
**Menelisik fungsi media baru
(studi kasus literasi informasi kesehatan pada penggunaan aplikasi
kesehatan di kalangan siswa sma muhammadiyah se-kabupaten
Bantul)**

**Knowing new media function
(case study of health information literacy on the use of health
applications among muhammadiyah high school students
throughout Bantul regency)**

Ade Putranto Prasetyo Wijiharto Tunggal

Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

ade.putra.tunggal@unisayigya.ac.id*

* corresponding author

Tanggal submit: 14 Juli 2018, Tanggal diterima: 10 Januari 2019

Abstrak

Studi kasus mengenai literasi media siswa bertujuan untuk mengetahui pemahaman tentang informasi kesehatan dan mengetahui faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi penggunaan *gadget (smartphone)* terkait literasi media. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan mempergunakan teknik analisis kritis dalam bingkai metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa siswa SMA Muhammadiyah di Kabupaten Bantul menggunakan aplikasi kesehatan untuk membantu dalam keanggotaan di organisasi PIK KRR pada sekolah masing-masing, tingkat penggunaan aplikasi kesehatan ada pada kategori sedang dimana aplikasi digunakan untuk menolong orang disekitarnya dan faktor-faktor yang berhubungan dengan pendidikan media literasi terutama adalah faktor lingkungan sekolah dan keluarga.

Kata kunci: literasi media; informasi kesehatan; aplikasi kesehatan

Abstract

The case study on media literacy students was aims to know understanding about health, as well as to determine the factors what are the affect using smartphone application related media literacy. This research was conducted using the descriptive critical on qualitative method and using descriptive analysis techniques to analyze research data. Results of the study revealed that: First, Muhammadiyah Senior School of Bantul region students using health application for helping them in their PIK KRR school organization. Second, the level using health application Muhammadiyah Senior School of Bantul region students in media literacy are in middle category which using application for helping people around. Last, that influence factors for related media literacy education is primarily environmental factors school and family.

Keyword: media literacy; health information; health application



PENDAHULUAN

Generasi pada masa globalisasi ini memiliki kesamaan budaya yang dibentuk akibat dari pengalaman yang sama dalam hal berinteraksi menggunakan teknologi komunikasi media secara terus menerus. Generasi pada masa ini melakukan interaksi, seolah tercipta pola pikir untuk menjalani hidup, membangun norma, dan mengembangkan masa depan dengan visi yang sangat jauh berbeda dengan orang-orang yang telah lahir jauh sebelum era digital atau biasa disebut dengan orang-orang yang biasa menggunakan media tradisional (konvensional, contohnya televisi, surat kabar, majalah, buku, dan sebagainya).

Teknologi informasi dan komunikasi yang maju didorong untuk mengoptimalkan peran humas melalui *Online Public Relations (Online PR)* berbasis web. Fungsi *Online PR* ini adalah tercapainya *e-Government*. Rumusan *World Bank* tentang *e-Government* mengacu pada penggunaan teknologi informasi (seperti *wide area network*, internet, dan *mobile computing*) oleh instansi pemerintah yang memiliki kemampuan untuk mengubah hubungan dengan masyarakat, bisnis, dan badan lain dari pemerintah (Puji Lestari dkk, 2015).

Good governance adalah suatu kesepakatan menyangkut pengaturan negara yang diciptakan bersama oleh pemerintah, masyarakat madani dan sektor swasta demi terwujudnya kesejahteraan sosial (Susanto, 2010).

Para pengguna media yang tergolong generasi pada masa globalisasi ini memiliki kebiasaan yang berbeda dalam bermedia, baik dalam menggunakan media atau mengkonsumsi media, sangat berbeda polanya apabila dibandingkan dengan masyarakat yang lahir sebelum era digital seperti masa sekarang ini. Penggunaan media dengan cara seperti konsumsi, dapat dikatakan bahwa dunia akan sangat memanjakan para generasi pada masa globalisasi ini, budaya dan gaya hidup masa ini sangat dikedepankan untuk menjadi budaya dan gaya hidup masa depan yang sudah sering kita dengar bersama, dengan generasi digital. Perkembangan teknologi komunikasi membawa konsekuensi yang sangat beragam, akibat dari lahir dan hadirnya media baru yang menciptakan serta menawarkan berbagai kemudahan, sangat berpengaruh besar bagi aktifitas manusia, terlebih dengan mengabaikan jarak, ruang dan waktu sebagai primadona nilai utama yang ditawarkan oleh media baru.



