ArtComm

e-ISSN: 2597-5188
p-ISSN: 2598-0408
Volume 8 No. 2 November 2025

Kecakapan Literasi Digital Mahasiswa terhadap Informasi Hoaks dan Ujaran Kebencian

Dedy Riyadin Saputro, Atipa Muji
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Email: dedy@uinsaizu.ac.id; atipamuji@uinsaizu.ac.id.

Diterima:	Diterima Setelah Revisi:	Dipublikasikan:
10 November 2025	21 November 2025	28 November 2025

Abstrak

Meningkatnya jumlah pengguna internet di Indonesia seringkali tidak diimbangi dengan kecakapan literasi media digital, kondisi ini memberikan dampak negatif berupa merebaknya penyebaran kabar bohong dan masifnya ujaran kebencian. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kemampuan mahasiswa prodi KPI UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dalam memahami informasi hoaks dan ujaran kebencian di media digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk deskriptif. Model deskriptif kuantitatif berusaha menggambarkan berbagai kondisi, situasi maupun fenomena yang berkaitan dengan tingkat literasi media digital di kalangan mahasiswa prodi KPI. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa prodi KPI angkatan 2020 dan 2021 sebanyak 82 mahasiswa. Masing-masing angkatan diambil 41 mahasiswa, kemudian dipilih berdasarkan jenis kelamin sebesar 20 laki-laki dan 21 perempuan. Untuk memperoleh kesempatan yang sama, maka pengambilan sampelnya menggunakan undian. Hasil penelitian ini didapati bahwa kecakapan literasi digital terhadap hoaks dan ujaran kebencian memiliki skor rata-rata 3,9 yang artinya berada pada level advanced, dengan rincian: *digital skill* sebesar 4,25, *digital safety* sebesar 3,6 digital ethic sebesar 3,8 dan *digital culture* sebesar 4,1. Meski berada pada *level advanced*, skor *digital safety* dan skor *digital ethic* tidak cukup menggembirakan mengingat sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa KPI yang secara akademik memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media digital.

Kata Kunci: Literasi digital, hoaks, ujaran kebencian

Abstract

The rapid growth of internet users in Indonesia is often not matched by adequate digital media literacy skills, a condition that has negative impacts such as the widespread circulation of false information and the escalation of hate speech. This study aims to describe the ability of students from the Islamic Communication and Broadcasting (KPI) Department at UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto in understanding hoax information and hate speech in digital media. The study employs a quantitative descriptive approach. The quantitative descriptive model seeks to illustrate various conditions, situations, and phenomena related to the level of digital media literacy among KPI students. The research sample consists of 82 students from the 2020 and 2021 cohorts, with 41 students taken from each year. The sample was further divided based on gender, comprising 20 male and 21 female students from each cohort. To ensure equal opportunity, the sampling process was conducted using a lottery method. The findings of this study reveal that the digital literacy competence of KPI students regarding hoax information and hate speech achieved an average score of 3.9, which indicates an advanced level. The detailed scores are as follows: digital skill scored 4.25, digital safety scored 3.6, digital ethics scored 3.8, and digital culture scored 4.1. Although the overall level is classified as advanced, the scores for digital safety and digital ethics are not entirely satisfactory, considering that the respondents are KPI students who, academically, possess knowledge and skills in utilizing digital media.

e-ISSN: 2597-5188
p-ISSN: 2598-0408
Volume 8 No. 2 November 2025

***Keywords**: Digital literacy, hoax, hate speech*

1 PENDAHULUAN

Kehadiran internet membawa perubahan signifikan di masyarakat dengan segala fasilitas dan kemudahan yang dimilikinya. Hal ini bisa dilihat bagaimana internet merubah cara berkomunikasi antar orang per orang (A. C. Sari et al., 2018). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024 merilis jumlah pengguna internet menyentuh angka 221 juta pengguna (79%) dari jumlah 278 juta jiwa penduduk Indonesia, terjadi peningkatan sekitar 1,5% dari tahun sebelumnya (APJII, 2024). Angka tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet di tanah air semakin meningkat dari tahun ke tahun.

Internet memberi keleluasaan bagi siapa saja untuk memproduksi hingga menyebarkan infromasi ke masyarakat luas. Segala hal yang dibutuhkan oleh masyarakat tersedia melalui konektivitas internet (Harto et al., 2019). Ragam informasi sangat bervariasi, mulai dari yang berlandaskan fakta sampai fiktif (Raharjo & Winarko, 2021). Kondisi demikian memunculkan arus informasi yang sulit terbendung atau *Information Overload*. Kondisi dimana seseorang yang memiliki keterbatasan keterampilan dalam memilah dan memilih informasi (Maulida et al., 2019). Kondisi ini memungkinkan individu menjadi pribadi yang tidak bisa memahami informasi yang berkembang kemudian dengan mudah –tanpa pemikiran yang matang –mengambil keputusan.

Apabila *Information Overload* ini tidak dibarengi dengan kecakapan dalam mengelola informasi, maka yang akan terjadi adalah terperangkap dalam "*Cyberswamp*" atau rawa informasi yang pekat. Perangkap ini menjadikan seseorang tak berdaya dalam melawan derasnya arus informasi sehingga mudah goyah dan terombang ambing dalam lautan informasi (Nasionalita & Nugroho, 2020).

Fenomena tersebut membuktikan bahwa pesatnya pengguna internet belum diimbangi dengan kecakapan literasi media digital. Muncul istilah populer di tengah masyarakat dalam melihat kondisi tersebut, yaitu *"Smartphone not for Smart People*" atau "teleponnya yang pintar tapi penggunanya tidak" (Damayanti & Gemiharto, 2019). Oleh karenanya, meningkatkan kecakapan literasi media digital menjadi kebutuhan utama. Dampak negatif akan muncul apabila kemampuan dan kecakapan literasi media digital tidak ditingkatkan, antara lain merebaknya penyebaran kabar bohong atau Hoaks dan masifnya ujaran kebencian atau *Hate Speech* (Tsaniyah & Juliana, 2019).

Pada tahun 2021, Kementerian Komunikasi dan Informatika melaporkan bahwa terdapat 1.819 kasus penyebaran informasi palsu. Jenis-jenis hoaks yang beredar didasarkan pada pola tertentu yang dapat diidentifikasi melalui berbagai kriteria. Hoaks yang mengandung informasi menyesatkan dan membingkai isu *(misleading)* menyumbang sebanyak 42%, dan tipe ini dominan terdapat di media sosial. Selanjutnya, terdapat 19% kasus hoaks yang terkait dengan informasi palsu yang sengaja dibuat untuk menipu *(fabricated content)* dan konten yang salah, menjadikannya sebagai tipe hoaks kedua dan ketiga yang sering ditemui di masyarakat (Herawati et al., 2022).

