jika diperhatikan, hoax di media sosial biasanya pemberitaan media yang tidak terverifikasi.” Ketiga, Pemberitaannya juga tidak berimbang, cenderung menyudutkan pihak tertentu,” Keempat, bermuatan fanatisme atas nama ideologi, judul dan pengantarnya provokatif, memberikan penghukuman serta menyembunyikan fakta dan data. “Biasanya juga mencatut tokoh tertentu. Penyebarannya juga meminta apa yang dibagikannya agar dibagikan kembali,” (Dewan Pers, 2017).

Pada kesempatan terpisah Yosep juga menyampaikan pada acara diskusi publik “Lawan Hoax Demi Keutuhan Bangsa & Negara”, di Jakarta, Senin (8/4/2019). “Berita hoax biasanya diciptakan oleh orang pintar tapi jahat, dan disebarluaskan oleh orang baik tapi bodoh. Alasan mereka meneruskan berita hoax karena berita tersebut didapatkan dari orang yang dipercaya, mengira bermanfaat, mengira benar, dan ingin dianggap jadi yang pertama tahu,” kata Yosep Adi Prasetyo, di acara diskusi publik “Lawan Hoax Demi Keutuhan Bangsa & Negara”, di Jakarta, Senin (8/4/2019).

Menjadi suatu permasalahan yang serius karena berita tersebut dapat tersebar ke siapa pun, di mana pun, dan kapan pun. Baik itu dosen, politikus, dokter, akuntan, mahasiswa, siswa SMA, siswa SMP, dan lain sebagainya. Artinya, hal tersebut berpotensi membuat penerimanya terpengaruh, apalagi jika generasi muda.

Yang seharusnya diberikan hal yang bermanfaat dan pembelajaran yang baik, dengan tersebarnya berita hoax membuat mereka berpotensi untuk tercemar informasi yang tidak benar.

Mendasar pada hal tersebut maka edukasi untuk mengajarkan mengenai cara mendeteksi berita hoax baiknya dilakukan sedini mungkin, agar mempunyai fondasi yang kuat dalam menghadapi era globalisasi informasi di zaman sekarang ini. Berdasarkan hal tersebut pengabdian memilih siswa SMP untuk dijadikan mitra dalam program literasi media ini. SMP yang dijadikan mitra yaitu SMP Negeri 7 Surabaya. SMP Negeri 7 merupakan sekolah yang berlokasi di Jl. Tanjung Sadari No.17, Perak Barat. Sekolah yang dikepalai oleh Siti Erum M. ini tercatat memiliki total siswa 1003 dengan jumlah 26 kelas (Dokumen Sekolah, 2019).

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah sulitnya memberikan media edukasi yang tepat dan bisa diterima oleh siswa. Menghadapi generasi millennial ini memiliki kecenderungan untuk menyukai hal-hal yang praktis dan sifatnya update sehingga jika diberikan cara yang konvensional seperti sosialisasi, seminar dan penyuluhan. Kecenderungan kurang diperhatikan oleh siswa sehingga hal tersebut berjalan dengan tidak efektif. Padahal kebutuhan untuk mengedukasi siswa mengenai pengetahuan terhadap berita hoax sudah mendesak.

Guna menarik perhatian siswa, pengabdian menggunakan game android sebagai sarana dalam memberikan edukasi terkait dengan cara mendeteksi berita hoax. Game adalah salah satu sarana hiburan yang sedang digemari pada generasi anak milenial. Meningkatnya penggemar game tidak lepas dari peran perkembangan teknologi yang semakin cepat. Pada zaman dahulu anak-anak bermain game dengan cara kegiatan fisik seperti kelereng, dakon, pistol mainan, dll.

Berbeda dengan generasi anak milenial, mereka cenderung lebih suka bermain game dengan hanya duduk di rumah menggunakan game berbasis teknologi seperti PlayStation, Hp, Xbox dll. Hal ini dikarenakan lingkungan permukiman yang semakin padat sehingga anak generasi milenial kesulitan untuk menemukan tempat bermain mereka.