Sumber: <http://tekno.kompas.com/read/11001317/10.aplikasi.android.terbaik.untuk.kesehatan>

Gambar 1. Daftar aplikasi kesehatan

Aplikasi diatas adalah aplikasi yang digunakan secara gratis oleh masyarakat dengan berisikan informasi kesehatan yang dibutuhkan (sumber: review aplikasi.sehat 2015). Hal ini menampilkan adanya identitas baru dengan model komunikasi yang dikenal selama ini, yang pada akhirnya akan mengubah “gaya hidup” masyarakat. Pada penelitian kali ini teori yang digunakan dalam memahami media baru seperti yang dipaparkan oleh Flew bahwa *new media is unique forms digital media, and remaking of more traditional media forms adopt and adapt to the new media technologies* (Jefkins, 2010). Pengertian yang telah menunjukkan pengkategorian media baru menjadi media yang segala sesuatunya berbasis internet dan teknologi digital, seperti *handphone/smartphone*, internet, dan *social media*, yang tentunya akan membawa fitur-fitur (fasilitas di dalamnya) sebagai contoh seperti *video game, file sharing, radio-net, software*, dan sebagainya. Fitur-fitur ini yang akan menentukan sedikit banyak apa-apa saja yang dilakukan remaja dalam menggunakan media baru.

Aplikasi seperti nike Boom, First Aid, Calori Counter, BMI ini memiliki fungsi mulai dari memotret, mengirim email, unggah, unduh (*download*), *posting, updating, networking* dan sebagainya. Perilaku yang dilakukan remaja ini tidak didukung dengan data yang bersifat masif dan komprehensif, terutama kebiasaan remaja di Indonesia yang menggunakan media baru. Tidak adanya data utama kebiasaan bermedia remaja di Indonesia ini tentunya akan sangat menyulitkan pihak pemerintah, maupun regulator dan para kelompok kepentingan dalam kaitannya merumuskan ragam peraturan, merancang kebijakan, atau bahkan sampai pada ranah melaksanakan program yang tepat sasaran terkait masa depan penggunaan media baru yang digunakan oleh para remaja di Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba untuk mengetahui kegunaan dari media baru itu sendiri. Dalam ranah kesehatan, berapa orang yang akan mengetahui aplikasi yang menyediakan konten kesehatan yang sangat berguna bagi kehidupan masyarakat sehari-hari. Dalam hal ini peneliti mencoba membuat daftar aplikasi kesehatan yang populer dikalangan masyarakat berikut daftarnya (Gambar 1. Daftar aplikasi kesehatan). Sepuluh aplikasi ini diklaim sesuai dengan sumber yang disebutkan diatas, banyak diunduh oleh masyarakat yang memiliki *handphone* berbasis sistem *android*.

Aplikasi ini memiliki tingkat penggunaan dan tujuannya yang beragam, ada yang mengukur kalori, pola makan, pertolongan pertama, kegiatan olahraga dan trayek berbasis GPS. Aplikasi ini mempunyai tujuan untuk memudahkan menjalani rutinitas dalam kehidupan sehari-hari. Pada penelitian kali ini tentang menilik fungsi media baru, peneliti ingin melihat penggunaan media (*media uses*) yang digunakan siswa SMA Muhammadiyah yang tergabung dalam pengurus UKS (unit kesehatan sekolah) dan PIK KRR di SMA Muhammadiyah Bantul. Hal ini dilakukan untuk mengetahui literasi media dikalangan remaja dan literasi informasi kesehatan melalui telepon genggam yang berbasis *android* ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti ini adalah studi kasus dengan pengujian intensif menggunakan berbagai sumber bukti, baik kualitatif, kuantitatif atau keduanya, terhadap satu kejadian atau realitas yang dibatasi oleh ruang dan waktu (Daymon, 2012). Tujuan studi kasus adalah meningkatkan pengetahuan mengenai

peristiwa-peristiwa komunikasi kontemporer yang nyata dengan melihat kegiatan bermedia melalui aplikasi kesehatan.

