

SOSIALISASI LITERASI MEDIA DIGITAL DI JAKARTA (Studi Eksperimen Penggunaan YouTube terhadap Siswa Sekolah Dasar di Jakarta)

Ita Musfirowati Hanika¹, Melisa Indriana Putri², Alyza Asha Witjaksono³

Universitas Pertamina^{1,2,3}

Jl Teuku Nyak Arief, Jakarta

E-mail: ita.mh@universitaspertamina.ac.id¹, melisa.ip@universitaspertamina.ac.id²,
alyzaaw@gmail.com³

Abstract: *The development of the internet and digital media can have positive or negative effects on all levels of society, including children. As an active age group for internet and digital media users and special audience, children are vulnerable to the negative effect of the internet and digital media exposure. In order to leverage their digital media literacy skill, schools can teach children through socialization. To determine the effect of socialization on increasing children's digital media literacy skills, this study used an experimental method by providing digital media literacy socialization through YouTube to students in five elementary schools in DKI Jakarta. The results found that this study showed an increase in children's media literacy skills after socialization. Research also shows that schools can conduct digital media literacy education first before long- term efforts are made.*

Key Words: *Digital Media Literacy, Socialization, Experimental Methods.*

Abstrak: *Perkembangan internet dan media teknologi digital dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi seluruh lapisan masyarakat termasuk anak-anak. Sebagai kelompok usia aktif pengguna internet dan media digital, anak-anak menjadi rentan terhadap dampak negatif dari penggunaan internet dan media digital. Guna membekali mereka untuk melakukan kontrol diri terhadap media digital serta konten yang disajikan, sekolah sebagai agen perubahan dapat mengajarkan anak-anak melalui kegiatan sosialisasi. Untuk mengetahui pengaruh sosialisasi terhadap peningkatan kemampuan literasi media digital anak-anak, penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan memberikan sosialisasi literasi media digital melalui media YouTube kepada siswa di lima sekolah dasar wilayah DKI Jakarta. Hasilnya ditemukan bahwa penelitian ini memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan literasi media anak setelah dilakukan sosialisasi. Penelitian juga menunjukkan bahwa sekolah dapat melakukan pendidikan literasi media digital terlebih dahulu sebelum adanya upaya jangka panjang.*

Kata kunci: *Literasi Media Digital, Sosialisasi, Metode Eksperimen*

Pendahuluan

Sejak kemunculan Internet pada tahun 1960 di Amerika, Internet terus mengalami perkembangan yang memiliki dampak signifikan bagi peradaban manusia. Kemudahan pengguna untuk dapat

mengakses informasi secara cepat dan terhubung tanpa batasan jarak dan waktu menjadikan Internet tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Jumlah pengguna Internet pada akhirnya terus mengalami peningkatan karena kemudahan yang

ditawarkan untuk memenuhi kebutuhan penggunanya seperti berkomunikasi, aktivitas hiburan, dan kepentingan informasi (Horrigan dalam Rochmawati, 2012).

Di Indonesia, pengguna Internet terus mengalami peningkatan pesat dari tahun ke tahun. Berdasarkan riset *platform* manajemen media sosial HootSuite dan agensi marketing sosial We are Social bertajuk “Global Digital Reports 2020,” terdapat peningkatan pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2019 ke 2020 sebesar 17 persen atau 25 juta pengguna. Riset tersebut menyebutkan bahwa hampir 64 persen penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan jaringan Internet (Kumparan, 2020). Melalui riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, dari total pengguna Internet di Indonesia, tercatat bahwa pengguna internet paling banyak di Indonesia salah satunya yaitu wilayah Jakarta dengan total pengguna 4,8 persen (APJII, 2018). Lebih lanjut, melalui survei tersebut diketahui pula bahwa kelompok usia 15 hingga 19 tahun menjadi pengguna terbanyak kemudian disusul kelompok usia 20 hingga 24 tahun. Meskipun begitu, anak-anak berusia 5 hingga 9 tahun juga menggunakan Internet, bahkan mencapai 25,2 persen dari keseluruhan sampel yang berada pada usia

tersebut (Untari, 2019). Dalam riset yang dilakukan oleh APJII tahun 2018 ditemukan pula pada kelompok usia 10-14 tahun jumlah pengguna internet mencapai 66,2 persen dari total penduduk Indonesia sejumlah 264,16 juta jiwa (APJII, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2014 mengungkapkan bahwa perubahan struktur media di Indonesia telah mengubah akses dan penggunaan Internet di kalangan anak-anak. Terdapat sejumlah faktor yang mendorong anak-anak untuk menggunakan Internet yang terdiri dari memenuhi kebutuhan dalam mencari informasi untuk membantu mereka dalam mengerjakan tugas dan belajar dengan persentase sebesar 80 persen, faktor kedua yaitu terhubung dengan teman-teman dan keluarga sebesar 78,6 persen, serta kebutuhan untuk menghibur diri seperti mendengarkan musik dan bermain gim yang mana persentasenya mencapai 73,3 persen. Penelitian tersebut juga menyebutkan bahwa anak-anak dapat menghabiskan waktu 1 hingga 5 jam dalam menggunakan Internet dan bahkan menyadari berbagai dampak yang timbul dari hadirnya Internet seperti pornografi daring, perundungan siber, dan penyalahgunaan data atau informasi pribadi (Gayatri dkk, 2015)

Dalam penelitian lain yang dilakukan pada anak usia sekolah dengan rentang umur 7-12 tahun diketahui bahwa 40,0 persen dari 60 anak menggunakan teknologi internet untuk keperluan dalam mengerjakan tugas, sedangkan 35,5 persen anak menggunakan teknologi komputer untuk bermain *game* dan sebanyak 28,3 persen anak menggunakan teknologi internet sebagai sarana hiburan (Syarifuddin, 2015). Data tersebut menunjukkan bahwa anak yang menggunakan teknologi internet guna mengerjakan tugas lebih banyak dibandingkan dengan menggunakan teknologi sebagai sarana hiburan.

