

LITERASI MEDIA



Andi Asari, SIP, S.Kom., M.A. | Dr. Rina Juwita, M.HRIR.
Prof. Dr. Muhammad Hasyim, M.Si. | Ade Johar Maturidi
Alwi Hilir, S.Kom., M.Pd. | Kerisman Halawa, S.S.I.
Dr. Pratiwi Kartika Sari, M.Pd.
Dr. Epi Supriyani Siregar, S.Pd., M.Pd.
Ita Musfirowati Hanika, S.A.P., M.I.Kom.
Eka Selvi Handayani, M.Pd. | Dr. Arifin, S.Pd., M.Pd.
Gani Nur Pramudyo, S.IP, M.Hum.

LITERASI MEDIA

Ditulis oleh :

Andi Asari, SIP., S.Kom., M.A.
Dr. Rina Juwita, M.HRIR.
Prof. Dr. Muhammad Hasyim, M.Si.
Ade Johar Maturidi
Alwi Hilir, S.Kom., M.Pd.
Kerisman Halawa, S.S.I.
Dr. Pratiwi Kartika Sari, M.Pd.
Dr. Epi Supriyani Siregar, S.Pd., M.Pd.
Ita Musfirowati Hanika, S.A.P., M.I.Kom.
Eka Selvi Handayani, M.Pd.
Dr. Arifin, S.Pd., M.Pd.
Gani Nur Pramudyo, S.IP., M.Hum.

Diterbitkan, dicetak, dan didistribusikan oleh

PT. Literasi Nusantara Abadi Grup

Perumahan Puncak Joyo Agung Residence Kav. B11 Merjosari

Kecamatan Lowokwaru Kota Malang 65144

Telp : +6285887254603, +6285841411519

Email: literasinusantaraofficial@gmail.com

Web: www.penerbitlitnus.co.id



Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak baik sebagian ataupun keseluruhan isi buku dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan I, Maret 2023

Perancang sampul: Noufal Fahriza

Penata letak: Noufal Fahriza

ISBN : 978-623-8227-87-7

x + 171 hlm. ; 15,5x23 cm.

©Maret 2023

PRAKATA

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang maha Esa, karena atas pertolongan dan limpahan rahmatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan buku yang berjudul Literasi Media. Buku ini di susun secara lengkap dengan tujuan untuk memudahkan para pembaca memahami isi buku ini. Kami menyadari bahwa buku yang ada ditangan pembaca ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu kami sangat mengharapkan saran untuk perbaikan buku ini dimasa yang akan datang. Dan tidak lupa kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penerbitan buku ini. Semoga buku ini dapat membawa manfaat dan dampak positif bagi para pembaca.

Penulis

Malang, 18 Maret 2023

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v

BAB 1

KONSEP LITERASI	1
Pendahuluan	1
Konsep Dasar Literasi.....	3
Jenis Literasi	4
Jenis Literasi Menurut Kemdikbud	6
Daftar Pustaka.....	8

BAB 2

KONSEP LITERASI MEDIA	9
Pendahuluan	9
Literasi Media dan Literasi Informasi	11
Perkembangan Literasi Media.....	13
Definisi Literasi Media	14
Literasi Media dan Hubungannya dengan Kajian Literasi Lainnya.....	16

Kajian Literasi Media Baru	19
Model Literasi Media	20
Daftar Pustaka.....	24

BAB 3

MEDIA BARU	27
------------------	----

Pendahuluan	27
Karakteristik Media Baru	29
Media Baru: <i>Reader, Producer Dan Publisher</i>	31
Penutup	36
Daftar Pustaka.....	37

BAB 4

MEDIA DIGITAL	39
---------------------	----

Pendahuluan	39
Pengertian Media Digital	40
Peran Media Digital	40
Perkembangan Media	44
Jenis Media Digital.....	45
Pentingnya Platform Media Digital.....	48
Daftar Pustaka.....	49

BAB 5

INFRASTRUKTUR LITERASI MEDIA DIGITAL	51
--	----

Pendahuluan	51
Sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	53
Daftar Pustaka.....	59

BAB 6

STRATEGI IMPLEMENTASI LITERASI MEDIA61

Pendahuluan	61
Literasi Media	65
Strategi Implementasi Literasi Digital.....	71
Daftar Pustaka.....	75

BAB 7

LITERASI MEDIA DIGITAL.....77

Pendahuluan	77
Literasi Media Digital	78
Pedoman dalam Mengimplementasikan Literasi Media Digital	81
Informasi	82
Panduan untuk Pendidik.....	86
Kesimpulan.....	90
Daftar Pustaka.....	90

BAB 8

LITERASI MEDIA AUDIO VISUAL.....93

Ruang dan Lingkup.....	93
Pengertian Media Audio Visual	95
Media Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran.....	97
Prinsip Desain Audio Visual.....	98
Karakteristik Media Audio Visual	100
Manfaat Menggunakan Audio Visual	101
Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual.....	102
Kesimpulan.....	106
Daftar Pustaka.....	107

BAB 9

Literasi Media Anak dan Remaja 111

Pendahuluan 111

Literasi Media 113

Strategi Literasi Media untuk Anak..... 115

Strategi Literasi Media untuk Remaja 117

Daftar Pustaka..... 118

BAB 10

LITERASI MEDIA DI LINGKUNGAN PENDIDIKAN..... 121

Pendahuluan 121

Literasi Media 122

Jenis-Jenis Literasi Media 126

Keterampilan Literasi Media 127

Daftar Pustaka..... 128

BAB 11

LITERASI MEDIA DALAM DUNIA MAYA..... 129

Pendahuluan 129

Konsep Literasi 131

Hubungan dengan Literasi Media 132

Fitur Sosial Media 137

Hoax 139

Kesimpulan..... 141

Daftar Pustaka..... 141

BAB 12

KOMPETENSI LITERASI MEDIA 143

Pendahuluan 143

Kompetensi 144

Literasi Media 145

Kompetensi dan Literasi Media 146

Kompetensi Literasi Media	147
Penilaian Kompetensi Literasi Media.....	149
Daftar Pustaka.....	151
BIODATA PENULIS	155



BAB 1

KONSEP LITERASI

oleh Andi Asari, SIP., S.Kom., M.A.

PENDAHULUAN

Apa arti “literasi” dalam sastra? Literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menjelaskan dan memahami informasi secara detail saat membaca dan menulis. Definisi literasi terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan saat ini. Literasi ditandai dengan kemampuan membaca dan menulis. Saat ini, istilah “literasi” memiliki arti yang lebih luas. Ia juga bersandar pada perilaku sosial dalam kaitannya dengan masalah sosial dan politik yang dihadapinya.

Dalam upaya untuk mewujudkan literasi dan belajar, definisi baru tentang literasi menunjukkan paradigma baru. Literasi sekarang mengambil banyak bentuk, termasuk literasi media, literasi komputer, literasi sains, dan literasi sekolah. Dalam masyarakat demokratis, kebenaran-kebenaran literasi kritis disimpulkan dalam lima kata kerja: teks dapat dimengerti, dimanifestasikan, digunakan, dianalisis, dan diubah. Mereka semua mengacu pada keterampilan atau

kompetensi yang melampaui hanya membaca dan menulis (Admin, 2021).

Belakangan, gagasan literasi ini mendapat daya tarik di berbagai bidang. Bahkan, gagasan tersebut telah berkembang menjadi ukuran pencapaian pendidikan di seluruh dunia. Oleh karena itu, strategi pengembangan pendidikan biasanya mengambil ide ini sebagai titik awal dan kerangkanya. Literasi digunakan sebagai kriteria kualitas dalam banyak studi kualitas pendidikan saat ini, seperti PIRLS (Progress in International Reading Literacy Research) dan PISA (Program Penilaian Pelajar Internasional) (Arifian, 2018).

Konsep literasi telah muncul di berbagai bidang, namun maknanya berubah seiring dengan perkembangan peradaban manusia. Apa yang dianggap melek huruf di masa lalu mungkin tidak sepenting hari ini, atau karena evolusi, apa yang dianggap melek huruf di masa lalu mungkin tidak cukup hari ini.

Uraian di atas mendukung dua pernyataan berikut: Pertama, konsep literasi tepat dan layak dibahas karena telah merambah ke segala bidang kehidupan dan menjadi pertimbangan penting dalam menentukan strategi pengembangan pendidikan dan mengukur mutu. Kedua, karena literasi adalah konsep yang dinamis, maka sudah saatnya memperbarui pemahaman kita tentangnya. Khususnya bagi mereka yang berkecimpung di dunia pendidikan, dua hal ini perlu diinternalisasikan (Arifian, 2018).

Tinjauan komprehensif menunjukkan bahwa persepsi literasi telah berubah selama lima generasi. Literasi pada awalnya digambarkan sebagai kemampuan untuk membaca, menulis, mendengar, berbicara, melihat, menyajikan dan mengevaluasi ide-ide secara kritis menggunakan kata-kata dan gambar dalam berbagai cara. Literasi sebagai praktik sosial dan budaya, bukan sebagai produk kognitif tanpa konteks, merupakan tahap kedua.

Pada generasi ketiga, keaksaraan melampaui kata-kata tertulis untuk memasukkan keaksaraan visual, pendengaran dan spasial. Literasi selalu dilihat sebagai konstruksi sosial generasi keempat.

Lokasi peneliti membentuk teks yang mereka tulis. Di era informasi, literasi berarti mampu mendeskripsikan berbagai keterampilan literasi dalam berbagai ranah literasi dan melakukan berbagai praktik literasi. Multiliterasi mengacu pada literasi generasi kelima (Abidin et al., 2017; Sari, 2018).

KONSEP DASAR LITERASI

1. Definisi Literasi

Menurut Wikipedia, bahasa Latin untuk literasi adalah literatus, yang berarti “pelajar”. Literasi mengacu pada bakat dan keterampilan untuk membaca, menulis, berbicara, berhitung dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Singkatnya, kemampuan tidak dapat dipisahkan dari kemampuan komunikasi.

Literasi didefinisikan sebagai seperangkat keterampilan yang memungkinkan orang untuk belajar sepanjang hidup mereka dan berpartisipasi aktif dalam komunitas, bisnis, dan masyarakat mereka. Literasi meliputi membaca dan menulis, serta membuat/mencipta, berkomunikasi, mengidentifikasi, menghitung, memahami, menggunakan media cetak dan tulisan, serta menafsirkan dan memecahkan masalah komputer (PNE, 2021).

Sedangkan dalam Education Development Center, literasi dinyatakan sebagai kemampuan individu untuk memenuhi potensi dirinya (kemampuan tidak terbatas pada membaca dan mengarang). UNESCO juga telah berkontribusi pada konsep literasi sebagai seperangkat keterampilan nyata yang dipengaruhi oleh tingkat akademik, konteks nasional, institusi, nilai dan pengalaman budaya, terutama keterampilan membaca dan menulis kognitif. Literasi mencakup lebih dari sekedar membaca dan menulis; itu termasuk kemampuan untuk berpikir kritis dan menggunakan sumber informasi cetak, visual, digital dan pendengaran (Dispupip, 2019).

2. Tujuan Literasi

Tentu ada alasan yang sah untuk paradigma literasi ini ada. Tujuan literasi yang berbeda dapat diturunkan dari berbagai implikasi yang disebutkan di atas oleh para ahli, antara lain (Admin, 2021):

- a. Membaca dan menulis membantu membangun karakter, mengembangkan perilaku yang baik, dan mempromosikan literasi di sekolah dan masyarakat.
- b. Membaca dan menulis juga dapat membantu membangun nilai-nilai karakter.
- c. Luangkan waktu untuk membaca dan membuatnya lebih bermanfaat.
- d. Membaca berbagai informasi bermanfaat dapat menambah pengetahuan.
- e. Dapat meningkatkan pemahaman seseorang dengan mengekstraksi poin-poin penting dari sebuah bacaan.

3. Manfaat Literasi

Beberapa manfaat dari literasi, antara lain:

- a. Dengan berlatih menulis, dapat meningkatkan fokus dan perhatian,
- b. Memperluas kosa kata, dan
- c. Meningkatkan kemampuan untuk memahami apa yang dibaca.
- d. Meningkatkan keterampilan interpersonal, serta keterampilan berpikir dan analitis. Termasuk data dan wawasan terbaru.
- e. Tingkatkan keterampilan komunikasi.

JENIS LITERASI

Literasi dapat dibagi menjadi banyak kategori berdasarkan makna dan tujuan yang telah dibahas sebelumnya. Kategori ini meliputi:

1. Literasi awal (dini), atau Interaksi dengan lingkungan sosial keluarga dapat mempengaruhi kemampuan mendengarkan, menginterpretasikan, dan berkomunikasi secara visual dan vokal.
2. Literasi dasar, diartikan sebagai kemampuan membaca, menulis, mendengar dan berhitung. Kemampuan analisis berhitung, memahami informasi, berkomunikasi dan menerima informasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan pemahaman berkaitan dengan keterampilan literasi dasar seperti menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung.
3. Literasi perpustakaan merupakan keterampilan kompleks yang meningkatkan literasi yang sudah ada. Secara khusus, mempelajari fungsi perpustakaan sebagai sumber informasi. Pada hakekatnya, pendidikan perpustakaan memberikan antara lain pemahaman tentang bagaimana mengidentifikasi fiksi dan bacaan otentik, menggunakan berbagai bahan referensi dan terbitan berkala, memahami Dewey Decimal Framework sebagai kumpulan informasi yang membuat perpustakaan lebih mudah diakses, memahami Penggunaan dan pemilahan daftar dan informasi untuk memahami data saat memeriksanya. Selesaikan esai, lakukan penelitian, selesaikan pekerjaan, atau pecahkan masalah.
4. Literasi media adalah kemampuan untuk memahami berapa banyak media yang tersedia, seperti media cetak, media elektronik (seperti radio dan televisi), dan media digital (seperti media online). Masyarakat kita sangat menyadari bahwa fokus utama media adalah hiburan.
5. Literasi teknis mengacu pada kemampuan untuk sepenuhnya memahami teknologi, termasuk perangkat lunak, perangkat keras, dan prinsip etika saat menggunakan teknologi. Selanjutnya, pelajari tentang pencetakan, presentasi, dan teknologi koneksi internet. Bahkan, itu juga merujuk pada literasi komputer atau pemahaman cara menggunakan komputer. Ini melibatkan mempelajari cara menghidupkan dan mematikan

komputer, menyimpan dan mengelola data, dan menjalankan aplikasi perangkat lunak. Dengan inovasi teknologi saat ini yang menghasilkan informasi dalam jumlah besar, mengelola kebutuhan informasi masyarakat menjadi semakin sulit.

6. Istilah literasi visual mengungkapkan tingkat pemahaman yang lebih besar daripada “literasi media” dan “literasi teknologi”. Ini berfokus pada pemberdayaan siswa dan memenuhi kebutuhan belajar mereka melalui penggunaan materi visual dan multimedia yang cerdas dan penuh hormat. Sangat penting untuk mengontrol bagaimana informasi visual ditafsirkan, apakah itu disampaikan dalam bentuk cetak, di televisi atau online. Namun, itu sangat menyenangkan dan manipulasi, dan membutuhkan filter moralitas dan kesopanan.

Melalui literasi yang komprehensif dan saling terkait ini, kemampuan seseorang berpotensi untuk memberikan kontribusi kepada masyarakat sesuai dengan kemampuan dan perannya sebagai warga dunia. Dengan maraknya program literasi anak usia dini yang tidak sesuai perkembangan, masyarakat perlu belajar membaca dan menulis di usia muda. Untuk itu perlu diperhatikan dengan seksama pengelolaan pendidikan kemampuan dasar anak usia dini. (Dispusip, 2019).

