

Jurnal Pengabdian Masyarakat Putri Hijau	Vol. 4 No. 4	Edition: Oktober 2024– Desember 2024
	http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPMPPH	
Received : 14 September 2024	Revised: 20 September 2024	Accepted: 27 September 2024

PENINGKATAN KOMPETENSI SEHAT BERMEDIA PADA KALANGAN REMAJA

Improvement Of Healthy Competence In Media Among Adolescents

Febry Ichwan Butsi ¹, Ridwan Nasution ²

¹Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Islam Sumatera Utara

² Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Islam Sumatera Utara

e-mail : febry.butsi@fisip.uisu.ac.id, ridwan.nasution@fisip.uisu.ac.id

Abstract

Nowdays, humans are surrounded by mass media in their daily lives. Print, electronic and even cyber media. Twenty-four hours humans are surrounded by various messages presented by various forms of media with all forms of content. Among the millions of consumers, there are those who are often their interests and needs, namely teenagers. Gadgets have become loyal friends for teenagers in spending their daily time. Survey shows that 19 percent of teenagers in Indonesia are addicted to the internet. For this reason, a training method on media literacy is considered significant in shaping the behavior of adolescents who are aware of media content, as well as intelligent in sorting out content that is worthy or not worth watching. This public service activity will be carried out on teenagers who are also high school students. Public service activities will be carried out in the form of interactive lectures, FGDs, and games. The purpose of this activity is expected to form teenagers' self-attitude in classifying device content, self-filtering on device media content, and how to utilize devices as learning media. In the results of the service, it was found that students' cognitive knowledge changed before and after the implementation of PkM, these results were obtained from the distribution of Pre Test and Post Test to students. In this public service service, in addition to the cognitive aspect, it is also directed so that partners can have the competence of the concept of media literacy that achieves affective and behavioral changes. Namely, not only having an understanding of how to use, consume, and operate various media, but also having a good attitude and competence in utilizing various media.

Keywords: *Media Literacy, Teenager, Cyber Media*

Abstrak

Saat ini, manusia dalam kesehariannya dikepung oleh media massa. Baik media cetak, elektronik bahkan media siber. Dua puluh empat jam manusia dikepung oleh berbagai pesan-pesan yang disuguhkan oleh berbagai bentuk media dengan segala bentuk kontennya. Diantara jutaan konsumennya, ada yang seringkali dikesampingkan kepentingan dan kebutuhannya yaitu mereka para remaja. Survey menunjukkan bahwa 19 persen remaja di Indonesia kecanduan internet. Untuk itu dibutuhkan suatu metode pelatihan mengenai media literasi dipandang cukup signifikan dalam membentuk perilaku remaja yang sadar mengenai isi media, sekaligus cerdas dalam memilah konten yang layak atau tidak layak ditonton. Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan pada remaja yang juga sebagai siswa sekolah SMA. Kegiatan pengabdian akan dilakukan dalam bentuk ceramah interaktif, FGD, dan games. Tujuan kegiatan ini diharapkan dapat membentuk sikap diri remaja dalam mengklasifikasi konten gawai, filter diri pada konten media gawai, dan bagaimana memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran. Dalam hasil pengabdian didapatkan hasil bahwa pengetahuan kognitif siswa mengalami perubahan sebelum dan sesudah pelaksanaan PkM, hasil ini didapat dari sebaran Pre Test dan Post Test kepada siswa. Dalam pengabdian ini, selain aspek kognitif, juga diarahkan agar mitra dapat memiliki kompetensi konsep media literasi yang mencapai perubahan afektif dan behaviorial. Yakni, tidak hanya memiliki pemahaman mengenai cara menggunakan, mengkonsumsi, dan mengoperasikan ragam media. Namun, juga memiliki sikap serta kompetensi yang baik dalam memanfaatkan ragam media.