Kehadiran Internet di berbagai kelompok usia termasuk pada anak-anak sekolah dasar merupakan hal yang tidak bisa dihindari karena berbagai penelitian menyebutkan bahwa anak-anak sudah aktif menggunakan Internet untuk berbagai kebutuhan. Meskipun internet dapat melengkapi kebutuhan anak-anak, namun sifat Internet yang bebas menjadikan konten yang ada tidak dapat dikendalikan (BAKTIKominfo, 2019), sehingga berbagai dampak negatif dan tindak kejahatan daring menjadi tren di berbagai negara termasuk Indonesia. Lebih lanjut, anak-anak juga menjadi ketergantungan dengan teknologi dan media informasi komunikasi; anak-anak dapat dengan bebas

mengakses situs-situs yang tidak baik; sifat sosial anak akan berkurang karena lebih suka berhubungan dengan internet atau melalui media dibandingkan dengan bertemu secara langsung (Mukramin, 2018).

Melihat berbagai dampak yang ada, pengguna Internet termasuk anak-anak perlu dibekali kemampuan literasi media digital. Secara umum literasi media digital merupakan bentuk pengembangan dari literasi media yang merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan menginterpretasikan sebuah pesan atau informasi yang didapatnya. Kemampuan literasi media yaitu sekumpulan perspektif yang digunakan secara aktif untuk memilih, mengolah dan menafsirkan atau menginterpretasikan makna pesan yang disampaikan oleh media (Potter, 2016). Pada literasi media digital, kemampuan individu dapat dilihat dari pemikiran kritis para pengguna media berbasis Internet dalam mengartikan pesan dan memanfaatkan informasi sesuai dengan kebutuhannya.

Sejumlah strategi sebetulnya sudah digalakkan oleh berbagai pihak dan lembaga guna meningkatkan keterampilan literasi media digital, Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) melaksanakan Gerakan Nasional Literasi Digital sejak

tahun 2017. Gerakan yang dinamai #SiBerkreasi merupakan inisiatif multi *stakeholder* yang terdiri dari kementerian, akademisi, komunitas, media, dan juga *private sector* atas keresahan soal sisi rentan Internet (Aryanto, 2019). Di lain sisi, Komunitas TIK menyelenggarakan festival literasi digital di Solo tahun 2019. Festival Literasi Digital (FIRAL) bertujuan untuk melakukan kampanye program-program literasi digital salah satunya Pandu Digital (Kominfo, 2019). Lembaga non-profit Yayasan Pengembangan Anak sejak tahun 2004 secara konsisten terus menyosialisasikan literasi media kepada anak-anak yang mana salah satu strateginya adalah dengan membangun standar penilaian untuk media melalui KIDIA (Kritis Media untuk Anak) (Syukri, Sujoko, Safitri, 2019). Pada lembaga formal pendidikan tinggi, sejumlah perguruan tinggi sudah mulai memasukan literasi media sebagai bagian dari mata kuliah maupun pembelajaran seperti yang dilakukan oleh Program Studi Komunikasi Universitas Pertamina. Sedangkan pada pendidikan formal dengan tingkatan yang lebih rendah, belum ditemukan integrasi literasi media digital ke proses pembelajaran.

Padahal dengan melihat urgensi dan penetrasi pengguna Internet di kalangan anak-anak, sudah seharusnya pembelajaran

mengenai literasi media digital perlu diperkenalkan kepada anak-anak di lembaga institusi formal seperti sekolah dasar. Sebagai sarana pembelajaran formal bagi para siswa, sekolah menjadi sarana termudah pula dalam penanaman pemahaman terhadap anak mengenai literasi media digital. Anak juga dituntut untuk dapat adaptif terhadap perkembangan media digital, tidak dapat dipungkiri jika sebagian besar anak menggunakan media digital untuk membantu mereka dalam mengerjakan tugasnya (Syarifuddin, 2015). Namun, selama ini sekolah dasar masih belum menerapkan pembelajaran literasi media bagi anak usia sekolah dasar. Padahal penanaman kompetensi literasi media digital ini merupakan hal yang cukup fundamental bagi pembentukan pola pikir anak dalam membiasakan bagaimana anak seharusnya bertindak dalam mengartikan pesan dan memanfaatkan setiap informasi yang diterimanya sesuai dengan kebutuhannya. Di negara seperti Finlandia, Kanada, dan Australia, literasi media digital sudah menjadi bagian dari kurikulum. Hal tersebut bertujuan agar siswa memiliki kecakapan dalam proses penyaringan informasi yang diterimanya melalui teknologi digital. Australia sendiri sudah memiliki kurikulum Teknologi Digital yang dirilis pada tahun 2016, dan mulai diterapkan sejak pendidikan taman kanak-

kanak hingga 8 tahun masa sekolahnya (INFORMATIONAGE, 2020).

Gerakan Literasi Nasional (2017) menyebutkan sejumlah indikator jika literasi digital ingin diterapkan secara efektif di sekolah yaitu jumlah pelatihan literasi digital yang diikuti oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan, intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran, dan tingkat pemahaman kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan siswa dalam menggunakan media digital dan internet. Literasi digital sekolah harus dikembangkan sebagai mekanisme pembelajaran terintegrasi dalam kurikulum atau setidaknya terkoneksi dengan sistem belajar mengajar. Siswa perlu ditingkatkan keterampilannya, guru perlu ditingkatkan pengetahuan dan kreativitasnya dalam proses pengajaran literasi digital, dan kepala sekolah perlu memfasilitasi guru atau tenaga kependidikan dalam mengembangkan budaya literasi digital sekolah.