Pada penelitian ini, kasus yang diambil menjadi fokus adalah literasi informasi kesehatan pada aplikasi kesehatan yang dapat dianalisis dengan teori media massa dan teori komunikasi yang relevan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kritis.

Pendekatan ini diharapkan mampu untuk membangun interpretasi atas rangkaian-rangkaian peristiwa yang terjadi selama proses penelitian tentang literasi media dan penggunaan aplikasi kesehatan. Lodico, Spaulding dan Voegtler dalam Emzir (2010) menjelaskan bahwa partisipan atau subjek penelitian merupakan individu yang dipilih melalui metode *non random* berdasarkan kemampuan individu dalam memberikan informasi penting dari pertanyaan yang diajukan dalam penelitian yang berjumlah 50 siswa dari 125 siswa.

Partisipan penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu siswa SMA yang tergabung dalam PIK KRR dan elemen-elemen pemangku kepentingan (masing-masing rerata berjumlah 15-20 orang). Untuk mendapatkan data secara keseluruhan dan mendalam, peneliti melakukan wawancara dan mini questioner dengan beberapa informan. Pengambilan informan dilakukan dengan metode *purposive* yang dipilih dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan utama adalah informan tergabung dalam kegiatan PIK KRR ataupun OSIS, memiliki gadget dan menggunakan aplikasi kesehatan.

Informan tersebut ialah orang yang dapat menjelaskan tentang proses komunikasi penyampaian pesan tentang literasi media informasi kesehatan dan penggunaan teknologi aplikasi kesehatan yang telah dimiliki oleh siswa-siswa SMA Muhammadiyah Kabupaten Bantul yang telah ditentukan sesuai dengan indikator. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang terbatas pada fokus penelitian dan indikator partisipan penelitian, perlu kiranya pada penelitian mendatang menggunakan metode kuantitatif yang lebih dapat menjangkau objek penelitian dengan cakupan yang luas dan indikator-indikator yang lebih kompleks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kaum muda merupakan bagian terbesar dari pengguna internet dan *gadget* telekomunikasi. Dalam pemaparannya Montgomery (2016) "*As early adopters of new media, youth are in many ways the defining users of the new media*" pernyataan ini memaparkan bahwa kaum muda atau remaja, memiliki kesempatan yang besar untuk mengenal dan menggunakan media sesuai zamannya, pada era digital ini remaja sangat dimanjakan dengan kesempatan yang seluas-luasnya untuk menggunakan media sesuai dengan apa yang dia inginkan tanpa harus memusingkan benar-salah, baik-buruk dari efek yang ditimbulkan oleh penggunaan media baru.

Media baru menjadi salah satu alat untuk melihat pola interaksi para remaja dengan sebayanya, dengan yang lebih muda ataupun dengan yang lebih tua. Biasanya remaja pada generasi ini disebut generasi Y. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil dalam tiga sub besar, diantaranya :

1. Implikasi kegiatan Sekolah PIK KRR pada generasi *digital native*

Generasi Y atau generasi *digital native* memiliki kesamaan budaya yang terbentuk akibat menggunakan teknologi yang sama dalam berinteraksi yang juga menggunakan teknologi komunikasi media secara *intens*. Generasi Y berpikir, menjalani hidup, membangun norma dan mengedepankan visi masa depan yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Lebih khusus lagi, generasi Y memiliki kebiasaan yang

berbeda baik dalam menggunakan media baru maupun mengkonsumsi media dengan pola yang sangat berbeda dengan kelompok masyarakat dewasa atau generasi sebelumnya. Bila generasi ini merupakan wujud representasi dari pola budaya dan gaya hidup di masa depan, maka harus ada data komprehensif dan massif yang menyangkut kebiasaan bermedia anak-anak di Indonesia.