Kata Kunci : Media Literasi, Remaja, Media Siber

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi informasi, media massa semakin berkembang, termasuk diantaranya adalah teknologi gadget atau gawai yang terkoneksi ke internet dengan berbagai platform-nya. Jika ditinjau secara teori fungsional media, media massa berfungsi menginformasikan, mendidik, mempengaruhi dan menghibur. Bahkan media disebut-sebut sebagai pilar keempat dari pilar demokrasi dalam konteks demokrasi di sebuah negara. Para remaja merupakan salah satu audience utama pelaku media (Fatmawati, 2019). Harus diakui bahwa kehadiran media massa telah menggantikan pola pengasuhan remaja serta mengubah relasi remaja dengan orangtuanya. Gadget atau gawai dengan berbagai platform telah menjadi teman setia bagi remaja dalam menghabiskan waktu kesehariannya. Survey yang dilakukan oleh Kidia Jakarta menunjukkan bahwa jam menonton gawai dikalangan remaja lebih panjang dibandingkan dengan jam belajar di sekolah.

Dalam penelitian LSM KIDIA-Jakarta menyebutkan perbedaan antara remaja yang mendapatkan media literasi dari keluarganya dengan remaja yang tidak mendapat media literasi dari orangtuanya. Remaja yang mendapat media literasi cenderung menjadi light viewer, penonton yang cerdas. Sedangkan remaja yang dibiarkan bebas menonton gawai tanpa pendidikan melek media ini, cenderung menjadi heavy viewer, penonton yang terikat kuat dengan tayangan yang ditontonnya. (<http://www.kidia.org>). Perbedaan diantara keduanya sangat terlihat jelas, terutama dari frekuensi dan intensitas menonton gawai setiap harinya. Nantinya intensitas ini akan mempengaruhi pola pikir masing-masing remaja yang masuk kategori light viewer dan heavy viewer.

Kelompok light viewer senantiasa mendapat pelajaran mengenai media. Mana tayangan yang boleh dan tidak boleh ditonton. Biasanya kelompok light viewer ini memiliki jadwal mengakses media yang tetap, biasanya 1 jam per-hari. Remaja ini selalu didampingi orangtua ketika mengakses media gawai, sehingga jikalau ada tayangan yang tidak semestinya ditonton oleh remaja, orangtua akan menjelaskan bahwa hal dalam tayangan tersebut tidak pantas ditiru. Sedangkan remaja dari kelompok heavy viewer, tidak pernah mendapatkan pendidikan media. Mereka menganggap semua tayangan di gawai sama, layak mereka tonton. Remaja ini bebas seharian menonton gawai. Bahkan gawai menjadi kegiatan harian utamanya. Mereka tidak mendapat pengawasan dari orangtuanya saat menonton gawai. Kebiasaan 'bebas' ini membuat mereka adiktif terhadap tayangan-tayangan gawai.

Yang menjadi pertanyaan kemudian, apa masalah yang timbul berkaitan dengan intensitas menonton gawai dengan pengaruhnya pada remaja? Mau tidak mau harus dikatakan bahwa kehadiran gawai telah memberikan dampak yang buruk bagi remaja. Tingginya intensitas tayangan media siber akan memberikan dampak buruk bagi remaja baik secara kognitif, perkembangan sosial dan kepribadian. Dalam rangka mengedukasi remaja tentang fenomena media massa terutama terpaan dari media siber. Diperlukan sebuah langkah yang bersifat preventif edukatif dari institusi Pendidikan Tinggi terutama dari Program Studi Komunikasi melalui berbagai kegiatan, salah satunya adalah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Kegiatan pengabdian ini bermuatan materi tentang konsep kompetensi bermedia literasi.

Media literasi adalah kemampuan seseorang untuk memaknai, memilah, dan mengkonsumsi informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Media literasi juga berkenaan dengan kedalaman pengetahuan seseorang terhadap suatu informasi yang dapat diimplementasikan dengan inovasi dan kreativitas untuk memproduksi barang dan jasa yang berkualitas tinggi dan dapat dipakai untuk memenangkan persaingan global.

