

FILSHERIS: Inovasi E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* Untuk Mencegah Hoax di Media Sosial.

Sri Rahmayana^{1*}, Farida Aryani², Aswar³

¹²³ Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar.

Corresponden Email: srirrahmayanaa30@gmail.com*

Received: June -2025;

Reviewed: July-2025;

Accepted: July-2025;

Published: August-2025.

Abstract. *This study aims to determine: 1) the need for an e-module for digital literacy guidance to prevent hoaxes on social media for high school students; 2) a prototype e-module for digital literacy guidance to prevent hoaxes on social media for high school students; 3) the validity test for the e-module for digital literacy guidance to prevent hoaxes on social media for high school students; 4) the practicality test for the e-module for digital literacy guidance to prevent hoaxes on social media for high school students. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. After conducting the validity test, the results were found to be valid based on expert assessments by subject matter experts and media experts. Furthermore, practicality testing by guidance counselors and small group trials showed excellent results. Based on the analysis, it can be concluded that the Digital Literacy Guidance E-Module to Prevent Hoaxes on Social Media is highly needed by students. It consists of four main topics, and has been proven valid and practical for use by students.*

Keywords: Digital Literacy; Hoax; Social Media.

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Kebutuhan E-Modul Bimbingan Digital Literacy untuk Mencegah Hoax di Media Sosial bagi Siswa SMA; 2) Prototipe E-Modul Bimbingan Digital Literacy untuk Mencegah Hoax di Media Sosial bagi Siswa SMA; 3) Tingkat uji validitas E-Modul Bimbingan Digital Literacy untuk Mencegah Hoax di Media Sosial bagi Siswa SMA; 4) Tingkat uji kepraktisan E-Modul Bimbingan Digital Literacy untuk Mencegah Hoax di Media Sosial bagi Siswa SMA.. Penelitian ini menggunakan metode Reseach and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Setelah melalui uji validitas diperoleh hasil telah valid berdasarkan uji ahli materi dan ahli media. Kemudian uji kepraktisan oleh guru BK dan uji coba kelompok kecil menunjukkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa E-Modul Bimbingan Digital Literacy untuk Mencegah Hoax di Media Sosial sangat dibutuhkan oleh siswa yang terdiri dari empat topik utama, serta telah teruji valid dan praktis digunakan oleh siswa.*

Kata kunci: Literasi digital; hoax; media sosial.

PENDAHULUAN

Hoax dapat diartikan dengan suatu berita atau pernyataan yang tidak benar atau palsu yang dengan sengaja disebar untuk menciptakan kegaduhan dan menimbulkan rasa takut (Widodo et al., 2019). Fenomena *hoax* ini tidak ada artinya jika tidak didukung dengan penyebarannya melalui media. Berdasarkan data dari Kementerian Komdigi tahun 2024, sebanyak 1.923 konten *hoax* ditemukan melalui platfrom digital (Komdigi, 2025). Media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, Tiktok dan WhatsApp adalah tempat dimana gosip, *breaking news*, dan informasi yang sedang ramai dibicarakan khalayak cepat menyebar

(Siregar, 2023). Aplikasi chat seperti WhatsApp, Line, dan Telegram menjadi salah satu saluran utama dengan persentase sebesar 62,80%. Di samping itu, situs web juga berkontribusi dalam penyebaran informasi palsu dengan angka 34,90%. Namun, platform yang paling mendominasi adalah media sosial, seperti Instagram, Facebook, dan Twitter, di mana penyebaran *hoax* mencapai 92,40% (Rahmadhany et al., 2021). Angka-angka tersebut menunjukkan bahwa media sosial memainkan peran dalam penyebaran informasi menyesatkan.