Kegiatan sekolah seperti PIK KRR maupun OSIS yang terdapat di setiap SMA Muhammadiyah tempat partisipan penelitian mampu menghadirkan implikasi yang menarik. Pada penelitian ini, kegiatan ekstrakurikuler tersebut mampu menghadirkan kebutuhan yang menyatu dengan kegiatan sehari-hari. Partisipan memiliki kecenderungan untuk menyadari bahwa aplikasi kesehatan yang digunakan penting untuk kegiatan sehari-hari. Sebagai bagian dari organisasi tertentu, penggunaan aplikasi kesehatan serta merta memberikan mereka informasi yang akurat dalam rangka melakukan pertolongan pertama bila siswa lainnya mengalami masalah. Misalnya, saat teman lain mengalami cedera dalam berolahraga, pingsan akibat belum sarapan atau pada saat upacara, mengukur tingkat kalori yang dibuang ataupun hal lainnya.

Humas sebagai suatu filsafat sosial dan manajemen yang dinyatakan dalam kebijaksanaan beserta pelaksanaannya, yang melalui interpretasi yang peka mengenai peristiwa-peristiwa berdasarkan pada komunikasi dua arah dengan publiknya, berusaha untuk memperoleh saling pengertian dan itikad baik (Moore, 2004).

Selain melalui aplikasi, sering kali partisipan penelitian ini juga mengambil artikel dari aplikasi media sosial. Paling sering yang digunakan adalah aplikasi instagram yang didalamnya terdapat *posting* tentang informasi kesehatan seperti akun @invia, akun @tahukah kamu dan akun lainnya yang mendukung adanya informasi tentang kesehatan yang dapat digunakan dalam kehidupan.

Dalam konteks komunikasi, Straubhaar dan LaRose (2004, dalam De vito 2012) menyebutkan tiga buah teori yang memperlihatkan penekanan determinisme teknologi, yaitu *medium is the message*, *technology as dominant push source* dan *drive culture media*.

Pertama, *medium is the message* merupakan teori komunikasi Marshall McLuhan yang telah lama dikenal, tertuang dalam karyanya *Understanding the Media* pada tahun 1964, tidak sekedar menyetujui dan sepakat atas proposisi yang menyatakan bahwa teknologi komunikasi yang baru akan menentukan kebudayaan masyarakat, tetapi menjadi faktor yang linier terjadinya perubahan budaya di dalam masyarakat, lebih jauh McLuhan menyatakan bahwa "*it is the form of the media, rather than their content, that matters*" (Straubhaar & LaRose, 2004). Hal ini menegaskan bahwa media dan teknologi yang dibawanya akan memberikan hal baru pada masyarakat, dengan begitu setiap aktifitas kehidupan sehari-hari akan terkena dampaknya, sehingga cepat atau lambat, pola kehidupan yang dibalut kebudayaan yang mengakar di masyarakat setempat juga akan berubah sesuai dengan teknologi ataupun hal baru yang hadir dan mengisi ditengah-tengah kehidupan masyarakat dan berdampingan secara lekat oleh setiap individu dalam masyarakat tersebut.

Kedua, teknologi sebagai faktor pendorong sosial yang paling utama. Pada teori ini lebih ditekankan bahwa media dan teknologinya mampu mengubah dan mendorong kebiasaan yang dilakukan individu terhadap masyarakatnya yang berdampak secara langsung dan temporer dalam lingkungan sekitar tempat tinggal dan beraktifitas.

Ketiga, *media drive culture*, media dalam hal ini memiliki peran besar dalam kehidupan bermasyarakat. Seperti yang diketahui bersama, media sebagai pilar keempat dalam fungsi suatu negara memiliki andil besar dalam mengubah perilaku di masyarakat. Perubahan ini tentunya dengan menggunakan teknologi. Teori ini berbicara tentang kemunculan teknologi dapat mengubah, atau menjadi gaya hidup di dalam masyarakat. Hal ini wajar adanya sebab dalam kemunculannya, teknologi sangat dekat dengan inovasi dan hal-hal yang bersifat baru, disisi lain teknologi juga akan menawarkan beragam kemudahan yang akan dimiliki oleh individu dalam menggunakan teknologi.

