

# GAMBARAN PENGGUNAAN MEDIA DAN PENDIDIKAN LITERASI MEDIA PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG

Faizal A.M.\*, Yekti I.U., Anita N., Rini N., Kartika Sari D.\*\*

Pusat Pemberdayaan Keluarga Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro

\* faiz\_alarif@yahoo.co.id

\*\* ksdewi.pklinis@gmail.com

## ABSTRAK

*Media dapat membuka cakrawala dunia. Namun, media berdampak pada rendahnya kepedulian sosial, polusi informasi, merebaknya kejahatan teknologi, dan tumbuhnya konsumerisme. Anak-anak terlahir dalam screen culture/screen age. Menghindarkan anak dari konsumsi media merupakan hampir tidak mungkin. Selain membutuhkan kontrol saat berinteraksi langsung dengan media, diperlukan pemahaman bagi anak dan orangtua terkait dengan penggunaan media.*

*Studi deskriptif pada 126 anak kelas 4-5 Sekolah Dasar, di Kota Semarang. Sampel dipilih berdasarkan kriteria mengonsumsi media cukup tinggi, berasal dari keluarga menengah atas, dan memiliki akses media pribadi.*

*Media yang sering dikonsumsi anak adalah televisi (26%). Acara yang disukai kartun (22%). Sedangkan jenis tayangan yang dipilih anak di bioskop/VCD/DVD adalah film horor (40%). Pengenal dan pendamping saat mengonsumsi media bervariasi. Pendidikan literasi media dari orangtua berkisar pada aturan dan larangan.*

*Anak-anak mengonsumsi media dalam jenis dan frekuensi yang variatif. Anak mengenal media salah satunya karena keingintahuan mereka sendiri. Pendidikan literasi media dari orangtua berupa aturan dan larangan, yang tidak konsisten.*

**Kata kunci:** anak, penggunaan media, pendidikan literasi media

## 1. PENDAHULUAN

Media merupakan sumber informasi yang penting dalam kehidupan manusia. Media yang berkembang dengan baik mengemban pengaruh yang cukup untuk membentuk opini dan keyakinan, serta mengubah kebiasaan hidup. Mengingat begitu eratnya media dalam kehidupan kita, seringkali membawa dampak bagi perkembangan manusia, khususnya anak-anak dan remaja (Guntarto, 2010).

Media timbul karena pesatnya pengembangan teknologi, pengetahuan,

dan pikiran rasional. Dalam pandangan Mark Slouka, media dapat membuka cakrawala dunia yang kaya warna, kaya nuansa, kaya citra, namun di sisi lain, hal ini akan menjadi dunia yang tidak terkendali. Media berdampak pada rendahnya kepedulian sosial, terjadinya polusi informasi, merebaknya kejahatan teknologi seperti *cybercrime* (kejahatan maya), tumbuhnya sifat hedonisme dan konsumtif. Lebih jauh lagi, perkembangan media merupakan salah satu faktor perbenturan budaya.

Media mempunyai kekuatan besar dalam membentuk cara berbicara dan perilaku anak, merumuskan citra diri serta menentukan pengharapan. Media juga berpotensi untuk memutarbalikkan norma dan mempengaruhi degradasi nilai. Media seringkali mengekspos pornografi, nilai komersial, dan kekerasan, sehingga anak cenderung menyelesaikan masalah dengan tindak kekerasan (Beatty, 2006).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media sangat berperan dalam pembentukan opini publik. Keyakinan yang dianut secara berkelanjutan akan membentuk kepribadian. Konsumsi media memberi pengaruh besar terhadap pola pikir anak. Menurut data Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA), dampak media semakin marak terhadap tindak kekerasan, agresi seksual, kesehatan fisik dan mental, hingga pembentukan pola hidup instan pada anak. Fakta menyatakan bahwa sebagian besar anak berperilaku negatif karena meniru tayangan di media cetak dan elektronik. Hal ini menunjukkan betapa kuatnya pengaruh media terhadap perkembangan generasi bangsa. Oleh karena itu, maka anak membutuhkan kontrol saat berinteraksi langsung dengan media. Selain itu, diperlukan kepehaman bahwa media juga mengandung dampak negatif bagi perkembangannya (Guntarto, 2010). Untuk menghindarkan anak dari pengkonsumsian media adalah suatu hal yang sulit, seperti memaksakan mereka tidak menyentuh media, misalnya dengan gerakan hari tanpa TV atau melarang anak menggunakan internet bukanlah solusi tepat. Anak-anak masa kini hidup dalam apa yang disebut *screen culture* atau *screen age*. Media telah mengepung hidup mereka. Harus dipahami pula bahwa media berperan sebagai sumber informasi, pendidikan, serta mobilitas komunikasi. Upaya paling efektif adalah membentuk

