



**JURNAL PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT RADISI**
E-ISSN : 2798-9887
Tersedia Secara Online Pada Website : <https://jurnal.radisi.or.id/index.php/PKMRADISI>



Sosialisasi Bijak Dalam Penggunaan Media Digital Untuk Meningkatkan Literasi Media Di SD Negeri Tempak Kecamatan Candimulyo Magelang

ANISA SETYA ARIFINA^{1*}, AHMAD ZAKIAL SHODIQIN², MUHAMMAD ILZA MASYIARI³,
NESA ARIANI⁴, RAHMANIA MUSTAQLILLAH⁵, SITI MUDHI KHATUL FATA⁶

^{1,2,3,4,5,6}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Tidar

anisaarifina@untidar.ac.id; ahmadzakials3@gmail.com; ilzamasyiari@gmail.com; nesaariani120@gmail.com;
rahmanialila7@gmail.com; sitifata64@gmail.com

KATA KUNCI

Literasi media,
Bijak bermedia,
Khalayak rentan,
Media digital,
Sekolah dasar.

ABSTRAK

Literasi media merupakan kemampuan atau kecakapan dalam menggunakan media, tidak terkecuali bagi khalayak rentan yaitu siswa siswi di SD Negeri Tempak, Kecamatan Candimulyo, Magelang. Kecakapan tersebut menjadi hal yang penting bagi para siswa/i agar mereka lebih pandai dalam menggunakan dan menyaring informasi dari media utamanya adalah media digital. Sosialisasi ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman generasi muda mengenai literasi media sehingga dapat bijak dalam menggunakan media. Mengingat masih sangat rendahnya tingkat literasi media utamanya media digital pada khalayak rentan yang pada kegiatan ini menasar anak-anak di SDN Tempak. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah penayangan video based learning dan game. Adapun hasil dari sosialisasi ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman tentang bijak menggunakan media digital oleh siswa-siswi di SDN Tempak.

RIWAYAT ARTIKEL

Diterima : 18/01/2024
Revisi : -
Disetujui : 20/01/2024
Dipublish : 20/01/2024

KEYWORD

Media literacy,
Media ethics,
Vulnerable audience,
Digital media,
Elementary school.

ABSTRACT

Media literacy is intelligence or skill in using media, including vulnerable audiences, namely students at SD Negeri Tempak, Candimulyo District, Magelang. These skills are important for students so that they are smarter in using and filtering information from the main media, namely digital media. This socialization was carried out with the aim of increasing the younger generation's understanding of media literacy so that they can be wise in using the media. Considering that there is still a very low level of media literacy, especially digital media among vulnerable audiences, this activity targets children at SDN Tempak. The method used to achieve this goal is video based learning and games. The results of this socialization show that there is an increase in knowledge and understanding about wisely using digital media by students at SDN Tempak.

ARTICLE HISTORY

Accepted : 18/01/2024
Revision : -
Approved : 20/01/2024
Published : 20/01/2024

Ini adalah artikel akses terbuka dibawah lisensi [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



A. PENDAHULUAN

Komunikasi menjadi suatu hal yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap individu akan selalu melakukan proses komunikasi setiap kali dimana dirinya berada. Komunikasi adalah proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antara satu sama lain, yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam (Effendy, 2011).

Adanya proses komunikasi tidak terlepas dari keberadaan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat. Di era pada zaman digital seperti ini, hampir semua kegiatan manusia sehari-hari tidak dapat terlepas dari teknologi informasi yang ada. Teknologi informasi menggambarkan bagaimana perkembangan manusia yang sangat erat kaitannya dengan perkembangan cara penyampaian informasi. Teknologi informasi merupakan teknologi yang digunakan dalam rangka untuk memproses data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi berkualitas tinggi (Ridwanti, 2023).

Adanya internet menjadi salah satu bukti adanya perkembangan teknologi informasi. Internet atau interconnected network merupakan jaringan komunikasi global yang menghubungkan komputer dengan jaringan komputer di seluruh dunia. Adanya internet memungkinkan seseorang berbagi informasi dan berkomunikasi dari mana saja dan dengan siapa saja (Team, 2023). Meskipun demikian, tidak dapat dipungkiri banyak masyarakat yang belum dapat menggunakan internet dengan bijak. Salah satu penyebabnya karena masih minimnya literasi media pada masyarakat utamanya khalayak rentan. Literasi media merupakan kemampuan mengakses, mencari, maupun menganalisis informasi maupun komunikasi dalam bentuk media apapun.