Pendidikan literasi media digital di Indonesia memang belum diterapkan secara langsung menjadi bagian dari kurikulum, namun organisasi, lembaga, maupun pihak sekolah dapat memulainya terlebih dahulu melalui sosialisasi untuk mengenalkan kemampuan tersebut kepada anak-anak dalam meningkatkan kemampuan kontrol

diri mereka ketika menggunakan media digital. Melalui konten-konten yang diproduksi, media seringkali merepresentasikan nilai maupun kejadian sehari-hari yang ada di masyarakat. Bagi orang dewasa terutama yang memiliki kemampuan literasi media baik, mereka dapat dengan mudah menyaring pesan-pesan di media dengan baik dan benar, namun hal ini berbeda dengan anak-anak. Anak-anak khususnya di usia sekolah dasar biasanya belum bisa membedakan benar/salah maupun baik/buruk, anak-anak juga memiliki pola pikir yang berbeda dengan orang dewasa dalam menjalani kehidupan sehari-hari sehingga mereka memerlukan bimbingan dari orang dewasa agar dapat berperilaku dengan baik dan benar. Selain hal tersebut, sosialisasi juga dapat menjadi langkah awal untuk melihat efektifitas materi yang diajarkan guna pengembangan pendidikan literasi media digital di sekolah dasar khususnya di kota-kota besar seperti Jakarta yang merupakan kota teraktif dan terbanyak dalam menggunakan Internet.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat perbedaan pengetahuan literasi media digital Siswa Sekolah Dasar di Jakarta setelah diberikan sosialisasi literasi media digital melalui YouTube. Pemilihan media YouTube didasarkan pada kemampuan

platform tersebut dalam menampilkan konten audio visual dan dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Mujiyanto, 2019).

Literasi Media Digital

Literasi sendiri secara umum memiliki arti yakni kemampuan seseorang dalam memahami dan menginterpretasikan sebuah pesan. Sedangkan jika merujuk kepada penggunaan media, literasi media dapat diartikan menjadi kemampuan seseorang dalam memilih, menganalisis, dan menginterpretasi pesan-pesan yang disampaikan oleh media (Potter, 2016). Kompetensi literasi media dapat dibentuk melalui 3 komponen, yaitu:

1. *Skills* merupakan keterampilan individu dalam mengakses hingga menggambarkan esensi pesan yang tercakup pada tujuh tingkatan terdiri dari:

- 1) *Analysis* mencakup kemampuan individu dalam memahami pesan media
- 2) *Evaluation* merupakan kemampuan individu dalam menilai informasi yang diterima dengan standar penilaian tertentu
- 3) *Grouping* merupakan kemampuan individu dalam mengelompokan elemen dari suatu konten media ke

dalam kelompok yang sama atau berbeda

4) *Induction* merupakan kemampuan individu dalam menarik simpulan dari informasi yang ada di media sehingga membentuk pola tertentu

5) *Deduction* merupakan kemampuan individu dalam menjelaskan sesuatu hal yang spesifik menggunakan pengetahuan umum

6) *Synthesis* merupakan kemampuan individu dalam membangun konstruksi pesan

7) *Abstracting* merupakan kemampuan individu dalam menterjemahkan pesan dan mengartikan tujuan dari pesan yang disampaikan oleh media.

2. *Personal locus* merupakan tujuan seseorang dalam menggunakan media (Potter, 2016). Semakin sadar seseorang terhadap tujuan mencari informasi dari berbagai media maka semakin mudah bagi dirinya untuk mencapai tujuan tersebut dan begitu juga sebaliknya semakin rendah kesadaran seseorang dalam memahami tujuan, maka semakin mudah dirinya

dikendalikan oleh beragam informasi yang disajikan di media.

3. Struktur pengetahuan merupakan cara seseorang mengatur informasi yang dikelompokkan kedalam dua komponen informasi yaitu penting dan tidak penting. Untuk mendapatkan hal tersebut, dibutuhkan keterampilan yang dapat membantu kita memahami kenapa kita diharuskan untuk menerima konten tersebut serta manfaat apa yang didapatkan dari kita menyaksikan atau menonton konten tersebut (Potter, 2016).

Memperluas pemahaman literasi media, kemampuan literasi media digital muncul seiring dengan perkembangan teknologi yang membawa pengaruh bagi individu dan masyarakat umum. Seperti halnya pada literasi media, literasi media digital juga dapat dilihat dari kemampuan berpikir kritis para pengguna media khususnya media berbasis Internet dalam mengartikan pesan yang ada di media dan memanfaatkan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan bermanfaat bagi penggunanya. Untuk mengembangkan literasi digital, Douglas (dalam Zaki dkk, 2017) mengemukakan bahwa terdapat delapan elemen yang terdiri dari kultural (pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital); kognitif (daya pikir dalam

menilai konten); konstruktif (reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual); komunikatif (memahami kinerja jejaring dan komunikasi dunia digital); kepercayaan diri yang bertanggung jawab; kreatif (melakukan hal baru dengan cara baru); kritis dalam menyikapi konten; dan bertanggung jawab secara sosial.

UNESCO (dalam Zaki dkk, 2017) menyebutkan bahwa kompetensi literasi digital menjadi landasan penting bagi kemampuan memahami perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. Selain memahami media digital, pengguna dituntut untuk terlibat secara aktif dalam memanfaatkan teknologi seperti pengguna harus memahami sejumlah hal seperti tidak ada media tunggal untuk mengembangkan diri dikarenakan kehadiran berbagai kanal media ditujukan untuk saling melengkapi, pengguna dapat membuat dan memberikan informasi secara mandiri, dan pengguna harus memahami nilai dari sebuah informasi yang dapat bermanfaat jangka panjang. Pada penelitian ini, sosialisasi yang digunakan mengacu pada peningkatan kemampuan literasi media digital yang disusun oleh Potter di dua tingkat awal yaitu analisa dan evaluasi. Pada keterampilan analisa, Potter (2016) menjelaskan bahwa analisa merupakan kemampuan individu dalam memahami berbagai elemen yang tersaji dalam suatu