JENIS LITERASI MENURUT KEMDIKBUD

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan jenis-jenis literasi yang berbeda. Dokumen ini mengacu pada konsep dasar literasi yang digunakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Kampanye Literasi Nasional (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2022)

1. Literasi membaca dan menulis mengacu pada pengetahuan dan kemampuan membaca, menulis, mencari, menyelidiki, mengolah, dan menyerap informasi untuk mengevaluasi, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai

- tujuan, mengembangkan pemahaman dan potensi, serta berpartisipasi dalam kehidupan sosial .Disposisi. Literasi mengacu pada kemampuan membaca dan menulis.
2. Literasi matematika didefinisikan sebagai kemampuan untuk: a) memahami, menguasai, menerapkan, dan mengkomunikasikan berbagai jenis bilangan dan simbol matematika untuk memecahkan berbagai masalah dunia nyata; b) mengevaluasi data yang disajikan dalam berbagai format, seperti seperti tabel, grafik dan bagan.
 3. Memecahkan masalah, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, menarik kesimpulan berdasarkan fakta, memahami sifat-sifat ilmiah, memperluas pemahaman tentang dampak sains dan teknologi terhadap alam, kecerdasan, dan budaya, serta memperluas keinginan untuk memengaruhi sains dan kemampuan. Teknologi adalah salah satu contoh literasi sains. Terlibat dan tetap terinformasi tentang isu-isu ilmiah terbaru. Literasi sains juga dikenal sebagai pengetahuan dan keterampilan ilmiah.
 4. Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan, menganalisis, mengeksplorasi, dan menghasilkan data menggunakan media digital, teknologi komunikasi atau jaringan secara terampil, cerdas, akurat, dan taat hukum untuk meningkatkan komunikasi dan partisipasi dalam kehidupan sehari-hari.
 5. Literasi keuangan adalah pemahaman dan penggunaan (a) gagasan dan risiko, (b) keterampilan, dan (c) motivasi dan pemahaman untuk berpartisipasi dalam masyarakat dan membuat keputusan keuangan yang sehat.
 6. Literasi budaya adalah kemampuan memahami budaya Indonesia sebagai identitas bangsa dan bertindak sesuai dengan itu. Literasi kewarganegaraan, di sisi lain, adalah kemampuan untuk memahami tugas dan hak seseorang sebagai warga negara.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Tita, M., & Yunansah, H. (2017). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Admin. (2021). *Pengertian Literasi Menurut Para Ahli, Tujuan, Manfaat, Jenis dan Prinsipnya*. Barki.Uma.Ac.Id. <https://barki.uma.ac.id/2021/12/08/pengertian-literasi-menurut-para-ahli-tujuan-manfaat-jenis-dan-prinsip/>
- Arifian, F. D. (2018). Sketsa Konsep Literasi Modern. *Urnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- Dispusip. (2019). Konsep Dasar Literasi. *Jakarta: Universitas Terbuka*. [Online] Diakses Dari <https://dispusip.pekanbaru.go.id/konsep-dasar-literasi/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). *Gerakan Literasi Nasional*. <https://gln.kemdikbud.go.id/>
- PNF, B. P. &. (2021). *Konsep dasar literasi dan implementasi pada akreditasi pkbm*.
- Sari, I. F. R. (2018). Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 90–99. <https://media.neliti.com/media/publications/284534-konsep-dasar-gerakan-literasi-sekolah-pa-c73ded5b.pdf>



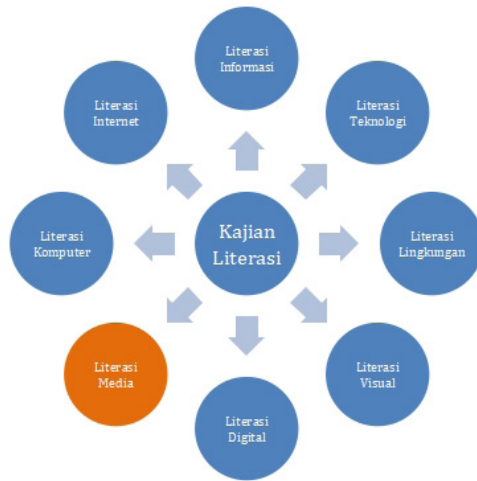
BAB 2

KONSEP LITERASI MEDIA

oleh Dr. Rina Juwita, S.IP., M.HRIR.

PENDAHULUAN

Istilah literasi media telah banyak dibahas dalam beberapa tahun terakhir. Ketika kita membahas tentang wilayah kajian literasi, maka sejumlah konsep awal yang kerap menyertai konsep literasi ini antara lain adalah literasi komputer, literasi teknologi, literasi digital, literasi visual, literasi lingkungan, literasi internet, serta literasi media sebagaimana terlihat di gambar 1. Meskipun demikian masih ada beberapa kajian literasi lainnya yang jarang dibahas dalam kepustakaan ilmiah.



Gambar 2.1 Wilayah Kajian Awal Literasi Sumber : Yanarates (2020)

Oleh sebab itu, sebenarnya masih sangat memungkinkan munculnya banyak konsep literasi baru dari hari ke hari. Kata ‘literasi’ sendiri di masa sekarang ini kerap digandengkan dengan berbagai istilah apa saja, sehingga kemudian memunculkan bidang literasi baru dalam kamus keilmuan. Berbagai konsep tersebut jika dikumpulkan, berkembang menjadi antara lain literasi gambar, literasi grafis, literasi jaringan, literasi. pembelajaran (pendidikan) jarak jauh, literasi ekonomi, literasi hukum, literasi kepustakaan, literasi politik, literasi konsumen, literasi kritis, literasi kehidupan sipil, dan literasi lingkungan (Hammons, 2020). Menurut Hammons (2020) kata ‘literasi’ digunakan bersamaan dengan berbagai istilah tersebut dan kemudian dimaknai sebagai kemampuan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam bidang tersebut. Misalnya, kata literasi politik tidak otomatis berarti bahwa orang tersebut merupakan politisi. Namun literasi politik diartikan sebagai memiliki pengetahuan akan konsep-konsep dasar dalam bidang politik, memahami situasi dari berbagai bahasa politik yang digunakan, dan memiliki pengetahuan umum mengenai fungsi dan perangkat sistem politik yang berlaku. Elemen penting lainnya dalam

konsep literasi dapat disimpulkan sebagai tingkat kompetensi yang dimiliki oleh pemiliknya yang terdiri dari pemula, menengah, dan lanjut; serta meliputi keterampilan yang bisa dipelajari, sikap dan perilaku yang positif (Beaudry and Miller, 2016).

Keterampilan dan kompetensi yang dimiliki oleh individu yang melek media menjadi salah satu topik yang paling banyak dibahas dalam kajian kepustakaan. Menurut Piagam Literasi Media Eropa yang menjadi rujukan di banyak negara, setidaknya ada tujuh kompetensi penting yang harus dimiliki agar memiliki kemampuan literasi media ini, yakni: mampu menggunakan media secara efektif, mampu membuat pilihan informasi dan mengakses konten media terkait, memahami pembuatan konten media, mampu menganalisis teknik dan pesan media, mampu menggunakan media untuk berkomunikasi, mampu menghindari konten media yang berbahaya, dan mampu menggunakan layanan dan media untuk pemenuhan hak-hak demokrasi dan masyarakat sipil (Eristi and Erdem, 2017). Selain tujuh kompetensi tersebut, sejumlah ilmuwan juga menekankan empat keterampilan utama agar memiliki kemampuan literasi media yang efektif. Keterampilan tersebut meliputi, akses, analisis, evaluasi dan komunikasi (Silverblatt *et al.*, 2014).

LITERASI MEDIA DAN LITERASI INFORMASI

Sebelum mencoba memahami apa yang dimaksud dengan literasi media, maka perlu untuk mengenal apa itu media secara lebih dekat. Media merupakan bentuk jamak dari bahasa Latin untuk kata medium, yang berarti kendaraan, dan kemudian digunakan secara luas dalam istilah komunikasi (Gomes, 2016). Istilah ini merupakan istilah umum yang mencakup semua bentuk media massa, seperti surat kabar, buku, majalah, radio, televisi, film, dan juga internet. Namun, pada saat yang sama, kata media juga mengacu pada keseluruhan medium yang digunakan dalam berkomunikasi (seperti satelit, kabel, atau internet), di mana alat tersebut digunakan dalam

melakukan siaran komunikasi massa, serta mencakup struktur atau organisasi media yang menyediakan layanan penyiaran. Di sisi lain kemudian, media literasi terkait dengan kemampuan mengakses pesan-pesan media dari berbagai jenis yang ada (baik media visual, audio, cetak, dsb), menganalisis dan mengevaluasi media yang dapat diakses tersebut dengan pemahaman yang kritis, serta memiliki kemampuan untuk menghasilkan pesan menggunakan media tersebut (Gomes, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Orgilés *et al.* (2020), anak-anak dalam rentang usia 6-18 tahun menghabiskan lebih dari seperempat hidupnya di depan media, terlebih di masa pandemi lalu saat interaksi sosial antar manusia dibatasi untuk mencegah penyebaran virus semakin meluas. Kegiatan ini merupakan aktivitas yang paling lama dihabiskan oleh anak-anak jika dibandingkan dengan aktivitas lainnya, selain untuk tidur mengistirahatkan diri.

Oleh sebab itu, keterampilan literasi media menjadi hal yang sangat penting untuk dimiliki di abad ke-21 ini. Di mana keterampilan tersebut dibagi dalam enam kelompok, yakni: literasi informasi, literasi media, literasi komputer, literasi fungsional, literasi budaya, literasi pembelajaran jarak jauh dan *e-learning*. Di mana sebagian konsep literasi tersebut saling tumpang tindih satu sama lain, tetapi saling melengkapi. Konsep literasi media yang merupakan salah satu keterampilan literasi ini, secara umum didefinisikan melalui dua pendekatan.

Pendekatan pertama, mendefinisikan literasi media sebagai upaya memperoleh informasi dari media, seperti televisi, radio, surat kabar, dan internet, serta melakukan evaluasi secara kritis (Spante *et al.*, 2018). Sedangkan pendekatan kedua, mendefinisikan literasi media sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan lingkungan di mana informasi diproduksi, disimpan, dan ditransmisikan, serta memilih jenis media seperti teks, grafik, surat kabar, radio, siaran televisi, atau yang lainnya (Yilmaz, 2021).

Dari kedua definisi tersebut terlihat adanya hubungan yang erat antara literasi media dan literasi lainnya. Seperti disebutkan sebelumnya, literasi media, yang lebih banyak dibahas merupakan konsep yang kerap dicampuradukan dengan literasi informasi, di mana bahkan dalam sejumlah kasus bahkan lebih banyak digunakan daripada literasi informasi. Padahal sebenarnya, literasi media merupakan bagian dari literasi informasi, di mana cakupannya lebih terbatas dan spesifik. Literasi informasi pada dasarnya terintegrasi dalam bahasan literasi media, karena terdiri dari keterampilan mengakses, menggunakan, dan mengevaluasi secara kritis semua jenis informasi.

PERKEMBANGAN LITERASI MEDIA

United Nations of Educational, Scientific and Cultural Organisation (UNESCO) telah mencoba mengkampanyekan literasi media sejak tahun 1960. Baru kemudian 19 negara di dunia berkumpul di Jerman pada tahun 1982 menerbitkan deklarasi terkait pendidikan media. Kesepakatan tersebut menyatakan bahwa UNESCO menginisiasi penyelenggaraan program pelatihan bagi para guru untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang media guna membekali para pendidik dengan metode pengajaran yang tepat. Selain itu akan mendorong kegiatan penelitian dan pengembangan di bidang psikologi, sosiologi, dan ilmu komunikasi agar bisa memberikan dampak positif terkait pendidikan media. Hal tersebut dianggap sangat penting guna mendukung dan memperkuat berbagai upaya yang bertujuan untuk mempromosikan kerjasama internasional terkait pendidikan media sebagaimana yang diharapkan oleh UNESCO (Ciurel, 2016).

Pada tahun 1990an, akhir dari perang dingin dan mulai dikenalnya internet, serta perkembangan dunia sebagai 'kampung dunia' (*world village*) terus bergerak maju dengan kecepatan penuh. Perkembangan yang sama juga bergerak secara paralel dengan sistem

media. Di mana kontrol negara mulai menurun, sehingga menjadi lebih mudah bagi para pemilik modal untuk memasuki bidang media serta investasi lintas negara yang bergerak massif.

Hal ini terjadi mengingat semakin luasnya jangkauan penggunaan internet dan berbagai perkembangan dunia lainnya. Itulah mengapa abad ke-21 ini digambarkan sebagai zaman revolusi informasi, revolusi komunikasi. Masa yang memberikan perubahan sangat besar pada negara, masyarakat, dan manusia secara individu, serta terjadi jauh lebih cepat daripada revolusi-revolusi sebelumnya (Papa, 2015).

Komunikasi merupakan salah satu karakter penting dalam kehidupan manusia yang menentukan makna dan nilai dalam kehidupan sosial. Manusia mulai mengembangkan kecerdasannya saat mulai bisa berinteraksi dengan manusia lainnya dengan menggunakan segenap medium yang mereka miliki. Berkat bantuan alat komunikasi massa, maka kemudian aktivitas ini semakin meningkat secara sosial dan bahkan global.

Pada akhir abad ke-19, seiring dengan perkembangan teknologi, maka pengaruh media terhadap kehidupan masyarakat juga semakin meningkat. Pada abad ke-20, perkembangan literasi media semakin signifikan mengingat semakin menjamurnya alat komunikasi yang digunakan manusia, yang disebut dengan media.

Tabel 2.1 Sejarah Perkembangan Literasi Media

Film	Televisi	Komunikasi Massa Alternatif	Televisi Jaringan Berbayar	Literasi Digital	Literasi Media
1960-1970	1970-1980	1980	1980-1990	1990	2000-2010

Sumber: Cappello (2017)

DEFINISI LITERASI MEDIA

Saat menelaah definisi literasi media dalam berbagai kepustakaan maka ada banyak definisi yang dikemukakan oleh para ahli. Literasi

media sendiri telah menjadi konsep yang banyak didiskusikan sejak tahun 2000-an. Topik ini menjadi tema berbagai jenis penelitian dan dibahas oleh banyak ilmuwan dan lembaga pendidikan. Hal tersebut juga mencuat dalam kualifikasi yang dibutuhkan dari para calon pegawai yang akan direkrut oleh berbagai lembaga dan institusi. Bahkan tidak sedikit perguruan tinggi membuat pusat kajian tersendiri untuk topik ini, di mana kemudian banyak ilmuwan dan asosiasi melakukan penelitian dan memunculkan definisi baru ke dalam literatur yang mereka hasilkan. Sangatlah memungkinkan kemudian untuk mengumpulkan berbagai definisi tersebut untuk kemudian disimpulkan guna menemukan konsep literasi media atau karakteristik individu yang dianggap melek media.

Konsep literasi media sendiri dikaitkan dengan kualitas hidup, hak kewarganegaraan, integrasi sosial, dan penerimaan sosial. Selain itu, literasi media juga dipersepsikan sebagai cara memperoleh informasi dari media; baik itu televisi, radio, surat kabar, internet dan mampu secara kritis mengevaluasi data yang didapatkan tersebut (Kotlay, 2011; Beaudry and Miller, 2016).

Secara garis besar dapat dikatakan bahwa literasi bukan hanya sekedar tentang mempelajari alfabet semata. Dengan kata lain, literasi mencakup keterampilan yang tidak dapat diungkapkan hanya dengan sekedar menulis atau membaca arti dari suatu konsep apapun itu. Dalam konteks ini, hampir semua jenis pekerjaan dapat disebut sebagai literasi. Sehingga pekerjaan yang dilakukan itulah yang memberikan arahan tentang batasan dari konsep literasi yang dimaksud. Di masa sekarang ini, melakukan transfer atau menerima informasi apa pun dengan menggunakan teknologi dan media merupakan bagian dari kegiatan literasi, sehingga ada lebih dari satu bidang literasi yang saling terintegrasi. Hal ini dikarenakan sebagaimana yang dijabarkan sebelumnya, literasi media, literasi informasi, dan literasi teknologi merupakan konsep yang saling mendukung dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Pangrazio, Godhe and Ledesma, 2016).

LITERASI MEDIA DAN HUBUNGANNYA DENGAN KAJIAN LITERASI LAINNYA

Dikarenakan definisi literasi media baru dibuat pada tahun 2000an, maka perlu dicatat bahwa literasi informasi terkait erat dengan semua bidang kehidupan dan bidang literasi lainnya serta berbagai manfaat yang dihasilkannya (Yilmaz, 2021). Salah satunya adalah definisi yang dihasilkan pada pertemuan literasi informasi internasional yang diadakan di Alexandria pada tahun 2005. Sebagaimana yang telah dibahas sebelumnya, literasi informasi merupakan kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi dalam segala bidang kehidupan untuk memungkinkan individu mencapai baik tujuan pribadi, sosial, profesional, maupun tujuan pendidikan. Maka disepakati bahwa literasi ini merupakan kemampuan yang dibutuhkan dalam konteks partisipasi kewarganegaraan, penerimaan sosial, upaya produksi pengetahuan baru, pengembangan individu dan juga profesional, serta proses pembelajaran sepanjang hidup (Putri *et al.*, 2022). Menurut paradigma lainnya, literasi informasi merupakan kombinasi dari literasi kepustakaan, literasi komputer, literasi media, literasi teknologi, etika, berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi (Feerrar, 2019).

1. Literasi Informasi

Literasi informasi merupakan jenis literasi yang mencakup hampir semua bidang literasi, termasuk literasi media yang menjadi pokok bahasan utama bab ini. Konsep literasi informasi pertama kali diperkenalkan di Amerika Serikat pada tahun 1974 oleh Paul Zurkowski (2013) yang merupakan bagian dari Asosiasi Industri Informasi (*Information Industry Association*). Definisi pertama yang dibuat oleh Zurkowski (2013), yang merupakan pencetus konsep tersebut menekankan pada individu yang dianggap melek terhadap informasi. Literasi informasi didefinisikan sebagai keterampilan penting di abad ke-21. Hal ini dikarenakan indikatornya melingkupi

kemampuan belajar seumur hidup, memproses informasi yang didapatkan, mengikuti perkembangan sehari-hari, berkontribusi pada pengembangan personal dan profesional, beradaptasi dengan waktu, menghasilkan pengetahuan baru, memfasilitasi proses pencarian pekerjaan, serta mampu beradaptasi dengan masyarakat informasi (Kumar and Surendran, 2015).

2. Literasi Teknologi

Keterkaitan antara pendidikan teknologi dengan bidang sains dan teknik secara perlahan semakin menguat, sehingga kemudian literasi teknologi menjadi bagian penting dari kurikulum pendidikan yang disebut dengan STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*). Menjadi bagian dari literasi teknologi terkait dengan STEM tersebut, maka kemudian kajian literasi teknologi menjadi topik di banyak publikasi para insinyur dan ilmuwan dunia. Kajian ini menekankan pada pemahaman teknologi yang menyebar luas sebagai bagian dari ilmu terapan dalam bidang STEM (Hasse, 2017).