Penyebaran informasi palsu di kalangan masyarakat melibatkan berbagai media, termasuk mulai dari media sosial hingga media massa online. Menurut survei yang dilaporkan oleh katadata.co.id, Facebook menjadi sarana yang paling sering digunakan untuk menyebarkan hoaks jika dibandingkan dengan platform lainnya seperti Twitter, Instagram, dan Youtube (Jayani, 2019). Berdasarkan demografi penggunanya, kelompok usia 18-24 tahun menempati peringkat kedua dalam tingkat penggunaan media sosial di Indonesia.

Selain hoaks, masalah lain yang mendapat perhatian serius adalah peningkatan ujaran kebencian melalui media digital. Menurut hasil penelitian yang diterbitkan oleh SafeNet, ujaran kebencian dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu berdasarkan gender, SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan), dan difabel. Analisis menunjukkan bahwa isu SARA yang berhubungan dengan politik identitas memiliki tingkat kecenderungan yang tinggi terhadap ujaran kebencian (62%).

e-ISSN: 2597-5188
p-ISSN: 2598-0408
Volume 8 No. 2 November 2025

Selanjutnya, ujaran kebencian terkait dengan status sebagai penyandang disabilitas mencapai 23%, sedangkan ujaran kebencian terkait dengan gender sebesar 15% (Herawati et al., 2022).

Ujaran kebencian, dalam hal ini, berbeda dengan ujaran (*speech*) biasa, walaupun kalimat-kalimat yang mengandung kebencian, povokasi dan lain-lain terkandung dalam ujaran tersebut. Perbedaannya adalah pada niat (*intention*) si individu dalam ujaran yang disampaikan tersebut. Dalam pandangan Susan Benesch, apabila ujaran yang disampaikan memberi inspirasi bagi orang lain untuk melakukan tindakan negatif maka ujaran kebencian tersebut berhasil dilakukan (M. A. Hidayat, 2022).

Data sebaran hoaks dan ujaran kebencian tersebut menunjukkan bahwa kecakapan literasi media digital masyarakat Indonesia masih rendah (Amaliah et al., 2022). Istilah Literasi media digital pertama kali dipopulerkan oleh oleh Gilster dan Watson pada tahun 1997. Konsep tersebut sebagai upaya untuk menjelaskan kecerdasan individu dalam memproduksi, memahami, menulis infromasi serta mampu mengevaluasinya dalam ranah digital (Gilster & Glister, 1997). Kajian ini semakin menarik untuk dibahas oleh para ahli dari berbagai macam negara seperti Amerika, Eropa, Australia, Asia bahkan Afrika karena di setiap negara masyarakatnya memiliki karakteristik dan tingkat kecerdasan yang berbeda. Sebaran publikasi ilmiah terkait literasi media digital mencapai 668 publikasi dalam rentang tahun 1997 hingga 2013 (Solihin, 2021).

Dari data tersebut menunjukkan bahwa banyak ahli yang menaruh perhatian pada pengembangan kajian literasi media digital. Namun sayangnya, studi mengenai literasi media digital di wilayah Asia dan Afrika tergolong rendah dibandingan dengan wilayah lainnya. Keterlibatan para ahli serta sumbangsihnya dalam studi literasi media digital memberi dampak positif bagi kehidupan masyarakat (Arnus, 2018).

Kajian literasi media digital khususnya di Indonesia akan lebih menarik jika dikaitkan dengan maraknya penyebaran hoaks dan ujaran kebencian. Dalam kondisi ini masyarakat dituntut untuk memiliki kecakapan dalam menggunakan internet serta menyebarkan informasi di ruang maya (Sulthan & Istiyanto, 2019). Masyarakat bertindak sebagai komunikator dan komunikan informasi dalam satu waktu. Urgensi mengkaji literasi digital sejalan dengan *roadmap* literasi digital tahun 2021-2024 yang diprakarsai Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo). Dalam roadmap tersebut dikatakan bahwa literasi digital tidak semata fokus pada kemampuan dalam menggunakan *gadget*, lebih dari itu memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas kognitif sumber daya manusia di Indonesia. Pemahaman mengenai literasi media merupakan suatu upaya bagi khalayak dalam memilah dan memilih pesan yang disampaikan oleh media (Y. Sari & Prasetya, 2022). Dalam konteks literasi media digital, maka dapat dikatakan sebagai kecakapan seseorang dalam mengopersionalkan media digital (Maqruf, 2021).

Data demografi dari APJII (2024) terlihat bahwa penetrasi pengguna internet di kalangan mahasiswa mencapai 98,39%, yang artinya sebagai pengguna aktif mahasiswa turut berperan serta dalam memproduksi maupun menyebarkan pesan melalui media digital. Dalam konteksi ini, mahasiswa menjadi rentan terhadap informasi hoaks dan ujaran kebencian, sehingga penelitian ini akan dilakukan pada mahasiswa jenjang S1.

Kajian terkait literasi media cukup banyak dilakukan. Pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Kharisma Nasionalita dan Catur Nugroho (2020). Penelitian tersebut menggunakan pendekatan positivistik. Hasilnya menunjukkan level pemahaman generasi milenial di Kabupaten Bandung menyentuh tingkat menengah. Dari penelitian tersebut diharapkan menjadi rujukan bagi Pemerintah Kabupaten Bandung dalam memetakan tingkat litearsi digital generasi milenial.

Penelitian kedua dilakukan oleh Christina Arsi Lestari dan Risqi Inayah Dwijayanti (Lestari & Dwijayanti, 2020). Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisa kemampuan mahasiswa program studi Broadcasting Universitas Mercu Buana Jakarta dalam memahami media. Hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kecakapan dalam mengakses, memproduksi, dan mengevaluasi pesan yang datang dari media media konvensional dan media baru.

e-ISSN: 2597-5188
p-ISSN: 2598-0408
Volume 8 No. 2 November 2025

Selanjutnya Fadhil Pahlevi Hidayat dan Faizal Hamzah Lubis dalam penelitian berjudul Literasi Media Dalam Menangkal Radikalisme Pada Siswa (F. P. Hidayat & Lubis, 2021), menemukan bahwa siswa-siswa mampu membedakan konten-konten yang berisikan ajaran radikal. Penelitian terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fauzi berjudul Memahami Literasi Media Baru dalam Penyebaran Informasi *Hoax* dan *Hate Speech* menguak pengalaman literasi digital di kalangan dosen dalam penyebaran berita hoaks dan ujaran kebencian. Temuan penelitian didapati bahwa dosen memiliki kemampuan dan analisa terhadap informasi yang masuk melalui media sosial (Fauzi, 2018).