Iskandar & Isnaeni (2019), mengungkapkan bahwa remaja yang menggunakan internet dan media sosial memerlukan perhatian yang lebih. Tanpa adanya kemampuan untuk melakukan penyaringan yang baik terhadap informasi yang diterima sangat rentan terjerumus ke dalam arus penyebaran berita *hoax* yang semakin marak, terutama pada siswa/siswi SMA yang cenderung masih labil. Sejalan dengan penjelasan Papapicco et al., (2022) bahwa konsumsi berita oleh remaja sering kali dicirikan oleh paparan selektif, karena mereka memilih berita dan informasi yang sesuai dengan sikap dan keyakinan sesaat mereka. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa pada salah satu Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sinjai tanggal 13 september 2024 diperoleh bahwa siswa mengalami kesulitan membedakan berita palsu dan valid, dimana cenderung mempercayai dan langsung membagikan informasi tanpa menverifikasi kebenarannya terlebih dahulu. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih kurang bijak dalam menggunakan media sosial, serta kurang memiliki pemahaman yang cukup dalam memahami dan mengevaluasi informasi yang ditemui di media sosial secara kritis. Sejalan dengan hasil wawancara guru BK pada tanggal 16 September 2024 menuturkan bahwa sebagian siswa sudah memahami literasi digital, namun sebagian yang lainnya kesulitan. Kurangnya kemampuan literasi digital membuat individu sulit menyaring informasi yang bermanfaat dari banyaknya konten di dunia maya (Simarmata et al., 2019). Oleh karena itu, peningkatan teknologi komunikasi dan informasi harus selaras dengan penguatan literasi digital. Literasi digital menjadi kunci untuk memastikan bahwa individu dapat mengakses, menafsirkan, dan menggunakan informasi digital dengan efektif (Lestari et al., 2024).

Bimbingan terkait literasi digital dalam mencegah *hoax* di media sosial sendiri belum secara khusus dilakukan guru BK di SMA. Kurangnya jumlah guru BK menyebabkan pemberian layanan kepada siswa kurang maksimal dilaksanakan. Dengan jumlah guru BK yang terbatas, guru BK merasa kesulitan untuk memberikan layanan yang memadai kepada siswa (Fatimah et al., 2024). Guru BK juga menyatakan penggunaan media dalam proses layanan bimbingan membuat siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti layanan dan menyimak materi bimbingan. Penggunaan media dalam memberikan layanan informasi dapat mempermudah pelaksanaan layanan dan menarik minat peserta didik dalam proses bimbingan di sekolah. Lebih lanjut Zahra & Syafi'i (2022) pemanfaatan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman, serta menjadikan suasana belajar lebih menarik dan efektif. Dengan adanya media, memudahkan siswa untuk lebih memahami tujuan dan materi yang diajarkan.

Sebagai salah satu bentuk media inovatif, E-Modul sesuai dengan perkembangan teknologi dan mudah diakses di berbagai tempat (Nursanti, 2020). Beberapa penelitian yang membahas E-Modul dalam melatih kemampuan literasi digital siswa menunjukkan hasil yang positif. Penelitian yang dilakukan oleh Masykur et al., 2023 menunjukkan E-Modul memberikan solusi yang relevan dan efektif dalam menangkal penyebaran *hoax* di lingkungan pendidikan tinggi Islam yakni membantu mahasiswa memahami informasi *hoax* dan meningkatkan kemampuan literasi digital. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* berfokus pada setting sekolah yakni untuk kalangan siswa/siswi

SMA dengan perbedaan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki mahasiswa. Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan Pratiwi & Indana, 2022 dan Wahyuni et al., 2022 menunjukkan bahwa E-Modul terbukti valid diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan E-Modul untuk meningkatkan literasi digital siswa umumnya terfokus pada materi pembelajaran tertentu. Maka kebaruan E-Modul yang dikembangkan yakni dirancang dalam konteks bimbingan dan konseling sebagai layanan informasi dengan pendekatan *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) dan tidak terbatas pada materi pembelajaran tertentu, melainkan berorientasi pada isu spesifik (*hoax*) yang relevan dengan tantangan informasi.