2. METODE

Pelaksanaan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dimulai sejak ditandatanganinya kontrak kerja antara tim Pengabdian dengan Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Islam Sumatera Utara. Selanjutnya tim Pengabdian melakukan visitasi sekaligus audiensi ke tempat mitra kegiatan yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sei Rampah yang secara administratif berada di desa Pematang Ganjang, Kecamatan Sei Rampah Kabupaten Serdang Bedagai dan berjarak kurang lebih 61 kilometer dari kota Medan. Pemilihan SMK Negeri 1 Sei Rampah ini berdasarkan pertimbangan pertama, dalam kunjungan awal (audiensi) guru SMK Negeri 1 Sei Rampah mengatakan siswa mereka memiliki resistensi terhadap pengetahuan mengenai media digital karena mereka tidak memiliki akses mengenai konsep media literasi. Kedua, pemilihan SMK Negeri 1 Sei Rampah menjadi mitra karena lokasi mitra ini yakni desa Pematang Ganjang juga merupakan lokasi kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UISU, yang dimana bertepatan bahwa Ketua Tim Pengabdian adalah Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) tim KKN Tematik tersebut.

Pelaksanaan kegiatan telah dilaksanakan dengan memberikan metode ceramah, diskusi interaktif, menonton media film, dan evaluasi kepada mitra kegiatan yakni para remaja di SMK Negeri 1 Sei Rampah. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di ruang lab komputer di sekolah dalam suasana kondusif dan kekeluargaan. Situasi yang kondusif ini berpengaruh penting pada keberhasilan kegiatan penguatan kompetensi media literasi khususnya di media siber. Adapun rincian kegiatan yang telah dilaksanakan di rangkum sebagai berikut:

1) Perencanaan

Perencanaan kegiatan ini adalah dengan melakukan koordinasi dengan Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat (LPM) Universitas Islam Sumatera Utara selaku penggagas kegiatan dan penyantun dana kegiatan. LPM UISU memberikan bantuan dengan memberikan fasilitas baik materil dan non materil termasuk kegiatan administratif yang menunjang kelancaran pengabdian di SMK Negeri 1 Sei Rampah.

2) Pelaksanaan Tindakan

Dalam kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2024 di ruang lab komputer SMK Negeri 1 Sei Rampah, yang dihadiri sebanyak 20 siswa dan 2 guru termasuk Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Sei Rampah. Kegiatan ini diisi dengan metode diskusi interaktif, pengenalan, memandu langsung antara pengabdian dengan mitra kegiatan. Para siswa banyak memberikan pertanyaan dan klarifikasi kepada pengabdian terutama permasalahan ketika berinteraksi di ruang media siber.

3) Evaluasi

Proses evaluasi yang dilakukan oleh pengabdian menilai bahwa tingkat keberhasilan program pengabdian ini dapat dinilai berhasil. Parameter yang digunakan adalah respon positif dari peserta atas materi kegiatan yang dilihat dari aktivitas tanya jawab. Remaja juga mempunyai kompetensi baru terutama dengan pembekalan materi tentang 10 etika dalam bermedia siber.

3. HASIL

Media literasi dapat diartikan sebagai *“the ability to access, analyze, evaluate and create messages across a variety of contexts.”* Media literasi adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pesan melalui konteks yang beragam (James Potter: 2018). Konsep ini diterapkan pada beragam gagasan yang berupaya untuk menjelaskan bagaimana media menyampaikan pesan-pesan mereka, dan mengapa demikian. Media literasi di Indonesia lebih dikenal dengan istilah Melek Media. Allan Rubin menawarkan tiga definisi mengenai media literasi. Yang pertama dari National Leadership Conference on Media literacy yaitu kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan pesan. Kedua, dari ahli media, Paul Messaris, yaitu pengetahuan tentang bagaimana fungsi media dalam masyarakat. Yang ketiga dari peneliti komunikasi massa, Justin Lewis dan Shut Jally, yaitu pemahaman akan batasan-batasan budaya, ekonomi, politik dan teknologi terhadap kreasi, produksi dan transmisi pesan (Rubin, 2019).

Rubin juga menambahkan bahwa definisi-definisi tersebut menekankan pada pengetahuan spesifik, kesadaran dan rasionalitas, yaitu proses kognitif terhadap informasi. Fokus utamanya adalah evaluasi kritis terhadap pesan. Media literasi merupakan sebuah pemahaman akan sumber-sumber dan teknologi komunikasi, kode-kode yang digunakan, pesan-pesan yang dihasilkan serta seleksi, interpretasi dan dampak dari pesan-pesan tersebut. Di era informasi ini, media literasi menjadi begitu penting, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yakni pengaruh media menjadi pusat dari proses demokratisasi. Dalam budaya media secara global, masyarakat membutuhkan tiga kemampuan penting untuk menjadi bagian dari masyarakat yang demokratis: berpikir kritis, mengekspresikan diri dan berpartisipasi. Media literasi membangun tiga hal penting tadi (Rubin, 2019).