Temuan pada penelitian ini terlihat bagaimana teknologi mampu mengaburkan budaya yang selama ini sudah tertanam sangat kuat. Partisipan penelitian yang juga merupakan remaja sudah tidak lagi menggunakan komunikasi interpersonal (komunikasi tatap muka) dengan orang lain saat terjadi sesuatu didekatnya. Hal ini membuktikan bahwa teknologi sudah mampu “menyetir” budaya yang ada dalam pergaulan remaja di kalangan sub urban. Hakikatnya bahwa dalam hubungan sosial dan ritme budaya organisasi di Sekolah Tingkat Atas (SMA), ketergantungan terhadap teknologi tidak terlalu tinggi, namun dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam keterampilan literasi informasi kesehatan, sumber utamanya justru dari media sosial. Aplikasi kesehatan bersifat membantu bila ada kekhususan dari kegiatan yang dilakukan.

Referensi dari media sosial ini menjadi menarik bila di lihat dari keabsahan informasi yang dihadirkan. Informasi yang ada di dalam media sosial tidak sepenuhnya dapat dipercaya. Bila dicermati lebih dekat akun-akun yang menyediakan informasi tersebut lebih kepada memberitahu orang tanpa ada dasar ilmu atau data yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan. Tidak adanya proses verifikasi dalam akun-akun media sosial membuatnya menjadi media yang tidak membuat basis data namun lebih kepada menunjukkan data. Perbedaannya, bila basis data, informasi yang sampai akan dikelompokkan dan diverifikasi untuk akhirnya dapat membedakan informasi yang berguna dan informasi yang tidak berguna. Menunjukkan data hanya sebatas pada menunjukkan saja tanpa ada tindakan.

2. Literasi media pada informasi kesehatan berbasis aplikasi

Pengertian tentang literasi media menurut European Commission (Gamble, 2012) adalah “*Media literacy may be defined as the ability to access, analyse and evaluate the power of images, sounds and messages which we are now being confronted with on daily basis and are important part of our contemporary culture, as well as to communicate competently in media available on a personal basis*”.

Literasi media menasbihkan budaya baru yang akan dibawa saat kita melakukannya, terlebih ketika kita menggunakan media untuk kegiatan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi bagian dari hidup kita sebagai manusia. Penggunaan media disini juga dituntut pada ranah kebijaksanaan dalam mengaksesnya terutama pada bauran media.

European Commission menambahkan “*Media literacy relates to media, including television and film, radio and recorded music, print media, the internet and other new digital communication technologies*”. Literasi media juga melihat perkembangan media sesuai dengan dasar kebutuhan media yang selama ini dimiliki oleh manusia dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi bagian dari pola atau gaya hidup manusia. Artinya literasi media harus selalu dan terus dilakukan oleh pengguna media

secara berkesinambungan dan berkelanjutan oleh tiap individu yang menggunakan media dan mengkonsumsi media.

Pada sesi wawancara yang dilakukan dengan partisipan pada penelitian ini secara garis besar dari 8 partisipan mengungkapkan bahwa, pengenalan internet dari teman sebaya dan saudara kandung. Peran orang tua tidak terlalu nampak dalam pernyataan yang disampaikan, justru orang tua yang meminta untuk dikenalkan, diajarkan cara menggunakan media baru. Hal ini memiliki sisi positif bahwa, adanya proses dan sikap kedewasaan yang ditunjukkan oleh partisipan penelitian.

Partisipan penelitian melatih secara terus-menerus kemampuan literasi media dengan cara memilah, menyeleksi baik itu aplikasi dan informasi yang terdapat di media baru kepada generasi sebelumnya (dalam hal ini orang yang lebih tua). Literasi media juga didapat dari tugas sebagai anggota PIK KRR dan hubungan pertemanan di sekolah yang dituntut untuk memberikan informasi yang akurat sebagai bagian dari organisasi tertentu.

Jika datang kepadamu orang fasik dengan informasi, maka periksalah dengan teliti (Tabbayun) (QS. Al-Hujurat (49)).