Khalayak rentan yang salah satu aspeknya adalah anak-anak pada saat ini sangat memprihatinkan keberadaannya mengenai minim berliterasi media utamanya media digital. Dalam analisis situasi yang telah dilakukan oleh Penulis terdapat anak-anak di bangku Sekolah Dasar (SD) yang pada riset ini Penulis memilih SD N Tempak sangat terlihat jelas mengenai dampak negatif yang timbul akibat kurangnya literasi media digital.

SD N Tempak adalah sekolah negeri dengan jenjang SD yang beralamat di Tempak, Kecamatan

Candimulyo, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini berstatus Negeri dengan NPSN 20307384, SD ini dimiliki oleh pemerintah daerah yang didirikan dengan SK 421.2/031/II/331/85 pada tanggal 31 Agustus 1985 dan SK izin operasional 421.2/031/11/33/85 pada tanggal 31 Agustus 1985. Pada tahun semester 2022/2023 tercatat SD N Tempak memiliki 12 guru sebagai pendidik dengan 9 rombongan belajar yang terbagi menjadi laki-laki 111 siswa dan perempuan 123 siswi. SD N Tempak beroperasi selama 6 hari pada hari Senin hingga Sabtu dengan jam belajar sesuai dengan tingkat kelasnya masing-masing.

Analisis situasi dilakukan oleh Penulis pada SD N Tempak yang pada kegiatan ini menitikberatkan pada kelas 5 SD. Kelas 5 SD dipilih menjadi subjek sasaran karena usia ini dianggap dapat mengikuti dan memahami mengenai literasi media digital dan pada dasarnya usia dini merupakan agent of change untuk bangsa yang semakin maju. Dari analisis situasi yang ada, kelas 5 dengan jumlah murid yaitu 28 anak, 95% dari mereka telah memiliki gadget sendiri. Dari 28 anak yang ada, 27 diantara mereka telah memiliki sosial media yaitu WhatsApp, Facebook, Instagram dan TikTok. Gadget yang dimiliki cenderung digunakan oleh siswa/i untuk berseluncur ke media sosial yang dimilikinya dan disalahartikan tidak untuk belajar sesuai dengan kebutuhan mereka menjadi seorang murid kelas 5 SD.

Penyalahgunaan penggunaan gadget dalam berseluncur ke media sosial dikarenakan masih minimnya pengetahuan mereka mengenai literasi dan penggunaan media utamanya media digital. Hal ini tentu sangat berdampak negatif bagi mereka, dalam analisis situasi yang dilakukan dampak paling menyeramkan yang terjadi akibat kurangnya literasi media adalah hilangnya privasi mereka sebagai anak-anak di bawah umur karena sering memposting kehidupan pribadinya di sosial media dan banyaknya anak SD kelas 5 yang telah memiliki pasangan lawan jenis atau pacar. Mereka menyebutkan bahwa pacar mereka ditemukan dari media sosial dan melakukan interaksi hingga sampai pada tahap pacaran virtual. Tidak dapat dipungkiri terdapat pula kasus pacaran virtual dimana seorang siswa berpacaran dengan seseorang yang ketika ditemui memiliki kesamaan gender.

Berdasarkan permasalahan di atas, solusi yang dapat Penulis ambil adalah memberikan pendampingan berupa sosialisasi terkait literasi media utamanya adalah media digital. Hal ini berguna untuk meningkatkan pemahaman generasi muda mengenai literasi media sehingga dapat bijak dalam menggunakan media. Bahwa di umur mereka masih terdapat banyak batasan-batasan yang perlu diperhatikan, tidak semua konten yang terpapar di media dapat dikonsumsi langsung oleh mereka. Terdapat banyak pengertian yang harus dipahami pengguna media di usia mereka. Dengan ini diharapkan para siswa bisa lebih bijak dan termotivasi untuk meraih masa depan yang cemerlang.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang terstruktur mempermudah Penulis dalam merealisasikan kegiatan pengabdian masyarakat di SD N Tempak. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini merujuk pada hasil analisis situasi yang memuat aspek permasalahan yang dialami oleh mitra. Pada subbab ini dipaparkan hal yang berkaitan dengan permasalahan mitra, metode penyelesaian masalah, prosedur kerja, dan waktu serta lokasi kegiatan.

Berdasarkan hasil analisis situasi yang dilakukan oleh Penulis, diketahui bahwa permasalahan mitra adalah kurangnya pemahaman mengenai bijak dalam penggunaan media digital yang dalam penjabarannya adalah mitra belum mengetahui mengenai hukuman yang dapat dikenai apabila menyalahgunakan media, kurangnya pemahaman mitra mengenai etika dalam bermedia serta bahaya-bahaya yang timbul akibat media. Hal ini tentu berimbas pada masalah-masalah yang berdampak negatif pada mitra yang pada kegiatan ini adalah siswa/i kelas 5 SD N Tempak.