konten media. Individu dapat dengan mudah menerima konten media yang disajikan atau secara kritis melakukan identifikasi terhadap berbagai elemen pembentuk pesan media dengan menggunakan prinsip 5W dan 1H yang berkaitan dengan apa, siapa, kapan, dimana, kenapa dan bagaimana konten tersebut disajikan. Penerapan keterampilan literasi yang berkaitan terkait dengan apa, merupakan hal yang dapat ditanyakan untuk mengetahui apa isi pesan yang disajikan; siapa, merupakan hal yang dapat ditanyakan berkaitan dengan siapa yang membuat, mengirimkan dan menyajikan konten media tersebut; kapan, hal yang dapat ditanyakan yang berkaitan dengan kapan konten tersebut dibuat; dimana, berkaitan dengan pertanyaan dimana individu tersebut dalam mendapatkan informasi; kenapa, berkaitan dengan pertanyaan kenapa konten tersebut harus disajikan; dan bagaimana, berkaitan dengan bagaimana cara individu dalam memahami konten yang disajikan.

Ketika individu sudah memahami fungsi media dari suatu konten, maka tingkat kedua dalam literasi media digital adalah evaluasi. Pada tahap ini individu diharapkan mampu untuk dapat menilai terhadap konten yang disajikan memiliki manfaat yang baik atau tidak baik dalam dirinya (Potter, 2016). Cara termudah yang

dapat dilakukan anak yaitu dengan membandingkan suatu konten yang disajikan dengan nilai yang dianutnya yang dianggap baik atau buruk bagi dirinya.

Model komunikasi yang dikembangkan oleh Harold Lasswell (1948 dalam Wood, 2014) menjelaskan bahwa terdapat jenis komunikasi linier atau *one-way communication*. Model komunikasi Lasswell memuat komponen *Who Says What in Which Channel to Whom with What Effect* mengasumsikan bahwa komunikasi ditransmisikan secara lugas dari pengirim ke penerima (Wood, 2014). Komponen tersebut menerangkan; 1). *Who* yaitu komunikator dalam sebuah bentuk komunikasi; 2). *Says What* yaitu pesan atau informasi apa yang disampaikan dalam bentuk komunikasi tersebut; 3). *Channel* yaitu media apa yang digunakan dalam menyebarkan pesan; 4). *Whom* yaitu kepada siapa pesan atau informasi tersebut akan diterima; 5). *Effect* yaitu efek apa yang didapatkan dari pengiriman pesan atau informasi tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen semu (*quasi experimental*) yang dilaksanakan hanya pada satu kelompok eksperimen tanpa kelompok pembanding mengingat pada eksperimen semu sulit mendapatkan kelompok kontrol (Sugiyono, 2011).

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre test-post test design*, yaitu desain penelitian dengan memberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan kemudian diberikan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil yang didapatkan jauh lebih akurat karena terdapat proses perbandingan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2011).

Penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh sosialisasi literasi media terhadap peningkatan kemampuan literasi media digital siswa sekolah dasar, melibatkan sejumlah sekolah dasar di Jakarta yang memiliki kesediaan untuk diteliti, terdiri dari SD Don Bosco Kelapa Gading Jakarta Utara, SD Seraphine Bakti Utama Jakarta Barat, SDI AT Taqwa Kampus Rawamangun Jakarta Timur, SDN Petukangan Jakarta 06 Pagi Jakarta Selatan, SDS Islam Meranti Jakarta Pusat. Adapun sampel dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* atau yang disebut sampel bertujuan atas pertimbangan tertentu. Pada eksperimen sederhana, sampel yang digunakan berukuran 10 sampai 20 responden (Sugiyono, 2011). Adapun pada penelitian ini, jumlah sampel disesuaikan dengan kelas yang diizinkan oleh pihak sekolah yang menjadi lokasi penelitian yang mana unit analisis penelitian mencakup pada kelas 4, kelas 5, dan kelas 6.

Prosedur penelitian dimulai dari: 1) Menentukan sampel, 2) Membuat instrumen *pretest* untuk mengukur keterampilan literasi media digital yang berisikan pertanyaan terkait dengan struktur keterampilan literasi media digital yang terdiri dari *personal locus*, kemampuan analisa, dan keterampilan evaluasi, 3) Melakukan pengujian *pretest*, 4) Melakukan data hasil uji coba instrumen, 5) Memberikan *pretest* kepada responden penelitian. *Pretest* disajikan melalui *google form* yang diberikan oleh peneliti kepada guru kelas kemudian diteruskan kepada para siswa, 6) Melakukan analisa *pretest*, 7) Melaksanakan eksperimen dengan memberikan sosialisasi literasi media digital melalui YouTube, 8) Memberikan *posttest* kepada para responden, 9) Menganalisa data hasil penelitian dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif dan analisis inferensial untuk menguji hipotesis. Adapun hipotesis penelitian ini adalah untuk melihat perbedaan signifikan pada pengetahuan literasi media digital siswa sekolah dasar di Jakarta dengan melakukan sosialisasi literasi media digital. Guna melakukan pengujian pada hipotesis, penelitian ini menggunakan uji-t yaitu *one sample t test*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* berbagai kelompok eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan hasil yang didapatkan antara sebelum dan setelah perlakuan. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dari berbagai sekolah di Jakarta mendapati hasil bahwa secara keseluruhan terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Data *pretest* dan *posttest* disajikan ke dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Data *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen di 5 Sekolah Dasar di Jakarta