Meskipun kajian literasi media telah dilakukan di kalangan dosen dan mahasiswa sebagaimana telah penulis paparkan di atas, namun belum ada yang mengkaji secara khusus terkait tingkat literasi digital dalam mencegah informasi hoaks dan ujaran kebencian di kalangan mahasiswa dengan basis perguruan tinggi keagamaan. Mahasiswa, dalam era disrupsi, memiliki peran yang tidak hanya menimba ilmu di bangku kuliah. Namun lebih dari itu, mahasiswa sebagai representasi kaum cerdik pandai memiliki andil besar dalam mencegah informasi hoaks dan ujaran kebencian melalui media digital.

Peneliti tertarik untuk mengulas lebih jauh bagaimana tingkat kecakapan literasi media digital di kalangan mahasiswa prodi KPI UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto terhadap informasi hoaks dan ujaran kebencian. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kemampuan mahasiwa prodi KPI UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dalam memahami informasi hoaks dan ujaran kebencian di media digital.

Hal menarik lainnya adalah dalam penelitian ini mahasiswa yang diteliti merupakan mahasiswa prodi KPI Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang mana memiliki latar belakang keagamaan yang baik. Selain itu, adanya mata kuliah seperti Jurnalistik, Manajemen Media Cetak Elektronik dan Online, Islam dan Media, Teknologi Informasi Dakwah dan Lietrasi Media melengkapi wawasan mahasiswa dalam memahami dunia media.

2 KAJIAN PUSTAKA

2.1 Literasi Digital

Literasi telah lama diidentifikasi sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Namun, seiring perkembangan zaman dan teknologi, definisi literasi terus berkembang dan mengakomodasi bentuk-bentuk baru dari pemahaman dan ekspresi. Dalam konteks tradisional, literasi didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis dalam bahasa tertentu (Bu'ulolo, 2021). Ini merupakan keterampilan dasar yang diperlukan sebagai prasyarat untuk pembelajaran lebih lanjut.

Pada pertengahan abad ke-20, dengan munculnya televisi dan radio, konsep literasi mulai berubah. Literasi media menjadi istilah yang mengacu pada kemampuan untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pesan dalam berbagai format media (Haqqu, 2020). Seiring berkembangnya teknologi informasi dan internet, literasi informasi mulai mendapatkan perhatian. Literasi informasi menekankan pada kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif (Tangngareng et al., 2024). Pada akhir abad ke-20, dengan peningkatan penggunaan komputer pribadi, literasi komputer menjadi penting. Ini mencakup pemahaman tentang cara menggunakan komputer dan perangkat lunak tertentu (Dinata, 2021)

Dalam era digital, masyarakat perlu mengembangkan keterampilan literasi digital agar dapat menghadapi kemajuan teknologi informasi dengan sikap yang positif. Konsep literasi digital pertama kali diperkenalkan oleh Paul Gilster pada tahun 1997, di mana Gilster mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital dengan efektif dan efisien, dalam berbagai format (Jati, 2021). Pendapat ini dikuatkan oleh Eshet yang menegaskan bahwa literasi digital lebih menitikberatkan pada kemampuan mengoperasikan beragam sumber digital dengan efektif (Khasanah & Herina, 2019).

e-ISSN: 2597-5188
p-ISSN: 2598-0408
Volume 8 No. 2 November 2025

Literasi digital tidak hanya tentang mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga memahami bagaimana informasi dibuat, disebarkan, dan dikonsumsi dalam masyarakat digital. Ini mencakup pemahaman etika, keamanan, serta dampak sosial dan kultural dari teknologi digital (Sutrisna, 2020). Dalam pandangan kontemporer, literasi harus dilihat sebagai serangkaian keterampilan dan kemampuan yang saling berkaitan, yang mencakup literasi tradisional, media, informasi, komputer, dan digital. Literasi saat ini bukan hanya kemampuan untuk membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan beradaptasi dengan perubahan teknologi yang cepat (Frisnoiry, 2024).

Penguasaan literasi digital dapat memberikan kemudahan dan efisiensi dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi program pembelajaran yang dilakukan. Literasi digital bisa diartikan sebagai kemampuan individu untuk praktis menggunakan perangkat digital sehingga individu tersebut mampu secara kritis dan kreatif menemukan serta memilih data, bekerja sama dalam kolaborasi dengan orang lain, berkomunikasi dengan efektif, dan tetap memperhatikan aspek keamanan elektronik serta kondisi sosial-budaya yang sedang berkembang (Asari et al., 2019). Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan dalam mencari, memanfaatkan, dan menyebarkan informasi, melainkan juga memerlukan keterampilan dalam menciptakan informasi dan mengevaluasi secara kritis kecocokan aplikasi yang digunakan serta pemahaman terhadap informasi yang terkandung dalam literasi digital (Ramadhan, 2021).

Terdapat empat bidang kompetensi (Kusumastuti et al., 2021) dalam literasi digital yang meliputi: *(1) Digital Skill,* Keterampilan digital yang merujuk pada kapasitas individu untuk mengenali, memahami, dan menggunakan perangkat keras, perangkat lunak TIK, serta sistem operasi digital dalam berbagai kegiatan sehari-hari. *(2) Digital Ethic,* Etika Digital atau moralitas digital adalah kapabilitas individu dalam mengenali, menunjukkan contoh, beradaptasi, berpikir rasional, mempertimbangkan, dan memajukan pengaturan etika digital (netiket) dalam keseharian. *(3) Digital Safety*, Keterampilan pengguna dalam mengenali, merancang tindakan perlindungan, melaksanakan, menganalisis, mengevaluasi, dan meningkatkan kesadaran terkait dengan perlindungan data pribadi dan keamanan digital selama kegiatan sehari-hari. *(4) Digital Culture*, Kapabilitas seseorang dalam mengurai, membaca, memeriksa, dan memperluas pemahaman terkait identitas nasional, nilai-nilai Pancasila, dan semangat Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari dan transformasi budaya melalui pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

2.2 Hoaks

Hoaks merupakan salah satu bentuk tindak kejahatan siber yang terlihat simpel dan mudah dilakukan, namun memiliki dampak yang besar terhadap kehidupan sosial masyarakat (Annisa Anastasia Salsabila et al., 2023). Informasi dianggap sebagai hoaks apabila mengandung unsur penyajian yang menyimpang, tidak berdasarkan pada fakta, serangan terhadap privasi, pencemaran nama baik, serta pengaruh negatif terhadap pikiran generasi muda (Widayati, 2019).