3. Literasi Komputer

Literasi komputer didefinisikan sebagai kemampuan aktif dalam menggunakan komputer dan perangkat keras lainnya, beserta aplikasi komputer yang ada di dalamnya (Beaudry and Miller, 2016). Seperti pengoperasian dasar komputer, seperti melakukan on-off, menyalin file, dan mengekstraksi data untuk dicetak. Sedangkan penggunaan aplikasi komputer dimaknai sebagai pengetahuan untuk menggunakan aplikasi sederhana seperti sistem operasi, pengolahan data, spreadsheet, dan juga melakukan presentasi data (Spante *et al.*, 2018).

Namun demikian, literasi komputer dan literasi informasi sering memusingkan karena kesamaan yang dimilikinya, sehingga kerap ditemukan bahwa literasi informasi digunakan untuk memahami literasi komputer. Padahal, literasi komputer, merupakan keterampilan penting yang hanya menekankan pada

penggunaan komputer. Literasi informasi sendiri merupakan konsep yang lebih luas yang juga meliputi literasi komputer. Pada saat ini, sulit kiranya bisa menjadi melek informasi tanpa memiliki kemampuan literasi komputer. Teknologi komputer sangatlah diperlukan dalam upaya berbagi keterampilan, seperti menyimpan informasi, mengakses informasi, dan menggunakan serta mentransmisikan informasi.

4. Literasi Visual

Literasi visual adalah kemampuan untuk memahami elemen visual seperti foto, gambar, peta, dan grafik serta mampu mengaplikasikan keterampilan terkait hal tersebut. Hal ini juga mencakup penguasaan individu untuk mengekspresikan diri, mempelajari, dan menggunakan jenis informasi visual. Literasi visual merupakan kemampuan penting tidak hanya berkaitan dengan literasi media tetapi juga dengan literasi internet. Dengan demikian, keterampilan ini diperlukan untuk memahami dan menggunakan materi yang bersifat visual; seperti tabel, grafik, gambar, figur, dan simbol. Sebagai contohnya adalah saat menggunakan internet yang berisi banyak elemen visual dan memiliki antarmuka yang bersifat grafis, sehingga memerlukan sejumlah keterampilan dasar yang bersifat visual (Serafini, 2017).

5. Literasi Jaringan

Literasi jaringan sering digunakan secara sinonim dengan literasi internet dan web. Hal ini dikarenakan jenis literasi ini berkaitan dengan keterampilan yang diperlukan untuk bisa mengakses dan menggunakan informasi apa pun yang ada dalam lingkungan jaringan. Mereka yang melek jaringan mengetahui tentang berbagai layanan dan sumber daya jaringan. Mereka mengetahui cara membuat dan menggunakan informasi di jaringan tersebut. Mereka mampu mengakses informasi di situs menggunakan berbagai sumber daya dan alat akses. Mereka dapat dengan mudah memanfaatkan layanan jaringan untuk memfasilitasi kebutuhan

hidupnya sehari-hari dan meningkatkan kualitas hidup mereka dengan hal tersebut (Spante *et al.*, 2018). Sebagaimana kaitannya kemampuan ini dengan sejumlah literasi lainnya, literasi jaringan juga merupakan bagian dari literasi informasi karena akses dan penggunaan informasi dalam lingkungan berjejaring membutuhkan keterampilan literasi jaringan. Situasi serupa terjadi antara literasi jaringan dan literasi komputer. Hal ini dikarenakan literasi komputer merupakan prasyarat untuk memiliki kemampuan literasi jaringan.

KAJIAN LITERASI MEDIA BARU

Seiring dengan pemaknaan baru yang melekat pada konsep literasi, muncul pula berbagai perspektif baru tentang batasan dan ruang lingkup suatu kajian atau topik. Berbagai konsep literasi baru tersebut telah mengubah cara kita membaca, menulis, berpikir, berkomunikasi, membuat dan menerima makna. Sebagaimana alam semesta berfungsi sebagai metafora bagi pikiran manusia, dengan berbagai elemen yang dimilikinya terus berkembang dan masih belum sepenuhnya bisa dipahami oleh manusia. Literasi memiliki efek yang kuat pada pemaknaan dan pembelajaran yang terjadi di alam semesta pikiran manusia. Berkat literasi, manusia mulai melihat dan memahami gambar dan ide yang ditemui di semua jenis teks kehidupan.

Ketika kita mencoba memahami literasi media, ada dua pendekatan berbeda yang menonjol secara umum. Yang pertama adalah jenis literasi dengan kata media di dalamnya. Seperti misalnya literasi media sosial, literasi media komersial, literasi media kritis, dan sebagainya. Kelompok kedua adalah literasi media dalam hal implementasi; yakni misalnya literasi iklan, literasi surat kabar, literasi sinema, literasi internet, dan yang lainnya.

Hal yang paling dekat dengan kehidupan hampir sebagian besar masyarakat kita saat ini adalah media sosial. Media sosial merupakan

aplikasi berbasis internet. Meskipun demikian, konsep literasi ini tidak terbatas hanya pada aplikasi media sosial saja. Meskipun kemampuan literasi terkait alat media baru digambarkan sebagai literasi media baru (Lin *et al.*, 2013), tetapi belum sepenuhnya melingkupi situasi terkait dengan penggunaan media sosial. Sementara literasi media fokus pada analisis dan evaluasi informasi baik secara online maupun offline, di sisi lain literasi media sosial menekankan pada produksi, berbagi, berkreasi secara kolaboratif, dan memproses informasi yang bersifat on-demand secara online (Yanarates, 2020). Literasi media sosial dapat didefinisikan sebagai kemampuan mengelola identitas digital secara efektif di jejaring sosial, memproduksi konten secara sadar, menganalisis dan memahami konten/pesan yang dibagikan di jejaring sosial (Castells, 2013).

MODEL LITERASI MEDIA

Meskipun ada berbagai macam model terkait dengan literasi media yang dikembangkan oleh para ilmuwan, tetapi ada tiga model yang menjadi rujukan ketika membahas literasi media. Model Literasi Media Kognitif-nya James Potter, Model Pendidikan Media Kritis-nya Rick Shepherd, and Model Teoritis Awal-nya Francis Davis.

1. Model Literasi Media Kognitif dari James W. Potter

Potter (2018) menjelaskan bahwa Model Literasi Media Kognitif memiliki sejumlah aksioma penting dalam pembahasannya. Aksioma tersebut terdiri dari: aksioma tanggung jawab, aksioma efek, aksioma interpretasi, aksioma pentingnya makna bersama, aksioma kekuasaan, dan aksioma tujuan.

Aksioma tanggung jawab adalah jika seseorang tidak menerima tingkat tanggung jawab literasinya, maka tidak akan ada motivasi yang mendorong untuk melakukan perubahan. Aksioma efek, menekankan bahwa dasar dari setiap proposisi tentang literasi media seharusnya menjadi teori tentang bagaimana individu dipengaruhi oleh kehadiran media. Aksioma

interpretasi menyatakan bahwa interpretasi merupakan elemen kunci dari pikiran manusia. Di mana inti dari proses memahami individu adalah tentang memahami bagaimana pikiran manusia bekerja. Aksioma pentingnya makna bersama menyatakan bahwa individu perlu memahami tentang setiap rangsangan eksternal. Sehingga individu tersebut bisa memahami orang lain dan menggunakan simbol yang umum digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain tersebut. Aksioma kekuasaan menyatakan bahwa jika pengetahuan dianggap sebagai kekuatan, maka manusia akan membutuhkan berbagai informasi untuk membangun struktur maknanya masing-masing. Sehingga tanpa adanya informasi tersebut, perubahan positif yang diinginkan tidak akan pernah tercapai. Sedangkan aksioma tujuan menekankan pada tujuan literasi media adalah untuk mengalihkan kontrol dari media kepada individu.

2. Model Pendidikan Media Kritis dari Rick Shepherd

Model Pendidikan Media Kritis dari Rick Shepherd yang dituangkan dalam tulisannya berjudul '*Media Education in Primary Education: Excellent Education Program*' yang dikutip dalam (Dolanbay, 2022) menceritakan bahwa model ini didasarkan pada pemikiran bahwa guru memiliki kemampuan untuk menggunakan perspektif kritisnya dalam mengajarkan tentang media kepada siswanya. Pendekatan dasar model ini didasarkan pada asumsi bahwa kebenaran adalah dasar dalam semua bentuk komunikasi dan penelitian akademik. Sehingga semua representasi di dunia merupakan upaya untuk menceritakan atau menggambarkan mimpi atau kenyataan yang ada.

3. Model Awal Teoritis dari Francis Davis

Meskipun semua model menekankan bahwa elemen pengguna sebagai poin penting dalam skala yang berbeda-beda, pendapat yang menyatakan bahwa media tidak melakukan apapun

terhadap individu, tetapi individu lah yang melakukan sesuatu terhadap media, dianggap penting dalam model ini. Hal ini dikarenakan model ini bertujuan untuk memahami individu dari perspektif yang lebih aktif. Sehingga model ini menekankan perlu untuk membantu individu agar bisa mencapai apa yang menjadi keinginan mereka. Maka langkah utama yang bisa membantu para pelajar untuk mengembangkan kemampuan literasi media-nya adalah dengan mengembangkan keterampilan mereka terkait penggunaan media (Jolls and Wilson, 2014).

Fenomena literasi media telah berkembang dari literasi klasik yang hanya diartikan sebagai tindakan membaca dan memahami, kearah literasi audio-visual dan literasi media. Alat komunikasi yang secara kuantitatif semakin meningkat karena perkembangan teknologi informasi, menawarkan waktu dan lingkungan baru bagi individu baik itu secara sosial, ekonomi, politik, dan budaya.

Keterikatan kehidupan nyata dan dunia maya pada akhirnya memunculkan masalah yang serius dalam kehidupan. Untuk bisa mengikuti transformasi dan perkembangan media baru tersebut, maka setiap konsumen harus menjadi individu yang melek akan media. Konsumen harus terus meng-update pengetahuan dan kompetensi mereka terhadap media komunikasi yang terus diperbaharui. Serupa dengan proses transformasi media, maka meningkatkan kemampuan literasi akan teknologi komunikasi baru juga menjadi sangat penting.

Bahkan di masa sekarang ini, literasi media merupakan prasyarat penting untuk membangun partisipasi masyarakat sebagai warga negara. Maka untuk membangun struktur demokrasi yang sehat yang memungkinkan setiap masyarakat mendapatkan informasi melalui media secara benar memerlukan kemampuan literasi. Pesatnya perkembangan teknologi media dan fakta bahwa media memiliki tempat dalam hampir setiap aspek kehidupan manusia membuat kompetensi literasi media sangatlah dibutuhkan.

Berdasarkan pada pembahasan di atas, dapat dikatakan bahwa literasi media dan keterampilan berpikir kritis merupakan sesuatu yang dapat diajarkan dan dikembangkan. Demikian pula, keterampilan literasi media dapat diperoleh melalui keterampilan berpikir kritis. Maka dalam konteks ini, semakin cepat individu mempelajari dan memahami perbedaan antara realitas yang sebenarnya dan realitas yang disajikan oleh media, maka dampak negatif dari media akan semakin mungkin diminimalisir.

Agar generasi mendatang memiliki kompetensi literasi media dan juga bisa menjadi konsumen yang kritis, maka perlu adanya pendekatan yang tepat untuk menyampaikan konsep tersebut kepada masyarakat sejak dini secara terpadu. Untuk meningkatkan kualitas individu yang melek media secara kritis, maka perlu diberikan pelatihan kepada para pendidik tentang literasi media dan pemikiran kritis, selain meningkatkan kesadaran peran keluarga di rumah sebagai wadah pendidikan pertama bagi anak.

Di masa sekarang ini, manusia banyak berkomunikasi melalui lingkungan elektronik, di mana misalnya individu berkomunikasi satu sama lain melalui email atau media sosial. Para orangtua mengetahui status keberhasilan atau ketidakhadiran anak mereka di sekolah dan perguruan tinggi melalui program *e-school* dari internet. Para guru dan dosen melakukan transfer ilmu juga melalui bantuan internet, dan mengirimkan laporan studi siswa secara online pada akhir semester atau tahun akademik. Maka dapat dikatakan bahwa literasi media merupakan kompetensi penting untuk menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif, orang tua yang efektif, siswa yang aktif, atau pengajar yang kritis.

Agar komunikasi sosial dapat berlanjut sebagai jembatan antar generasi dan setiap individu bisa menggunakan teknologi untuk memudahkan kehidupan mereka, maka masyarakat harus melengkapi diri mereka dengan kemampuan literasi yang diperlukan. Untuk bisa mencapai ini, sebagaimana di banyak negara, maka perlu ada subjek pelajaran khusus yang membahas tentang literasi media dan

keterampilan berkomunikasi yang diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan.

Sehingga pada akhirnya, kesadaran akan literasi media yang diperoleh di sekolah dan juga di luar sekolah bisa menjadikan masyarakat kita individu yang bisa memberikan pesan untuk ‘menjadi lebih berhati-hati’ dan bukan hanya seseorang yang ‘tidak peduli’ sama sekali akan realitas di sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Beaudry, J. and Miller, L. (2016) *Research Literacy: A Primer for Understanding and Using Research*. New York: Guilford Publications.
- Cappello, G. (2017) ‘Literacy, Media Literacy and Social Change. Where Do We Go From Now?’, *Italian Journal of Sociology of Education*, 9(1).
- Castells, M. (2013) *Communication Power*. Oxford: Oxford University Press.
- Ciurel, D. (2016) ‘Media Literacy’, *Professional Communication and Translation Studies*, 9, pp. 13–20.
- Dolanbay, H. (2022) ‘The Transformation of Literacy and Media Literacy’, in *Handbook of Research on Acquiring 21st Century Literacy Skills Through Game-Based Learning*. IGI Global, pp. 363–380.
- Eristi, B. and Erdem, C. (2017) ‘Development of a Media Literacy Skills Scale’, *Contemporary Educational Technology*, 8(3), pp. 249–267.
- Feerrar, J. (2019) ‘Development of a Framework for Digital Literacy’, *Reference Services Review*, 47(2), pp. 91–105.
- Gomes, P. (2016) ‘Meditisation: a Concept, Multiple Voices’, *ESSACHESS-Journal for Communication Studies*, 9(2), pp. 197–212.

- Hammons, J. (2020) 'Teaching the Teachers to Teach Information Literacy: A Literature Review', *The Journal of Academic Librarianship*, 46(5), pp. 102–126.
- Hasse, C. (2017) 'Technological Literacy for Teachers', *Oxford Review of Education*, 43(3), pp. 365–378.
- Jolls, T. and Wilson (2014) 'The Core Concepts: Fundamental to Media Literacy Yesterday, Today and Tomorrow', *Journal of Media Literacy Education*, 6(2), pp. 68–78.
- Kotlay, T. (2011) 'The Media and the Literacies: Media Literacy, Information Literacy, Digital Literacy', 33, pp. 211–221. Available at: <https://doi.org/10.1177/0163443710393382>.
- Kumar, S. and Surendran, B. (2015) 'Information Literacy for Lifelong Learning', *International Journal of Library and Information Studies*, 5(2), pp. 130–137.
- Lin, T. *et al.* (2013) 'Understanding New Media Literacy: An Explorative Theoretical Framework', *Journal of Educational Technology & Society*, 16(4), pp. 169–170.
- Orgilés, M. *et al.* (2020) 'Immediate Psychological Effects of the COVID-19 Quarantine in Youth From Italy and Spain', *Frontiers in Psychology*, 11. Available at: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.579038>.
- Pangrazio, L., Godhe, A. and Ledesma, A. (2016) 'What is Digital Literacy? A Comparative Review of Publications Across Three Language Contexts', *E-Learning and Digital Media*, 17(6), pp. 442–459.
- Papa, R. (2015) 'The Information and Communication Revolution: Impact on Society', *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(5).
- Potter, J.W. (2018) *Media Literacy*. New York: Sage Publication.
- Putri, K. *et al.* (2022) 'Digital Literacy Hoax Information in Indonesian Tourism Area', *Journal of Digital Marketing and Communication*, 2(1), pp. 1–11.

- Serafini, F. (2017) 'Visual Literacy', *Oxford Research Encyclopedia of Education*. Available at: <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.19>.
- Silverblatt, A. *et al.* (2014) *Media Literacy: Keys to Interpreting Media Messages*. California: ABC-CLIO.
- Spante, M. *et al.* (2018) 'Digital Competence and Digital Literacy in Higher Education Research: Systematic Review of Concept Use', *Cogent Education*, 5(1), pp. 151–143. Available at: <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1519143>.
- Yanarates, E. (2020) 'Media Literacy: A Conceptual Analysis', *Social Sciencetific Centered Issues*, 2(2), pp. 89–102.
- Yilmaz, A. (2021) 'The Effect of Technology Integration in Education on Prospective Teachers' Critical and Creative Thinking, Multidimensional 21st Century Skills and Academic Achievement', *Participatory Educational Research*, 8(2), pp. 163–199.
- Zurkowski, P. (2013) 'Information Literacy is Dead... Long Live Information Literacy', in *Revisi Artikel Terpilih 1. Worldwide Commonalities and Challenges in Information Literacy Research and Practice: European Conference on Information Literacy*, Turkey: Springer International Publishing, pp. 1–10.