Tabbayun adalah tindakan melakukan konfirmasi dari informasi yang diterima. Partisipan hanya membagikan informasi tanpa adanya proses konfirmasi baik itu kepada guru pembimbing maupun menyandingkan informasi tersebut dengan buku cetak yang relevan agar tidak salah memberikan informasi kepada orang lain. Tentu menjadi catatan dalam penggunaan media yang sudah sangat sering, tidak diimbangi dengan keterampilan *share* informasi yang tanpa konfirmasi apapun baik itu menyandingkan dengan informasi lainnya maupun dengan bantuan aplikasi yang membantu untuk mengkonfirmasi informasi.

3. Penggunaan media di kalangan remaja sub urban

Penelitian ini memiliki fokus pada penggunaan media. Telah banyak penelitian yang mengulas tentang penggunaan media (*media uses*). Penelitian Kurniawati, J dan Baroroh, S (2016) dengan menggunakan *self competence*. Melihat latar belakang dalam penggunaan media baru. Kebaruan dalam penelitian ini ada pada fokus penelitian yaitu penggunaan aplikasi menjadi indikator utama yang digunakan untuk melihat literasi informasi.

Penggunaan media dikalangan siswa SMA Muhammadiyah di Kabupaten Bantul diteliti menggunakan metode wawancara dan *focus group discussion* (FGD). Temuan yang menarik bahwa penggunaan aplikasi kesehatan berdasarkan kebutuhan partisipan penelitian sebagai bagian dari organisasi ekstrakurikuler di sekolahnya masing-masing. Penggunaan aplikasi tidak hanya pada jam sekolah saja, namun disaat kegiatan belajar mengajar, para partisipan juga menggunakan aplikasi sebagai *search engine* untuk mencari informasi dalam rangka mengejar tugas. Aplikasi kesehatan juga digunakan untuk kegiatan jasmani di sekolah dan dilingkungan luar sekolah, seperti aplikasi *nike boom* dan *gps map*.

First aid merupakan aplikasi yang banyak digunakan oleh partisipan penelitian. *First aid* merupakan aplikasi yang menyediakan basis data untuk pertolongan pertama pada kecelakaan. Partisipan menganggap dengan banyak membaca informasi pada aplikasi tersebut, dengan cepat mengetahui tindakan yang harus dilakukan saat ada teman-teman sekolah mengalami kecelakaan, seperti pingsan saat mengikuti upacara,

sakit maag, terkilir, hingga patah tulang. *Media uses* yang ditunjukkan siswa Muhammadiyah merupakan hal yang baru.

Penelitian terakhir Ishak, A (2015) meneliti tentang penggunaan aplikasi keagamaan) bahwa remaja pada daerah urban yang masih mendominasi penggunaan media dalam menunjang aktifitas kehidupan sehari-hari, namun penelitian ini menunjukkan bahwa media sudah digunakan hampir disetiap lapisan masyarakat.

Berdasarkan teori determinasi sosial yang dipaparkan diawal bahwa dalam penggunaan teknologi bagi masyarakat pada lapisan sub urban dapat dikategorikan sedang, sebab dalam taraf ini teknologi telah menjadi bagian dari kegiatan masyarakat, konteksnya media baru mampu meniadakan jarak dan waktu untuk masyarakat dapat mengakses dan menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari, namun masyarakat tidak serta merta dikatakan bijak dalam menggunakan media, buktinya tidak ada proses konfirmasi dan verifikasi terhadap informasi yang diterima. Hal ini perlu mendapat perhatian khusus untuk para masyarakat terkait dengan adanya regulasi yang membatasi ruang gerak dalam mengakses, menyebarkan suatu informasi kepada khalayak (Ishak, 2012).

Website pemda dapat dimanfaatkan sebagai sarana *Online PR*. Dalam era media baru (*new media*) *Online PR* merupakan keniscayaan dan tak dapat dihindari. Oleh karena itu setiap pemerintah daerah harus dapat memanfaatkan *website* yang mereka miliki sebagai sarana mengembangkan *Online PR*. Syarat terpenting yang harus dimiliki adalah kesadaran arti pentingnya layanan publik akan informasi yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Untuk itu diperlukan komitmen pimpinan daerah yang menjadi acuan seluruh SDM yang ada dalam tanggungjawabnya sebagai pelayan publik (Wiratmo, 2017).