Hoaks dapat diartikan sebagai informasi yang berpotensi memecah belah masyarakat dan mengakibatkan kerugian yang signifikan bagi semua pihak (Tanjung & Sazali, 2025). Kata *'hoax'* sendiri diyakini telah ada sejak berabad-abad yang lalu, sebelumnya dikenal sebagai *'hacus'* yang berasal dari frasa mantra *'hocus pocus'*. Frasa ini berasal dari bahasa Latin *'hoc est corpus'* yang berarti 'ini adalah tubuh', dan sering digunakan oleh pesulap sejenis dengan ungkapan 'sim salabim'. Penyihir menggunakan kata *hocus* untuk tampak seolah-olah mereka mengatakan sesuatu yang benar, padahal sebenarnya mereka sedang melakukan tipu daya (Murtiningsih, 2020).

Terdapat minimal empat variasi jenis hoax yang sering menyebar dalam masyarakat melalui media internet (Pratama, 2021). Pertama*,* mitos atau kisah dari masa lalu yang mungkin tidak akurat, namun dianggap benar karena telah diceritakan turun-temurun. Kedua*,* glorifikasi serta demonisasi. Glorifikasi ialah penyajian berlebihan terhadap suatu hal agar terlihat luar biasa, mulia, dan tak tercela. Sebaliknya, demonisasi melibatkan penggambaran suatu hal seburuk mungkin, seolah-olah

e-ISSN: 2597-5188
p-ISSN: 2598-0408
Volume 8 No. 2 November 2025

tidak memiliki sisi baik sedikit pun. Ketiga, terdapat informasi palsu atau hoaks, yaitu informasi yang diada-adakan atau sama sekali tidak mengandung kebenaran. Keempat, terdapat penyampaian informasi yang menyesatkan, di mana fakta dicampuradukkan, diputarbalikkan, dan diolah sedemikian rupa sehingga tampak seperti kenyataan. Dalam konteks ini, terdapat istilah "*spin doctor*" yang mengacu pada individu yang ahli dalam memutarbalikkan komunikasi.

2.3 Ujaran Kebencian

Hate Speech atau Ujaran Kebencian merupakan jenis komunikasi di mana individu atau kelompok dengan sengaja menghina maupun merendahkan individu atau kelompok lain berdasarkan berbagai atribut seperti ras, warna kulit, jenis kelamin, cacat, orientasi seksual, kewarganegaraan, agama, dan faktor lainnya (Lalu Mafhul Hadi et al., 2024). Dalam konteks hukum, ujaran kebencian merujuk pada kata-kata, perilaku, tulisan, dan pertunjukan yang dianggap melanggar hukum karena berpotensi menciptakan tindakan kekerasan dan menghasilkan prasangka buruk dari pelaku pernyataan tersebut atau korban tindakan tersebut (Effendi, 2020).

Ujaran kebencian merupakan bentuk komunikasi yang biasanya dilakukan oleh individu atau golongan tertentu dengan tujuan memprovokasi. Tindakan ini tak hanya terbatas pada media sosial, melainkan juga melibatkan media lain seperti spanduk, orasi kampanye, pamflet, dan lainnya. Ada yang mengadopsi pendekatan langsung, sementara yang lain memanipulasi pesan dengan humor, seperti melalui meme (Bina, 2021). Dalam Surat Edaran (SE) Kapolri Nomor SE/06/X/2015, yang diterbitkan pada tanggal 8 Oktober 2015 dan ditandatangani oleh Jenderal Badrodin Haiti, diuraikan pengertian mengenai ujaran kebencian. SE tersebut menunjukkan bahwa ujaran kebencian bisa termasuk dalam tindak pidana yang diatur oleh Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang meliputi penghinaan, pencemaran nama baik, hasutan, dan ancaman (Alamri et al., 2023).

Ujaran kebencian dengan unsur ancaman dapat sangat merugikan dan mengintimidasi korban, menciptakan lingkungan yang tidak aman, dan mendorong ketidaksetaraan serta diskriminasi. Ancaman-ancaman tersebut seringkali memiliki dampak yang lebih luas dan bisa memperburuk konflik sosial (Karo, 2023). Dampak dari ujaran kebencian sangat serius, mengancam kerukunan sosial, kesejahteraan mental, dan demokrasi itu sendiri (Abdillah et al., 2023).

3 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk deskrptif. Model deskriptif kuanitatif berusaha menggambarkan berbagai kondisi, situasi maupun fenomena yang berkaitan dengan tingkat literasi media digital di kalangan mahasiswa prodi KPI (Balaka, 2022). Tujuan utama dari pendekatan kuantitatif deskriptif adalah memberikan gambaran yang jelas tentang variabel-variabel yang diteliti. Pendekatan ini digunakan ketika penelitian ingin mengidentifikasi pola atau karakteristik tertentu dalam populasi atau sampel (Kriyantono, 2022). Berdasarkan pada penelitian ini, populasi yang akan menjadi subjek utama adalah sebanyak 439 mahasiswa prodi KPI Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto angkatan 2020 dan 2021. Alasan pemilihan subjek penelitian dengan asumsi bahwa mahasiswa KPI angkatan 2020 dan 2021 memiliki pemahaman dan kecakapan mengenai literasi media digital. Responden yang dipilih memiliki karakteristik telah mengikuti mata kuliah Literasi Media, mata kuliah Islam dan Media, mata kuliah Manajemen Media Cetak Elektronik dan *Online*, mata kuliahTeori Komunikasi, mengakses media digital, minat pada kajian media, dan memiliki IPK minimal 3.00.