BAB 3

MEDIA BARU

oleh Prof. Dr. Muhammad Hasyim, M.Si.

PENDAHULUAN

Media baru (*new media*) merupakan istilah yang menunjukkan perkembangan teknologi komunikasi yang membedakan dengan teknologi komunikasi sebelumnya. Media baru menunjukkan suatu kebaruan teknologi dan merubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Kebaruan teknologi komunikasi pada media baru adalah kegiatan komunikasi berbasis digital (internet) dengan menggunakan suatu aplikasi, jangkauan komunikasi sangat luas tanpa batas waktu dan tempat, serta kegiatan komunikasi yang interaktif antar pengguna media. Ciri komunikasi di media baru adalah kombinasi dan penggunaan secara bersamaan data berupa teks, suara, gambar, video dan sebagainya dalam format digital. Menurut McQuail, (2011:148), media bar (*new media*) adalah media tempat pesan yang dikomunikasikan bersifat terpusat dan disalurkan melalui internet dan melibatkan audiens baik secara individu dan kelompok (grup) dalam proses interaksi dan komunikasi.

Jika ditinjau secara historis, istilah *new media* bukanlah konsep baru. Istilah ini telah diperkenalkan sejak tahun 1969 dan salah satu tokoh yang memperkenalkan *new media* adalah Marshall McLuhan sebagai kebaruan dalam teknologi komunikasi dengan tujuan memperluas jangkauan komunikasi manusia secara global yang dapat terhubung tanpa batas waktu dan wilayah (Flew, 2005). Namun, sumber lain juga menyebutkan bahwa istilah *new media* tidak memiliki definisi spesifik (Lister dkk., 2009). Penekanan pada media baru adalah teknologi media yang terus mengalami perubahan dan perkembangan serta menghasilkan teknologi media baru dalam kurun waktu tertentu. Digitalisasi data (teks, gambar, musik, video, dll) merupakan salah satu bentuk inovasi teknologi media baru.

Secara semantik, kata ‘media’ dan ‘baru’ memiliki makna yang lebih luas. Kata media merujuk pada makna yang terkait dengan sarana atau perangkat untuk menikmati konten atau pesan tertulis, audio atau audiovisual, misalnya di media cetak, radio dan televisi. Kata media pun bermakna institusi media (misalnya Surat Kabar Kompas, Majalah Tempo, Metro TV, dll., Luik, 2020). Kata media juga berarti pesan (*The medium is the message*, McLuhan, 1964), yang memiliki makna bahwa media menyampaikan pesan kepada pengguna media atas andil atau peran media dalam mengubah, memberikan kontribusi dalam berpikir (cara pandang, sikap dan perilaku). Selanjutnya, kata ‘baru’ (ajektiva) berarti ‘belum pernah ada (dilihat) sebelumnya’ (<https://kbbs.kemdikbud.go.id/entri/baru>). Jika kata ‘baru’ menjadi frase pada kata media, yang menjadi ‘media baru’, istilah ini bermakna media yang baru. Ada yang baru dari segi teknologi media tersebut. Dengan demikian, makna baru pada konteks media saat ini adalah perkembangan teknologi media baru yang dicirikan dengan digitalisasi data berbasis internet. Istilah media baru memiliki makna pada medium yang bernuansa digital, terkoneksi dan interaktif, institusi media berbasis digital atau perkembangan dari media analog dan menawarkan progress dalam berbagai aspek kehidupan manusia (Luik, 2020).

KARAKTERISTIK MEDIA BARU

Media memiliki karakteristik yang membedakannya dengan jenis media lain. Istilah ‘media baru’ sebenarnya mengacu pada berbagai perubahan di media dalam produksi, distribusi, dan penggunaan media. Media baru adalah perubahan yang bersifat teknologi, tekstual, konvensional dan kultural. Perubahan media baru dijabarkan dalam enam karakteristik, yaitu *digital*, *interactive*, *hypertextual*, *virtual*, *networked*, dan *simulated* (Lister dkk, 2009).

1. Digital

Karakteristik digital pada media baru adalah proses input data menjadi angka. Dalam kegiatan komunikasi data media seperti teks, grafik dan diagram, foto rekaman gambar bergerak, video dan lain-lain diproses dan disimpan dalam bentuk angka dan diubah menjadi output dalam bentuk online, atau memori drive yang ditransfer dan diterima dalam bentuk tampilan layar. Kemudian, data digital dikirim kembali melalui jaringan secara online.

2. Interactive

Karakteristik *interactive* media baru menunjukkan perbedaan model komunikasi dengan media sebelumnya, dimana media lama bersifat pasif sehingga para pengguna media tidak dapat saling bertukar informasi dan berpartisipasi secara langsung antar pengguna. Dengan media baru yang interaktif, para pengguna dengan penggunaan aplikasi memungkinkan untuk berinteraksi, memberikan komentar, membuat pesan (berita) dan membagikannya ke pengguna lain.

3. Hypertextual

Karakteristik *hypertextual* adalah interkoneksi antar teks yang ditandai dengan *hyperlink* atau *link* pada *website* yang menghubungkan satu teks ke teks lain. Penggunaan *hyperxual* (*hyperlink* atau *link*) untuk mengarahkan kepada pengguna media ke suatu informasi (teks) untuk memberikan informasi tambahan dari teks informasi sebelumnya. Dengan karakteristik *hypertextual*, pengguna media (pembaca) dimudahkan untuk menelusuri berbagai informasi yang relevan dengan topik atau informasi yang dibutuhkan.

4. Virtual

Karakteristik virtual adalah suatu realitas di dunia maya (internet) yang memungkinkan orang (para pengguna media) berkomunikasi secara interaktif. Virtual adalah komunikasi yang menggunakan *cyberspace* (ruang maya) antar individu atau grup. Virtual merupakan karakteristik media baru yang menghubungkan pengguna melalui media maya (*second reality*).

5. Networked

Karakteristik *networked* pada media baru adalah media yang berjejaring yang menghubungkan antara satu pengguna dengan pengguna lain untuk berkomunikasi, berpartisipasi dalam ruang virtual. Antar pengguna dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi, mengirim berita, gambar, musik dan video dan memberikan komentar dihubungkan oleh teknologi jejaring (*networking*) yang menjadi karakteristik dan sarana yang disediakan oleh media baru. Contoh aplikasi yang menunjukkan komunikasi jejaring adalah sosial media (WhatsApp dan Instagram).

6. Simulated

Karakteristik tersimulasi adalah komunikasi (yang dapat berupa penyajian berita dan peristiwa) di media baru dengan

menambahkan efek-efek tertentu sebagai bentuk simulasi yang dibuat oleh komputer dan simulasi *games*. Jadi, *simulated* media baru adalah representasi suatu peristiwa dengan menambahkan efek-efek dramatis. Karakteristik pada media baru ini adalah bagaimana melakukan pemberitaan suatu peristiwa di dunia melalui proses simulasi (penambahan efek-efek dramatis) yang tidak lagi sesuai dengan konteks peristiwa di dunia nyata.

MEDIA BARU: READER, PRODUCER DAN PUBLISHER

Salah satu jenis media baru adalah aplikasi media sosial. Yang memiliki enam karakteristik (*digital, interactive, hypertextual, virtual, networked, dan simulated*).

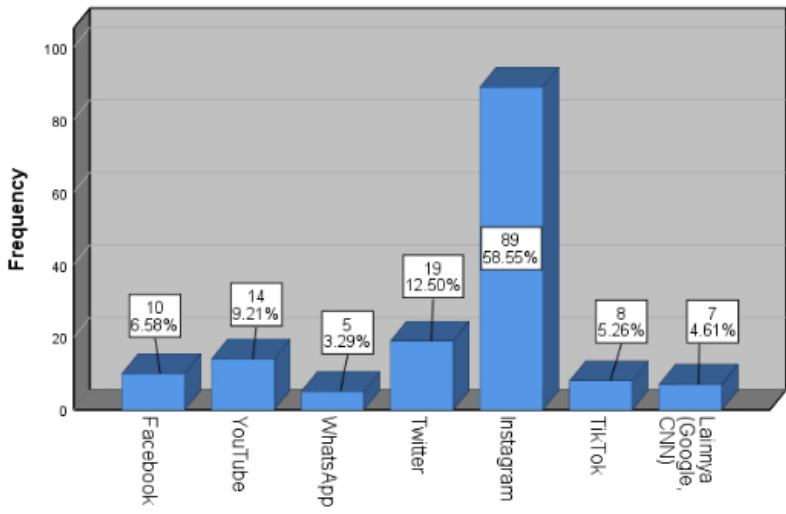
Komunikasi media sosial di media baru saat ini telah memberikan peran yang sangat luas bagi pengguna internet. Media sosial sebagai media interaktif memungkinkan pengguna memiliki peran sebagai *reader, producer* dan *publisher* teks media, khususnya di media sosial, yang dapat menghasilkan budaya media digital. Media berbasis *online* yang semakin interaktif membuat manusia tidak hanya membaca (*reading*) informasi, tetapi juga dapat membuat teks berita atau informasi dan membuat komentar (*producer*), serta membagikan/menyebarkan (*publisher*) informasi ke siapa pun dan ke mana pun.

Perangkat teknologi media *online* seperti *smartphone, tablet* dan *notebook* telah menjadi pintu gerbang akses informasi (Arafah & Hasyim, 2021). Hal ini sejalan dengan meningkatnya jumlah pengguna internet di Indonesia untuk mengakses internet. Hasil survei penetrasi internet di Indonesia yang telah dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa menunjukkan bahwa pengguna internet telah mencapai 175,4 juta orang (73 persen) dari populasi penduduk pada tahun 2020. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 50% penduduk Indonesia merupakan pengguna internet. Dari jumlah

pengguna internet, media yang paling banyak digunakan setiap hari untuk mengakses internet adalah *smartphone* yang mencapai 93,9 persen. Selanjutnya, aplikasi yang paling banyak digunakan dalam berkomunikasi dan berinteraksi adalah media sosial (APJII, 2020). Hasil penelitian dari *We Are Social* (2020) yang bekerja sama dengan *Hootsuite* menyatakan bahwa masyarakat Indonesia menghabiskan waktu 8 jam, 52 menit untuk mengakses internet dan tiga jam 26 menit sehari digunakan untuk mengakses media sosial (Stephanie, 2021).

Persoalan utama terkait pada media baru ini adalah budaya literasi media digital terkait dengan *reading* (pembacaan), *publishing* (penyebaran dan pembagian informasi) dan *producing* (membuat informasi). Budaya Literasi digital merupakan kemampuan kognitif sumber daya manusia (pengguna internet) dalam mengoperasikan atau menggunakan perangkat media digital yang aman (Belshaw, 2011).

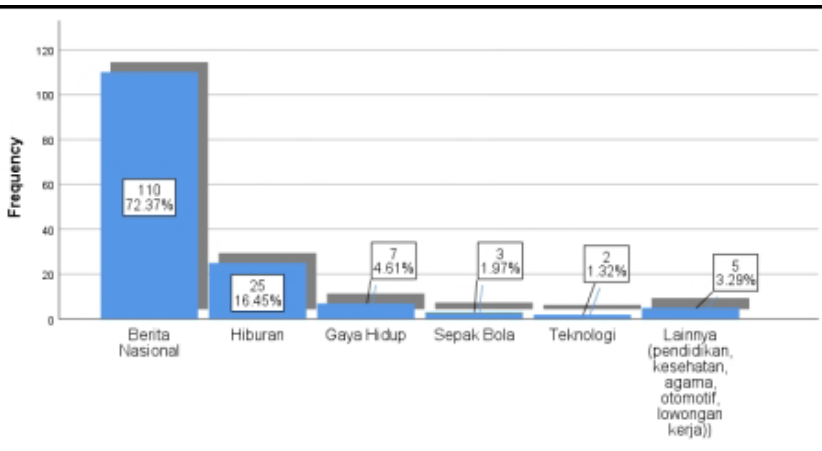
Dalam peran sebagai *reader* jenis media sosial yang digunakan untuk mengakses informasi (gambar 1).



Gambar 1. Jenis Media Sosial

Berdasarkan gambar 1 diatas, diperoleh informasi bahwa jenis media sosial yang paling banyak diakses oleh pengguna adalah Instagram (58,55% atau 89 orang).

Kemudian isu-isu terkini (topik berita/informasi) yang diakses oleh pengguna media sosial sebagai reader (gambar 2).

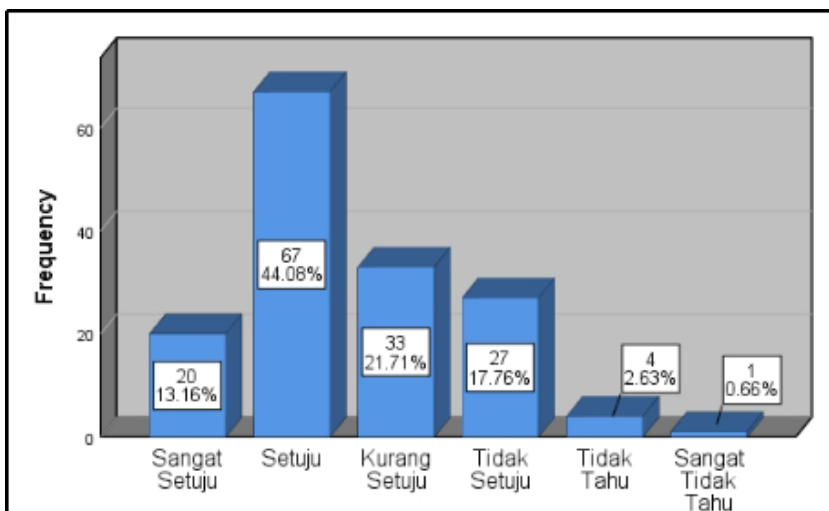


Gambar 2. Jenis berita yang diakses

Sumber: Muhammad Hasyim & Burhanuddin Arafah. 2022. “Budaya Media Digital: Komunikasi Semiotic Modes Berpentarakan Komputer-Internet di Era Informasi”, Laporan Penelitian. Universitas Hasanuddin, Makassar.

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh informasi bahwa topik berita yang paling banyak diakses oleh pengguna media adalah berita nasional (110 orang/73,37%) yang meliputi berbagai informasi aktual dan berita hiburan (25 orang/16,45%) yang viral khususnya di media sosial sebagai dunia virtual yang paling banyak digunakan oleh pengguna (seperti yang tertera pada gambar 1).

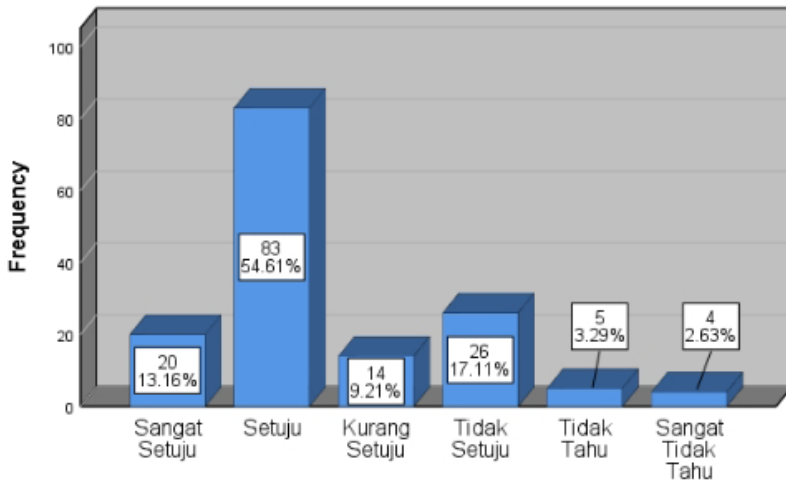
Dalam peran sebagai *producer* (memberikan komentar, membuat berita) atas berita (isu-isu terkini) yang dianggap menarik oleh pengguna (gambar 2).



Gambar 3. Memberikan Komentar

Sumber: Muhammad Hasyim & Burhanuddin Arafah. 2022. *"Budaya Media Digital: Komunikasi Semiotic Modes Berpentarakan Komputer-Internet di Era Informasi", Laporan Penelitian. Universitas Hasanuddin, Makassar.*

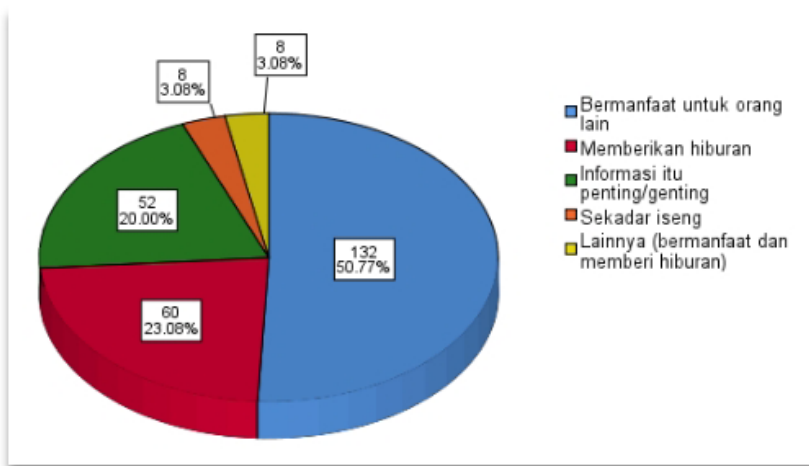
Berdasarkan gambar 3, diperoleh informasi bahwa pengguna selalu memberikan komentar terhadap berita/informasi terkini yang didapatkannya di media sosial. Hal tersebut sesuai dengan data di atas, bahwa sebanyak 44,08% atau 67 orang yang setuju dan sebanyak 13,16% atau 20 orang yang sangat setuju bahwa dirinya selalu memberikan komentar terhadap isu terkini. Data tersebut juga didukung oleh gambar di bawah ini yang menunjukkan antusiasme pengguna media sosial dalam memberikan komentar positif maupun negatif terhadap suatu postingan, mulai dari berita nasional hingga berita hiburan sebagai berita yang paling diminati oleh pengguna media sosial.