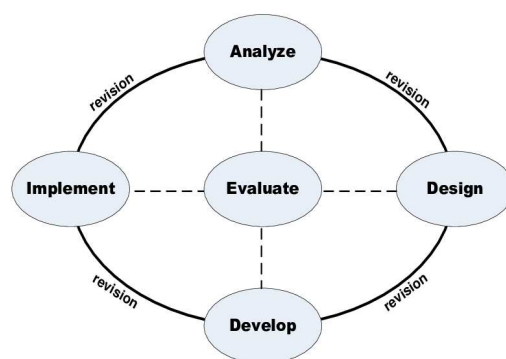
E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* Filter Sebelum Share Informasi (FILSHERIS) ini memuat empat topik, diantaranya: *digital literacy*, etika bermedia sosial, mengenal *hoax* dan distorsi kognitif, serta mencegah *hoax* melalui intervensi CBT. E-Modul dengan pendekatan *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) membantu siswa mengubah pola pikir negatif menjadi pola pikir yang lebih positif. Pengembangan ini bertujuan untuk mendukung proses layanan bimbingan dan konseling di sekolah dalam meningkatkan literasi digital siswa guna mencegah *hoax* di media sosial yang teruji valid dan praktis digunakan oleh siswa.

METODE

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pengembangan E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* untuk mencegah *hoax* di media sosial menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan “*Research and Development* (R&D)”. Menurut Sugiyono (2013), metode *Research dan Development* (R&D) bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifannya. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk berupa E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* yang dirancang untuk mencegah *hoax* di media sosial bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Prosedur Pengembangan



Sumber: (Cahyadi, 2019)

Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Berikut ini adalah prosedur pengembangan E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* yang bertujuan untuk mencegah *hoax* di media sosial bagi siswa SMA:

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan pada salah satu SMA di Kabupaten Sinjai dilakukan melalui proses wawancara guru BK dan penyebaran angket kepada 30 siswa untuk mencari suatu potensi masalah yang dihadapi siswa dan sebagai rujukan untuk menemukan solusi yang tepat.

2. **Desain (*Design*)**
Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah diperoleh melalui wawancara dan angket, peneliti kemudian merancang sebuah produk layanan dimulai dengan proses pengumpulan bahan informasi yang dibutuhkan, kemudian membuat konsep dan konten/isi produk.
3. **Pengembangan (*Development*)**
Produk layanan yang telah didesain kemudian disusun secara konseptual dan direalisasikan dalam bentuk digital. Sebelum proses implementasi, konten divalidasi oleh ahli materi untuk memastikan keterpaduannya dengan indikator layanan bimbingan, serta oleh ahli media untuk mengukur kelayakan media layanan.
4. **Implementasi (*Implementation*)**
Dalam proses implementasi produk melibatkan interaksi langsung dengan 10 siswa melalui uji kelompok kecil. Tujuannya sebagai dasar untuk melakukan perbaikan guna memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa.
5. **Evaluasi (*Evaluation*)**
Evaluasi sebagai tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE dilakukan dengan menguji kepraktisan E-Modul bimbingan melalui penilaian guru BK dan siswa menggunakan instrumen angket yang sudah divalidasi.

Teknik Pengumpulan Data

1. **Wawancara**
Dalam proses wawancara dilakukan secara tatap muka langsung dengan guru BK dan siswa di sekolah tempat dilakukannya penelitian. Tujuannya adalah untuk memperoleh data terkait pandangan atau perspektif guru BK dan siswa terhadap kebutuhan literasi digital dalam mencegah *hoax* di media sosial.
2. **Angket**
Dalam penelitian ini digunakan angket tertutup berbentuk checklist dengan skala Likert lima kategori, yang bertujuan mengumpulkan data lewat pernyataan kepada responden.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik ada analisis data yang digunakan pada pengembangan E-Modul bimbingan meliputi analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

1. **Analisis data kualitatif**
Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah hasil penilaian dari ahli materi dan media layanan. Data yang diperoleh melalui angket kemudian dianalisis dengan mengelompokkan masukan, tanggapan, kritik, dan saran, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk.
2. **Analisis data kuantitatif**
Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif presentase. Presentase setiap subjek ditentukan dengan memakai rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{?(jawaban \times bobot \text{ tiap pilihan})}{n \times bobot \text{ tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

S = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Untuk memperoleh persentase keseluruhan subjek, digunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Panduan yang dijadikan acuan dalam memberikan interpretasi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Konversi Tingkat pencapaian dengan Skala 5

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	90-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
2	75-89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
3	65-74%	Cukup	Direvisi
4	55-64%	Kurang	Direvisi
5	0-54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber: Tegeh & Jampel. (2017) dalam Prabawa et al., (2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

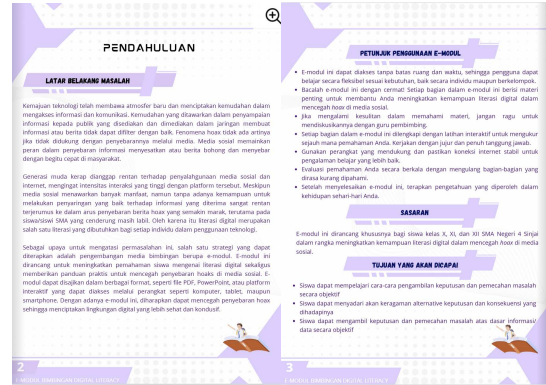
Hasil

Gambaran kebutuhan E-Modul Bimbingan *Digital Literacy Filter Sebelum Share Informasi (FILSHERIS)* berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Sinjai melalui wawancara dengan siswa dan guru BK, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan membedakan berita palsu dan valid di media sosial, sehingga cenderung langsung mempercayai dan membagikan informasi tanpa memverifikasi kebenarannya. Kondisi ini menunjukkan kurangnya kebijaksanaan dalam menggunakan media sosial serta rendahnya kemampuan kritis dalam memahami dan mengevaluasi informasi. Dari sisi guru BK, bimbingan terkait literasi digital untuk mencegah hoax belum pernah diberikan karena keterbatasan pemanfaatan media dalam layanan bimbingan, ketiadaan jadwal khusus layanan BK, serta ketidakseimbangan jumlah guru BK dan siswa, padahal siswa memiliki intensitas yang tinggi dalam mengakses media sosial.

Adapun prototipe E-Modul Bimbingan *Digital Literacy Filter Sebelum Share Informasi (FILSHERIS)* dimulai dengan desain media yakni merancang prototipe E-Modul meliputi pengumpulan bahan informasi yang dibutuhkan termasuk ilustrasi/desain dan materi, kemudian dilanjutkan dengan merancang konsep serta penyusunan konten/isi produk. Dalam proses pembuatan prototipe, peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai media pendukung untuk merancang tampilan dan desain E-Modul. Selanjutnya pengembangan produk bagian-bagian isi produk E-Modul dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan Sampul



Gambar 3. Tampilan Pendahuluan

Sampul luar dan dalam E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* ini memuat judul “Filter Sebelum Share Informasi (FILSHERIS): E-Modul Literasi Digital Untuk Generasi Bijak. Pada pendahuluan memuat latar belakang masalah yang menjelaskan alasan dan urgensi penyusunan E-Modul. Selain itu, terdapat petunjuk penggunaan E-Modul yang bertujuan memberikan arahan teknis kepada pengguna agar dapat memanfaatkan modul ini secara optimal. Di samping itu, dijelaskan pula sasaran dari E-Modul ini, yaitu siapa saja yang menjadi target pengguna, serta tujuan layanan yang ingin dicapai melalui penggunaan E-Modul ini.



Gambar 4. Tampilan Capaian, Tujuan Layanan, Materi, Refleksi dan Latihan

Capaian layanan mengkomunikasikan hasil yang diharapkan, tujuan layanan mengarahkan fokus dan dampak yang ingin dicapai, dan materi menjadi sarana untuk mencapai hasil dan tujuan tersebut. Adapun materi dalam E-Modul terbagi menjadi 4 bagian, diantaranya: *digital literacy*, etika bermedia sosial, mengenal *hoax* dan distorsi kognitif, dan mencegah *hoax* melalui intervensi CBT. refleksi bertujuan untuk memahami apa yang telah dipelajari serta berbagi pengalaman belajar menggunakan E-Modul, serta latihan interaktif dirancang untuk menyajikan kegiatan layanan atau latihan yang melibatkan partisipasi aktif dari pengguna.