Pengabdian memilih untuk menggunakan game android sebagai sarana media edukasi dikarenakan hal tersebut dianggap sesuai dengan siswa SMP pada zaman sekarang. Artinya pengabdian untuk mendapatkan perhatian dari siswa agar program literasi media guna mendeteksi berita hoax berhasil maka perlu dibuat cara-cara yang dianggap sesuai dengan kondisi dan situasi siswa SMP zaman sekarang. Karena mereka masih cenderung suka bermain dan akan sulit untuk memperhatikan literasi-literasi yang sifatnya formal seperti penyuluhan dan seminar. Seperti yang disampaikan dalam artikel berita harian analisis daily, di dalam artikel tersebut ada pernyataan direktur Pusat Riset Young and Well, Australia, Profesor Jane Burns “Pada 2008 lalu, anak-anak remaja menghabiskan waktu 1,9 jam untuk bermain game online. Dan sekarang waktu yang mereka habiskan untuk bermain game online melonjak menjadi rata-rata 2,5 jam per hari” (Suhada, 2015).

Pengusul Program PKM bersama mitra sepakat untuk mengatasi permasalahan dengan cara memberikan edukasi literasi media mendeteksi berita hoax dengan menggunakan sarana berbasis game. Pada saat ini, game tidak hanya mengadopsi soal bagaimana bersenang senang, tetapi dengan kemajuan teknologi game dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang disebut dengan game edukasi. Game edukasi merupakan sebuah permainan yang telah dirancang untuk mengajarkan pemainnya tentang

topik tertentu, memperluas konsep, memperkuat pembangunan, memahami sebuah peristiwa sejarah atau budaya, atau membantu mereka dalam belajar keterampilan karena mereka bermain (Widodo, 2011).

Terlepas dari pro kontra dalam pengaplikasian game, game merupakan solusi yang tepat dan efisien bagi Pendidikan. Terutama bagi anak-anak yang sulit untuk diberikan edukasi. Hal ini wajar, karena psikologi anak adalah bermain. Mereka lebih banyak belajar ketika bermain. Maka penggunaan game edukasi sebagai sarana edukasi merupakan pilihan yang tepat dalam mengatasi permasalahan ini.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pada pelaksanaan pengabdian ini menyangkut beberapa hal sebagai berikut. (1) Pengondisian situasi di lapangan, agar pelaksanaan program pengabdian berjalan dengan baik, maka perlu membangun suasana kekeluargaan antara pengabdian dan mitra guna menyelesaikan masalah yang dihadapi. Hal tersebut dilakukan agar situasi menjadi kondusif sehingga dapat mendorong permasalahan agar dapat terselesaikan dengan baik. (2) Pembuatan aplikasi game “Detektif Berita Hoax” agar proses transfer ilmu pengetahuan (penerimaan hal baru) pada mitra dan masyarakat dapat diterima dengan baik maka perlu menggunakan metode pendekatan yang seimbang antara kepentingan tim pengabdian dan mitra. Oleh karena itu, pendekatan *human relations* dipilih karena pendekatan informal yang ditekankan pada pendekatan tersebut dianggap cocok untuk menyampaikan pesan (transfer ilmu pengetahuan) kepada mitra. (3) Pembuatan Modul game “Detektif Berita Hoax”. (4) Sosialisasi mengenai cara mengaplikasikan aplikasi game “Detektif Berita Hoax” kepada guru dan siswa.