Gambar 4. Jumlah responden yang memberikan komentar kritik ataupun negatif

Sumber: Muhammad Hasyim & Burhanuddin Arafah. 2022. *"Budaya Media Digital: Komunikasi Semiotic Modes Berpentarakan Komputer-Internet di Era Informasi"*, Laporan Penelitian. Universitas Hasanuddin, Makassar.

Berdasarkan gambar 4, diperoleh hasil bahwa terdapat 54,63% atau 83 orang yang setuju bahwa mereka pernah memberikan komentar negatif ataupun komentar kritik terhadap suatu berita. Berdasarkan hal tersebut, maka tidak mengherankan jika terdapat banyak komentar negatif maupun kritik yang diberikan oleh pengguna media sosial.



Gambar 5. Alasan pengguna memberikan komentar

Sumber: Muhammad Hasyim & Burhanuddin Arafah. 2022. *"Budaya Media Digital: Komunikasi Semiotic Modes Berpentarakan Komputer-Internet di Era Informasi", Laporan Penelitian. Universitas Hasanuddin, Makassar.*

Selain itu, berdasarkan survey terhadap pengguna media sosial (gambar 5) diperoleh informasi bahwa alasan pengguna media sosial memberikan komentar karena bagi mereka adalah hal yang bermanfaat untuk orang lain (132 orang/50,77%), memberikan hiburan (60 orang/23,06%), informasi itu penting (52 orang/20%), dan sekedar iseng (8 orang/3%).

PENUTUP

Media baru menghadirkan interkoneksi antar pengguna yang dapat terhubung secara individu dan kelompok (grup). Interkoneksi pada media baru telah memutuskan batas wilayah dan waktu dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan siapa pun. Media baru pun menjadikan informasi dapat berlangsung dan diterima secara *realtime* dari berbagai negara. Kecepatan memperoleh informasi dan menyebar secara global menunjukkan bahwa informasi sebagai sumber pengetahuan hal yang penting dan genting. Masyarakat dunia

dengan mudah mengakses informasi melalui perangkat teknologi informasi yang disebut smartphone, tablet, notebook.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 - 2020 dalam <https://apjii.or.id/survei>
- Arafah, Burhanuddin & Hasyim, Muhammad. 2022. Social Media as a Gateway to Information: Digital Literacy on Current Issues in Social Media. *Webology*, 19, Number 1, 2491-2503
- Flew. 2005. *New Media: An Introduction*. 2nd Edition. Oxford University Press: New York.
- Hasyim, Muhammad & Arafah, Burhanuddin. 2022. “Budaya Media Digital: Komunikasi Semiotic Modes Berpentarakan Komputer-Internet di Era Informasi”, Laporan Penelitian. Universitas Hasanuddin, Makassar.
- Lister, M. Dovey, J. Giddings, S. Grant, I. & Kelly, K. 2009. *New media: a critical introduction 2nd edition*. New York: Routledge.
- McLuhan, Marshall. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- McQuail, Denis. 2010. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Luik, Jandy, Ph.D. 2020. *Media Baru, Sebuah Pengantar*. Jakarta: Kencana.
- Stephanie, Conney. (2021). “Berapa Lama Orang Indonesia Akses Internet dan Medsos Setiap Hari?”, dalam <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/11320087/berapa-lama-orang-indonesia-akses-internet-dan-medsos-setiap-hari?page=all>



BAB 4

MEDIA DIGITAL

oleh Ade Johar Maturidi

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin maju menuntut semua orang memiliki kegemaran dalam membaca. Dengan banyak membaca maka akan mendapatkan sebuah informasi, pengetahuan dan wawasan yang begitu luas. Disaat ini orang yang banyak membaca sudah tidak lagi dikatakan orang yang pandai dan tidak dibutuhkan lagi di sebuah perusahaan. Akan tetapi orang yang banyak menerima informasi dan informasi tersebut dapat dipilah sehingga menghasilkan sebuah keputusan atau kebijakan maka disitulah orang tersebut dibutuhkan.

Dengan semakin canggihnya teknologi maka sajian informasi dapat lebih menarik untuk dilihat. Saat ini media digital sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat seiring dengan penggunaan internet yang begitu tak terbendung. Terlebih dengan adanya pandemi Covid-19. Oleh karena itu media digital memiliki manfaat yang begitu besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam menunjang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik.

PENGERTIAN MEDIA DIGITAL

Media digital adalah media yang ditampilkan menggunakan komputer, handphone dan internet. Media digital merupakan media yang penggunaannya bergantung pada perangkat elektronik dalam pembuatan, distribusi, tampilan, serta dapat disimpan dalam sebuah penyimpanan. Media digital juga dapat berupa sarana berkomunikasi secara online, misalnya sosial media, email, whatsapp dan lain lain.

Media digital sangat penting dalam berkehidupan masyarakat. Dengan teknologi informasi yang begitu pesat maka media digital merupakan sebuah kebutuhan bagi masyarakat. Dengan media digital segala bentuk informasi dapat tersaji dengan baik, dari bentuk tampilannya dapat dilihat secara indah serta dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan pengguna. Biasanya bentuk dari media digital berupa file atau perangkat lunak (*software*) berupa video, gambar, musik, game dan lainnya.

PERAN MEDIA DIGITAL

Media digital sangat berperan dalam kehidupan manusia. Manusia sangat ketergantungan terhadap media gital terlebih dengan adanya pandemi Covid-19. Peran media digital diberbagi bidang kehidupan manusia diantaranya:

1. Pendidikan

Dalam dunia pendidikan media digital digunakan sebagai sarana dalam proses belajar mengajar. Kegiatan yang biasa disebut dalam jaringan dengan disingkat daring atau istilah lainnya yaitu *online*. Hal ini dilakukan karena adanya pandemi Covid-19 yang melanda semua manusia di bumi ini. Penggunaan media digital sangat bermanfaat dan berperan penting dalam dunia pendidikan saat itu. Hampir semua jenjang pendidikan menggunakan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.

Ada beberapa kelebihan dari media digital dipergunakan dalam dunia pendidikan, diantaranya :

- a. Peserta didik dapat mencari segala informasi begitu luas sehingga pengetahuannya dapat lebih berkembang.
- b. Dapat diakses dimanapun dan kapanpun sesuai dengan keinginan pengguna selagi ada akses internet didalamnya.
- c. Tersedianya buku bacaan online atau disebut *e-book*. *E-book* ini buku yang disajikan dalam bentuk digital (elektronik) yang berisikan bacaan seperti novel, tutorial dan lainnya.
- d. Adanya perangkat kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang dapat memudahkan peserta didik dalam menjawab soal yang rumit.
- e. Dalam pembuatan soal untuk ulangan atau ujian dapat lebih mudah dalam penggunaannya bahkan jawaban dari peserta didik sudah dapat langsung terkoreksi dengan otomatis saat setelah peserta didik selesai mengerjakan soal tersebut.

Masih banyak lagi kelebihan dari media digital dalam dunia pendidikan akan tetapi pengaruh buruknya juga sangat besar terhadap peserta didik terutama penggunaan game yang tak terbendung dikalangan masyarakat. Hal ini akan menyebabkan peserta didik malas dalam melakukan aktifitas berkehidupan bermasyarakat.

2. Ekonomi

Saat ini jika kita ingin berjualan apapun maka tidak mesti memiliki sebuah toko dalam bentuk fisik. Banyak pengguna media digital yang tidak memiliki toko tetapi bisa berjualan. Bahkan dalam transaksinya pun tanpa harus bertemu bertatap muka antara pembeli dan penjual. Penjualan secara online dapat memudahkan penjual dan pembeli dalam bertransaksi. Oleh karena itu keharusan bagi pelaku ekonomi dalam membangun sebuah media digital sebagai sarana informasi, komunikasi dan

menjalin kerjasama satu dengan yang lain tanpa terkendala jarak dan waktu. Selain itu manfaat dalam dunia ekonomi, media digital dibutuhkan dalam pengambilan keputusan dan membantu merancang strategi dalam mendapatkan keuntungan yang lebih.

Media digital menyebabkan pergerakan ekonomi yang semula dalam bertransaksi dilakukan secara fisik menjadi pertukaran dengan digital. Media digital ini secara tidak langsung mempengaruhi pergerakan ekonomi masyarakat. Pelaku bisnis menjual produknya di *e-marketplace*. Perkembangan *e-marketplace* menjadi sangat pesat. Ada beberapa *e-marketplace* yang biasa dipergunakan pelaku bisnis diantaranya Lazada, Shoppe, Bukalapak, Tokopedia dan banyak lainnya. Bahkan di Media Sosialpun banyak dipergunakan oleh pelaku bisnis.

Ini dikarenakan platform yang ditampilkan banyak kemudahan dalam penggunaannya. Pilihan produk yang ditawarkan sangat banyak, proses pembayarannya sangat mudah, barang bisa diantar langsung ke alamat rumah pembeli, jangkauan penjualan sangat luas, efisiensi waktu dan tenaga. Akan tetapi pembeli dengan mudahnya menggeser toko dengan hitungan detik untuk memilih produk yang sama, oleh karena itu tampilan dan harga begitu bersaing dalam platform ini.

Perkembangan teknologi sata ini juga berdampak buruk bagi manusia dikarenakan tenaga manusia digantikan oleh tenaga mesin. Saat ini tenaga manusia mulai bergeser sehingga menyebabkan banyaknya pengangguran. Mesin ATM sudah menggantikan manusia dalam bertransaksi baik menyetorkan uang atau mengambil uang dan masih banyak contoh lainnya yang semakin lama akan tergantikan oleh sebah teknologi.

Oleh karena itu sumberdaya manusia harus siap dalam menghadapi perubahan ini dengan memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja pada struktur ekonomi yang serba digital.

3. Agama/Spiritual

Sudah banyak masyarakat yang mendengarkan pengajian atau kajian keagamaan melalui media sosial diantaranya youtube. Dengan menggunakan gadget maka dengan mudah kita mencari tema atau judul ceramah yang akan diikuti. Dengan mencari pada kolom pencarian maka kita sudah dapat mengakses video yang disajikan sesuai dengan keinginan kita. Kita juga dapat mendengarkan kajian keagamaan lainnya melalui media sosial lainnya seperti instagram, tik tok, facebook dan lainnya.

Dalam penggunaan media sosial tersebut dapat menghemat biaya serta efisiensi waktu. Selain itu juga dapat ditonton kapan saja dan dimana saja selama ada dalam jaringan internet serta menampilkan tampilan yang lebih menarik. Para penceramah juga sudah mulai membuat konten di media sosialnya baik berupa video, tulisan maupun gambar dikarenakan sudah banyak masyarakat yang meminati dalam konten ini. Konten keagamaan ini sangat bermanfaat bagi kalangan masyarakat khususnya orang tua, sehingga penyajiannya pun lebih menarik. Dengan adanya inovasi ini masyarakat masih dapat mendalami ilmu agama dengan perasaan yang senang.

Adapun kekurangan dari kajian agama di media sosial adalah dengan tidak adanya interaksi secara langsung antara pendengar dengan pembicara, sehingga jika ada ketidakjelasan tidak dapat langsung ditanyakan. Interaksi Tanya jawab hanya dilakukan pada menu pesan di kolom komentar saja.

4. Sosial

Dalam bidang sosial, media digital dapat dipergunakan untuk saling mengenal dengan banyak manusia lainnya baik yang sudah saling mengenal ataupun belum saling mengenal. Dengan memiliki media sosial maka dapat memudahkan berhubungan atau mengirim kabar kepada teman atau kerabat yang jauh. Bagi

yang belum mengenal maka media sosial dapat mempertemukan satu sama lainnya.

Kegunaan lainnya adalah dalam hal kepedulian sosial terhadap bencana alam atau korban lainnya. Sekarang ini dalam penggalangan dana untuk sosial dapat disebarluaskan melalui sosial media, kemudian masyarakat luas mengirimkan bantuannya ke lembaga yang sudah ditentukan. Dengan demikian masyarakat dapat membantu orang yang membutuhkan bantuan tepat sasaran tanpa harus bertemu langsung dengan korban.

Pentingnya media digital saat ini memang sangat memudahkan kegiatan masyarakat dalam kesehariannya, terlebih kemajuan pada media digital yang tidak pernah berhenti berinovasi, sehingga membuat peran media digital semakin banyak dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan masyarakat.

PERKEMBANGAN MEDIA

Era revolusi teknologi ini menggeser media analog atau tradisional ke era digitalisasi. Media analog yang kita kenal diantaranya : radio, majalah, jurnal, surat kabar dan lainnya. Ada beberapa yang masih bertahan tetapi banyak yang sudah ditinggalkan seperti halnya surat kabar yang berbentuk cetakan Koran, majalah sudah banyak ditinggalkan.

Di era 90-an teknologi analog tetap dominan, bahkan surat kabar, majalah, radio, dan televisi masih menjadi sarana komunikasi utama, dengan mesin faks dan pager menjadi hal yang mewah awal dari kemajuan teknologi.

Seiring perkembangan teknologi yang banyak menggeser kehidupan masyarakat terutama dalam hal hiburan dan informasi yang begitu cepat tersaji. Media digital yang sekarang ini dapat kita jumpai berupa video, game, jurnal, artikel, iklan, musik, podcast, buku audio, realitas virtual, seni digital dan lainnya. Era digital mulai dirasakan oleh masyarakat pada paruh kedua abad ke-20,

ketika teknologi komputer mulai berkembang baik software maupun hardwarenya yang secara tidak sengaja merambah ke berbagai industri dan kemudian pindah ke ranah publik.

Ketika internet hadir dalam bentuk baru di era teknologi saat itu pula era digital sedang berjalan dengan sepenuhnya. Dalam keseharian kita bisa melihat setiap orang mesti memiliki minimal satu perangkat digital disakunya. Perangkat ini digunakan untuk sarana komunikasi digital baik untuk kerja, berbelanja bahkan dalam perjalanan. Yang sering terlihat sekarang ini banyak masyarakat yang menggunakan game online disela kesibukannya. Di rumah juga kita menggunakan acara televisi digital serta dapat melihat live streaming yang ada diberbagai media sosial.

Kedepannya dengan perkembangan teknologi 6G maka dimungkinkan manusia sudah tidak lagi menggunakan gadget, akan tetapi bisa digantikan dengan sesuatu yang sudah tertanam di tubuh manusia dengan kecerdasan buatan (AI) yang semakin berkembang.

JENIS MEDIA DIGITAL

Dalam perkembangan media digital ada beberapa jenis Media Digital diantaranya :

1. Audio

Audio Digital sekarang sangat banyak digunakan dengan adanya file Mp3 dan Mp4 maka pengguna audio sekarang sangat praktis. Dengan alat yang sangat kecil pengguna dapat mendengarkan musik dengan santai. Apalagi dengan perkembangan handphon saat ini yang begitu pesat. Maka dengan menggunakan file audio dapat dengan mudah dipergunakan dan dimana saja sesuai dengan keinginan kita. Semakin berkembangnya teknologi maka berdampak pula dengan kualitas suara yang didengar. Masih banyak layanan radio digital yang bertahan hingga saat ini dengan jutaan database berupa musik didalamnya.

2. Video

Situs di internet sangat banyak menyediakan fasilitas media digital berupa video. Dengan mengunjungi situs youtube yang dapat menyimpan file videonya dengan begitu besar serta dapat melihat tentang apapun dalam benyuk video. Situs youtube ini banyak menghasilkan uang dari konten yang dibuat. Orang yang menggunakan youtube biasa dibilang youtuber. Selain itu layanan film digital pun banyak disediakan di situs internet. Sehingga dapat lebih mudah dalam proses penggunaannya dan dalam menonton film tersebut dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

3. Periklanan

Media Digital sekarang ini sudah merubah konsep periklanan saat ini. Tampilan dari iklan itu sendiri semakin menarik dengan perkembangan teknologi saat ini. Dengan adanya internet saat ini pemasangan iklan sudah tidak lagi terfokus pada media televisi, akan tetapi sudah merambah ke dunia maya. Pada situs youtube sering kita lihat ada lintasan iklan didalamnya. Terkadang dengan sistem iklan pop-up dan autoplay dapat dijumpai dan terkesan mengganggu bagi pengguna.

4. Buku

Sekarang ini sudah banyak buku baac beralih ke Media Digital. Buku tersebut dimanakan e-book, dengan tampilan yang lebih menarik serta mudah dipergunakannya. Harganya jauh lebih terjangkau dan dapat diakses dengan menggunakan handphone. Isi dalam e-book ini dapat menampilkan dalam bentuk aslinya ataua disebut *virtual reality*, sehingga pengguna lebih tertarik dalam membacanya.