		N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
SD AT TAQWA	Pre	12	23,00	80,00	57,2500	19,70291
	Post	12	42,00	80,00	62,6667	13,44574
SD SERAPHINE	Pre	17	41,00	100,00	79,2941	13,85535
	Post	17	46,00	98,00	81,4118	13,94659
SD PETUKANGAN	Pre	24	44,00	90,00	69,9583	12,98320
	Post	24	49,00	97,00	75,5000	10,21933
SD DON BOSCO	Pre	23	24,00	84,00	55,3478	16,52714
	Post	23	32,00	99,00	64,8261	19,52307
SD ISLAM MERANTI	Pre	12	25,00	80,00	60,2500	17,67960
	Post	12	54,0	94,0	75,750	11,7328

Dari tabel di atas, diketahui perbandingan siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum diberikan sosialisasi literasi media digital, terdapat sejumlah sekolah yang memiliki tingkat kemampuan literasi media digital dengan rata-rata di bawah 60 yaitu SDI At Taqwa (57,25) dan SD Don Bosco Kelapa Gading (55,34). Adapun tiga sekolah lainnya mendapatkan rerata nilai di atas 60 seperti SD Seraphine (79,29), SDN Petukangan Utara 06 (69,95) dan SDS Islam Meranti (60,25).

Setelah siswa diberikan sosialisasi literasi media digital melalui YouTube terdapat peningkatan rerata nilai di seluruh kelompok eksperimen. Sejumlah sekolah seperti SD Seraphine, SDN Petukangan 06, dan SDS Islam Meranti memiliki rerata nilai di atas 70 yang mana pada SD Seraphine terdapat peningkatan sebesar 2 persen, peningkatan SDN Petukangan 06 sebesar 6 persen, dan SDS Islam Meranti sebesar 15 persen. Sedangkan pada SD Don Bosco dan SD At Taqwa rerata nilai berkisar di bawah 70 dengan persentase peningkatan di SD Don Bosco sebesar 9 persen dan SDS Islam Meranti sebesar 5 persen. Adapun hasil uji berpasangan per sekolah menyatakan bahwa terdapat tiga sekolah yang memiliki perbedaan signifikan namun dua sekolah lainnya tidak memiliki perbedaan signifikan. Berikut

merupakan hasil uji berpasangan yang terangkum melalui tabel di bawah ini:

Tabel 2. Uji Beda *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Post-Ataqwa - Pre-Ataqwa	5,41667	11,88933	3,40215	-2,13745	12,91078	1,578	11	,143
Pair 2	Post-Seraphine - Pre-Seraphine	2,11765	10,14381	4,64305	-7,72919	11,96048	,456	16	,654
Pair 3	Post-Petukangan - Pre-Petukangan	5,03448	11,40640	2,11811	,69672	9,37324	2,377	28	,025
Pair 4	Post-Donbosco - Pre-Donbosco	9,47626	19,48162	4,06220	1,05378	17,90075	2,333	22	,029
Pair 5	Post-Meranti - Pre-Meranti	24,71429	13,28802	5,02240	12,42482	37,00365	4,921	6	,001

Hasil uji *one sample t test* dari lima sekolah secara berturut-turut mendapati hasil bahwa terdapat tiga sekolah yang memiliki perbedaan rata-rata skor pada *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari SDN Petukangan dengan nilai signifikansi $0,035 < 0,05$, SD Don Bosco dengan nilai signifikansi $0,029 < 0,05$, dan SDS Islam Meranti dengan nilai signifikansi $0,006 < 0,05$. Sedangkan pada dua sekolah lainnya seperti SD AT Taqwa dan SD Seraphine tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Lebih lanjut, berdasarkan tabel uji berpasangan di bawah ini terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan responden. Berikut merupakan tabel uji pasangan seluruh responden:

Tabel 3. Uji Beda *Pretest* dan *Posttest* Keseluruhan Responden

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	7,25000	16,38281	1,74641	3,77881	10,72119	4,151	87	,000

Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi adalah 0 yaitu lebih besar dari 0.05 yang mana terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* pada seluruh responden. Hal ini dapat dikatakan bahwa sosialisasi dapat meningkatkan kemampuan literasi media digital para siswa sekolah dasar.

Jika dilihat dari rincian per sekolah, pada siswa yang memiliki tingkat keterampilan literasi media digital di bawah 60 seperti Siswa SDI AT Taqwa, 66 persen siswa SD AT Taqwa sudah mengetahui jenis media digital, cara menggunakan, dampak negatif yang ditimbulkan, serta tujuan dalam menggunakan media. Pada keterampilan analisa, sekitar 58 persen sudah memiliki kemampuan untuk menangkap inti pesan, dan 66 persen siswa sudah mampu mengevaluasi konten secara mendalam. Sesudah sosialisasi diberikan, terdapat peningkatan sebesar 40 persen terkait dengan kemampuan siswa dalam memahami karakteristik dan fungsi media digital, yang mana semula 66 persen menjadi 100 persen. Meskipun begitu terdapat penurunan kemampuan dari segi

analisa sebesar 8 persen dan peningkatan kemampuan evaluasi sebesar 16 persen. Seperti halnya dengan SDI AT Taqwa, kelompok eksperimen lain dengan tingkat keterampilan literasi media digital di bawah 60 yaitu SD Don Bosco mendapati hasil bahwa 78 persen responden sudah memahami jenis dan karakter media digital, serta dampak yang ditimbulkan. Pada keterampilan analisa, sebesar 56 persen siswa sudah memahami isi pesan media dan 52 persen siswa sudah memiliki keterampilan evaluasi. Setelah diberikan sosialisasi, terdapat temuan penelitian berupa; 91 persen siswa sudah mengetahui jenis teknologi atau perangkat yang digunakannya; 65 persen siswa sudah mampu untuk memahami isi pesan media yang digunakannya; dan 60 persen siswa sudah mampu untuk menilai isi pesan media yang diterimanya. Terdapat peningkatan sebesar 13 persen dari segi *personal locus* dan peningkatan sebesar 8 persen dari segi analisa dan evaluasi. Pada kelompok eksperimen dengan tingkat keterampilan literasi media yang lebih tinggi seperti Siswa SD Seraphine (79,29), 100 persen siswa sudah mengetahui tujuan menggunakan media serta karakteristik media digital. 82 persen siswa sudah memiliki keterampilan analisa, serta 88 persen siswa juga memiliki kemampuan dalam melakukan evaluasi konten yang disajikan media digital. Setelah diberikan

edukasi literasi media digital dan dilakukan pengukuran peningkatan melalui *post-test*, maka tidak ada perubahan dari segi pemahaman karakteristik media digital dan juga kemampuan evaluasi namun pada keterampilan analisa terdapat peningkatan sebesar 6 persen dari semula 82 menjadi 88 persen.