Agar program pengabdian memiliki nilai lebih pada mitra maka ada beberapa aspek yang harus diperhatikan pada saat merealisasikan program pengabdian masyarakat, yaitu aspek ergonomis, pengelolaan sosialisasi, pembuatan aplikasi, dan modulnya agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Aspek fungsional, menampilkan fungsi utama dari aplikasi game “detektif berita hoax” sebagai sarana media literasi pada siswa SMP yang memang kecenderungannya masih suka bermain. Aspek tepat guna, pemanfaatan game dianggap tepat dan sesuai sebagai sarana media literasi pada siswa SMP. Sehingga sosialisasinya dapat dilaksanakan dengan dibuat semudah dan semenarik mungkin dalam penyampaian materi, kemudian materi dibuat dengan mempertimbangkan faktor internal dari mitra. Monitoring dan evaluasi, selama pelaksanaan program tim pengabdian akan melakukan monitoring setiap tahap pelaksanaannya, mulai dari membangun hubungan kekeluargaan dengan mitra dan masyarakat, sampai dengan penyerahan aplikasi game “detektif berita hoax” kepada pihak sekolah. Selain itu, agar pemanfaatan game tersebut benar-benar diterapkan, maka dalam proses sosialisasi pengabdian juga akan membuat suatu modul mengenai cara dari permainan game “detektif berita hoax tersebut”. Sedangkan setelah program selesai, pengabdian juga akan tetap menjalin hubungan baik dengan mitra, agar pengabdian tetap dapat memonitoring hasil dari program.

Adapun tolak ukur dari keberhasilan program ini dapat dilihat dari beberapa variabel sebagai berikut. Pertama, pemahaman mitra mengenai game sebagai sarana literasi media dalam mendeteksi berita hoax. Kedua, selesai dibuatnya aplikasi dan modul game detektif berita hoax. Ketiga, diterapkannya aplikasi game detektif berita hoax dalam mengedukasi siswa mengenai bahaya berita hoax.

Perencanaan yang dilakukan oleh pengabdian pada sisi sumber daya manusia terbagi pada dua bidang pekerjaan besar, pertama pada pembuatan aplikasi game android dan sosialisasi kepada mitra. Berikut tabel rinciannya.

Tabel 1 Supporting Tim Pengabdian

No.	Nama	Bidang Keahlian	Supporting dalam Pelaksanaan
1	Ardi Januanto, S.Kom., M.M.T.	Teknik Informatika	• Pembuatan aplikasi game “Detektif Berita Hoax”
2	Mohammad Insan Romadhan, S.I.Kom., M.Med.Kom.	Komunikasi, Public Relations & Branding	• Proses sosialisasi kepada mitra

Sumber: Hasil Olahan Pengabdian (2019)

Kegiatan ini direncanakan untuk dilaksanakan dengan kegiatan dimulai dari koordinasi, survei, sosialisasi, pengadaan alat, pelatihan, pembuatan laporan, monitoring, dan evaluasi. Kegiatan direncanakan selama 6 bulan seperti yang bisa lihat pada Tabel 2.2 sebagai berikut.

Tabel 2 Jadwal Pelaksanaan Program PKM

No.	Kegiatan	Bulan ke					
		1	2	3	4	5	6
1	Koordinasi antara anggota Tim pelaksana dengan pihak dusun dan pengelola kelompok/survei lapangan	■					
2	Perencanaan teknis sosialisasi dan pembuatan aplikasi dan modul	■	■				
3	Pemantapan materi sosialisasi dan modul		■	■			
4	Proses sosialisasi		■	■	■		
5	Pembuatan laporan					■	■

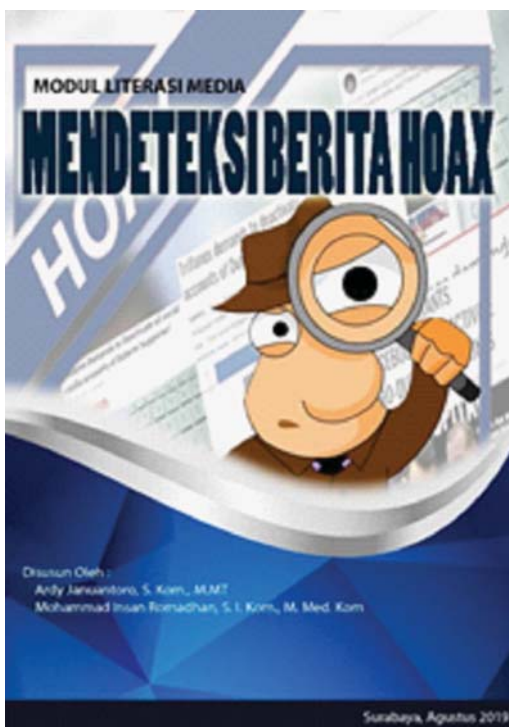
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2019)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan program kemitraan masyarakat yang dilakukan oleh pengabdian dalam