”imun” bukan justru membuat mereka ”steril” dari media.

Dalam hal ini, anak membutuhkan pemahaman literasi media, yakni sebuah konsep keberaksaraan (*literacy*) yang diterapkan pada pola konsumsi media. Melalui gerakan ini, anak diajak memahami bahwa media, khususnya media massa sesungguhnya tidaklah netral, melainkan ajang kontestasi kepentingan sosial ekonomi politik. Media sesungguhnya bukan sekedar alat kontrol sosial dan cermin realita, melainkan media juga mempunyai peran dalam mengkonstruksi realitas sosial secara subjektif. Melalui upaya penyadaran semacam ini, gerakan pendidikan literasi media berkehendak mendidik anak guna memanfaatkan informasi dan kandungan media lainnya sesuai dengan keperluan. Lebih jauh lagi, gerakan ini bermaksud mendidik anak agar mampu bersikap kritis dan bijak dalam menghadapi beragamnya informasi serta upaya media massa dalam mendominasi kehidupan.

Sebelum merumuskan suatu model pendidikan literasi media bagi anak-anak, diperlukan suatu studi yang memahami gambaran konsumsi media dan sejauhmana pendidikan literasi media yang telah mereka terima dari keluarga maupun di sekolah.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

### **2.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah studi deskriptif. Studi deskriptif merupakan studi yang mencoba memberikan gambaran tentang keadaan dan gejala-gejala sosial tertentu. Gambaran keadaan atau gejala yang dimaksud adalah penggunaan media dan pendidikan literasi media pada siswa sekolah dasar di kota Semarang.

## 2.2 Subjek Penelitian

Karakteristik subjek dalam penelitian ini antara lain:

1. Anak berusia 8 – 11 tahun
2. Kelas 4 – 5 SD
3. Berlokasi di kota Semarang
4. Memiliki kriteria mengkonsumsi media cukup tinggi, berasal dari keluarga menengah ke atas, dan memiliki akses media pribadi (HP, Televisi, Internet, Komputer, Video game) di rumah.

## 2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara, antara lain:

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi secara langsung terkait penggunaan media dan pendidikan literasi media pada siswa Sekolah Dasar di kota Semarang. Wawancara dilakukan pada orang tua dan guru SD di Semarang.

2. Angket

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi secara tidak langsung dengan mengisi kuesioner yang telah disediakan. Kuesioner diberikan kepada siswa-siswa SD kelas 4 – 5 di Semarang.

## 2.4 Analisis Data

Dari 5 Sekolah Dasar di kota Semarang, didapat 126 siswa-siswi yang memenuhi kriteria subjek di atas. Mereka kemudian diminta untuk mengisi angket mengenai konsumsi media dan pola pendidikan literasi media yang didapat. Hasil angket kemudian di *probing* dalam bentuk diskusi kecil pada sebagian subjek untuk mendalami jawaban-jawaban mereka.