Gambar 6. Tampilan Sampul Penutup

Sampul penutup E-Modul berfungsi lebih dari sekadar penanda akhir sebuah materi layanan digital, namun juga bertujuan untuk memberikan kesan dan informasi penting bagi para pengguna.

Proses validasi E-Modul Bimbingan *Digital Literacy Filter Sebelum Share Informasi* (FILSHERIS) untuk mencegah hoax di media sosial melibatkan dua ahli materi (Dwi Endrasto Wibowo, S.Pd., M.Pd. dan Inayah Ridhayanti Qorimah, S.Pd., M.Pd.) serta dua ahli media (Andromeda Valentino Sinaga, S.S., M.Pd. dan Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd.) dari Universitas Negeri Makassar. Hasil validasi menunjukkan persentase 94% dan 97% (ahli materi) serta 98% dan 95% (ahli media), seluruhnya berkualifikasi sangat baik dan layak diuji coba dengan saran perbaikan. Uji kepraktisan oleh guru BK memperoleh skor 95%, menunjukkan modul ini sangat baik dan praktis digunakan di sekolah.

Tabel 2. Hasil Uji Praktisi

Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase
Kegunaan	24	25	96%
Kelayakan	24	25	96%
Ketetapan	23	25	92%
Total Jumlah Skor	71	75	
Presentase total	$\frac{71}{75} \times 100\%$		
	= 95%		
Kualifikasi	Sangat Baik		

Kemudian dilakukan uji kelompok kecil menunjukkan respon siswa terhadap E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* diperoleh mencapai 93%. Presentase ini menunjukkan bahwa E-Modul berada pada kualifikasi sangat baik dari segi tampilan visual, desain yang menarik, bahasa yang mudah dipahami, maupun aspek isi materi yang dianggap relevan dan mendukung kebutuhan siswa dalam memahami literasi digital untuk mencegah *hoax* di media sosial. Dengan demikian, produk ini dinyatakan praktis untuk digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan di sekolah.

Tabel 3. Hasil Uji Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan E-Modul Bimbingan <i>Digital Literacy</i> menarik				3	7
2.	E-Modul Bimbingan <i>Digital Literacy</i> dilengkapi dengan latihan-latihan yang relevan dengan isi materi				4	6
3.	E-Modul Bimbingan <i>Digital Literacy</i> menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan isi materi				5	5
4.	Tidak ada penggunaan bahasa atau istilah yang membingungkan				5	5
5.	Penyajian materi dalam E-Modul Bimbingan <i>Digital Literacy</i> mendorong saya berdiskusi dengan teman yang lain				2	8
6.	Saya mendapatkan pengetahuan yang mendalam mengenai <i>hoax</i> dan literasi digital		1			9
7.	E-Modul Bimbingan <i>Digital Literacy</i> ini dilengkapi petunjuk penggunaan yang jelas				5	5
8.	E-Modul Bimbingan <i>Digital Literacy</i> mudah digunakan				5	5
9.	Saya dapat memahami materi menggunakan E Modul Bimbingan <i>Digital Literacy</i>				3	7
10.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar dengan E-Modul Bimbingan <i>Digital Literacy</i>			1		9
Jumlah Skor yang diperoleh					463	
Jumlah Skor maksimal					500	
Persentase					$\frac{463}{500} \times 100\%$	
Kualifikasi					Sangat Baik	

Pembahasan

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap siswa pada salah satu Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sinjai, ditemukan bahwa siswa sulit membedakan informasi yang salah maupun valid sehingga kurang bijak dalam menggunakan media sosial. Terdistorsinya informasi dapat terjadi akibat adanya bias kognitif dalam menafsirkan informasi (Rusdy, 2021). Hasil analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan 85% siswa menyatakan perlu adanya materi mengenai literasi digital dalam mencegah *hoax* di media sosial. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih merasa kurang mendapatkan informasi yang memadai terkait isu tersebut. Sedangkan 79% siswa menyatakan membutuhkan perangkat digital berupa media layanan yang memuat bahan informasi terkait isu *hoax* yang dapat diakses kapan saja dan dimana. Dengan adanya media tersebut memungkinkan penyampaian pesan bimbingan dan konseling secara efektif, sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa (Saravati & Rukiyati, 2024).