Pada kelompok eksperimen di SDN Petukangan 06, sebesar 95 persen siswa sudah mampu memahami karakteristik teknologi yang digunakan, diikuti dengan 75 persen siswa sudah mampu menangkap intisari konten dan 87 persen siswa memiliki kemampuan untuk mengevaluasi konten yang ada. Setelah mendapatkan sosialisasi literasi media digital melalui YouTube, terdapat peningkatan di ketiga komponen yang terdiri dari 100 persen siswa SDN Petukangan 06 sudah memahami ragam dan fungsi media digital, serta tujuan penggunaan teknologi digital, 91 persen siswa memiliki keterampilan dalam menganalisis pesan media dan 95 persen sudah mampu menilai isi pesan.

Serupa dengan kedua sekolah sebelumnya, pada hasil *pretest* di SDS Islam Meranti mendapati temuan bahwa 83 persen siswa sudah memiliki kemampuan untuk mengenali media digital dan tujuan penggunaan, 58 persen siswa sudah memiliki kemampuan analisa dan evaluasi. Setelah dilakukan sosialisasi dan

pengukuran *posttest*, terdapat peningkatan di ketiga komponen yang terdiri dari 91 persen siswa sudah mampu memahami tujuan serta karakteristik media yang digunakan, 75 persen siswa sudah mampu untuk menganalisis isi pesan media dan 100 persen siswa mampu mengevaluasi isi pesan media. Dari berbagai komponen, keterampilan evaluasi yang mengalami peningkatan signifikan sebesar 41 persen.

Pembahasan

Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi yang semakin masif dan menyentuh seluruh lapisan masyarakat termasuk anak-anak menjadikan anak-anak sebagai kelompok rentan terhadap dampak negatif dari media digital. Guna menanggulangi hal tersebut, anak-anak perlu memiliki kemampuan literasi media digital terlebih Organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan yaitu OECD menyatakan bahwa keterampilan literasi digital merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang harus dipersiapkan oleh anak-anak untuk menghadapi tantangan dunia di masa yang akan datang (Mubarak, 2020).

Sebelum dilakukan integrasi pendidikan literasi media digital ke mata pelajaran maupun kurikulum tingkat dasar, pendidikan literasi media digital sebetulnya dapat diperkenalkan terlebih dahulu melalui sosialisasi kepada anak-anak sekolah dasar melalui berbagai media yang

dapat disesuaikan dengan sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sosialisasi di sekolah dasar yang diberikan melalui YouTube secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan literasi media digital siswa.

Sosialisasi sendiri diartikan sebagai suatu proses belajar individu untuk mengenal hingga menginternalisasikan sesuatu sehingga terjadi perubahan pengetahuan hingga perilaku (Charles R. Wright dalam Sutaryo, 2005 dalam Afrizal & Mujibussalim, 2017). Pada perkembangannya, sosialisasi menjadi faktor yang mempengaruhi seseorang dalam mengubah pengetahuan hingga perilaku individu termasuk dalam hal ini sosialisasi literasi media digital kepada siswa sekolah dasar di Jakarta. Penelitian yang dilakukan oleh Abdullah (2018) menyatakan bahwa sosialisasi diseminasi informasi mengenai *hoax* dapat memberikan pengaruh terhadap pengetahuan pelajar di SMKN 1 Pangandaran. Senada dengan hasil penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2017) menyebutkan bahwa sosialisasi yang dilakukan oleh Humas Kementerian Komunikasi dan Informatika ternyata juga memberikan pengaruh terhadap pengetahuan siswa di SMK 17 Agustus 1945 Tebet.

Melalui adagium Lasswell berupa *Who Says What in Which Channel to Whom with What Effect*, proses sosialisasi dapat digambarkan sebagai proses komunikasi yang berjalan secara linier atau disebut sebagai *one-way communication*. Pada model ini, pengirim pesan harus menyusun ragam informasi yang ingin disampaikan kepada penerima pesan melalui media tertentu dan memastikan bahwa penerima pesan dapat menangkap pesan yang dimaksud (Griffin, 2018). Model komunikasi yang digagas oleh Lasswell tersebut sejalan dengan sosialisasi literasi media digital yang dilaksanakan di lima sekolah dasar di DKI Jakarta yang menitikberatkan pada proses komunikasi dengan model satu arah.

Pelaksanaan sosialisasi literasi media digital disusun dengan berfokus pada informasi yang dikomunikasikan serta media yang digunakan. Adapun informasi yang diberikan kepada siswa berupa pemahaman mengenai literasi media digital berdasarkan kajian Potter (2016) yang menekankan pada *personal locus*, kemampuan analisa, dan kemampuan evaluasi. Sedangkan untuk media yang digunakan berupa YouTube. YouTube merupakan situs media digital (audio dan visual) yang dapat di download, diunggah, serta dibagikan di seluruh penjuru negeri (Baskoro, 2009 dalam Samosir et all, 2018).