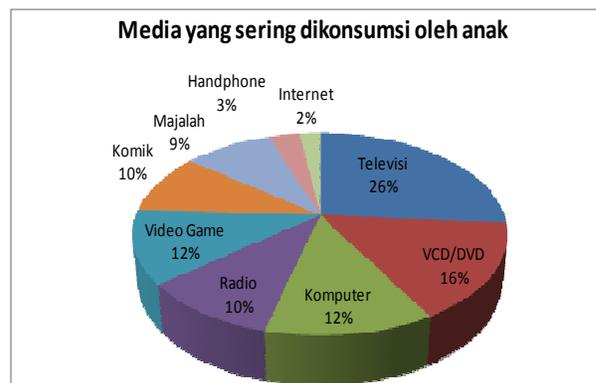
Dalam melakukan analisis data, peneliti menggunakan data kuantitatif deskriptif dan data kualitatif (*probing* dari hasil angket) yang bertujuan

menggambarkan fakta secara sistematis dan akurat terkait subjek penelitian.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Gambaran Konsumsi Media

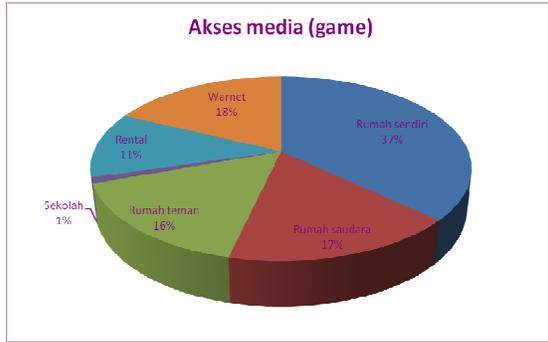
Berdasarkan hasil survei awal tentang gambaran penggunaan media yang dikonsumsi oleh anak, diperoleh beberapa data yang menunjukkan televisi menjadi media yang paling sering dikonsumsi oleh anak Sekolah Dasar di kota Semarang dibanding media yang lain, yaitu menunjukkan angka (26%). Pada urutan kedua, konsumsi media yang sering digunakan oleh anak adalah VCD/DVD sebanyak (16%). Pada urutan ketiga, konsumsi media komputer oleh anak sebanyak (12%), selanjutnya media video game sebanyak (12%), radio (10%) komik (10%), majalah (9%), handphone (3%) dan yang terakhir konsumsi internet adalah (2%). Untuk lebih jelasnya bisa dilihat di chart di bawah ini :



Gambar 1: Media yang sering dikonsumsi anak

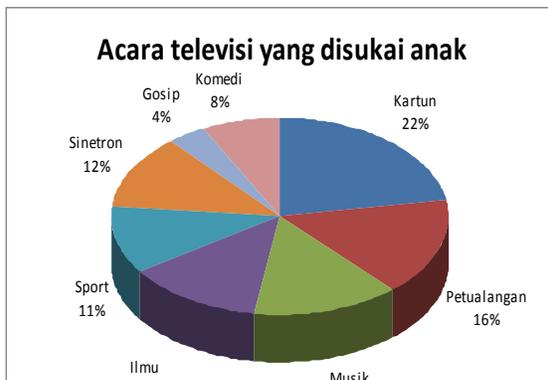
Hasil ini berbeda dengan hasil studi pada anak-anak SD di Jakarta yang dilakukan pada tahun 2006 oleh YPMA, dimana media yang dianggap penting oleh anak-anak usia SD adalah komputer, terutama internet dan game (Guntarto,

2010). Sedangkan anak-anak di Semarang berdasar data *probing* angket terbuka, jauh lebih banyak mengkonsumsi media televisi di rumah dan mengenal media komputer (untuk bermain game) di di rumah teman dan warnet karena ajakan teman/ saudara.



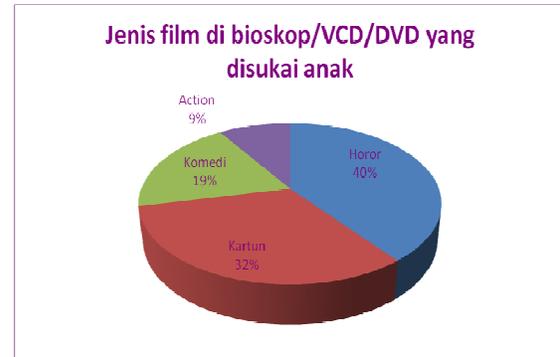
Gambar 2: Cara mengakses media game dan komputer (on-line)