5. Perpustakaan

Mendengar kata perpustakaan maka yang ada pikiran kita adalah sebuah tumpukan buku dalam lemari atau rak-rak. Dengan

adanya perpustakaan digital maka kita tidak perlu lagi mengantri untuk meminjam buku atau mengembalikan buku. Dengan adanya perpustakaan digital pengguna hanya memerlukan akses masuk dalam situs perpustakaan tersebut. Setelah masuk dalam situs perpustakaan digital maka dapat dengan mudah mengakses buku yang diinginkan.

6. Berita

Pada saat ini pembeli koran harian sudah berkurang. Hal ini seiring perkembangan jaman untuk mencari sebuah berita hanya dengan menggunakan handphone maka berita yang dicari akan muncul dengan sendirinya. Berita dapat dipilih sesuai dengan keinginan pengguna. Akan tetapi saat ini pengguna harus cerdas dalam memilih mana berita yang benar dan berita yang menyesatkan. Menjadi pembaca yang bijak adalah dengan mengambil informasi sebanyak mungkin dan dapat membedakan yang baik dan yang tidak sehingga informasi tersebut dapat menjadi sebuah keputusan yang benar.

7. Media Sosial

Media Sosial saat ini banyak digunakan oleh semua kalangan. Hal ini karena Media Sosial dapat lebih mudah penggunaannya serta informasi yang diinginkan lebih cepat pemberitaannya. Media sosial sekarang ini banyak memiliki fasilitas video didalamnya seperti facebook, instagram, tiktok dan lainnya.

8. Game

Perkembangan sebuah game dari tahun-ketahunnya begitu sangat menarik. Sekarang ini dalam bermain game hanya dengan membutuhkan internet maka sebuah handphone dengan mudahnya digunakan dalam bermain game. Yang lebih menariknya kita bisa bermain berkelompok dan sebagai lawannya bisa kelompok teman sendiri atau orang yang kita tidak mengenalnya. Bermain game saat ini bisa dengan orang berbeda

negara dengan pengguna, hal ini yang menjadi daya Tarik bagi pengguna sebelumnya.

Pengguna game harus banyak disadari bahwa bermain game yang berlebihan akan merusak kesehatan. Oleh karena itu bijaklah dalam menggunakan fasilitas internet dengan baik dan benar sesuai dengan kebutuhan.

Media digital saat ini banyak dikembangkan oleh perusahaan-perusahaan besar. Dengan banyaknya kemudahan serta aksesnya yang begitu cepat sehingga banyak perusahaan yang mengembangkan media digital sampai saat ini berkembang begitu pesat. Diantara perusahaan yang bergerak di media digital diantaranya: Google, Netflix, Apple, Facebook, Youtube, Twitter, Tiktok, Snapchat, Telegram, Amazon, Toko Pedia, Lazada, dan banyak lainnya.

PENTINGNYA PLATFORM MEDIA DIGITAL

Dengan berkembangnya teknologi berbasis internet begitupun Media Digital dalam perkembangannya saat begitu sangat pesat. Media digital sangat penting bagi kehidupan manusia saat ini dan manusia tidak bisa menghindarnya. Jika kita akan membangun sebuah Media Digital maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membangun platform Media Digital saat ini :

1. Tentukan tema/topic

Dalam menentukan tema/topik sebaiknya menggunakan istilah yang mudah diingat dan yang sering digunakan oleh pengguna biasanya berbentuk unik.

2. Optimalkan semua platform

Dalam menggunakan platform yang perlu diperhatikan adalah kebutuhan data, karena dengan semakin besarnya data yang digunakan maka akan membuat proses loading akan lambat. Dalam penggunaannya bisa menggunakan CMS atau CSS.

3. Tentukan target market

Dalam membangun Media Digital perlu menentukan target marketing sehingga dapat memudahkan dalam mengembangkannya serta lebih fokus terhadap target tersebut.

4. Optimalkan Media Sosial

Media Sosial dapat digunakan sebagai alat agar konsumen tertarik dengan barang ditawarkan. Pada Sosial Media diharapkan agar transaksi penjualan dilakukan pada website saja.

5. Optimalkan website

Memiliki sebuah website saat ini merupakan sebuah keharusan. Dengan mengoptimalkan sebuah website maka tampilan yang menarik serta kemudahan dalam pengoperasiannya akan sangat membantu pengunjung sehingga tertarik untuk membeli barang yang ditampilkan.

6. Optimalkan Influencer

Terkadang dalam menawarkan sebuah barang diperlukan Influencer yang memiliki followernya banyak, sehingga produk yang dipasang oleh Influencer banyak dilihat oleh orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Maryville, Digitallogoc, Copypress

<https://www.romelteamedia.com/2022/08/pengertian-media-digital-contoh-jenis.html>

<https://tanyadigital.com/media-digital-adalah/>

<https://baldikbantul.jogjaprovo.go.id/2022/08/26/9-elemen-literasi-digital-sebagai-landasan-berliterasi-media/>

<https://glints.com/id/lowongan/strategi-digital-marketing-yang-wajib-kamu-ketahui/#.Y9d6cnZBzIU>

[https://www.kompasiana.com/alfinajihan01/6306f04fc835126048444b85/
pentingnya-media-digital-pada-aspek-aspek-kehidupan-
masyarakat](https://www.kompasiana.com/alfinajihan01/6306f04fc835126048444b85/pentingnya-media-digital-pada-aspek-aspek-kehidupan-masyarakat)



BAB 5

INFRASTRUKTUR LITERASI MEDIA DIGITAL

oleh Alwi Hilir, S.Kom., M.Pd.

PENDAHULUAN

Ekosistem Digital Literasi & Infrastruktur Strategi digitalisasi bangsa yang ditujukan untuk mengakselerasi proses transformasi digital, serta menjawab tantangan pengembangan ekonomi digital di Indonesia, membutuhkan kerangka utama dalam pengembangan kebijakan ekonomi digital di tanah air. Dalam kerangka utama tersebut, pembangunan infrastruktur digital harus berjalan seiring dengan pengembangan wawasan digital atau literasi digital. Kerangka utama tersebut adalah Ekosistem Digital. Pembangunan ekosistem yang melibatkan para stakeholder industri, dengan outcome yang bisa diharapkan adalah distribusi nilai tambah yang merata pada setiap pelaku (*level playing field*).

Dalam konsep ini, pengembangan kapasitas dari setiap stakeholder, termasuk masyarakat pengguna di dalamnya, akan dapat mewujudkan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan.

Sejarah peradaban manusia menunjukkan bahwa negara maju dan berkembang hanya mengandalkan jumlah penduduk yang besar dan sumber daya alam yang melimpah. Bangsa yang besar dibedakan dari penduduknya yang terpelajar, yang memiliki tingkat peradaban yang tinggi dan bergerak dalam memajukan hubungan internasional. Dalam konteks ini, literasi tidak lagi hanya tentang kemampuan suatu negara untuk memerangi buta huruf; ini juga, dan mungkin yang lebih penting, tentang bagaimana penduduknya memiliki keterampilan hidup yang memungkinkan mereka bersaing dan bekerja sama dengan negara lain untuk memajukan kesejahteraan global. Dengan kata lain, kapasitas suatu negara untuk bekerja sama dan sukses dalam daya saing internasional berkorelasi erat dengan budaya literasinya yang tinggi.

Sebagai negara yang cukup besar, Indonesia harus mampu menciptakan budaya membaca sebagai syarat kecakapan hidup abad 21 melalui pendidikan yang terintegrasi, mulai dari rumah, sekolah, dan masyarakat. Sangat penting bagi siswa, orang tua, dan semua anggota masyarakat lainnya untuk menguasai enam keterampilan membaca penting yang digariskan oleh Forum Ekonomi Dunia pada tahun 2015. Melek huruf, matematika, ilmiah, digital, keuangan, dan kewarganegaraan dan budaya adalah enam bentuk dasar literasi.

Penyediaan bahan bacaan dan peningkatan minat baca anak merupakan langkah awal dalam mewujudkan budaya literasi suatu bangsa. Kecintaan anak terhadap membaca harus dipupuk sejak dini, dimulai dari lingkungan rumah, karena membaca merupakan komponen penting dalam pembentukan karakter. Minat baca yang kuat akan mendorong kebiasaan membaca dan menulis, baik di sekolah maupun di masyarakat, yang didukung oleh tersedianya sumber bacaan yang bermutu dan terjangkau. Dengan kemampuan membaca ini, dimungkinkan untuk membangun keterampilan dasar literasi berikutnya (berhitung, sains, teknologi, keuangan, serta budaya dan kewarganegaraan).

SARANA TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Teknologi menjadi semakin lazim dalam social dan budaya, khususnya dalam kehidupan kaum muda. Kaum muda sekarang dapat berkomunikasi meskipun secara geografis jauh berkat banyaknya jaringan internet yang tersebar, terutama yang digunakan untuk jejaring sosial dan game online. Kaum muda juga harus go digital jika ingin berhasil mengarungi dunia ini. Kemampuan menggunakan teknologi digital secara kritis, kreatif, bijak, dan aman merupakan fungsi dari memiliki landasan yang kuat dalam pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman. Hal ini berkaitan dengan pentingnya kesadaran dan pemahaman sosial.

Di dunia sekarang ini, pemanfaatan media yang ada sangat penting. Penggunaan media digital menjadi gaya hidup global yang terkait dengan teknologi informasi. Perilaku masyarakat berubah sebagai akibat dari perluasan media digital. Tidak ada intelijen media untuk menelaah data dan materi yang sudah ada di luar sana saat informasi diungkapkan di media sosial.

Literasi digital dalam masyarakat bertujuan untuk mengajarkan individu bagaimana memanfaatkan teknologi dan komunikasi dengan menggunakan teknologi digital dan alat atau jaringan komunikasi untuk mencari, menilai, menggunakan, mengelola, dan menghasilkan pengetahuan secara cerdas dan imajinatif. Literasi digital juga berupaya memanfaatkan media digital secara bertanggung jawab dengan mengedukasi pengguna tentang akibat dan implikasi hukum dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dasar-dasar komputer, penggunaan internet, penggunaan perangkat lunak yang efektif, keamanan dan privasi, gaya hidup digital, dan kewirausahaan adalah beberapa topik yang perlu dipahami.

Literasi (melek) adalah istilah yang mengacu pada pemahaman yang luas tentang apa yang terjadi dan kepekaan terhadap konteks

sosial dan komunal yang muncul melalui penerapan pemikiran kritis. Literasi informasi dan literasi media adalah dua contoh bagaimana literasi dapat diklasifikasikan. Meskipun merupakan dua konsep yang terpisah, informasi dan media tetap saling terkait. Perbedaan ini dapat diamati dalam definisi informasi, yang terkait langsung dengan konten, kemudian media yang lebih fokus pada kaitan dengan perkembangan indra manusia melalui penggunaan infrastruktur komunikasi seperti pendengaran dan penglihatan. Kesamaan termasuk cara pesan diperluas ke audiens yang cukup besar melalui media.

Mengapa informasi dan media harus dikaitkan dengan literasi berkaitan dengan kemampuan dan kepekaan seseorang dalam merespon informasi dan media. Menurut Unesco, literasi informasi adalah kapasitas untuk mengarahkan pengetahuan tentang kesadaran dan kebutuhan informasi seseorang, serta kapasitas untuk menemukan, menganalisis, mengatur, dan secara efektif menghasilkan, menggunakan, dan mengkomunikasikan informasi untuk memecahkan masalah. Ini juga merupakan prasyarat untuk berpartisipasi dalam masyarakat informasi dan hak asasi manusia untuk belajar sepanjang hayat (Perpustakaan Republik Indonesia, 2007). Peran penting perpustakaan adalah pembelajaran sepanjang hayat, yang sangat terkait dengan aliran informasi dan pengetahuan yang benar dan dapat dipercaya yang tersedia bagi pengguna.

Informasi yang tersedia di perpustakaan belum tentu dapat ditemukan dengan pengguna tanpa bantuan pustakawan dan keterampilan literasi informasi. Informasi adalah materi yang dibagikan melalui berbagai media dan juga hadir dalam platform digital. Saat ini, literasi media dipandang penting terkait dengan pesan media yang memiliki tujuan dan karakteristik bagi khalayak yang memiliki representasi signifikansi yang sangat tinggi berdasarkan keragaman massa. Literasi media, menurut Devito (2008), adalah kapasitas untuk memahami, mengevaluasi, mengakses, dan menghasilkan pesan komunikasi massa. Ini juga merupakan jenis

pemberdayaan yang memungkinkan pengguna memanfaatkan media dengan cara yang lebih cerdas, sehat, dan aman. Pengertian literasi media dan literasi informasi memiliki kesamaan yaitu sama-sama berusaha untuk melindungi masyarakat dari informasi atau materi yang salah yang disampaikan oleh media. Hal ini karena media kurang objektivitas saat menyebarluaskan informasi.

Gagasan literasi media dan informasi bagi pengguna adalah sebagai berikut. Dengan menelaah materi yang diperlukan terkait dengan media yang digunakan, literasi informasi dan literasi media digabung. Individu akan menemukan kesulitan apa yang akan dipecahkan dengan memilih tugas (masalah) guna menghasilkan sebagian pengetahuan yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Analisis berita di media dengan tujuan mengidentifikasi isu-isu dengan memanfaatkan materi dari media.

Menurut Shanon Nelson (2010), mengembangkan strategi pencarian informasi melalui sumber dan akses yang dapat dipercaya memerlukan evaluasi terhadap media yang digunakan. Kepenulisan, motivasi dan tujuan, objektivitas, modernitas, referensi yang dapat diandalkan, ulasan dari para ahli, dan stabilitas sumber merupakan indikator penting dari kualitas informasi. Menentukan signifikansi sumber informasi sangat terkait dengan sintesis informasi karena memerlukan pengorganisasian, penarikan kembali, dan penciptaan pengetahuan baru untuk menyesuaikannya dengan apa yang telah dipahami. Saat melakukan sintesis, kemampuan untuk menghubungkan berbagai sumber informasi yang ditemukan dengan pengamatan dan pengetahuan pribadi tentang suatu situasi akan diperkenalkan. Menurut Goldsmith (1989), ada empat proses untuk mempersiapkan sintesis informasi:

1. Jelaskan subjek dan data terkait.
2. Mengumpulkan data yang relevan secara metodis.
3. Mengevaluasi kebenaran informasi.
4. Memberikan informasi yang akurat sesuai dengan keuntungan yang akan diperoleh pengguna yang dituju darinya.

Kecerdasan individu diperlukan untuk melakukan sintesis sebagai agen informasi dalam pemecahan masalah. Untuk memenuhi persyaratan pengetahuan untuk memecahkan masalah, nilai urutan aktivitas apakah telah efektivitas dan efisiensi. Tindakan menyusun penjelasan yang ringkas dan tepat yang menangkap substansi pesan dalam waktu yang lebih singkat dari pesan aslinya dikenal sebagai abstraksi.

1. Media Visual Dan Non Visual

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta literasi media, muncul masalah baru yang menuntut masyarakat untuk melek huruf lebih dari sekedar membaca dan menulis. Definisi dan pentingnya keaksaraan selanjutnya akan berubah sepanjang waktu sebagai hasil dari kemajuan yang ada dari waktu ke waktu.

Misalnya, pengertian perkembangan literasi media telah diperluas untuk mencakup perkembangan literasi media dalam bentuk dimensi visual, audio-visual, dan komputasional. Ini menghasilkan teks yang memiliki lebih banyak komponen kognitif, emotif, dan intuitif.

Kemudian, evolusi literasi media, yang awalnya dikaitkan dengan membaca dan menulis aksara, keduanya kemudian berkembang menjadi cara menyimpan, mengirim, dan mentransfer informasi. Dan berbagai faktor pendukung tambahan sekarang dapat digunakan untuk mengambil informasi ini selain huruf dan angka.

Literasi media TV adalah salah satu ilustrasinya. Selain bisa membaca huruf dan angka, kita juga harus bisa memahami pesan dan informasi yang disampaikan televisi jika kita ingin memahami literasi media di televisi.

2. Internet

Salah satu langkah penting dalam kemajuan penelitian di era digital ini adalah membuat internet dapat diakses. Konektivitas internet memungkinkan perolehan sumber belajar yang

diperlukan dengan sangat cepat dan efektif. Aksesibilitas internet di masyarakat harus memenuhi kebutuhan untuk mempelajari hal-hal baru dan memajukan kemampuan yang ada. Sebuah tempat internet khusus tersedia untuk masyarakat desa, misalnya; koneksi internet juga dapat disediakan untuk masyarakat umum di tempat umum lainnya termasuk perpustakaan, terminal, bandara, dan pelabuhan.

- a. Sesi pelatihan tentang penggunaan internet yang aman dapat membantu para penggiat literasi meningkatkan literasi digital mereka. Dengan membuat atau menyebarkan tulisan-tulisan yang membangkitkan semangat di media sosial, para aktivis diajari bagaimana memanfaatkan platform tersebut secara bertanggung jawab.
- b. Dapat memanfaatkan internet secara maksimal untuk menemukan informasi dan pengetahuan yang berharga bagi masyarakat, mengevaluasi dan mencari kebenaran atas informasi yang diperoleh, dan sebagainya.