Untuk menentukan ukuran sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan sebesar 10% .Karena tidak bisa memiliki pecahan individu sebagai ukuran sampel, maka peneliti perlu membulatkan ke atas. Jadi, ukuran sampel yang diperlukan sekitar 82 mahasiswa. Sementara itu teknik pengambilan sampel menggunakan *stratified random sampling.* Stratified random sampling adalah cara pengambilan sampel dengan membuat penggolongan menurut karakteristik tertentu. Model ini biasa digunakan pada populasi yang mempunyai susunan bertingkat.

e-ISSN: 2597-5188
p-ISSN: 2598-0408
Volume 8 No. 2 November 2025

Data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan langsung dari pengisian kuesioner (angket) yang ditujukan kepada responden. Pertanyaan-pertanyaan pada angket tertutup dibuat dengan skala Likert 1-5 dengan menggunakan pertanyaan berskala (Kriyantono, 2022).

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel adalah literasi digital dengan empat sub variabel *digital skill, digital safety*, *digital ethic*, dan *digital culture*. Untuk menilai apakah pertanyaan yang telah dirancang memiliki validitas atau tidak, diperlukan pengujian menggunakan metode korelasi antara skor dari setiap pertanyaan. Metode korelasi yang akan digunakan adalah korelasi product moment. Untuk menentukan apakah korelasi antara setiap pertanyaan memiliki nilai yang signifikan, analisis akan dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS.

Alat ukur dikatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Berikut ini hasil uji validitasnya:

Tabel 1. Uji Validitas

No	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keputusan
1	0,241	0,235	Valid
2	0,314	0,235	Valid
3	0.271	0,235	Valid
4	0,458	0,235	Valid
5	0,298	0,235	Valid
6	0,392	0,235	Valid
7	0,510	0,235	Valid
8	0,411	0,235	Valid
9	0,249	0,235	Valid
10	0,358	0,235	Valid
11	0,247	0,235	Valid
12	0,408	0,235	Valid
13	0,311	0,235	Valid
14	0,357	0,235	Valid
15	0,279	0,235	Valid
16	0,531	0,235	Valid
17	0,329	0,235	Valid
18	0,341	0,235	Valid
19	0,490	0,235	Valid
20	0,366	0,235	Valid
21	0,370	0,235	Valid
22	0,380	0,235	Valid
23	0,247	0,235	Valid
24	0,266	0,235	Valid
25	0,298	0,235	Valid
26	0,282	0,235	Valid

Reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu pertanyaan. Suatu pertanyaan dikatakan reliabel apabila jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten dari waktu ke waktu. Pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan teknik cronbach alpha (Rasyid, 2022).

Untuk mengetahui pertanyaan tersebut reliabel atau tidak dapat dilihat pada nilai cronbach alpha, jika nilai > 0,60 maka item tersebut dinyatakan reliabel. Hasil dibawah ini menunjukkan bahwa alat ukur reliabel.

e-ISSN: 2597-5188
p-ISSN: 2598-0408
Volume 8 No. 2 November 2025

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.652	26

Hasil pertanyaan yang diajukan ke responden dihitung menggunakan Ms Office Excel kemudian diolah menggunakan statistik deskriptif. Analisis data yang digunakan menggunakan dua cara. pertama, analisis item, yaitu menganalisis item per instrumen dan indikator secara umum. Yang kedua, distribusi frekuensi, yaitu daftar lengkap yang berisi kumpulan data suatu variabel yang dirinci berdasarkan nilai beserta frekuensinya (Rasyid, 2022). Tujuan dari distribusi frekuensi ini untuk menyederhanakan data mentah ke dalam kelas-kelas yang sama sehingga mempermudah dalam menyimpulkan data. Distribusi frekuensi yang dilakukan berupa frekuensi jenis kelamin, frekuensi per indikator dan tingkat literasi digital secara umum.

Tingkat literasi digital menggunakan bassic, medium, dan advanced (Pereira & Moura, 2019) Tingkatan bassic merupakan kemampuan dalam mengoperasikan media tidak terlalu tinggi, kemampuan dalam menganalisa konten media tidak terlalu baik, dan kemampuan berkomunikasi lewat media terbatas. Tingkat medium merupakan kemampuan mengoperasikan media cukup tinggi, kemampuan dalam menganalisa dan mengevaluasi konten media cukup bagus. Dan tingkat advanced merupakan kemampuan mengoperasikan media sangat tinggi, memiliki pengetahuan yang tinggi sehingga mampu menganalisa konten media secara mendalam, serta mampu berkomunikasi secara aktif melalui media.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dipaparkan mengenai respon mahasiswa atas angket tingkat literasi digital terhadap informasi hoaks dan ujaran kebencian. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa KPI angkatan 2020 dan 2021 sebanyak 82 mahasiswa dengan komposisi responden berdasarkan jenis kelamin sebanyak 43 (52,4%) adalah perempuan dan 39 (47,6%) adalah laki-laki. Sementara itu, variabel literasi digital memiliki 4 sub variabel yang kemudian diturunkan dalam bentuk indikator pertanyaan.

Tabulasi data kuesioner merupakan proses input data dari hasil kuesioner dalam bentuk tabel yang kemudian digunakan untuk mempermudah proses analisis selajutnya. Untuk item pernyataan negatif, maka penilaian dalam skala likert harus dibalik. Sehingga, apabila responden memilih Sangat Setuju (SS), maka skornya adalah 1. Begitu juga jika reponden memilih setuju, maka skornya 2. Skor untuk pernyataan negatif merupakan kebalikan dari pernyataan positif. Terdapat 11 item pernyataan negatif pada penelitian ini yaitu nomer 7, 8, 10, 12, 14, 15, 18, 19, 20, 21 dan 22.

Setelah diketahui hasil dari skor total per responden, Langkah selanjutnya adalah mencari interval dengan terlebih dahulu menghitung nilai jarak interval. Interval ini berfungsi sebagai acuan untuk menentukan 5 kategori skala likert (Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju) pada masing-masing responden.

e-ISSN: 2597-5188
p-ISSN: 2598-0408
Volume 8 No. 2 November 2025

$$jarak\ interval = \frac{skor\ maksimal - skor\ minimal}{jumlah\ kategori\ likert}$$

Ket:
skor maksimal : jumlah skor tertinggi *likert*
Skor minimal : jumlah skor terendah *likert*

Kriteria digital skill memiliki 4 pernyataan sehingga skor maksimalnya adalah 4 pernyataan dikali 5 (skor tertinggi *likert*) sama dengan 20. Skor minimalnya adalah 4 pernyataan dikali 1 (skor terendah *likert*) sama dengan 4. Sehingga jarak interval dari semua kriteria yaitu digital skill, digital safety, digital ethic dan digital culture diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Literasi Digital