Dari hasil studi kali ini, dapat diketahui pula bahwa televisi adalah media yang paling dekat dengan anak. Berdasarkan survei angket terbuka, diperoleh hasil bahwa program atau acara televisi yang paling sering dipilih oleh anak adalah kartun. Namun, kartun yang menjadi pilihan anak-anak adalah kartun yang pada penelitian YPMA sebelumnya (Kidia, 2010) dikategorikan kartun yang tidak direkomendasikan untuk dikonsumsi oleh anak-anak karena berisi kekerasan atau pornografi, seperti: Naruto, Bleach, One-piece, dan sebagainya.



Gambar 3: Acara televisi yang disukai anak

Sedangkan jenis film yang dikonsumsi anak-anak melalui media VCD/ DVD/ bioskop, adalah tema-tema horor (40%) seperti Hantu Pocong, Suster Keramas, dan Jaelangkung merupakan tema yang diminati anak-anak, selain tema kartun (32%) dan komedi (19%).

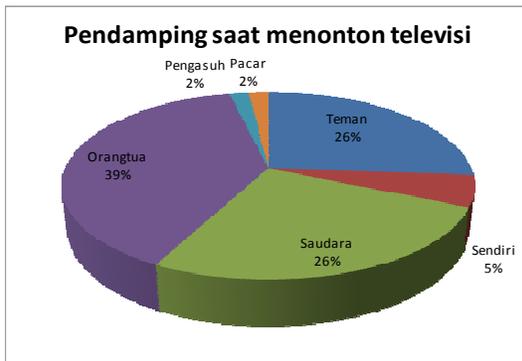


Gambar 4: Jenis film bioskop/VCD/DVD yang disukai anak

### 3.2 Pola Pendidikan Literasi Media yang Diterima Anak

Pada saat mengkonsumsi media televisi, anak-anak dalam sehari menghabiskan waktu rata-rata mencapai lebih dari dua jam (62%). Selanjutnya, pendampingan paling sering dilakukan oleh orang tua (39%) dan selebihnya anak-anak bebas menonton televisi dengan teman (26%) dan saudara (26%). Namun, saat mendampingi anak ketika sedang menonton televisi, orang tua cenderung tidak memberi pengetahuan dan pembelajaran terhadap acara atau program yang ditonton, melainkan lebih banyak bersikap pasif bahkan orang tua lebih banyak berebut *channel program* dengan anak. Mereka juga mengungkapkan memiliki aturan dari orangtua dalam pemilihan program televisi, meskipun dalam prakteknya mereka mengakui orangtua tetap menonton acara televisi yang dilarang ditonton anak-anak pada jam anak belum tidur atau bahkan ikut

menyaksikan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat di chart di bawah ini :



Gambar 3: Pendamping saat menonton televisi

Aturan yang muncul terkait pola konsumsi media berbentuk larangan dan pembatasan program. Termasuk larangan adalah tidak boleh menonton televisi atau bermain game saat jam belajar (19.00-20.00), waktu sholat, menonton terus-menerus, dan disaat waktu istirahat. Sedangkan pembatasan program lebih pada film bertema horor dan sinetron dewasa. Tidak ditemukan aturan yang bersifat memberikan informasi mengenai dampak media, manfaatnya, atau alasan kenapa dibatasi.

Pada jenis media lain, anak-anak mengenal media cetak (koran, buku), media radio, dan handphone karena orangtua mereka (46%). Sedangkan untuk media film (VCD/DVD/bioskop), games, dan komputer, serta komik dan majalah peran teman (29%), saudara (24%), bahkan karena rasa keingintahuan mereka sendiri (33%) sangatlah besar.

Mengamati jenis media yang dikenal dan siapa yang mengenalkan, tampak ada potensi masalah. Keingintahuan anak-anak dan dengan keterbatasan penalaran kognitifnya seringkali membuat anak tidak mampu mempertimbangkan konsekuensi dari apa yang diperbuat atau

diputuskannya (Santrock, 2002). Apabila hal ini tidak dibarengi dengan pendidikan literasi media yang memadai maka akan membuka peluang mereka mengkonsumsi media secara berlebihan, tidak tepat, dan terkena dampak negatif media secara langsung (*addict*, terjerumus pornografi, *cybercrime*, mempelajari agresivitas).