memberikan sosialisasi mendeteksi berita hoax berbasis game android pada peserta didik di SMP 7 Surabaya. Pengabdian melaksanakan tiga hal utama agar program kemitraan masyarakat ini berjalan dengan maksimal. Pertama, pengabdian membuat modul sebagai media literasi yang berisi mengenai informasi-informasi mengenai berita hoax dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik.

Modul ini digunakan sebagai bahan bacaan peserta didik terkait dengan informasi berita hoax, di mana modul ini untuk kesahariannya diletakkan di perpustakaan sekolah. Berikut cover dari modul literasi media mendeteksi berita hoax.



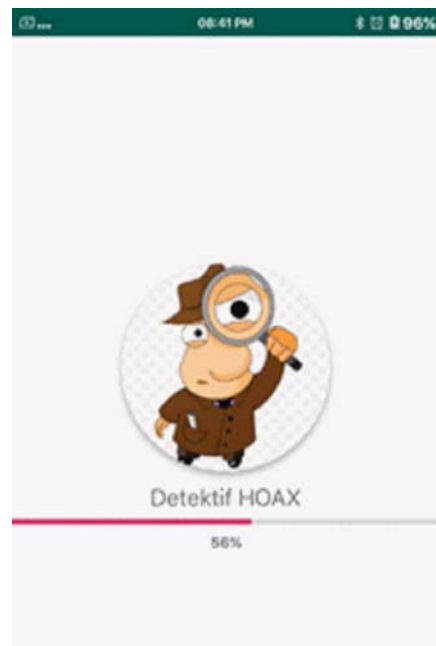
Gambar 1 Cover Modul  
Sumber: Hasil Olahan Pengabdian

Hal utama yang kedua, yaitu game detektif berita hoax, di mana game ini digunakan sebagai media sosialisasi literasi mendeteksi berita hoax. Nama game detektif berita hoax dipilih karena dianggap oleh pengabdian menarik untuk dapat

perhatian dari peserta didik. Berikut tampilan dari game detektif hoax.



Gambar 2 Tampilan Mobile Game Detektif Hoax  
Sumber: Hasil Olahan Pengabdian



Gambar 3 Tampilan Game Android Detektif Hoax  
Sumber: Hasil Olahan Pengabdian

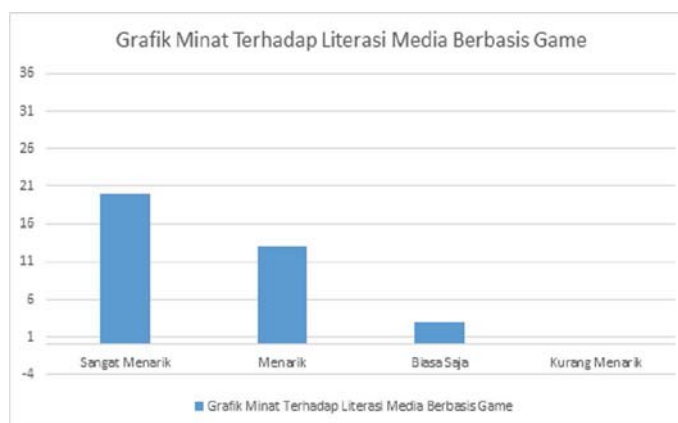
Adapun ketentuan dan alur dalam game detektif hoax adalah sebagai berikut. Pertama kali ketika game dibuka menampilkan dua pilihan, yaitu adventure dan tutorial. Tutorial berisi mengenai ketentuan dan alur dalam game detektif hoax. Adventure berisi keterangan stage yang akan dilewati. Setelah memilih adventure tampilan game menampilkan pilihan karakter detective hoax yang bisa dipilih oleh pemain. Berikutnya Pemain menulis nama untuk karakter yang dipilih dan ada 9 stage yang harus dipecahkan oleh detective hoax untuk menyelesaikan permainan, setiap stage terdiri dari 3 kasus yang di mana setiap pemain harus memecahkan dengan cara memilih apakah kasus tersebut termasuk ke dalam hoax atau fakta. Setiap memulai stage, pemain akan diberikan suatu pesan kunci sebagai bekal dalam memecahkan stage permainan.