Kita dapat menarik kesimpulan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk berhasil menggunakan pengetahuan di berbagai media dan bentuk. Ini adalah kombinasi dari sikap, pemahaman, kemampuan, dan manajemen pengetahuan. Perkembangan berbagai perangkat teknologi informasi yang terhubung dengan jaringan internet memiliki kemampuan untuk menarik perhatian banyak orang, terutama mereka yang secara tradisional mengakses informasi dengan membaca buku dan kini menggunakan perangkat komputer untuk mengakses internet yang sarat akan informasi. Untuk membantu masyarakat dan siswa memperkuat kemampuan literasinya, jaringan dan teknologi internet dapat digunakan sebagai media. Intinya, digitalisasi dapat dimanfaatkan sebagai media transisi untuk memfasilitasi pengembangan kegiatan literasi berkualitas tinggi dengan konten informasi yang kaya. Karena permintaan akan

informasi yang cepat, teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang, yang memicu daya saing di dunia digital.

Nampaknya cara penyajian informasi dan media tidak mampu memenuhi kebutuhan informasi masyarakat saat itu. Ketika komputer pertama kali muncul pada tahun 1940-an, mereka memberi orang pengetahuan yang mereka butuhkan. Komputer adalah perangkat komputasi cerdas yang dapat menghasilkan, membuat, menyimpan, dan mengubah data menjadi informasi yang berguna.

Pertumbuhan internet dari tahun 1970-an hingga saat ini dengan teknologi web yang diperbarui secara berkala datang berikutnya karena terus mengalami peningkatan yang cukup besar. Pertumbuhan internet dan aksesibilitas e-mail telah dibarengi dengan munculnya berbagai materi berbahaya, termasuk berita palsu, ujaran kebencian, ekstremisme, bahkan aktivitas penipuan. Kemendikbud mengklaim bahwa peningkatan pengetahuan individu dapat membantu memerangi keberadaan informasi berbahaya yang saat ini merugikan lingkungan digital (Kemendikbud RI, 2017). Pertimbangan yang cermat harus diberikan pada pertumbuhan beragam jenis materi yang menargetkan pengguna internet sebagai pelanggan. Pada abad kedua puluh satu, melek digital sangat penting untuk menghadapi kemajuan teknis dan internet. Banyak penelitian telah dilakukan tentang peran membaca dan literasi digital dalam mengatasi kesulitan abad ke-21. Secara umum, literasi digital sama pentingnya dengan mata pelajaran lain seperti membaca, menulis, matematika, dan sains. Faktanya, literasi memiliki aplikasi yang lebih praktis.

Sangat penting untuk memperkenalkan ini kepada masyarakat modern, terutama kepada generasi era informasi. Hal ini dikarenakan generasi yang tumbuh di era teknologi digital memiliki pola pikir yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya, dan generasi tersebut sudah sangat menghargai

perkembangan teknologi informasi, seperti: memiliki akses ke berbagai konten atau informasi menggunakan layanan digital (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017). Peradaban suatu bangsa dapat maju dengan bantuan kemampuan warganya untuk membaca dan menulis dalam semua aspek kehidupan. Keterampilan membaca dan menulis disebut sebagai literasi.

Kegiatan membaca dan menulis merupakan titik tolak pembiasaan berpikir, yang ingin dilakukan oleh budaya literasi guna menghasilkan suatu produk yang ditujukan untuk mengubah perilaku dan karakter. Di era teknologi dan internet, kompetensi seperti literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual harus diperkuat (Suragangga, 2017). Struktur masyarakat dengan sikap kritis dan kreatif dapat dibangun melalui literasi digital. Karena masyarakat umum sadar akan legitimasi dan kualitas materi digital yang sesuai, komunitas cenderung tidak tergoda oleh subjek yang kontroversial, tertipu oleh tipuan, atau menjadi sasaran penipuan berbasis digital. Akibatnya, kehidupan sosial dan budaya masyarakat akan sering aman dan menguntungkan. Masyarakat secara keseluruhan harus berperan aktif dalam membangun budaya literasi digital. Efektifitas pembinaan literasi digital menjadi barometer kemajuan di bidang pendidikan dan kebudayaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Deliasari, Arieni. (2016). Analisis Kebutuhan Perancangan Pembelajaran Literasi Informasi Online Di Perpustakaan MAN Insan Cendekia Serpong. Skripsi: Universitas YARSI.
- Arifianto. S. (2013) Literasi Media Dan Pemberdayaan Peran Kearifan Lokal Masyarakat. Peneliti Komunikasi & Budaya Media, di Puslitbang Aptika, & IKP Balitbang SDM Kementerian Komunikasi dan Informatika

- Hasugian, Jonner. (2008). Urgensi Literasi Informasi dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi di Perguruan Tinggi. *Pustaka: Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 4, No. 2, Desember 2008.
- Juliswara, V. (2017). Mengembangkan Model Literasi Media yang Berkebhinnekaan dalam Menganalisis Informasi Berita Palsu (Hoax) di Media Sosial. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 4(2), 142–164.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51–66.
- Setyaningsih, R., & Prihantoro, E. (2012). Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200–1214.



BAB 6

STRATEGI IMPLEMENTASI LITERASI MEDIA

oleh Kerisman Halawa, S.S.I.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya manusia hidupnya saling berdampingan dan berinteraksi dengan sosial. Manusia berkomunikasi dengan manusia lainnya dengan tidak memperdulikan informasi yang disampaikan sifatnya komunikasi verbal atau nonverbal. Informasi memiliki nilai dan makna yang penting bagi para pendengar dan komunikan. Informasi dapat ditemukan dimana saja baik secara fisik maupun secara elektronik. Informasi dapat berupa media informasi seperti media warta elektronik, e-magazine, You-Tube, dan lain-lain sedangkan secara fisik bisa melalui buku, koran, dan lain-lain atau informasi secara langsung yakni seminar, workshop, ceramah dan lain-lain. Informasi juga ada yang sifatnya rahasia atau penting, biasa. Informasi biasanya berkaitan dengan kepentingan dan keperluan masing-masing pendengar/pengguna. Ada juga seseorang yang membutuhkan informasi terkait masalah disuatu tempat. Otomatis

seseorang tersebut mencari tahu informasi selanjutnya terkait apa penyebabnya, apa yang terjadi, bagaimana kejadiannya serta siapa yang terlibat dalam masalah tersebut. informasi ini merasa penting dan merasa penasaran untuk diketahui oleh seseorang karena dianggap penting untuk didengar dan diceritakan ulang kepada orang lain.

Bila kita balik kebelakang bahwa masyarakat zaman dulu dengan masyarakat masa kini memiliki perbedaan baik dari segi kebutuhan informasi, akses informasi, media informasi, organisasi, pencarian, dan pengumpulan serta penggunaan informasi. Masyarakat zaman dulu relatif membutuhkan informasi keperluan tentang informasi suatu kondisi, waktu atau informasi yang berkaitan kegiatan atau pekerjaan sehari-hari dengan media informasi dilakukan secara langsung melalui hubungan interaksi. Sedangkan untuk masyarakat masa kini lebih kompleks informasi yang dibutuhkan dan digunakan. Informasi dapat berkaitan dengan kebutuhan pekerjaan, perkuliahan, penyelesaian masalah dan lain sebagainya. Media informasi dapat diakses melalui online atau fisik sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengguna informasi. Sebagai masyarakat informasi masa kini tentu memiliki kebutuhan informasi yang sangat banyak dan luas otomatis membutuhkan aktivitas pencarian dan menggunakan kemampuan supaya informasi yang dibutuhkan dapat ditemukan. Pencarian informasi dapat diakses secara online dan secara fisik tergantung urgensi informasi yang banyak.

Namun, dengan adanya perkembangan teknologi saat ini masyarakat masa ini yang paham akan informasi tentu akan mengandalkan kemampuannya dan perangkat yang dimiliki untuk membantu dalam mencari, menemukan, menganalisis, mengorganisir dan menggunakan sesuai dengan kebutuhan. Sementara itu, jika dihubungkan dengan dunia pendidikan seperti siswa, guru, mahasiswa, dosen, peneliti, dan masyarakat umum tentu memiliki kebutuhan informasi cakupannya universal. Menjajaki kebutuhan informasi yang dibutuhkan maka tak lepas dari kebutuhan

masyarakat umum/publik baik yang bergerak dibidang pendidikan, sosial budaya, ekonomi, dan aspek lainnya.

Bila kita mengerujuk pada kalangan masyarakat perguruan tinggi maka pengguna informasi nya adalah civitas akademika meliputi mahasiswa, dosen dan tenaga kependidikan. Berbicara kebutuhan informasi, mahasiswa memiliki kebutuhan informasi yang banyak diantaranya kebutuhan informasi dalam menyelesaikan tugas perkuliahan setiap jadwal, referensi untuk tugas makalah/mini riset/kliping, kebutuhan informasi untuk menambah pengetahuan dan wawasan baru, dan yang paling banyak dibutuhkan adalah informasi yang dapat membantu dalam penyelesaian laporan penelitian atau skripsi/tugas akhir. Dimana mahasiswa dituntut untuk menemukan teori yang cocok dengan topik penelitian yang sedang dikaji serta bahan referensi untuk mendukung penelitiannya. Kebutuhan informasi dosen mencakup informasi yang berkaitan dengan informasi dalam menyelesaikan tugas penelitian, menyelesaikan laporan pengabdian masyarakat serta informasi dalam mendukung keperluan materi pembelajaran/perkuliahan serta kebutuhan bidang ilmunya. Sedangkan kebutuhan informasi tenaga kependidikan adalah mencakup informasi yang berkaitan dengan informasi administrasi, keuangan, sarana dan prasarana serta informasi manajemen sistem informasi yang bergerak secara kompleks dan sangat dibutuhkan.

Era modern saat ini, informasi tidak sulit bagi setiap pengguna untuk mendapatkan nya. Informasi tersedia diberbagai sumber dan saluran baik secara eletronik maupun secara fisik. Apalagi dengan adanya perangkat teknologi yang canggih mampu memberikan kumpulan informasi yang up to date kapan dan dimana saja kita berada asalkan dibantu dengan internet dan perangkat. Ruang informasi sangatlah luas, produksi informasi juga luas, terciptanya informasi juga luas serta pengguna nya informasi banyak serta aksesibilitas informasi nya cepat ditemukan dan mudah. Kualitas informasi identik dengan relevan, timelines, believability, understandability, dan tidak menyerang (Husna, J., Saufa, A. F., & dkk 2017:44).

Akan tetapi, dari perkembangan dinamika informasi diatas dari yang sulit didapatkan menjadi mudah dan mandiri dengan memanfaatkan perangkat teknologi yang ada dan ketersediaan kuota internet. Namun, perlu diperhatikan juga bahwa dari dinamika ini ada juga sisi positif dan sisi negatif dari setiap informasi yang kita peroleh dari berbagai sumber dan saluran baik media elektronik maupun media non elektronik. Mengingat dengan adanya perkembangan TIK juga mempermudah setiap pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Tapi, pengguna juga mampu mengetahui bahwa tidak semua informasi yang tersebar didunia internet saat ini valid atau akurat terkait keabsahan informasinya. Memang secara umum, seseorang menuliskan sesuatu didunia maya/internet untuk disebarkan kepada para pembaca melalui blog, atau melalui media lainnya. Tujuanya penulis informasi tidaklah salah namun, sebagai pembaca juga jangan semua yang ditulis tersebut pembaca menyalin dan menggunakannya sebagai bahan presentasi. Dampak dinamika informasi jika ditelusuri terdapat dua yakni dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif adalah mempermudah pekerjaan dan penyelesaian masalah setiap pembaca. Sedangkan dampak negatifnya adalah tidak semua informasi yang tersebar memiliki keakuratan sehingga membuat jawaban atas informasi yang digunakan sebagai bahan referensi memiliki nilai yang salah dan diragukan kebenaran informasinya.

Perubahan ini sebenarnya datanya sudah tersedia dan telah tersebar dengan ruang yang sangat luas sehingga membutuhkan kegiatan pencarian yang dilakukan oleh pembaca/pengguna informasi. Pengguna informasi tentu memiliki alasan yang mendasar mengapa dilakukan pencarian informasi. Tentunya dengan alasan penelitian, tugas perkantoran, atau memiliki rasa penasaran terhadap informasi tersebut. Dalam dunia akademik perguruan tinggi, mahasiswa akhir atau mahasiswa semester awal memiliki kebutuhan informasi. Namun, sebagian mahasiswa juga memiliki kelemahan dalam mencari sumber informasi. Informasi memang tersedia misalnya

di search engine seperti google, yahoo, bing, firefox, mozilla, opera browser dan juga tersedia diberbagai database ilmiah. Akan tetapi, sebagian mahasiswa mencari informasi dengan kata lain asal asalan saja yang penting ada dan ada jawabannya. Sumber informasi tidak perlu diteliti yang penting tersedia dan mampu menjawab pertanyaan dari setiap poin-poin. Hal ini menjadi masalah prioritas para petugas profesional informasi perguruan tinggi dan juga para kalangan akademik. Fenomena ini wajib disosialisasikan kepada seluruh civitas akademik karena berpengaruh pada keberhasilan lulusan perguruan tinggi dan citra mahasiswa itu sendiri.

Literasi media menjadi salah satu kunci dari sebuah pencarian informasi secara strategi. Konstruksi agar kemampuan analisa media oleh pengguna dapat dipetakan dan diorganisir maka perlu adanya prosedur atau strategi yang dapat dilakukan oleh peranan pendidik, pustakawan, atau fasilitator dalam mengimplementasikan literasi media dengan bijak. Pustakawan sebagai pemberi jasa informasi kepada pengguna juga berperan dalam membantu agar literasi media dapat dimiliki dan dipahami oleh setiap pengguna sehingga pengguna mampu memahami, mencari, menemukan, memilah, mengorganisir, menggunakan perangkat serta mampu menggunakan sesuai dengan kebutuhan informasi. Ini harapannya supaya seluruh civitas akademika memiliki kompetensi dan kemampuan dalam mencari informasi yang akurat dan valid.

LITERASI MEDIA

1. Literasi

Saat ini perkembangan istilah literasi sangat menjadi familiar sekali dikalangan masyarakat. Namun, terdapat juga sebagian masyarakat belum memahami makna dan definisinya. Secara konteks memang literasi merujuk pada kemampuan seseorang merdeka dalam buta aksara. Berkenan dengan itu, Ludwig, C., & Authority, Q. S. (2003) Literasi atau keberaksaraan adalah sebuah

praktik situasi sosial yang terus berkembang dari waktu ke waktu yang terfokus pada kehidupan masyarakat yang multiliterasi, bahasa dan kultural.

Hal ini bermotif pada kemampuan masyarakat dalam menekankan pada penguasaan literasi. Lingkup situasi sosial otomatis setiap individu harus ikut ambil bagian dalam mempelajari dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar sepanjang hayat yang berfokus pada kemerdekaan keberaksaraan. Pada dasarnya prinsip dari literasi adalah mewujudkan masyarakat menjadi masyarakat yang literat dan bijak dalam bercakap serta mampu mengkomunikasikan informasi secara efektif dan efisien.

Literasi atau keberaksaraan merupakan suatu kemampuan seseorang dalam mengerti dan menggunakan kemampuan baca tulis (Sutarno NS, 2008:122). Lingkup literasi memiliki kesinambungan dengan membaca dan menulis. “Literasi adalah kemampuan membaca dan menulis” (Basuki, Sulisty, 2018: 431). Kamus bahasa Indonesia online mengatakan bahwa literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah informasi membaca dan menulis (KBBI Kemendibud).

Dari beberapa pengertian diatas dapat dikatakan bahwa literasi adalah kemampuan seseorang dalam memahami, menganalisis serta mengkomunikasi informasi dengan membaca dan menulis. Indikator nya adalah membaca dan menulis, adanya dorongan, adanya praktik situasi sosial, adanya pengaruh kongnitif, kultural dan pendekatan individu dengan belajar sepanjang hayat yang tujuannya agar masyarakat menjadi literat dan bijak dalam bercakap.

Pemahaman ini bukan hanya terkait kemampuan soal membaca dan menulis. Akan tetapi, juga berkaitan dengan budaya membaca di area lingkup sosial. Penulis sedikit bercerita terkait pengalaman mahasiswa saat berkunjung ke perpustakaan. Terus terang larangan membawa makanan dan minuman kedalam ruangan baca dilarang. Banner larangan ini diletakan

disamping komputer pengunjung/visitor. Namun informasi di banner ini tidak baca oleh mahasiswa lewat masuk saja kedalam perpustakaan. Baru kemudian pustakawan atau pegawai perpustakaan mengingatkan mahasiswa untuk tidak membawa makanan dan minuman secara lisan.

Jadi, dari pengalaman ini akan menjadi bomerang bagi setiap individu untuk membudayakan membaca agar tidak mendapatkan masalah. Memang, sebagian mahasiswa saat berkunjung ke perpustakaan kurang dalam membaca pengumuman dan tulisan serta himbauan walaupun itu kebutuhannya. Ketidakliterate ini menjadi tanggung jawab bagi pustakawan atau setiap individu untuk saling mengingatkan, saling membantu, saling berkomunikasi dengan individu lainnya untuk membiasakan diri membaca buku dan lainnya.