Pengembangan E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* dilakukan melalui beberapa tahapan, yakni mengikuti model pengembangan ADDIE oleh Reiser and Mollenda tahun 1990-an. Tahapan tersebut meliputi analisis kebutuhan (*analysis*), merancang produk (*design*), pengembangan produk (*development*), penerapan produk (*implementation*), dan penilaian produk (*evaluation*). Tahap validasi dilakukan dengan melibatkan pakar materi maupun media untuk menguji E-Modul Bimbingan Digital Literacy, sehingga kualitas isi dan desain produk dapat terjamin. Peran validator ahli diperlukan agar E-Modul yang dihasilkan sesuai dengan tujuan perancangan dan mampu memberikan solusi atas permasalahan yang ada. (Insani et al., 2025).

Uji validitas oleh ahli materi 1 diperoleh hasil 94% dengan kualifikasi sangat baik dimana materi dibahas dalam produk mendalam dan relevan. Sedangkan uji validitas oleh ahli materi 2 menunjukkan 97% materi E-Modul relevansi dengan indikator layanan bimbingan, meskipun masih terdapat aspek yang masih perlu diperbaiki. Adapun bahwa materi masih perlu dijelaskan lebih detail terkhusus pada ciri-ciri *hoax*, selain itu perlu adanya latihan interaktif yang diberikan kepada siswa untuk mampu membedakan jenis-jenis *hoax*. Pemilihan materi dalam E-Modul disesuaikan dengan kebutuhan siswa berdasarkan hasil analisis yang diperoleh sebelumnya. Kebutuhan seharusnya dijadikan landasan utama dalam merancang media layanan, karena dorongan dari kebutuhan itulah yang membuat media dapat berfungsi secara optimal (Paramartha, 2022).

E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* ini juga dinilai oleh ahli media dengan hasil perolehan ahli media 1 yakni 98%, hal ini mengindikasikan bahwa dari segi tampilan, grafis, dan penyajian menarik dan sesuai dengan target pengguna sehingga E-Modul dikategorikan sangat baik. Pernyataan ini sejalan dengan Greene & Petty yang dikutip Tarigan (Kosasih, 2021) yang mengemukakan bahwa kriteria bahan layanan sebaiknya mencakup ilustrasi yang mampu menarik minat peserta didik sebagai pengguna. Menurut Widiyanto (2021), juga menjelaskan bahwa media layanan yang baik adalah media layanan yang mampu menarik perhatian peserta didik. Keberadaan media layanan berfungsi mendukung peran guru BK di lingkungan sekolah, sekaligus mempermudah terjalannya interaksi dengan siswa saat memberikan layanan (Qomaruzzaman et al., 2024). Oleh karena itu, media yang disajikan harus memiliki daya tarik, baik dari segi tampilan maupun isi layanan yang bermutu sehingga materi yang disampaikan terasa bermakna dan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Hal ini juga dijelaskan oleh Zahrani & Aswar (2024), bahwa penerapan teknologi dalam layanan bimbingan dan konseling disesuaikan dengan karakteristik siswa saat ini yang tumbuh bersama kecanggihan teknologi.

Uji validitas oleh ahli media 2 menunjukkan 95% bahwa penilaian ini secara umum mengindikasikan bahwa E-Modul yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan media. Meskipun demikian masih terdapat beberapa aspek penting yang memerlukan perbaikan, seperti sampul yang perlu ditambahkan teks, bahan informasi (video) yang masih perlu penyempurnaan dan penambahan fitur tombol *back* pada setiap bagian hasil jawaban siswa agar navigasi menjadi lebih mudah atau *user friendly*. Langkah ini diperlukan supaya produk yang dihasilkan sesuai dengan standar dan harapan pengguna (Rayanto & Sugianti, 2020). Hasil validitas selanjutnya diperoleh melalui uji praktisi yang dinilai oleh guru BK yang mencakup tiga aspek penting yaitu kegunaan, kelayakan dan ketepatan. Dari hasil penilaian tersebut, E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* memperoleh skor sebesar 95% yang termasuk kategori sangat baik. Penilaian ini mengindikasikan bahwa E-Modul tersebut praktis untuk digunakan oleh siswa. Hal ini sejalan dengan Insani et al., (2025) bahwa E-Modul yang praktis adalah bahan layanan yang mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam proses layanan

bimbingan dan konseling.