Indikator penilaian akhir mengenai seberapa besar potensi seorang pemain untuk terpapar hoax yaitu: jika pemain mendapatkan skor di bawah 30 poin maka pemain tersebut sangat terpapar berita hoax (pemain terbakar), jika pemain mendapatkan skor 30–50 poin maka pemain tersebut terpapar hoax berita hoax (pemain membeku), jika pemain mendapatkan skor 50–70 poin maka pemain tersebut termasuk cukup terpapar berita hoax (pemain lemas), jika pemain mendapatkan skor 70–85 poin maka pemain tersebut termasuk cukup aman terhadap paparan berita hoax (pemain tersenyum) dan jika pemain mendapatkan skor di atas 85 poin maka pemain tersebut termasuk aman terhadap paparan berita hoax (pemain tertawa). Pada setiap akhir permainan pemain akan mendapatkan skor dari hasil pemain dalam menyelesaikan stage pada game tersebut.

Pada pelaksanaan program kemitraan masyarakat yang dilakukan oleh pengabdian dalam memberikan sosialisasi mendeteksi berita hoax berbasis game android pada peserta didik di

SMP 7 Surabaya. Pengabdian melaksanakan tiga hal utama agar program kemitraan masyarakat ini berjalan dengan maksimal. Pertama pengabdian membuat modul sebagai media literasi yang berisi mengenai informasi-informasi mengenai berita hoax dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik.

Pelaksanaan literasi media diikuti sebanyak 36 peserta didik yang merupakan perwakilan dari sembilan rombongan belajar. Hasil sosialisasi menunjukkan dari ke-36 peserta didik menyukai cara penyampaian literasi melalui media game. Berikut grafiknya:

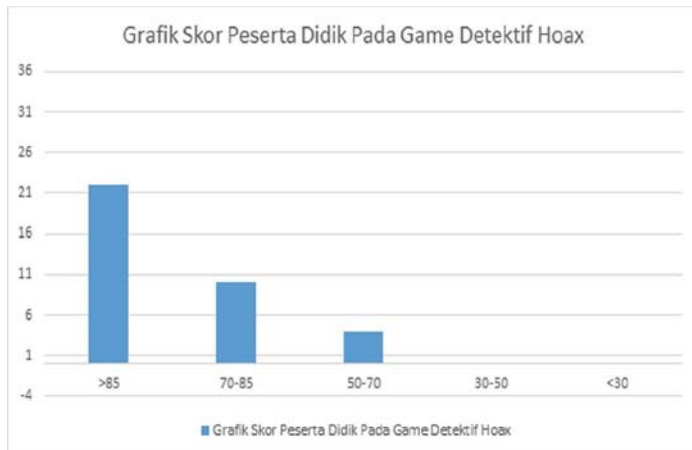


Gambar 4 Grafik Minat Peserta Didik Terhadap Literasi Media Berbasis Game  
Sumber: Hasil Olahan Pengabdian (2019)

Pada grafik mengenai minat peserta didik terhadap literasi media berbasis game menunjukkan bahwa dari ke-36 siswa sekitar 60% menunjukkan bahwa peserta didik menilai pemanfaatan game sebagai media literasi dianggap sangat menarik, kemudian sekitar 30% beranggapan menarik dan 10% sisanya menganggap biasa aja. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan game sebagai media literasi untuk generasi muda lebih mudah diterima, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik kepada penerima.