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini, bahwa ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa siswa SMA Muhammadiyah di Kabupaten Bantul menggunakan aplikasi kesehatan untuk membantu dalam keanggotan di organisasi PIK KRR atau UKS (usaha kegiatan sekolah) di sekolah masing-masing. Tingkat Penggunaan aplikasi kesehatan ada pada kategori sedang dimana aplikasi digunakan untuk menolong orang disekitarnya. Terakhir, faktor-faktor yang berhubungan dengan pendidikan media literasi terutama adalah faktor lingkungan sekolah dan keluarga.

Teori determinasi sosial yang dipaparkan diawal bahwa dalam penggunaan teknologi bagi masyarakat pada lapisan sub urban dapat dikategorikan sedang, sebab dalam taraf ini teknologi telah menjadi bagian dari kegiatan masyarakat. Penguasaan masyarakat terhadap teknologi dapat menjadikan masyarakat menjadi bagian dari teknologi atau masyarakat menjadi teknologi yang justru akan menghambat perkembangan zaman, penelitian ini membuktikan bahwa pola literasi yang tidak berjalan secara optimal menjadi factor utama dalam pengembangan penggunaan media.

SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara garis besar penggunaan aplikasi yang berbasis pada kesehatan sangat menguntungkan para remaja (siswa SMA Muhamamdiyah) sebagai bagian dari organsasi sekolah membentuk lingkungan literasi media yang baik dalam menjalankan tugasnya. Saran dari penelitian ini adalah bentuk

dari kelemahan proses literasi. Kelemahan dari proses literasi ini adalah kurangnya intensitas pendampingan untuk informasi kesehatan yang diterima dan disebarkan perlu kiranya perhatian khusus dari guru pembimbing yang bersangkutan, selaku orang tuanya saat berada di lingkungan sekolah.

REFERENSI

- Daymon,C and Surma,A. (2012). The Mutable Identities of Women in Public Relations. *Public Relations Inquiry*. 1(2): 177-96.
- Departemen Agama RI. (2015). *A-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung : Syaamil Al Qur'an.
- Devito, Joseph, A. (2012). *Komunikasi antar manusia*. Pamulang-Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ishak, Aswad. (2012). Peran Public Relations dalam Komunikasi Organisasi. *Jurnal Komunikasi (ASPIKOM)*, Volume 1, Nomor 4, Januari 2012.
- Ishak, Aswad. (2015). *Revitalisasi Public Relations Organisasi Pemerintah dalam Upaya Pencapaian Penguatan Masyarakat dalam Aswad Ishak dan Setia Budi HH (ed), Public relations dan Corporate Social Responsibility*. Jakarta: ASPIKOM, Buku Literas, BPC Humas Yogyakarta.
- Jefkins, Frank. (2010). *Public Relations Edisi Kelima*. Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama.
- Kurniawati, Juliana & Baroroh, Siti (2016), Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*. Vol 8 No.2, Hal 51-66.
- Lestari, Puji Umi Pratiwi, dan Permata Ulfah. (2015). Identifikasi Faktor. Organisasional dalam Pengembangan “E-Governance” pada Organisasi Pengelola Zakat. *Jurnal MIMBAR*, Vol. 31, No. 1 (Juni, 2015).
- Moore, Ph.D, Frazier. (2004). *Humas, Membangun Citra Dengan Komunikasi*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Straubharr K., & Rose, L (2011). *Media and Information Literacy: Curicullum fo Teacher*. Paris: UNESCO.
- Susanto, Eko Harry. (2010). Kelambanan Reformasi Birokrasi dan Pola Komunikasi Lembaga Pemerintah. *Jurnal ASPIKOM* , Volume 1, Nomor 1, Juli 2010: 1-124.
- Wiratmo, LB, Irfan, N dan Kuwantoro. (2017). Website Pemerintah Daerah sebagai Sarana Online Public Relations. *Jurnal ASPIKOM*, Vol 3 No 2, Januari 2017 Hal 326-330