KRITERIA	KATEGORI	INTERVAL	JUMLAH RESPONDEN	PROSENTASE (%
1. DIGITAL SKILL	SANGAT SETUJU	17-20	47	57.32%
	SETUJU	14-16	34	41.46%
	NETRAL	11-13	1	1.22%
	TIDAK SETUJU	8-10	0	0.00%
	SANGAT TIDAK SETUJ	4-7	0	0.00%
JUMLAH			82	100.00%
2. DIGITAL SAFETY	SANGAT SETUJU	36-45	6	7.32%
	SETUJU	31-37	52	63.41%
	NETRAL	24-30	24	29.27%
	TIDAK SETUJU	17-23	0	0.00%
	SANGAT TIDAK SETUJ	9-16	0	0.00%
JUMLAH			82	100.00%
3. DIGITAL ETHIC	SANGAT SETUJU	36-45	17	20.73%
	SETUJU	31-37	49	59.76%
	NETRAL	24-30	14	17.07%
	TIDAK SETUJU	17-23	2	2.44%
	SANGAT TIDAK SETUJ	9-16	0	0.00%
JUMLAH			82	100.00%
4. DIGITAL CULTURE	SANGAT SETUJU	17-20	40	48.78%
	SETUJU	14-16	33	40.24%
	NETRAL	11-13	9	10.98%
	TIDAK SETUJU	8-10	0	0.00%
	SANGAT TIDAK SETUJ	4-7	0	0.00%
JUMLAH			82	100.00%

Dari tabel diatas bisa diketahui bahwa pada kriteria *digital skill*, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 47 atau 57,32% dan yang menjawab Setuju ada 34 responden atau 41, 46%, sementara yang menjawab ragu-ragu 1 responden atau 1,22%. Kriteria *digital safety* sebanyak 6 responden (7,32%) menjawab sangat setuju, 52 responden (63,41%) menjawab setuju, dan 24 responden (29,71%) menjawab netral. kriteria *digital ethic* sebanyak 17 responden (20,73%) menjawab sangat setuju, 49 responden (59,76%) menjawab setuju, 14 responden (17,07%) menjawab netral, dan 2 responden (2,44%) menjawab tidak setuju. Adapun kriteria *digital culture* sebanyak 40 responden (48,78%) menjawab sangat setuju, 33 responden (40,24%) setuju, dan 9 responden menjawab ragu-ragu.

Dalam penelitian ini, jenis variable yang digunakan adalah variable tunggal, yaitu kecakapan literasi digital. Dalam hal ini, tingkat kecakapan literasi digital dibedakan menjadi 3 kategori yaitu, *basic*, *medium,* dan *advanced.*

Pengolahan data untuk menentukan tingkat literasi digital dimulai dengan mencari nilai rata-rata skor setiap responden. Nilai rata-rata diperoleh dengan cara nilai skor dibagi dengan jumlah item pernyataan pada masing-masing kriteria. Pada kriteria *digital skill* dan *digital culture* jumlah item pernyataan ada 4, sehingga nilai rata-rata = skor/4. Sedangkan kriteria *digital safety* dan *digital ethic* jumlah item pernyatan sebanyak 9.

Pada penelitian ini, nilai rata-rata total perkriterianya yaitu 4,25 untuk *digital skill*, 3,6 untuk *digital safety*, 3,8 untuk *digital ethic* dan 4,1 untuk *digital culture*. Dari nilai rata-rata total per

e-ISSN: 2597-5188
p-ISSN: 2598-0408
Volume 8 No. 2 November 2025

kriteria ini nantinya dapat diketahui apakah masuk tingkat *basic, medium* atau *advanced* dengan terlebih dahulu membuat interval untuk ketiga tingkat tersebut. Berikut nilai jarak interval, interval dan total rata-rata skor serta hasil tingkat kemampuan literasi digital dari *kriteria digital skill, digital safety, digital ethic dan digital culture*:

Tabel 3. Kecakapan Literasi Digital

KRITERIA	NILAI		TINGKAT LITERASI	INTERVAL	NILAI RATA-RATA KRITERIA	PROSENTASE
1. DIGITAL SKILL	MAX	5	BASIC	1 - 2,3	4.25	85%
	MIN	1	MEDIUM	2,3 - 3,6		
	JARAK INTERVAL	1.3	ADVANCED	3,6 - 5		
	KEMAMPUAN DIGITAL SKILL RESPONDEN PADA TINGKAT ADVANCED					
2. DIGITAL SAFETY	MAX	5	BASIC	1 - 2,3	3.6	72%
	MIN	1	MEDIUM	2,3 - 3,6		
	JARAK INTERVAL	1.3333333	ADVANCED	3,6 - 5		
	KEMAMPUAN DIGITAL SAFETY RESPONDEN PADA TINGKAT ADVANCED					
3. DIGITAL ETHIC	MAX	5	BASIC	1 - 2,3	3.8	76%
	MIN	1	MEDIUM	2,3 - 3,6		
	JARAK INTERVAL	1.3333333	ADVANCED	3,6 - 5		
	KEMAMPUAN DIGITAL ETHIC RESPONDEN PADA TINGKAT ADVANCED					
4. DIGITAL CULTURE	MAX	5	BASIC	1 - 2,3	4.1	82%
	MIN	1	MEDIUM	2,3 - 3,6		
	JARAK INTERVAL	1.3	ADVANCED	3,6 - 5		
	KEMAMPUAN DIGITAL CULTURE RESPONDEN PADA TINGKAT ADVANCED					

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kecakapan literasi digital mahasiswa prodi KPI berdasarakan empat kriteria *digital skill, digital safety, digital ethic dan digital culture* berada pada tingkat *advanced* dengan nilai rata-rata 3,9 yang artinya mahasiswa prodi KPI memiliki pengetahuan mendalam dalam menggunakan media digital serta bijak dalam menyeleksi berbagai informasi yang masuk dan mampu menahan diri untuk tidak melontarkan ujaran kebencian pada sesama pengguna media.

Meski berada pada tingkatan *advanced*, jika dilihat skor pada item *digital safety* dan *digital ethic* maka didapati angka masing-masing 3,6 dan 3,8. Angka tersebut menjadi peringatan bahwa nilai rata-rata dua komponen tersebut berada pada level pertengahan. Menjadi keprihatinan manakala permasalahan etika dan keamanan digital belum menjadi perhatian serius. Dalam konteks mahasiswa KPI, tentu mereka adalah kelompok mahasiswa yang memiliki pengetahuan dan pemahaman mendalam mengenai pentingnya menjaga etika dan keamanan dalam dunia digital.

Sejalan dengan temuan yang didapat, pada tahun 2021, Kementerian Komunikasi dan Informatika melakukan penelitian Indeks Literasi Digital di Indonesia menggunakan 4 kriteria *digital skill, digital safety, digital ethic dan digital culture,* hasilnya menunjukkan bahwa indeks literasi berada pada level sedang dengan nilai 3,49. Hasil tersebut berbeda dengan temuan dalam penelitian ini, meskipun dalam *scope* yang kecil, bisa menjadi acuan bahwa kecakapan literasi digital di tingkat mahasiswa khususnya prodi KPI berada pada level tinggi.

5 SIMPULAN

Kecakapan literasi digital di kalangan mahasiswa memiliki dampak yang signifikan dalam era informasi dan teknologi saat ini. berikut adalah beberapa kesimpulan mengenai kecakapan literasi digital di kalangan mahasiswa prodi KPI UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto :

e-ISSN: 2597-5188
p-ISSN: 2598-0408
Volume 8 No. 2 November 2025

- Diketahui bahwa pada kriteria *digital skill*, responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 47 atau 57,32% dan yang menjawab Setuju ada 34 responden atau 41, 46%, sementara yang menjawab ragu-ragu 1 responden atau 1,22%. Kriteria *digital safety* sebanyak 6 responden (7,32%) menjawab sangat setuju, 52 responden (63,41%) menjawab setuju, dan 24 responden (29,71%) menjawab ragu-ragu. kriteria *digital ethic* sebanyak 17 responden (20,73%) menjawab sangat setuju, 49 responden (59,76%) menjawab setuju, 14 responden (17,07%) menjawab ragu-ragu, dan 2 responden (2,44%) menjawab tidak setuju. Adapun kriteria *digital culture* sebanyak 40 responden (48,78%) menjawab sangat setuju, 33 responden (40,24%) setuju, dan 9 responden menjawab ragu-ragu.
- Level kecakapan literasi digital mahasiswa KPI terhadap informasi hoaks dan ujaran kebencian memiliki skor rata-rata 3,9 yang artinya berada pada level *advanced*, dengan rincian: *digital skill* sebesar 4,25, *digital safety* sebesar 3,6 *digital ethic* sebesar 3,8 dan *digital culture* sebesar 4,1.

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan tingkat kecakapan literasi digital berada di level *advanced* (3,9), artinya mahasiswa memiliki kemampuan yang tinggi dalam mengoperasikan media dan menganalisis konten. Temuan ini berbeda dari data Indeks Literasi Digital di Indonesia tahun 2021 yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika yang berada pada level sedang dengan nilai 3,49. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa dalam lingkup kecil mahasiswa prodi KPI yang secara akademik memiliki pengetahuan mendalam tentang media digital, kecakapan literasi mahasiswa terhadap isu hoaks dan ujaran kebencian relatif lebih tinggi daripada rata-rata nasional. Namun skor pada komponen *digital safety* (3,6) dan *digital ethic* (3,8) menjadi yang terendah. Mengindikasikan bahwa dalam konteks teori literasi digital, yang mencakup *digital skill, digital safety, digital ethic,* dan *digital cultute*, pada aspek *digital safety* dan *digital ethic* belum menjadi perhatian serius di kalangan mahasiswa, meskipun mereka merupakan kelompok yang berpengetahuan.

Saran bagi yang ingin mengembangkan penelitian di bidang litearsi digital bisa berfokus pada penguatan *digital safety* dan *digital ethic.* Peningkatan pada dua aspek ini akan berhubungan langsung dengan kemampuan mahasiswa untuk bijak menyeleksi informasi hoaks dan menahan diri untuk tidak melontarkan ujaran kebencian di ruang digital.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, R., Ibrahim, A. A., Sirait, N. O. E., Oktavia, N. K., Widyadari, R., Amanda, S. F., & Jansa, S. N. (2023). Studi psikologi siber tentang dampak hate speech bagi pengguna media sosial. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, *2*(11), 3459–3472. https://doi.org/https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i11.1478

Alamri, U., Ismail, D. E., & Puluhulawa, J. U. (2023). Upaya Kepolisian Dalam Menanggulangi Kejatan Ujaran Kebencian (Hate Speech) Berdasarkan Surat Edaran No Se/06/X/2015 Di Gorontalo. *Jaksa: Jurnal Kajian Ilmu Hukum Dan Politik*, *1*(4), 49–63. https://doi.org/https://doi.org/10.51903/jaksa.v1i4.1401

Amaliah, E., Rojiati, U., Nasution, N., & Istiani, A. N. (2022). Literasi Media Sosial Pemberitaan Covid-19: Perspektif Generasi Z Kota Bandar Lampung. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *10*(2), 249–265. https://doi.org/https://doi.org/10.21009/COMMUNICOLOGY.030.07

Annisa Anastasia Salsabila, Dinie Anggraeni Dewi, & Rizky Saeful Hayat. (2023). Pentingnya Literasi di Era Digital dalam Menghadapi Hoaks di Media Sosial. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, *3*(1), 45–54. https://doi.org/10.58192/insdun.v3i1.1775

APJII. (2024). *Profil Internet Indonesia Tahun 2024*.

Arnus, S. H. (2018). Literasi Media: Cerdas dan Bijak Menikmati Konten Media Baru. *Al-Munzir*, *10*(1), 131–150.

Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., & Putra, A. B. N. R. (2019). Kompetensi literasi digital bagi

e-ISSN: 2597-5188
p-ISSN: 2598-0408
Volume 8 No. 2 November 2025

guru dan pelajar di lingkungan sekolah kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, *3*(2), 98–104.

Balaka, M. Y. (2022). *BUKU METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. Penerbit Widina.

Bina, M. A. H. (2021). Fenomena hate speech di media sosial dan konstruk sosial masyarakat. *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam*, *4*(1), 92–100.

Bu'ulolo, Y. (2021). Membangun Budaya Literasi di Sekolah. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, *3*(1), 16–23.

Damayanti, T., & Gemiharto, I. (2019). Kajian dampak negatif aplikasi berbagi video bagi anak-anak di bawah umur di Indonesia. *Communication*, *10*(1), 1–15.

Dinata, K. B. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran daring. *Eksponen*, *11*(1), 20–27.

Effendi, E. (2020). Penafsiran Ujaran Kebencian dalam Hukum Pidana Indonesia Berdasarkan Beberapa Putusan Pengadilan. *Riau Law Journal*, *4*(1), 23–38.

Fauzi, A. (2018). Memahami Literasi Media Baru dalam Penyebaran Informasi Hoax dan hate speech (Studi Fenomenologi Dosen Pengguna Facebook dan Whatsapp). *Promedia*, *2*, 56–76.

Frisnoiry, S. (2024). TRANSFORMASI PENDIDIKAN MENUJU LITERASI DALAM ERA GLOBALISASI: TANTANGAN DAN PELUANG. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, *4*(1), 53. https://doi.org/10.29103/jpmm.v4i1.13860

Gilster, P., & Glister, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Pub. New York.

Haqqu, R. (2020). Era baru televisi dalam pandangan konvergensi media. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, *16*(1), 15–20.

Harto, D., Pratiwi, S. R., Utomo, M. N., & Rahmawati, M. (2019). Penerapan Internet Marketing Dalam Meningkatkan Pendapatan Pada UMKM. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, *3*(1), 39–45.

Herawati, D. M., Trijayanto, D., & Nugroho, A. Y. (2022). *HIDUP SEHAT TANPA HOAX DI MASA PANDEMI COVID-19 Prodi Ilmu Pemerintahan Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta , Indonesia*. *01*(01), 1–7.

Hidayat, F. P., & Lubis, F. H. (2021). Literasi media dalam menangkal radikalisme pada siswa. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *5*(1), 31–41.

Hidayat, M. A. (2022). *Pengantar Sosiologi Masyarakat Digital*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Jati, W. D. P. (2021). Literasi Digital Ibu Generasi Milenial terhadap Isu Kesehatan Anak dan Keluarga. *Jurnal Komunikasi Global*, *10*(1), 1–23.

Jayani, D. hadya. (2019). *Survei CIGI: Facebook, Medsos yang Banyak Digunakan untuk Menyebar Hoaks*. Katadata.Com.

Karo, R. (2023). Hate Speech: Penyimpangan terhadap UU ITE, Kebebasan Berpendapat dan Nilai-Nilai Keadilan Bermartabat. *Jurnal Lemhannas RI*, *10*(4), 52–65. https://doi.org/10.55960/jlri.v10i4.370

Khasanah, U., & Herina, H. (2019). Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

Kriyantono, R. (2022). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif: Edisi Kedua*. Prenada Media.

Kusumastuti, F., Astuti, S. I., Astuti, Y. D., Birowo, M. A., Hartanti, L. E. P., Amanda, N. M. R., & Kurnia, N. (2021). *Modul Etis bermedia digital*.

Lalu Mafhul Hadi, Hafizatul Ulum, & Ary Wahyudi. (2024). Tinjauan Yuridis Ujaran Kebencian Dalam Pemilu Berdasarkan Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2017 Tentang Pemilu. *Unizar Recht Journal (URJ)*, *3*(1), 105–116. https://doi.org/10.36679/urj.v3i1.145

Lestari, C. A., & Dwijayanti, R. I. (2020). Kecakapan Literasi Media di Kalangan Generasi Milenial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *18*(1), 48–62.

Maqruf, R. D. (2021). Bahaya Hoaks dan Urgensi Literasi Media: Studi Pada Mafindo Solo Raya.

Academic Journal of Da'wa and Communication, *2*(1), 121–150.

Maulida, D., Juraida, I., Yana, R. H., & Maifizar, A. (2019). Sosialisasi Kecerdasan dalam Memaknai Pesan Media Era Digital: Fakta Versus Hoaks di Pesantren Nurul Falah Meulaboh. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar*, *1*(1), 83–92.

Murtiningsih, M. (2020). Solusi Qurani Membangun Masyarakat Anti Hoax. *Jurnal Ilmu Agama: Mengkaji Doktrin, Pemikiran, Dan Fenomena Agama*, *21*(2), 215–234.

Nasionalita, K., & Nugroho, C. (2020). Indeks literasi digital generasi milenial di Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *18*(1), 32–47.

Pereira, S., & Moura, P. (2019). Assessing media literacy competences: A study with Portuguese young people. *European Journal of Communication*, *34*(1), 20–37.

Pratama, R. K. (2021). *Genealogi Hoaks Indonesia*. Buku Mojok.

Raharjo, N. P., & Winarko, B. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital Generasi Milenial Kota Surabaya dalam Menanggulangi Penyebaran Hoaks. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, *10*(1), 33–43.

Ramadhan, G. M. (2021). Pengaruh Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa PGSD dalam Memanfaatkan Google Apps Terhadap Perilaku Conten Evaluation. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *4*(6), 958–967.

Rasyid, F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Teori, Metode, dan Praktek*. IAIN Kediri Press.

Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). Komunikasi dan media sosial. *Jurnal The Messenger*, *3*(2), 69.

Sari, Y., & Prasetya, H. (2022). Literasi Media Digital pada Remaja Ditengah Pesatnya Perkembangan Media Sosial. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, *8*(1), 12–25.

Solihin, M. M. (2021). Hubungan Literasi Digital dengan Perilaku Penyebaran Hoaks pada Kalangan Dosen di Masa Pandemi Covid-19. *Pekommas*, *6*(The), 91–103.

Sulthan, M., & Istiyanto, S. B. (2019). Model literasi media sosial bagi mahasiswa. *Jurnal Aspikom*, *3*(6), 1076–1092.

Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, *8*(2), 269–283.

Tangngareng, T., Tasbih, T., & Danial, M. (2024). LITERASI SEBAGAI DASAR KEMELEKAN INFORMASI. *Journal Papyrus : Sosial, Humaniora, Perpustakaan Dan Informasi*, *3*(2), 14–20. https://doi.org/10.59638/jp.v3i2.53

Tanjung, M. T. H., & Sazali, H. (2025). Optimalisasi UU ITE untuk Menangkal Hoaks selama Pilkada 2024 Sumatera Utara. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, *9*(1), 181–189. https://doi.org/10.30743/mkd.v9i1.10541

Tsaniyah, N., & Juliana, K. A. (2019). Literasi digital sebagai upaya menangkal hoaks di era disrupsi. *Al-Balagh: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, *4*(1), 121–140.

Widayati, S. (2019). Menepis hoax melalui pendidikan karakter dan pembelajaran sastra. *Edukasi Lingua Sastra*, *17*(2), 46–55.