YouTube juga menyediakan beragam informasi yang dapat membantu kita dalam pencarian informasi (Samosir et all, 2018). Penggunaan media *YouTube* dipilih dalam kegiatan sosialisasi literasi media digital karena YouTube merupakan media baru yang menyajikan konsep audio dan visual serta mudah dijangkau oleh anak-anak. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan di Universitas Garut mengenai penggunaan *YouTube* sebagai sarana dalam meningkatkan motivasi belajar *public speaking* mahasiswa, didapatkan hasil bahwa mahasiswa Universitas Garut menunjukkan peningkatan minat belajar dengan penggunaan *YouTube* sebagai media belajar (Mujianto, 2019)

Dalam dunia pendidikan dan instruksional, penggunaan media baru menjadi salah satu strategi untuk menyajikan pengalaman konkret melalui visualisasi. Konsep media baru adalah seperangkat teknologi komunikasi yang mana selain baru serta dimungkinkan dengan digitalisasi dan ketersediaannya secara luas untuk pengguna pribadi sebagai alat komunikasi (McQuail, 2002). McQuail membagi jenis media baru menjadi 4 kelompok yaitu; 1). Media komunikasi interpersonal seperti telepon, *handphone, email*; 2). Media bermain interaktif seperti *video game*; 3). Media pencarian informasi seperti *search engine*;

4). Media pengguna internet untuk berbagi informasi (McQuail, 2002 dalam Kurnia, 2005). Kegiatan pembelajaran dan pengajaran dengan menggunakan media baru dinilai lebih efektif dalam menyampaikan pesan dan informasi pengajaran, salah satunya media yang memiliki konsep audio dan visual (Abadilah, 2011).

Pada kemampuan *personal locus*, siswa diajarkan untuk memahami karakteristik dan fungsi media digital dan media sosial, serta cara menggunakan Internet aman. Berikut merupakan cuplikan video dari sosialisasi tersebut:



Gambar 1.
Video Literasi Media untuk Anak-anak

Pada keterampilan analisa di literasi media digital, individu harus menerapkan unsur 5W dan 1H (*What, Who, When, Where, Why, and How*) untuk memahami setiap elemen yang tersaji dalam suatu konten dan menangkap inti cerita dari konten yang ada (Potter, 2016).



Gambar 2.
Cuplikan Video Literasi Media Anak bagian Analisa

Pada keterampilan analisa disajikan contoh cerita pada tayangan kartun Upin Ipin episode Fizi Minta Maaf. Pada tayangan ini kemampuan literasi media tingkat analisa anak dapat dipahami dengan menggunakan strategi 5W dan 1H, yaitu: 1) Pesan apa yang ingin disampaikan oleh tayangan Upin & Ipin dalam serial Fizi Minta Maaf?; 2) Siapa orang-orang yang terlibat dalam tayangan Upin & Ipin serial Fizi Minta Maaf?; 3) Pada saat kapan Fizi dianggap menyakiti hati Upin & Ipin?; 4) Dimana adegan terjadinya ucapan Fizi yang menyakiti Upin & Ipin?; 5) Kenapa Upin & Ipin menjadi sedih dalam tayangan tersebut?; 6) Bagaimana Upin, Ipin, dan Mail bersikap atas ucapan Fizi?. Melalui penjabaran setiap elemen yang membentuk keterampilan analisa anak, anak dapat lebih mengerti tentang pesan yang disajikan dalam contoh tayangan tersebut, sehingga kelak ketika anak menonton, menyaksikan atau membaca konten yang disajikan suatu media anak dapat dengan mudah merinci

atau menarik inti cerita dari konten yang disajikan.

Ketika individu sudah memahami fungsi media dan inti dari suatu konten maka tingkat yang kedua dalam literasi media digital adalah evaluasi. Pada tahapan ini, individu harus bisa menilai apakah konten yang ditonton memiliki manfaat yang baik atau manfaat yang tidak baik untuk dirinya (Potter, 2016). Untuk dapat menilai pesan yang terkandung dalam suatu media tersebut baik atau tidak, individu dapat membandingkan dengan nilai, norma, standar, atau aturan yang berlaku. Cara yang paling mudah bagi anak-anak untuk melakukan hal ini adalah dengan membandingkan sesuatu dengan nilai yang dianggap baik dan buruk bagi dirinya berdasarkan pembelajaran yang didapatkan dari sekolah maupun keluarga.



Gambar 3.
Cuplikan Video Literasi
Media Anak bagian Evaluasi

Melalui contoh tayangan Upin Ipin edisi Fizi Minta Maaf anak dapat

membandingkan nilai yang terkandung dalam konten tersebut dengan nilai, norma atau standar yang berlaku di lingkungannya. Pada tahap evaluasi ini anak dapat mengelompokkan mana tindakan yang baik maupun tidak baik. Pada contoh tayangan tersebut tindakan yang Fizi lakukan untuk meminta maaf kepada Upin dan Ipin adalah tindakan yang baik, namun pada bagian Fizi salah berbicara tentang salah satu keluarga Upin Ipin yang telah meninggal yaitu ibunya hal tersebut merupakan hal yang tidak baik.

Sosialisasi literasi media digital yang dilakukan kepada anak sekolah dasar di lima sekolah wilayah DKI Jakarta menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari segi kemampuan identifikasi media digital, analisa serta evaluasi konten. SD At Taqwa pada *pretest* menunjukkan rata-rata tingkat kemampuan literasi media anak sebesar