Pengaruh media membentuk cara kita memandang sesuatu, membentuk keyakinan dan perilaku kita, dan yang terpenting, media mempunyai pengaruh besar terhadap cara kita memahami, menafsirkan, dan bereaksi terhadap apa yang terjadi di dunia sekitar kita. Kita. Dengan memahami pengaruh media terhadap kita, kita dapat mengurangi ketergantungan kita terhadap media. Penyebaran informasi melalui berbagai media sangat berdampak pada pertumbuhan industri informasi. Sebaliknya, kekuatan modal dan kepentingan di balik pertumbuhan industri media dapat mengancam keanekaragaman pendapat karena media memiliki kekuatan untuk membentuk opini publik. Mengetahui bagaimana media mempengaruhi kehidupan kita membantu kita menemukan dan memutuskan sikap dan memperjuangkan sudut pandang yang berbeda mengenai suatu masalah, sehingga opini kita tidak mudah dikendalikan oleh opini publik yang disampaikan oleh media.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Dalam kegiatan pengabdian di SMK Negeri 1 Sei Rampah, tim pengabdian memberikan penguatan kompetensi media literasi khususnya di media siber. Dalam kegiatan ini dipaparkan mengenai beberapa dampak negatif dari media siber, misalnya -kecanduan internet (FOMO: *fear of missing out* / ketakutan kehilangan momen); Game online/Judi Online; Perubahan sikap (Anti sosial); Tersebarnya data pribadi/Sibercrime; siberbullying; Berita hoaks, penipuan dan lainnya. Sementara itu dampak positif dari media siber misalnya sebagai sumber informasi dan pengetahuan; membangun koneksi dan kolaborasi; Pengembangan kreativitas; Efisiensi; Sarana hiburan; Pelayanan publik; menyimpan data secara online, dan lainnya.

Tim pengabdian mengatakan bahwa media siber merupakan sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunikasi virtual. Kemampuan literasi digital seseorang dapat dilihat dengan bagaimana cara orang tersebut menangani banyaknya informasi, kemampuan dalam menafsirkan sebuah pesan dan mampu berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Kecakapan digital identik dengan kemampuan berinternet secara cerdas, tidak memberikan informasi pribadi, tidak mengakses situs web yang tidak pantas, tidak menerima email, file atau pesan orang tak dikenal, serta sadar tidak semua informasi yang dibaca adalah benar.

Dalam kegiatan pengabdian ini diarahkan kepada mitra bagaimana bersikap saat mengakses media siber dengan menggunakan media sosial untuk hal yang positif serta selalu memilah informasi yang diperoleh dari media sosial. Mitra diingatkan untuk tidak memberitahu identitas pribadi di media sosial dan jangan mudah percaya dengan orang yang baru dikenal lewat media sosial. Kedewasaan dalam mengakses media digital ditunjukkan dengan sikap "*Think before posting and sharing*" yaitu berpikir dahulu sebelum memposting atau meneruskan sebuah informasi. Bisa saja postingan tersebut mengandung konten yang bersifat fitnah, HOAX, menyingung SARA yang tidak hanya berdampak buruk bagi pelaku, namun bisa membuat kegaduhan di masyarakat. Hal terpenting lainnya adalah para remaja khususnya untuk tidak melakukan siberbullying baik secara verbal maupun non verbal terutama di media siber. Terakhir, perlu adanya batasan waktu dalam bermedia sosial.



Gambar 2. Pose bersama Mitra Kegiatan

Dalam kegiatan pengabdian ini juga disajikan materi tentang bagaimana konsep diri remaja dalam menghadapi perkembangan yang massif dari Teknologi Informasi. Tips tersebut adalah mengarahkan para remaja untuk terus beradaptasi dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Remaja juga harus semakin bijak menggunakan teknologi serta meningkatkan pendidikan dibidang teknologi. Dalam hal aktifitas remaja di media sosial, remaja diingatkan untuk selalu mengevaluasi kredibilitas informasi yang didapat dengan selalu merujuk pada sumber dan situs resmi serta menyebarkan informasi yang valid.

Terakhir, mitra juga diberikan bekal pengetahuan tentang 10 etika dalam bermedia siber (Kompas.com: 2021). Adapun 10 etika tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Ingatlah orang lain ketika berkomunikasi secara online, ingatlah selalu bahwa kita berinteraksi dengan orang seperti diri kita sendiri, bukan dengan benda mati (perangkat). Selalu tunjukkan kepekaan saat berinteraksi online.
- 2) Patuhi standar perilaku online yang sama dengan yang kita ikuti dalam kehidupan nyata. Tingkah laku kita di dunia digital merupakan cerminan diri kita di dunia nyata. Pahami juga segala aturan yang berlaku di dunia digital, seperti standar komunitas media sosial.
- 3) Berpikir lebih dulu sebelum berkomentar dan posting Ingat jejak digital bersifat abadi, jangan tinggalkan komentar atau postingan yang buruk.
- 4) Hormati waktu dan kuota orang lain. Jangan habiskan waktu orang lain di internet tanpa manfaat. Termasuk bijak dalam mengirimkan file apalagi yang berukuran besar, karena file yang besar bisa menggunakan banyak kuota dan space di perangkat.

- 5) Berusaha untuk menggunakan bahasa yang sopan, kalimat yang baik, dan sapaan yang menempatkan lawan bicara dengan tepat. Bahasa yang kita gunakan adalah cerminan kepribadian seseorang
- 6) Bagilah ilmu dan keahlian. Jadikan media internet sebagai media untuk membangun citra diri, termasuk ilmu dan keahlian dimiliki
- 7) Jadilah pembawa damai dalam diskusi yang sehat. Internet bersifat terbuka, beragam pendapat akan muncul. Jangan terpancing dalam diskusi yang tidak sehat.
- 8) Hormati privasi orang lain Tidak hanya harus menjaga privasi diri, kita juga harus menghormati privasi orang lain
- 9) Jangan menyalahgunakan kekuasaan. Kadang seseorang merasa “lebih” dibanding orang lain di internet. Jangan sombong dan menggunakan kekuasaan yang dimiliki untuk menyerang orang lain
- 10) Maafkanlah jika orang lain berbuat kesalahan. Jadilah pemaaf, bukan menjadi pemarah. Pahami sudut pandang orang lain jika mereka melakukan kesalahan.

KESIMPULAN

Ada beberapa kesimpulan yang dapat tim pengabdian uraikan pada bagian ini, adapun sebagai berikut:

- 1) Para remaja memiliki perspektif baru dalam melihat fenomena informasi dan kemajuan teknologi khususnya di media siber
- 2) Para remaja memiliki kompetensi baru tentang bagaimana menggunakan dan memanfaatkan media siber untuk menunjang pengembangan diri sekaligus menghindari dari perilaku yang buruk dalam media siber
- 3) Tingkat antusiasme Remaja SMK Negeri 1 Sei Rampah pada kegiatan pengabdian cukup baik, ditandai dengan aktivitas tanya jawab oleh mitra kegiatan dengan tim pengabdian.

ACKNOWLEDGEMENT

Terimakasih kepada Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPM) Universitas Islam Sumatera Utara yang telah mendukung tim pengabdian melaksanakan kegiatan ini baik secara materil dan non materil.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, E. (2019). Dinamika Remaja Digital Dalam Pusaran Media Baru. *Jurnal WIPA: Wahana Informasi Perpustakaan UAJY*, 23, 14-20.
- McQuail, D. (2013). *Processes of media effects. In Media, Knowledge and Power*. London: Routledge.
- Potter, W. J. (2018). *Media literacy*. London: Sage publications.
- Rubin, A., Parrish, D. E., & Miyawaki, C. E. (2019). Benchmarks for evaluating life review and reminiscence therapy in alleviating depression among older adults. *Social Work Journal*, 64(1), 61-72.
- <https://www.kompas.tv/regional/221239/10-etiket-berinternet-untuk-komunikasi-yang-lebih-sehat?page=all> :
Diakses pada tanggal 4 September 2024