Dari permasalahan yang ada, maka metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian adalah penyadaran/peningkatan pemahaman terhadap suatu masalah dalam bentuk sosialisasi. Sosialisasi adalah sebuah proses penanaman atau transfer kebiasaan atau nilai dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Sosialisasi sebagai pendidikan publik yaitu upaya pelibatan warga negara dalam suatu komunitas untuk menciptakan budaya partisipasi. Sosialisasi dilaksanakan dengan tujuan membuat

kelompok masyarakat menjadi melek, sehingga mereka menjadi sadar, lebih kreatif dan mampu berpartisipasi dalam kegiatan politik dan pembangunan dalam bentuknya yang positif (Elyas et al., 2020) Berikut adalah detail kegiatan sosialisasi yang dilakukan:

Tahap 1. Analisis Situasi dan Evaluasi Kegiatan

Pada tahap ini Penulis memberikan soal *pre-test* yang dilakukan pada awal kegiatan setelah pengenalan. *Pre-test* dilakukan dengan membuat 10 pertanyaan yang dibagikan kepada setiap siswa/i kelas 5 SD N Tempak. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami mengenai pentingnya literasi media sebelum dilakukannya pemaparan materi terkait hal tersebut.

Sedangkan *post-test* dilakukan oleh Penulis dengan membagikan kembali soal yang sama seperti *pre-test*. Akan tetapi pada *post-test* ini terdapat alasan mengapa siswa menjawab pertanyaan tersebut dengan ditambah argumen mereka. *Post-test* dilakukan guna untuk membandingkan mengenai pemahaman mereka sebelum dan sesudah dilaksanakannya sosialisasi literasi media. Sehingga Penulis dapat mengetahui seberapa meningkatnya pemahaman mereka terkait materi yang telah dipaparkan.

Tahap 2. Pelaksanaan Kegiatan : Penayangan Video Based Learning

Video based learning digunakan oleh tim kegiatan untuk menyampaikan materi terkait dengan topik permasalahan yang ada. Dalam sosialisasi ini Penulis memaparkan mengenai lima video based learning berupa video animasi kartun yang disertai penjelasan. Kelima video tersebut berisi mengenai etika dalam bermedia, hukum yang mengatur mengenai media, tipe bermedia, bahaya orang asing di media serta penyebaran kehidupan pribadi di media. Video based learning berupa animasi digunakan oleh Penulis mengingat mitra dari kegiatan ini adalah anak-anak yang tidak terlalu menyukai sesuatu hal yang formal. Video animasi yang digunakan oleh Penulis dalam memaparkan materi dipilih karena anak-anak cenderung menyukai kartun dan sesuatu hal yang ber audio visual dan menarik.

Dalam penayangan video based learning Penulis melanjutkan dengan menjelaskan secara lisan untuk menguji seberapa paham mitra mengenai materi pada video yang dipaparkan. Selain itu Penulis juga memberikan kesempatan bagi mitra untuk bertanya

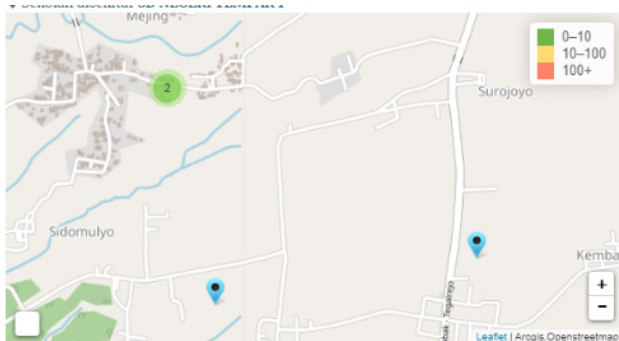
terkait dengan materi yang telah dipaparkan agar terdapat feedback dari kegiatan yang dilakukan.

Tahap 3. Pelaksanaan Kegiatan: Game

Game pada kegiatan ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan seputar literasi media mengenai materi yang telah dipaparkan. Pertanyaan dikemas menjadi permainan yang menarik dan diikuti oleh seluruh siswa/i kelas 5 SD N Tempak. Untuk menambah semangat, Penulis memberikan hadiah bagi mereka yang benar dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Penulis. Game ini dibuat menarik selayaknya konten TikTok yang sedang trending dan diminati untuk menarik antusias siswa/i.