Setelah melakukan penyempurnaan produk berdasarkan saran dan masukan dari validator, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa sebagai subjek penelitian. Hal ini dilakukan untuk memperoleh apakah bahan layanan yang dikembangkan telah memenuhi tingkat kepraktisan. Kemudian dilakukan evaluasi untuk menilai bahan layanan yang dikembangkan (Cahyadi, 2019). Hasil uji coba tersebut, menunjukkan bahwa E-Modul ini memiliki tingkat kepraktisan mencapai 93%. Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung di lingkungan sekolah agar dapat mencerminkan kondisi nyata penggunaan media oleh siswa dan dalam prosesnya didampingi oleh guru BK. Tahap ini menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana E-Modul dapat diterima, dipahami, dan dimanfaatkan secara efektif oleh siswa sebelum di implementasikan dalam skala yang lebih luas.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* memiliki tingkat uji validitas dan kepraktisan yang sangat baik, namun dalam implementasinya di lapangan masih terdapat beberapa keterbatasan. Salah satu keterbatasan dalam penelitian ini belum dilakukannya uji keefektifan terhadap E-Modul, sehingga belum dapat disimpulkan sejauh mana penggunaan E-Modul memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman mengenai literasi digital, khususnya untuk mencegah *hoax* di media sosial. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan agar E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* dilakukan uji keefektifan, diuji cobakan dalam skala yang lebih luas dengan siswa dari berbagai latar belakang, dan berfokus pada pengembangan materi yang lebih interaktif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa E-Modul Bimbingan *Digital Literacy* sangat dibutuhkan oleh siswa untuk mencegah *hoax* di media sosial. Prototipe E-Modul yang dikembangkan mencakup 4 topik (*digital literacy*, etika bermedia sosial, mengenal *hoax* dan distorsi kognitif, serta mencegah *hoax* melalui intervensi CBT) dengan desain gambar yang menarik dan mencerminkan isi materi. E-Modul ini telah melalui uji validitas oleh ahli materi (97%) dan ahli media dengan total presentase (98%). Uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru BK didasarkan pada tiga dimensi penilaian, meliputi kegunaan (*Utility*), kelayakan (*Feasibility*), serta ketepatan (*Accuracy*) menunjukkan hasil (95%) dengan kriteria sangat baik. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 siswa menghasilkan (93%), hal ini membuktikan bahwa E-Modul dapat membantu siswa dalam memahami cara mencegah *hoax* dan menjadi pengguna media sosial yang bertanggung jawab. Dengan adanya E-Modul ini diharapkan dapat memudahkan guru BK dalam memberikan layanan informasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan literasi digital siswa sebagai bekal dalam menghadapi tantangan informasi yang terus berkembang.

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yakni E-Modul ini berpotensi untuk diimplementasikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) sebagai media layanan dalam program bimbingan dan konseling secara efektif dengan dukungan dan fasilitas yang memadai dari pihak sekolah. Dengan demikian, E-Modul ini dapat dimanfaatkan oleh guru BK dalam memberikan informasi yang komprehensif kepada siswa mengenai literasi digital terkhusus untuk mencegah *hoax* di media sosial. Siswa juga