Berdasarkan uraian di atas, maka tidak mustahil apabila pola konsumsi dan aturan yang tidak memadai dalam penggunaan media memberikan dampak yang buruk bagi perkembangan kognisi, afeksi dan konasi anak. Oleh karena itu, perlu adanya pendidikan media untuk memberikan suatu pengetahuan, respon sikap, bahkan respon perilaku pada anak dalam memilih media yang baik dan bermanfaat untuk mereka. Perlunya pendidikan media ini sangat erat dalam pembentukan generasi yang cerdas dalam memilih media atau lebih dikenal dengan melek media.

Upaya media literasi pada anak harus disampaikan secara efektif. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif, karakter berpikir anak usia dua hingga sebelas tahun bersifat kongkrit. Mereka belum mampu melakukan abstraksi dan penanaman nilai moral yang lebih kompleks. Upaya pelatihan atau penyuluhan biasa tidak akan berpengaruh besar. Merujuk pada tugas perkembangan, anak memiliki energi dan imajinasi luar biasa (Santrock, 2002). Mereka perlu sarana untuk menyalurkan potensi, salah satunya dengan bermain. Permainan merupakan solusi tepat untuk menyampaikan konsep media literasi pada anak. Anak belajar sambil bermain, kondisi menyenangkan ini lebih efektif diterima kognisi anak serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Marsh, 2005).

Untuk itu, maka kami menawarkan sebuah pengembangan pendidikan media literasi pada anak melalui game edukasi

yang diharapkan dapat membantu membimbing anak menjadi generasi melek media.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pendidikan literasi media pada anak Sekolah Dasar di Semarang adalah sangat penting karena mengingat tingginya konsumsi media pada anak, dan media yang dikonsumsi adalah lebih mengarah pada media yang kurang bermanfaat atau tidak tepat untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Selain itu, anak-anak belum memperoleh pendidikan literasi media dari orangtua maupun pihak sekolah secara benar (terutama mengenai konsistensi aturan, dampak negatif media, dan regulasi dalam penggunaannya). Televisi merupakan media yang paling banyak dikonsumsi oleh anak-anak, disamping VCD/DVD, komputer, dan video game. Adapun acara yang menarik mereka adalah kartun dan kisah petualangan.

##### 4.2 Saran

Oleh karena pentingnya pendidikan literasi media bagi anak, maka kami menawarkan sebuah program yang sedang kami kembangkan, yaitu pendidikan media literasi melalui suatu Model Game Edukasi yang disesuaikan dengan kondisi dan tugas perkembangan bagi anak. Model ini sendiri berisi permainan yang mudah dipahami anak, yang didalamnya memuat kaidah-kaidah pembelajaran (Taksonomi

Bloom) dan berisi pengetahuan anak mengenai media, manfaat dan dampak media, serta bagaimana mencari alternatif aktivitas positif dalam mengisi waktu luang.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Beatty, A. 2006. *Studying Media Effect on Children and Youth. Workshop Summary*. Washington D.C: The National Academies Press.
- Guntarto, B. 2010. Pola Konsumsi Media pada Anak. *Proceeding*. Makalah disampaikan pada Workshop Literasi Media, Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro, Hotel Serrata, Semarang 7-8 Oktober 2010.
- Marsh, J. 2005. *Popular Culture, New Media, and Digital Literacy in Early Childhood*. New York: Routledge Falmer.
- Santrock, John W. 2002. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Edisi 5 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- 2010. *Majalah Kidia*. Edisi 23, Desember 2009-Januari 2010. Jakarta: Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA)-UNICEF Indonesia.

\* Dipublikasikan di Seminar Nasional Psikologi dan Media, 14 Oktober 2011, di Universitas Brawijaya, Malang.