Waktu Pelaksanaan dan Lokasi Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 19 September 2023 mulai pukul 08.00 WIB sampai dengan 11.00 WIB yang bertempat di SD N Tempak, Kecamatan Candimulyo, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah. Dengan lokasi terlihat pada gambar 1.



Gambar 1
Lokasi SD N Tempak

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 19 September 2023 yang terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada setiap tahapan akan diuraikan pada subbab ini.

Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan kegiatan, Penulis melakukan analisis situasi dari data primer. Data primer merupakan jenis data yang bersumber dari objek yang diamati dan diteliti secara langsung dengan pengumpulan data dari responden melalui survei atau wawancara yang dilakukan kepada objek yang akan dituju.

Berdasarkan hasil dari analisis situasi, Penulis melakukan koordinasi untuk menguraikan urgencitas

masalah dan solusi yang akan diberikan. Dalam tahapan ini, kemudian Penulis merencanakan untuk melakukan sosialisasi bijak dalam menggunakan media yang dituju kepada siswa/i kelas 5 SD N Tempak.

Hal ini merujuk kepada hasil analisis situasi yang menyatakan bahwa mitra masih terkendala dalam menggunakan media utamanya adalah media digital dalam berkomunikasi.

Adapun kendala yang dimaksud adalah kurangnya pemahaman mengenai bijak dalam penggunaan media digital yang dalam penjabarannya mitra belum mengetahui mengenai hukuman yang dapat dikenai apabila menyalahgunakan media, kurangnya pemahaman mitra mengenai etika dalam bermedia serta bahaya-bahaya yang timbul akibat media.

Melihat kendala atau permasalahan yang dihadapi tersebut, maka diputuskan untuk melakukan sosialisasi sebagai salah satu solusi dari permasalahan yang ada. Pada sosialisasi ini Penulis melakukan dengan mengadakan pre-test dan post-test, video based learning serta game. Harapannya dengan menggabungkan beberapa metode tersebut masalah yang dialami oleh mitra dapat teratasi dengan baik.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, Penulis melakukan penyebaran pre-test untuk mengetahui sejauh mana siswa/i memahami terkait materi yang akan disampaikan dan sejauh mana mereka mengenal media. Selanjutnya Penulis juga melakukan pemaparan materi dalam bentuk video pembelajaran yang bertujuan untuk mengundang antusias siswa/i, memberikan pemahaman materi kepada siswa/i terkait dengan permasalahan yang ada sebagai salah satu bentuk alternatif solusi. Penulis menayangkan 5 video pembelajaran yang dimana isi dalam video tersebut adalah materi terkait etika dalam bermedia, hukum yang mengatur mengenai media, tipe bermedia, bahaya orang asing di media serta penyebaran kehidupan pribadi di media.

Video pembelajaran ini merupakan video animasi kartun yang memiliki audio dan visual. Hal ini bertujuan agar siswa/i tidak bosan dan tertarik untuk memperhatikan sampai dengan selesai. Selanjutnya Penulis menjelaskan mengenai isi video dan tidak lupa diselipkan beberapa candaan agar suasana tidak membosankan. Pada saat materi

dipaparkan Penulis juga turut menyelipkan trik-trik sulap yang lumayan menarik agar siswa/i tidak mengantuk dan turut menyimak materi.

Setelah penayangan video animasi pembelajaran, Penulis menjelaskan secara lisan mengenai maksud dari video tersebut agar dapat lebih dimengerti oleh mitra. Selain menjelaskan kembali, Penulis juga mengajak mitra untuk berdiskusi terkait materi yang telah dipaparkan dengan tujuan untuk mengulas materi. Selanjutnya Penulis memberikan kesempatan kepada mitra apabila ingin bertanya terkait dengan materi maupun hal diluar materi yang berkaitan dengan literasi media. Yang pada bagian ini merupakan suatu hal yang menarik karena disuksi akan aktif dengan adanya feedback dari kedua belah pihak.



Gambar 2

Foto bersama peserta kegiatan pengabdian masyarakat

Pada sesi akhir Penulis melakukan game yang diikuti oleh siswa/i kelas 5 SD N Tempak. Game dilakukan dengan cara mitra berbaris mengulang kemudian menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Penulis secara individu. Untuk menarik antusias mitra dalam mengikuti sesi ini, Penulis memberikan hadiah untuk mereka yang benar dalam menjawab pertanyaan. Sehingga diharapkan siswa/i dapat lebih semangat untuk mengetahui materi yang disampaikan karena akan mendapatkan hadiah tambahan.