diharapkan dapat berperan aktif dalam penggunaan media ini untuk meningkatkan pemahaman mengenai literasi digital sehingga turut berkontribusi mencegah *hoax* di media sosial. Untuk penelitian selanjutnya, media ini dapat diintegrasikan ke media digital lainnya dengan skala yang lebih besar dan memberikan dampak yang lebih signifikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Fatimah, Y. N., Simamora, M. S., Maghfirah, S., Purba, F. M., & Dalimunthe, S. F. (2024). Permasalahan Layanan Bimbingan Karir di SMA. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(5), 161-180.
- Insani, C. R., Okra, R., Efriyanti, L., & Derta, S. (2025). Perancangan E-Modul Menggunakan Canva pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII DI MTsN 9 Padang Pariaman. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 5(1), 378-386.
- Iskandar, D., & Isnaeni, M. (2019). Penggunaan Internet di Kalangan Remaja di Jakarta. *Communicare: Journal of Communication Studies*, 6(1), 57-72.
- Kementerian Komunikasi dan Digital, (2025, Januari 8). *Komdigi Identifikasi 1.923 Konten Hoaks Sepanjang Tahun 2024*. Diakses dari <https://www.komdigi.go.id/>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Lestari, P., Oktrimayunda, S. K., Istianatullaila, I., Nurpadilah, N., & Nursetiawan, I. (2024). Efektivitas Program Literasi Digital berbasis Smart Society 5.0 pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Ciamis. *Public Service and Governance Journal*, 5(2), 268-280.
- Masykur, R., Irwandani, I., Aridan, M., Susilowati, N. E., & Soeharto, S. (2023). Developing and Validating E-Learning Module for Islamic Higher Education Digital Literacy in Preventing Hoax (EMODILPH). *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 8(2), 341-355.
- Nursanti, F. A. (2020). Pengembangan E-Modul Bimbingan Kelompok Teknik Homeroom untuk Mencegah Cyberbullying pada Siswa SMP. *Unpublished Master's Thesis*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Papapicco, C., Lamanna, I., & D'Errico, F. (2022). Adolescents' Vulnerability to Fake News and to Racial Hoaxes: A Qualitative Analysis on Italian Sample. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(3), 20.
- Paramartha, W. E., Suranata, K., & Dharsana, I. K. (2022). *Panduan Praktis Penggunaan Media dalam Bimbingan Konseling*. Nilacakra.
- Prabawa, I. K. R., Satyawan, I. M., & Sptyanawati, N. L. P. (2021). Pengembangan Video Permainan PJOK berbasis Tematik (Tema Kegemaranku) untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(1), 11-26.
- Pratiwi, M. K., & Indana, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Siswa pada Materi Perubahan lingkungan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(2), 457-468.
- Qomaruzzaman, A., Sinring, A., & Aryani, F. (2024). Mengembangkan Komik Digital sebagai Media Bimbingan: Sebuah Solusi Kreatif untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa MTsN. *Education*, 1(1), 25-34.
- Rahmadhany, A., Safitri, A. A., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penyebaran Hoax dan Hate Speech pada Media Sosial. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 30-43.

- Rayanto, Y. H., Sugianti, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rusdy, M. (2021). Pengaruh Literasi Digital terhadap Pencegahan Informasi Hoaks pada Remaja di SMA Negeri 7 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pekommas*, 6(2), 77-84.
- Sarasvati, H. L., Rukiyati, R. (2024). Peran Teknologi sebagai Media dalam Praktik Layanan Bimbingan Konseling. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 15(3), 348-361.
- Simarmata, J., Iqbal, M., Hasibuan, M. S., Limbong, T., & Albra, W. (2019). Hoax dan Media Sosial: Saring Sebelum Sharing. *Yayasan Kita Menulis*.
- Siregar, F. S. (2023). Literasi Digital sebagai Upaya Antisipasi Ujaran Kebencian di Media Sosial. *Jurnal SOMASI (Sosial Humaniora Komunikasi)*, 4(1), 68-76.
- Sugiyono, M. (2013). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wahyuni, S., Wulandari, E. U., Fadilah, R. E., & Yusmar, F. (2022). Pengembangan Mobile Learning Module berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMP. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 125-134.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Widodo, W., Budoyo, S., Pratama, T. G. W., & Soeprijanto, T. (2019). Hoax di Indonesia: Suatu Kajian. *Jurnal Meta-Yuridis*, 2(2).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.