Pada pelaksanaan literasi media berbasis game, hasil yang ditunjukkan menunjukkan

bahwa penggunaan game sebagai media literasi cukup efektif, di mana hasil dari sosialisasi menunjukkan bahwa hampir 70% peserta didik mampu mendapatkan skor di atas 85. Berikut rinciannya:



Gambar 5 Grafik Skor Peserta Didik Pada Game Detektif Hoax

Sumber: Hasil Olahan Pengabdian (2019)

Mendasar pada tabel di atas menunjukkan bahwa literasi media mendeteksi berita hoax berbasis game dapat dikatakan efektif, hal tersebut ditunjukkan dengan sekitar 68% peserta didik mampu mendapatkan skor di atas 85, artinya peserta didik tersebut aman dari paparan berita hoax. Berikutnya sekitar 24% menunjukkan peserta didik mendapatkan skor 70–85 yang dianggap cukup aman dalam penerimaan berita hoax dan sisanya sekitar 8% yang mendapatkan skor 50–70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan game efektif digunakan dalam sosialisasi literasi media pada generasi muda (milenial).

#### 4. UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada mitra yaitu SMP Negeri 7 Surabaya khususnya Siti Erum Megawati selaku Kepala Sekolah yang sangat membantu dalam pelaksanaan program

kemitraan masyarakat ini, semoga dengan terselesaikannya program ini dapat memberikan manfaat kepada siswa dan guru khususnya dalam penanganan berita hoax. Pengabdian juga mengucapkan terima kasihnya kepada LPPM Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang sudah memberikan kepercayaan kepada tim pengabdian dengan memberikan dana hibah pengabdian untuk melaksanakan program kemitraan masyarakat. Serta pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa yaitu Nurul Fitriyani dan Annisa Wildani Prasetyo yang membantu dalam proses pelaksanaan program kemitraan masyarakat ini dan terakhir pengabdian juga mengucapkan kepada seluruh pihak yang tentunya tidak bisa disebutkan satu persatu.

#### 5. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam pelaksanaan pengabdian pada program kemitraan masyarakat literasi media mendeteksi berita hoax berbasis game android menghasilkan hasil yang cukup efektif untuk para peserta didik yang tergolong pada generasi milenial. Hal tersebut dikarenakan sesuai dengan apa yang memang menjadi jiwa dari para generasi milenial ini. Sebaiknya untuk kedepannya, sosialisasi apa pun itu yang generasi milenial menjadi sasarannya hendaknya menggunakan cara dan media yang memang menjadi bagian dari generasi milenial, seperti pada program pengabdian ini menggunakan game. Sehingga sosialisasi yang dilakukan berjalan dengan efektif dan mendapatkan hasil yang maksimal.

#### DAFTAR RUJUKAN

Dewan Pers. 2017. Dewan Pers Beberkan Ciri-ciri Berita Hoax. *Majalah Etika*. Jakarta: Dewan Pers.

Indonesia Mendidik. 2016. *Kulwap: Melek Literasi di Era Digital*. Akses 8 April 2019. Indonesia Mendidik: <http://indonesiamendidik.com/tag/anti-hoax>.

Suhada, M. Arif. 2015. *Internet, Remaja, & “Game Online”*. Akses 9 Mei 2019. [http:/](http://)

[/harian.analisadaily.com/taman-remaja-pelajar/news/internet-remaja-game-online/97277/2015/01/10](http://harian.analisadaily.com/taman-remaja-pelajar/news/internet-remaja-game-online/97277/2015/01/10).

Widodo P.P. 2011. *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika.