

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG HOAX PADA MASYARAKAT KOTA MEDAN

¹ Kerisman Halawa, ² Sarah Imelda Putri Harefa, ³ Rosalina Ginting

^{1,2,3}Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi

Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Sari Mutiara Indonesia

Email: ¹kerisman16halawa@gmail.com, ²imellsarah@gmail.com,

³rosalina.ginting2017@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengetahuan tentang *hoax* pada Masyarakat Kota Medan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Populasi pada penelitian ini merupakan masyarakat Kota Medan. Sampel pada penelitian ini sebanyak 96 responden. Metode analisis data yang digunakan adalah Uji Instrument, Uji Asumsi Klasik, Uji Regresi Linear Sederhana, Uji Hipotesis dan Uji Koefisien Determinasi (R^2) dengan menggunakan program *SPSS Version 24 for Windows*. Hasil penelitian menunjukkan literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengetahuan tentang *hoax* pada masyarakat Kota Medan.

Kata Kunci : Literasi Digital, Kemampuan Tentang Hoax

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini ditandai dengan semakin meningkatnya pengguna internet. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Social (2020) sebanyak 64% dari jumlah penduduk Indonesia menggunakan internet, jumlah ini meningkat sekitar 17% dibandingkan tahun 2019. Media sosial sebagai platform inovasi terbaru dalam mengakses dan berbagi informasi, memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan menjalin komunikasi.

Namun, bagaimana jika informasi yang disebar dan diterima masyarakat luas ternyata adalah informasi yang tidak benar atau

menyesatkan? Tentunya hal ini akan menimbulkan keresahan dan kesimpangsiuran akan kebenaran suatu berita atau informasi di masyarakat. Persoalan krusial yang meresahkan saat ini di era digital adalah semakin marak informasi hoaks. Kasperek & Messersmith (2015) menyatakan bahwa informasi hoaks dengan cepat tersebar dari satu piranti ke piranti lainnya melalui berbagai aplikasi yang diunduh dalam gawai. Menurut Mubasyaroh (2017), bertambah tinggi tingkat pengiriman informasi hoaks di Indonesia bersamaan dengan penggunaan media sosial yang semakin terkenal pada masyarakat. Kehadiran media sosial menjadikan lalu lintas informasi semakin massif dan pesat serta merubah pola pendistribusiannya. Pola

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

penyebaran informasi tidak lagi terkotak-kotak dan berlangsung secara pasif sebagaimana media tradisional.

Informasi hoaks atau terjadinya distorsi informasi dikarenakan pemahaman yang kurang atau bias kognitif. Penyebaran informasi hoaks secara massif juga dikarenakan penggunaan media sosial semakin meningkat disebut sebagai penanda era disrupsi (Bashori, 2018). Disrupsi melahirkan interaksi dengan pola baru yang dianggap lebih inovatif melalui media sosial. Merebaknya informasi hoaks menunjukkan belum selaras antara peningkatan penggunaan media dengan literasi digital.

Fenomena mengenai *hoax* terjadi dinamika komunikasi dalam pertukaran informasi yang belum tentu informasi tersebut adalah benar. Pengguna media sosial memerlukan literasi digital agar mampu memilah informasi yang tidak menyesatkan untuk dipercayai dan disebarluaskan. Maka dari itu, khalayak yang aktif bermedia sosial juga harus diimbangi dengan literasi digital agar keaktifan khalayak dalam mencari informasi dapat sesuai atau tepat sasaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis mengambil judul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pengetahuan Tentang *Hoax* Pada Masyarakat Kota Medan”.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap

pengetahuan tentang *hoax* pada masyarakat Kota Medan.

TINJAUAN PUSTAKA

Literasi Digital

Gilster (1997) menjelaskan literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer dan khususnya melalui media internet.

Menurut Rodriguez de Dios, et.al (2016) menyebutkan ada lima keterampilan literasi digital yaitu :

1. Keterampilan Teknologi atau Instrumental (*Technological or Instrumental Skill*)
Kemampuan untuk secara efektif menggunakan teknologi digital.
2. Keterampilan Komunikasi (*Communication Skill*)
Kemampuan berkomunikasi melalui teknologi digital.
3. Keterampilan Informasi (*Information Skill*)
Kemampuan untuk menemukan informasi dan mengevaluasi relevansi di lingkungan digital.
4. Keterampilan Kritis (*Critical Skill*)
Kemampuan untuk secara kritis menganalisis informasi yang diperoleh.
5. Keterampilan Keamanan (*Security Skill*)
Kemampuan untuk menggunakan komunikasi interaktif tanpa mengambil risiko dan bahaya.

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

Hoax

Raharja (2020) menyebutkan suatu kata yang digunakan untuk menunjukkan pemberitaan palsu atau usaha untuk menipu atau mengakali pembaca/pendengarnya untuk mempercayai sesuatu yang biasanya digunakan dalam media sosial, misalnya: facebook tweeter, whatsapp, blog, dll.

Menurut Marwan (2018) ciri-ciri *hoax* adalah sebagai berikut :

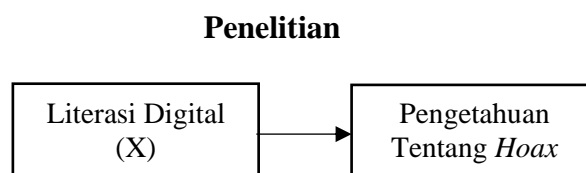
1. Redaksi pemberitaan tidak ada.
2. Umumnya beritanya bersifat sensasional. Artikel tersebut dibangun dengan tujuan membangkitkan emosi dan perasaan yang berlebihan.
3. Muatan kata yang digunakan secara proaktif seperti (a) sebar, (b) lawan, (3) rugi kalau tidak diklik, dan (d) *like* dan *share* sebelum terlambat.
4. Berita yang disampaikan sudah *ekspire*.
5. Mengandung unsur diskriminatif yakni memojokkan pihak lain.
6. Tidak ada tanggal kejadian.
7. Tempat kejadian tidak jelas.
8. Alur cerita tidak logis dan aneh menekankan pada isu SARA.

Kerangka Konsep Penelitian

Dalam kerangka konseptual ini dimana peneliti membuat suatu sketsa mengenai gambaran bagaimana pengaruh literasi digital terhadap pengetahuan tentang *hoax*, karena hal ini sangat penting sebagai bahan masukan untuk melihat secara jelas karakteristik

dua variabel yang akan diteliti nantinya. Berdasarkan pada tinjauan pustaka tersebut dan juga penelitian terdahulu, maka dapat disusun suatu kerangka pemikiran dalam penelitian ini seperti yang disajikan dalam gambar berikut ini:

Gambar 1 Kerangka Konsep



Gambar diatas menjelaskan bahwa literasi digital yang dilaksanakan dengan baik akan memberikan pengaruh yang besar terhadap pengetahuan tentang *hoax*.

Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H : Literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengetahuan tentang *hoax* pada masyarakat Kota Medan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di Kota Medan. Waktu penelitian dilaksanakan bulan Januari s/d Maret 2020.

Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Medan. Perhitungan sampel pada penelitian ini

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

menggunakan pendekatan Rumus Lemeshow yang digunakan untuk menghitung jumlah sampel dengan total populasi yang tidak dapat diketahui secara pasti (Slamet & Andhita, 2020).

Dalam menghitung jumlah populasi yang menggunakan rumus Lemeshow sebagai berikut

$$n = \frac{z^2 \cdot P \cdot (1 - P)}{d^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

Z = Tingkat kepercayaan = 1,96

P = Maksimal Estimasi 0,5

d = *Sampling* (0,1) atau *Sampling Error* = 10%

Maka sampel yang diambil yaitu:

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 \cdot (1-0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,1^2}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,1^2}$$

$$n = 96,04 = 96$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka jumlah sampel yang didapatkan, untuk memudahkan penelitian digunakan 96 responden yang merupakan mahasiswa di Kota Medan.

Skala pengukuran data pada penelitian ini menggunakan skala Likert. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Dimana responden memilih salah satu jawaban yang telah disediakan dalam daftar pertanyaan. Bobot nilai kuesioner yang ditentukan yaitu :

Tabel 1 Bobot Nilai Angket

PERNYATAAN	BOBOT
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2

Sangat Tidak Setuju (STS)	1
---------------------------	---

Sumber: Widoyoko, 2012

Teknik analisis data yang digunakan dlama penelitian ini adalah Uji Instrument, Uji Asumsi Klasik, Uji Regresi Linear Sederhana, Uji Hipotesis dan Uji Koefisien Determinasi (R²).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikan 5% dengan jumlah responden 30 orang sehingga diperoleh nilai r_{tabel} 0,361 untuk itu jika r_{hitung} < dari r_{tabel} , maka item instrument tidak valid. Dan jika r_{hitung} > dari r_{tabel} maka item instrument tersebut valid. Berdasarkan hasil uji validitas kuesioner dalam penelitian ini r_{hitung} dari semua item 286nstrument hasilnya adalah lebih besar dari r_{tabel} pada tingkat kesalahan 5% dan tingkat kepercayaan 95% untuk 30 responden yaitu 0,361. Dengan demikian, item-item instrument pada kuesioner ini hasilnya valid, dan item kuesioner yang valid dapat dijadikan instrument bagi penelitian selanjutnya.

Uji reliabilitas data dalam penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Apabila nilai *Crobach's Alpa* lebih kecil dari 0,6 maka termasuk ke dalam tingkat yang realibilitasnya kurang baik. Nilai di atas 0,7 sampai 0,8 dalam tingkat reliabilitas dapat diterima, dan nilai di atas 0,8 tingkat reliabilitasnya baik. Dalam penelitian ini uji reliabilitas menggunakan bantuan program *SPSS for Windows 24*. Adapun hasil perhitungan adalah sebagai berikut:

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.936	13

Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* dari dilakukan pada 30 responden nilainya lebih besar dari 0,6. Dengan demikian, uji reliabilitas dari keseluruhan item instrument yaitu 13 item pertanyaan pada kuesioner sudah dikatakan reliabel, karena nilai *Cronbach's Alpha* masing-masing variabel lebih besar dari 0,6.

Uji Asumsi Klasik

Uji normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data. Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Sminornov* dengan melihat tingkat signifikansinya. Distribusi data penelitian dinyatakan normal jika nilai probabilitas (sig) > 0,05. Model regresi yang baik adalah model yang memiliki residual berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Sminornov* adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas
Kolmogorov-Sminornov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		96
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.18837860
Most Extreme Differences	Absolute	.082
	Positive	.047
	Negative	-.082
Test Statistic		.082
Asymp. Sig. (2-tailed)		.113 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel diatas, maka diketahui bahwa nilai signifikansi 0,113 lebih besar dari 0,05 atau $0,113 \geq 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

Uji heterokedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Jika varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain yeyap, maka disebut homokedastisitas dan jika berbeda disebut heterokedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi heterokedastisitas. Metode regresi yang baik adalah untuk menentukan ada tidaknya gejala heterokedastisitas adalah uji glejser. Uji *Glejser* dilihat dengan cara menghasilkan regersi nilai *absolut* residual (AbsUi) terhadap variabel independen lainnya. Hasil pengujian heterokedastisitas menggunakan uji *glejser* adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Heterokedastisitas
Menggunakan Uji *Glejser*

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Std. Error			
1 (Constant)	2.736	1.105		2.476	.015
Literasi Digital	-.048	.054	-.092	-.892	.375

a. Dependent Variable: Abs_RES

Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2020

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

Berdasarkan data hasil uji *glejser* diatas dapat diartikan bahwa di dalam analisis regresi tidak terdapat gejala heterokedastisitas, dimana menunjukkan nilai signifikansi (*p-value*) variabel literasi digital bernilai 0,375. Hasil tersebut dengan jelas menunjukkan bahwa tidak ada satupun variabel independen yang signifikan secara statistic mempengaruhi variabel dependen nilai Abs_RES, hal tersebut dikarenakan nilai probabilitas signifikasinya yang diatas 0,05.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh Literasi Digital (X) terhadap Pengetahuan Tentang *Hoax* pada masyarakat Kota Medan. Hasil analisis tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	1.681	1.917		.877	.383
	Literasi Digital	1.553	.094	.863	16.546	.000

a. Dependent Variable: Pengetahuan Tentang Hoax

Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2020

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas, maka dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX + \epsilon$$

$$\hat{Y} = 1,681 + 1,553X$$

Dari persamaan diatas, maka koefisien regresi dapat diartikan sebagai berikut :

1. Nilai constan (α) = 1,681 berarti apabila Literasi Digital bernilai konstan, maka Pengetahuan Tentang *Hoax* adalah sebesar 1,681.
2. Nilai bX = 1,553 berarti bahwa apabila Literasi Digital mengalami peningkatan satu satuan atau 1% maka akan menyebabkan kenaikan terhadap Pengetahuan Tentang *Hoax* sebesar 1,553 jika variabel lain dianggap konstan.

Uji Hipotesis

Uji parsial (Uji t) dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (X) secara parsial terhadap variabel dependen (Y). Hasil analisis sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Parsial (Uji t) Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	1.681	1.917		.877	.383
	Literasi Digital	1.553	.094	.863	16.546	.000

a. Dependent Variable: Pengetahuan Tentang Hoax

Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2020

Berdasarkan hasil uji t dapat dilihat bahwa Nilai t_{hitung} variabel Literasi Digital adalah 16,546 dan t_{tabel} bernilai 1,985 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,546 > 1,985$) dan nilai signifikan (sig.) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Literasi Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pengetahuan Tentang *Hoax* Pada Masyarakat Kota Medan, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Pengujian koefisien determinasi (R²) digunakan untuk

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

mengukur proporsi atau persentase atas persentase kemampuan model dalam menerangkan variabel terikat. Koefisien determinasi berkisar antar nol sampai satu ($0 < R^2 < 1$). Jika R^2 semakin besar (mendekati satu), maka dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel bebas (X) adalah besar terhadap variabel terikat (Y). Hal ini model yang digunakan semakin kuat menerangkan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan demikian sebaliknya. Adapun hasil dari perhitungan uji koefisien determinansi (R^2) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.863 ^a	.744	.742	2.200

a. Predictors: (Constant), Literasi Digital

b. Dependent Variable: Pengetahuan Tentang Hoax

Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2020

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai koefisien determinasi (R^2) adalah 0,744 atau 74,40% yang berarti bahwa variabel Literasi Digital sebesar 74,40% berpengaruh terhadap pengetahuan tentang *hoax*. Hal ini dapat diartikan bahwa 25,60% dipengaruhi oleh variabel lain diluar persamaan variabel yang tidak diteliti.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan maka terdapat kesimpulan berdasarkan Uji Parsial (Uji t) literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengetahuan tentang *hoax* pada masyarakat Kota Medan. Dimana nilai t_{hitung} literasi digital 16,546 sedang nilai Signifikansinya 0,000.

Selanjutnya berdasarkan Uji Koefisien Determinasi (R^2) variabel Literasi Digital sebesar 74,40% berpengaruh terhadap pengetahuan tentang *hoax*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh maka saran yang diberikan sebagai berikut, bagi pihak Pemerintah Kota Medan penulis menyarankan untuk lebih meningkatkan indeks literasi masyarakatnya terutama literasi digital yang akan mempengaruhi pola pikir masyarakatnya terhadap berita *hoax* yang diterima dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeline, Ignatia Mariae. 2018. Pengaruh Literasi Medai digital Terhadap Tingkat Pengetahuan Mengenai Hoaks Pada *Digital Natives* dan *Digital Immigrants* Di Kota Bandung. *Skripsi*. Tangerang : Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara
- Alevizou, P. 2007. Beyond Technology : Children's Learning In The Age of Digital Culture. *Children Society*. Vol. 22 No.1
- Azwar, S. 2007. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Bashori, K. 2018. Pendidikan Politik di Era Disrupsi. *Sukma : Jurnal Pendidikan*. Vol. 2 No. 2
- Bawden. 2001. Information And Digital Literacy : A New Of Concepts. *Journal of Documentation*. Vol. 572 No. 2

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

- Beccary. 2012. *Tingkatan Pengetahuan*. Diakses dari <http://anakdankeluarga.blog.com>. Pada Tanggal 01 September 2021
- Belshaw, Douglas A.J. 2011. What Is Digital Literacy? A Pragmatic Investigation. *Disertation*. United Kingdom : Departemen of Education, Durham University
- Donsu, Jenita D.T. 2017. *Psikologi Keperawatan*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press
- Fadil, Putra. 2011. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Diakses dari <http://satriodamarpanuluh.blogspot.com/2011/06/faktor-faktor-yangmempengaruhi.html>. pada tanggal 01 September 2021
- Fauzi & Marhamah. 2021. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pencegahan Informasi Hoaks Pada Remaja di SMA Negeri 7 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Perkommas*. Vol. 6 No. 2
- Gilster, Paul. 1997. *Digital Literacy*. New York : Wiley Computer Pub.
- Harley, David. 2008. *Common Hoaxes and Chain Letters*. San Diego : ESET,LLC
- Herawati,D.M. 2016. Penyebaran Hoax dan Hate Speech Sebagai Represntasi Kebebasan Berpendapat. *Promedia*. Vol. 1 No. 1
- Hobbs, Renee. 2010. *Digital and Media Literacy : A Plan of Action*. New York : Aspen Institute
- Ikhsan,Arfan,dkk. 2014. *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi dan Manajemen*. Bandung : Citapustaka Media
- Indrawan, Rully & Yaniawati, Poppy. 2014. *Metodologi Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif dan campuran Untuk Manajemen Pembangunan & Pendidikan*. Bandung : Refika Aditama
- Jenkins, H. 2009. *Confronting The Challenges of Participatory Culture : Media Education for The 21st Century*. Cambridge : The MIT Press
- Kasperek,S. dan Messersmith, B. 2015. The Library That Cried Wolf : Outcomes of a Banned Book Hoax on Facebook. *Pennsylvania Libraries : Research & Practice*. Vol. 3 No. 1
- Kominfo. 2017. *Ini Cara Mengatasi Berita "Hoax" di Dunia Maya*. https://kominfo.go.id/content/detail/8949/ini-cara-mengatasi-berita-hoax-di-dunia-maya/0/sorotan_media. Diakses 01 September 2021
- Marhamah, F. 2020. Digital Literacy And Cyberbullying Behavior of Youths in Instagram. *Komunike*. Vol. 12 Vol. 2
- Marwan, M. Ravii. 2018. Analisis Penyebaran Berita Hoax di Indonesia. *Jurnal Indonesia*. Vol. 1 No. 1
- Mubasyaroh. 2017. Melawan Hoax di Media Sosial dan Media Massa
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2007. *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : Rineka Cipta
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2014. *Prinsip-Prinsip Dasar Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta : Rineka Cipta

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

- Potter, W.J. 2018. *Medai Liteeracy*. New York : Sage Publications
- Pratiwi,N., dan Pritanova,N. 2017. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak dan Remaja. *Semantik*. Vol. 6 No.1
- Prihryo, R. 2018. Aktivitas Diskominfo Provinsi Jawa Timur dalam Menangkal Hoax dan SARA melalui Literasi Digital
- Raharja, Tirta. 2020. Strategi Penanggulangan Informasi Hoax Di Media Sosial Oleh Unit Cyber Crime Di Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar : Jurusan Ilmu Pemerintahan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Makassar
- Retnowati, Y. 2015. Urgensi Literasi Media Untuk Remaja Sebagai Panduan Mengkritisi Media Sosial.
- Rosid, Abdul. (2011). Tingkatan Pengetahuan. Diakses dari <http://abdulrosidsmknlcipu.blogspot.com/2011/02/tingkatantingkat.html> pada tanggal 01 September 2021
- Silverman, Craig. 2015. Lies, Damn, Lies and Viral Conten. *Journalism : A Tow/Knight Report*
- Siyoto, Sandu & Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing
- Social, W.A. 2020. Hootsuite, Digital Data Indonesia 2020. *Data Reportal*
- Sugiyono. 2014. *Cara Mudah Menyusun : Skripsi, Tesis & Disertasi*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suliyanto. 2011. *Ekonometrika Terapan*. Yogyakarta : Andi Offset
- Thoman, E. dan Jolss, T. 2008. Literacy For The 21st Century An Overview, Orientasi Guide To Media Literacy Education Part I : Theory CML Medialit Kit™ A Framework for Learning and Teaching in A Media Age Developed and Written
- UNESCO. 2011. Digital Literacy In Education. *In IITE Policy Brief*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002144/214485e.pdf2> diakses 7 September 2021
- Walsh, Lynda. 2007. *Sins Against Science : The Scientific Media Hoaxes of Poe, Twain, and Others*. New York : State University of New York Press