57,25 setelah diberikan sosialisasi dan dilakukan *post-test* kemudian di dapatkan rata-rata hasil kompetensi literasi media anak menjadi 62,67. SD Seraphine pada awal *pretest* menunjukkan rerata nilai kompetensi literasi media sebesar 79,29 setelah diberikan sosialisasi dan *post-test* didapatkan hasil peningkatan kemampuan literasi media anak menjadi 81,41. Pada SD Petukangan rata-rata tingkat kemampuan literasi media anak sebesar 69,95 kemudian setelah diberikan sosialisasi rata-rata

tingkat kemampuan anak menjadi 75,5. SD SD Don Bosco menunjukkan nilai rata-rata awal tingkat kemampuan literasi media anak sebesar 55,34 kemudian setelah dilakukan sosialisasi didapati bahwa rata-rata tingkat kemampuan literasi media anak naik menjadi 64,82. Terakhir, SD Islam Meranti pada awal tes didapati hasil rata-rata tingkat kemampuan anak sebesar 60,25 kemudian dilakukan sosialisasi literasi media dan diberikan *post-test*, rata-rata tingkat kemampuan literasi media anak mengalami peningkatan menjadi 75,75.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki peranan untuk mengembangkan keterampilan anak pada media digital sekalipun hanya sebatas pada sosialisasi. Pengajaran dan penanaman nilai pada anak di lingkungan sekolah tidak lepas dari tahap sosialisasi. Ihromi (1999 dalam Lisnandani, 2019) menjelaskan bahwa paling tidak ada empat agen sosialisasi utama yaitu keluarga, kelompok bermain, media massa dan lembaga pendidikan sekolah.

Guru bagian dari komponen lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab atas perannya sebagai pengawas sama halnya dengan orang tua di rumah, guru merupakan orang tua pengganti anak selama ia berada di sekolah, guru dapat mengawasi siswanya agar dapat menggunakan internet sebagaimana

mestinya. Sekolah dapat menanamkan siswanya untuk berperilaku sesuai dengan nilai yang berlaku, hal ini menjadi alasan bahwa sekolah juga sebagai tempat sosialisasi anak dalam menemukan dan memahami hal-hal yang ada di sekitarnya (Lestari et all dalam Lisnandani, 2019).

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pada tingkat sekolah dasar, anak setidaknya memiliki tiga kompetensi dasar dalam kemampuan literasi media, yaitu *personal locus*, analisa dan evaluasi; 2) Adanya perbedaan signifikan terhadap tingkat kemampuan literasi media digital anak sebelum diberikan sosialisasi dan sesudah diberikan sosialisasi literasi media digital. Tiga dari lima sekolah mendapati kenaikan pada seluruh kompetensi dasar; 3) Penggunaan media baru yaitu *YouTube* sebagai sarana sosialisasi yang dilakukan di lima sekolah dasar wilayah DKI Jakarta dinilai cukup efektif dalam menyampaikan pesan sosialisasi literasi media karena dalam mengaksesnya sangat mudah dijangkau dan *YouTube* merupakan jenis media baru yang memiliki fasilitas audio dan visual, sehingga pembelajaran lebih mudah diterima oleh siswa.

Saran

Sekolah sebagai agen sosialisasi dapat menyusun program jangka pendek hingga program jangka panjang untuk mengajarkan literasi media digital kepada anak. Pada program jangka pendek guru dapat mengenalkan berbagai jenis media digital dan fungsinya, cara menggunakan internet untuk mencari materi pembelajaran, dampak penggunaan media digital, dan etika dalam menggunakan internet maupun media sosial. Sekolah juga dapat mengundang orangtua siswa untuk memberikan sosialisasi maupun pengarahan dalam penggunaan media digital dan juga konten yang disajikan.

Sekolah juga dapat berkolaborasi dengan lembaga pendidikan guna melangsungkan program rutin pelatihan kepada guru serta siswa dan juga penelitian untuk melihat efek literasi media digital dalam jangka panjang.

Pada program jangka panjang, sekolah dapat melakukan kerja sama dengan berbagai lembaga maupun institusi untuk mengembangkan literasi media digital ke dalam kurikulum atau melakukan integrasi dengan mata pelajaran atau tema tertentu.

Daftar Pustaka

- Abdilah, E. J. (2011). "Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Al-Hidayah Lebak Bulus". *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Abdullah, N. N., Nasionalita. K. (2018). "Pengaruh Sosialisasi terhadap Pengetahuan Pelajar Mengenai Hoax". *Channel*. Vol.6 No.1 April 2018 (106-119).
<http://journal.uad.ac.id/index.php/CHANNEL/article/download/10217/4881>
- APJII. (2018). Retrieved from apjii.or.id:
<https://apjii.or.id/survei2018>
- Aryanto, A. (2019, Okt 7). "Literasi Digital, SiberKreasi Netizen untuk Tangkal Hoax". *Warta Ekonomi*.
<https://www.wartaekonomi.co.id/read250296/literasi-digital-siberkreasi-netizen-untuk-tangkal-hoax>
- BAKTI. (2019, Jun 26). "Cari Tahu Perbedaan Jaringan dan Internet Hanya Disini!". *baktikominfo.id*.
https://www.baktikominfo.id/en/informasi/pengetahuan/cari_tahu_perbedaan_jaringan_dan_internet_hany

- Samosir, F. T., Pitasari, D. N.,
Purwaka, & Tjahjono, P. E.
(2018). “Efektivitas YouTube
sebagai Media Pembelajaran
Mahasiswa (Studi Di Fakultas
FISIP Universitas Bengkulu)”.
Record and Library Journal,
81-91.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian
Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifudin. (2015). “Motif Penggunaan
Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pada Anak Sekolah
Dasar”. *Jurnal Penelitian
Komunikasi dan Opini Publik*.
Vol.2 No. 1.
- Syukri, M., Sujoko, A., & Safitri, R.
(2019). “Gerakan Pendidikan
Literasi Media Kritis di Indonesia:
Studi terhadap Yayasan
Pengembangan Media Anak”.
*Jurnal Ilmu Komunikasi
MEDIAKOM*. Vol. 2 No.02.
- Untari, P. H. (2019, Mei 22). “Pengguna
Internet Indonesia Paling Banyak di
Usia 15-19 Tahun”. *Oketechno*.
<https://techno.okezone.com/read/2019/05/21/207/2058544/2018-pengguna-internet-indonesia-paling-banyak-di-usia-15-19tahun>
- <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wpcontent/uploads/2017/08/panduan-gln.pdf>