Partisipan aktif dari pihak mitra mendukung keberhasilan program sosialisasi ini. Adapun partisipan aktif mitra yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- Peserta hadir dan mengikuti seluruh rangkaian tahap kegiatan.
- Peserta berperan aktif pada saat sesi diskusi dan tanya jawab sehingga pameri dapat mengukur hal apa yang paling diperlukan

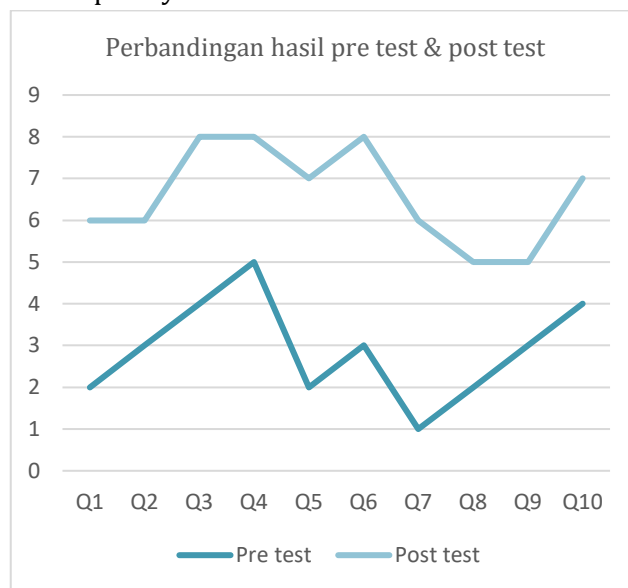
dalam memberikan materi bijak dalam bermedia.

Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi dan post-test yang dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan dapat diketahui bahwa:

- Siswa/i telah memiliki peningkatan dalam memahami cara bermedia dengan bijak.
- Siswa/i telah memiliki peningkatan dalam memahami etika dalam bermedia.
- Siswa/i menjadi paham akan dunia virtual melalui media.

Dari hasil evaluasi di atas sangat bermanfaat bagi siswa/i kelas 5 SD N Tempak. Hal ini karena dapat memberikan pemahaman tentang bijak dalam bermedia yang nantinya dapat direalisasikan dalam kehidupan nyata.



Gambar 3

Grafik Hasil pre test dan post test

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat kita ketahui bahwa kegiatan literasi media dengan sosialisasi bijak dalam penggunaan media ini tergolong berhasil, hal ini karena tim telah mencapai tujuan yang diharapkan yaitu meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai etika, peraturan hukum, dan dampak dalam penggunaan media sosial. Selain itu kemampuan behavioral siswa dalam penggunaan media sosial juga lebih baik. Metode yang digunakan seperti pre test dan post test, video based learning, dan game tepat digunakan dalam kegiatan ini, siswa/i dapat memahami bagaimana penggunaan media

utamanya media digital dengan baik, mulai dari manfaat dan ketepatan dalam penggunaannya agar tidak merugikan diri.

Saran kepada SD N Tempak sebagai sekolah dasar yang menjadi tempat muridnya menimba ilmu, apalagi setelah penggunaan gadget disarankan untuk mendukung proses belajar mengajar selama Covid-19, perlu memberikan sosialisasi dan pelatihan rutin baik kepada muridnya dan wali murid dalam kebijaksanaan penggunaan media digital. Hal ini perlu dilakukan karena media digital terus berkembang dan kekerasan melalui media digital kian meningkat, dan khalayak rentan anak-anak mudah menjadi sasaran tindak kekerasan tersebut.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim abdimas mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan sosialisasi literasi media mengenai bijak dalam penggunaan media utamanya media digital. Beberapa pihak tersebut antara lain:

(a) SD N Tempak yang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan ini dan menerima tim dengan sangat baik, (b) Ilmu Komunikasi Universitas Tidar yang telah memberikan tugas dan ijin tim untuk dapat melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat sesuai dengan keilmuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, O. U. (2011). Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktik. Remaja Rosdakarya.
- Elyas, A. H., Iskandar, E., & Suardi, S. (2020). Inovasi Model Sosialisasi Peran Serta Masyarakat Kecamatan Hampan Perak Dalam Pemilu. *Warta Dharmawangsa*, 14, 137-149. http://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/ju_warta/article/view/548
- Ridwanti, A. E. (2023, Juni 1). dianisa.com. Retrieved from <https://dianisa.com/pengertian-teknologi-informasi/>
- Team, D. (2023, Mei 3). Retrieved from <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-internet/>