Beberapa strategi dari setiap gerakan literasi nasional diantaranya menurut (Kemendikbud, 2017:17-19) adalah:

- a. Implementasi pada penguatan kapasitas fasilitator literasi yang menjadi unjuk tombak mewujudkan masyarakat menjadi literat seperti guru, pustakawan, pegiat literasi, tenaga kependidikan, komite sekolah dan pegawai.
- b. Meningkatkan bahan bacaan yang bermutu sesuai dengan jumlah masyarakatnya.
- c. Implementasi pada perluasan akses terhadap sumber bacaan dan cakupan peserta.
- d. Adanya melibatkan publik dalam mendukung implementasi gerakan literasi seperti tokoh-tokoh masyarakat, pendidikan, perpustakaan, komunitas, taman bacaan dan organisasi didalam eksternal dan internal.
- e. Penguatan tata kelola.

Strategi ini menjadi langkah dalam menumbuhkembangkan budaya literasi ditengah-tengah masyarakat yang didukung oleh fasilitator, akses, bahan bacaan yang bermutu, melibatkan pihak

implementasi serta adanya sinergitas dari pihak yang mengambil keputusan terhadap kebijakan, eksekusi dan pelaksanaan dilapangan dalam situasi sosial.

Menurut Ibrahim, G.A. dkk (2017: 5) mengatakan bahwa: Untuk bertahan hidup dalam masa era abad 21 maka perlu menguasai 6 literasi dasar yakni, sebagai berikut:

- a. Literasi baca dan tulis. Literasi baca dan tulis adalah suatu kemampuan dan kecakapan dalam membaca, menulis, mencari, menganalisis, mengevaluasi, menetapkan, serta mengelola informasi.
- b. Literasi Numerasi. Literasi numerasi adalah suatu kemampuan dan kecakapan dalam memahami, memperoleh, menginterpretasikan, menganalisa dan pengambilan keputusan serta cakap dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan angka matematika, simbol.
- c. Literasi sains. Literasi sains adalah suatu kemampuan dan kecakapan dalam mengindentifikasikan pengetahuan alam, menjelaskan fenomena alamiah, dan kecakapan memahami isu-isu sains dan perkembangannya.
- d. Literasi digital. Literasi digital adalah suatu kemampuan dan kecakapan dalam memanfaatkan media digital dan alat-alat komunikasi untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna yang disarankan mampu menemukan, mengevaluasi dan menetapkan informasi yang relevan.
- e. Literasi Finansial. Literasi finansial adalah suatu kemampuan dan kecakapan dalam memahami resiko serta konsep finansial baik secara individu, sosial dan lingkungan masyarakat.
- f. Literasi Budaya dan Kewargaan Literasi budaya dan kewargaan adalah suatu kemampuan dan kecakapan dalam memahami kebudayaan serta penguatan.

Ferguson (<https://www.bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf>)
menjabarkan komponen-komponen dari literasi diantaranya:

- a. Literasi dasar atau *basic literacy*
- b. Literasi perpustakaan atau *library literacy*
- c. Literasi media atau *media literacy*
- d. Literasi teknologi atau *technology literacy*
- e. Literasi visual atau *visual literacy*

2. Media

Secara umum arti media adalah suatu alat atau sarana dengan semua format dan saluran yang dapat merekam, menyimpan dan menyebarkan informasi (Basuki, Sulisty, 2018: 460-461). Menurut kamus besar bahasa Indonesia bahwa media adalah alat untuk menyebarluaskan informasi seperti surat kabar, radio dan televisi (Poerwadarminta, 2007:756). Pemahaman media dari sudut pandang pembelajaran dapat disebutkan sebagai alat peraga dalam mengkomunikasikan informasi pembelajaran. Sedangkan dalam sudut pandang istilah perpustakaan dapat juga disebutkan sebagai media elektronik dan media tercetak dengan cakupannya masing-masing.

3. Literasi Media

Dalam kehidupan sosial, setiap individu pasti akan disibukkan oleh berbagai sumber informasi yang ada disekeliling kita. Berkunjung kesuatu tempat seperti di halte terminal, pelabuhan, bandara, rumah sakit, naik bus, dijalanan, kantoran pasti kita dipengaruhi oleh media berupa televisi, radio, film, surat kabar, majalah, pamflet, spanduk, baliho, papan pengumuman/himbauan. Tujuannya adalah saranan untuk menyampaikan informasi publik secara terbuka.

Melihat kebelakang zaman tradisional, penyaluran informasi dapt diakses secara langsung atau dengan menggunakan perangkat/alat seperti radio atau koran tercetak, televisi.

Masyarakat mengakses, merekam, dan memanfaatkan informasi secara bebas untuk berbagai keperluan walaupun secara terbatas saluran dan format sarana medianya. Akan tetapi, masyarakat sangat antusias dalam membaca dan mengakses informasi tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi informasi semakin bertransformasi dinamika media informasi beralih dari tercetak menjadi online/digital. Transformasi media mulai dipengaruhi oleh internet menjadi serba akses melalui perangkat teknologi masing-masing individu. Literasi media adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan berbagai media guna mengakses, analisis serta menghasilkan untuk berbagai keperluan” (Basuki, Sulisty, 2018: 433).

Masyarakat sebagai pengguna informasi juga memiliki keluasaan dalam mengakses berbagai media baik secara elektronik/digital atau secara tercetak sesuai dengan kebutuhannya. Konteks memahami literasi media ini memiliki hubungan dengan publik atau massa. Literasi media merupakan suatu kemampuan seseorang terhadap media dalam komunikasi massa (Christina Arsi Lestari1, Risqi Inayah Dwijayanti, 2020). Hal ini memahami literasi media bukan hanya sekedar akses konvensional tapi bagaimana cara seseorang untuk dapat mengakses media informasi secara digital.

Dinamika ini dipengaruhi oleh teknologi informasi serta menyesuaikan tujuan dari pengguna dan aksesibilitas media yang digunakan. Menurut Ferguson bahwa Literasi Media (Media Literacy), yaitu kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya.

Dalam lingkup bersosial, literasi media menjadi salah satu barometer menuju masyarakat yang literat. Analisa dan identifikasi suatu informasi dari berbagai format media dan salurannya

perlu di pahami dan diteliti keabsahannya. Sekarang ini banyak berita atau informasi yang merajalela publihs didunia maya. Jika pengguna tidak hati-hati dalam mengakses dan mengfilter informasi tersebut maka akan mendapat masalah. Apalagi tiap harinya kita dipengaruhi oleh berbagai media yang kita gunakan untuk keperluan tugas sekolah, kantor, dan kebutuhan lainnya.

Transformasi media pun beralih dari konvensional menjadi digital. Jenis-jenis media seperti surat kabar yang tercetak, radio, televisi, dan jenis media lainnya yang sifatnya konvensional sekarang beralih ke digital yang dapat diakses secara online dengan menggunakan perangkat komputer/laptop dan smartphone. Dari dinamika ini juga memunculkan satu media baru atau *new media*. Media yang dimaksud adalah media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat umum seperti facebook, whatsapp, instagram, youtube, telegram. Media baru ini memiliki sisi positif dan sisi negatif bagi setiap pengguna sosial media. Sebagai masyarakat yang literat maka wajib memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan, menganalisa, memahami, mengidentifikasi, mengorganisir informasi, serta menyebarkan informasi dengan baik.

STRATEGI IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL

Merujuk pada pengertian literasi media adalah suatu kemampuan individu dalam menganalisa, mengetahui dan menggunakan informasi dengan berbagai saluran dan format media seperti media cetak, media elektronik, media digital. Media bukan sebagai sarana untuk menyebarkan pesan antara komunikator dengan komunikan/ audience. Tapi lebih pada bagian kebutuhan dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat (Irwansyah & Utama, 2021).

Peningkatan literasi media kepada masyarakat umum menjadi satu upaya penting yang harus dilaksanakan. Banyak para aktivis, pegiat literasi, pustakawan, guru, tenaga kependidikan, pengawas,

orang tua juga menjadi fasilitator dan pembimbing bagi setiap orang agar mampu mengenali dan mengidentifikasi dan menggunakan informasi dengan benar dan literat.

Pada pengertiannya, literasi media dibagi menjadi 3 (tiga) dan media baru sebagai bentuk perkembangan media teknologi informasi diantaranya:

1. Media cetak

Media cetak merupakan alat/sarana untuk menyampaikan informasi secara langsung dengan menggunakan alat penginderaan, penglihatan seperti koran, majalah, pamflet, brosur, banner, spanduk, poster, baliho, gambar, komik, buku, tabloid.

2. Media elektronik

Media elektronik adalah alat/sarana untuk menyampaikan informasi secara terbuka/open akses melalui perangkat teknologi seperti komputer/laptop, smartphone, televisi, radio.

3. Media digital

Media digital adalah alat/sarana untuk menyampaikan informasi secara online terhubung dengan internet yang dapat diakses kapan dan dimana saja dengan perangkat teknologi informasi seperti komputer/laptop, smartphone. Media digital ini telah merubah kebiasaan pengguna dari membaca secara tercetak secara menggunakan media digital secara online. Misalnya koran, sekarang banyak pengguna menggunakan koran elektronik diakses dan dibaca secara online.

4. Media baru

Media baru merupakan alat/sarana untuk menyampaikan informasi kepada publik secara online melalui sosial media yakni facebook, whatsapp, twitter, telegram, instagram dan youtube.

Pada komponennya, literasi media memiliki fasilitator yang ikut berperan penting dalam mengimplementasikan pendidikan literasi

media kepada publik adalah para aktivis literasi, pendidikan formal, non formal dan orang tua (keluarga) dan lingkungan sosial. Mengacu pada metode pembelajaran baik disekolah, atau di perguruan tinggi. Siswa atau mahasiswa merupakan salah objek yang dijadikan sebagai bahan implementasi dari pendidikan literasi media. Seyogianya kegiatan literasi media ini menjadi salah satu program disetiap dunia pendidikan dan lingkungan sosial. Kontribusi dari berbagai pihak menjadi tanggungjawab bersama dalam mewujudkan masyarakat yang literat dan bijaksana dalam menyikapi setiap informasi yang diterima dan diakses.

Para pihak yang berkontribusi ini juga harus mampu memiliki keterampilan dan keahlian serta ilmu pengetahuan dalam menangani para pengguna. Sehingga tercipta suasana dan lingkungan sosial baik disekolah dan perguruan tinggi terwujud. Jadi, implementasinya adalah semua masyarakat baik masyarakat sekolah, perguruan tinggi dan masyarakat umum menjadi literat dalam memanfaatkan media cetak, media elektronik, media digital dan media sosial.

Strategi implementasi literasi media merupakan suatu prosedur atau metode dengan melibatkan masyarakat umum, masyarakat sekolah dan masyarakat perguruan tinggi dalam kegiatan pendidikan literasi media. Jadi, tujuannya adalah untuk mencapai prinsip dari literasi media. Strategi ini berkesenimbangan dengan pemanfaatan teknologi sebagai bahan dan pengguna sebagai objek yang dibimbing. Prosedurnya adalah fasilitator atau para penggerak literasi media mengajar atau membimbing pengguna dengan teknik memberikan himbauan, menyampaikan larangan dalam bermedia, menyampaikan tips dan trik dalam bermedia, menyampaikan strategi dalam membuat konten di media digital, mengajari *public speaking*, menyampaikan motivasi belajar itu menyenangkan, berdiskusi dan membuat simulasi dan evaluasi dari strategi yang dilaksanakan.

Strategi literasi media untuk masyarakat umum, sekolah, dan masyarakat perguruan tinggi diantaranya adalah:

1. Seminar/Webinar umum/kuliah umum

Strategi ini merupakan metode yang termudah dalam memberikan kontribusi terhadap publik dalam mengimplementasikan literasi media. Strategi ini biasanya dilaksanakan oleh sekolah, instansi, komunitas, perguruan tinggi dengan mengangkat topik terkini atau sesuai dengan fenomena yang terjadi. Metode ini memberikan banyak dampak dalam memberikan penyuluhan, informasi, materi sekaligus membuka ruang diskusi dan memungkinkan juga peserta akan menyajikan informasi yang diterima.

2. Diskusi

Diskusi menjadi strategi dalam mewujudkan masyarakat literat. Diskusi dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi serta memberikan masukan dan saran perbaikan atas fenomena yang terjadi.

3. Simulasi

Simulasi menjadi strategi menirukan sesuatu dengan bekal latihan dan pengetahuan yang dimiliki oleh setiap pengguna. Simulasi memberikan perumpamaan tentang sesuatu yang terjadi ketika seseorang mengalami fenomena hoax akibat salah informasi misalnya. Simulasi ini melibatkan peserta atau masyarakat untuk menirukan memanfaatkan media yang digunakan.

4. Evaluasi

Langkah terakhir adalah evaluasi atau memberikan penilaian dari tahap seminar, diskusi hingga simulasi. Hasil evaluasi ini akan menjadi barometer selanjutnya dalam mengembangkan dan solusi dalam mengatasi masalah yang terjadi kedepannya serta menjadi pengalaman dan panduan untuk diperbaiki dan segera di budayakan bijak dalam bermedia.

Strategi ini bertujuan untuk mencapai tujuan yang optimal dan sinergitas dari berbagai pihak. Sebagaimana dikatakan bahwa

Literasi media adalah pendidikan yang mengajari khalayak media agar memiliki kemampuan menganalisis pesan media, memahami bahwa media memiliki tujuan komersial/bisnis dan politik sehingga mereka mampu bertanggungjawab dan memberikan respon yang benar ketika berhadapan dengan media (Rochimah, 2012).

Implementasi literasi media adalah terciptanya masyarakat yang literat dalam bermedia baik media cetak, media elektronik, media digital dan media sosial serta terhindar dari masalah penyebaran berita hoax.

Harapannya dari strategi implementasi literasi media adalah:

1. Terciptanya masyarakat informasi yang literat
2. Program literasi media dan literasi lainnya menjadi program prioritas setiap kalangan dan komunitas secara terus menerus
3. Program ini wajib didukung oleh berbagai pihak agar masyarakat bisa termotivasi dan mendapatkan ilmu baru dalam hal bermedia.
4. Membudaya gemar membaca dan menulis bagi setiap individu yang dipandu oleh para fasilitator setiap komunitas/organisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, S., 2018. *Kamus Ilmu Perpustakaan dan Sains Informasi*. Jakarta: Sagung Seto.
- Ludwig, C., & Authority, Q. S., 2003. Making sense of literacy. *Newsletter of the Australian Literacy Educator's Association*, Volume 53, pp. 1-4
- Sutarno, NS., 2008. *Kamus Perpustakaan dan Informasi*. Jakarta: Jala Permata.
- Rochimah, T. H. N., 2012. *Gerakan Literasi Media: Melindungi Anak-Anak dari Gempuran Pengaruh Media* dalam Suwanto, D.H [ed]., 2012. *Gerakan Literasi Media di Indonesia*. Yogyakarta: Rumah Sinema.
- Ibrahim, G.A. dkk., 2017. *Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Husna, J., Saufa, A. F., & dkk., 2017. *Antologi Literasi Digital*. Yogyakarta: Azyan Mitra Media.
- Ferguson, B. *Information Literacy. A Primer for Teachers, Librarians, and other Informed People*. www.bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf diakses 30 Januari 2023.
- Poerwadarminta, W.J.S., 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Lestari, C. A. & Dwijayanti, R. I., 2020. Kecakapan Literasi Media di Kalangan Generasi Milenial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), pp. 48-62
- Irwansyah & Utama, A. C. C., 2021. Indonesia dan Dunia: Komparasi Pendidikan Literasi Media untuk Masyarakat yang Beragam. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), pp. 93-105.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. *Literasi*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/literasi>. Diakses 30 Januari 2023.



BAB 7

LITERASI MEDIA DIGITAL

oleh Dr. Pratiwi Kartika Sari, M.Pd.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat, terdapat peluang-peluang baru untuk terhubung, berinteraksi, berkreasi, dan berbagi informasi (Ajani, 2018). Akses yang mudah ke teknologi digital, media dan komunikasi semuanya terkonvergensi. Adanya konvergensi media mengubah semua elemen informasi menjadi bentuk digital (Catur, 2020). Contohnya, kini informasi bisa didapatkan tidak hanya dalam bentuk teks, namun lewat siaran langsung di internet. Sehingga individu tidak lagi hanya sebagai penerima konten media, namun juga memiliki potensi untuk menjadi pencipta dan pendistribusi konten. Peluang ini tentunya disertai dengan tantangan seperti ancaman disinformasi dan gangguan informasi global saat ini.

Terdapat 3 jenis gangguan informasi yang terjadi saat ini (Martina et al., 2021)

1. *Dis-informasi*: Informasi yang salah dan sengaja dibuat untuk menyakiti seseorang, kelompok sosial, organisasi, atau negara.
2. *Miss-information*: Informasi yang salah, tetapi tidak dibuat dengan maksud untuk membahayakan.
3. *Informasi yang salah*: Informasi yang tidak sesuai dengan kenyataan, yang digunakan untuk merugikan seseorang, organisasi, atau negara.

Istilah lain tentang gangguan informasi sering disebut dengan informasi palsu “hoak” dimana gangguan informasi menggambarkan efek polusi informasi seperti informasi yang tidak relevan, berlebihan, tidak diinginkan, dan bernilai rendah. Evolusi teknologi digital menyebabkan media-media digital menjadi rentan terhadap peredaran konten yang bias, sensasional atau tidak profesional kepada audien, dan rentan terhadap penyebaran informasi yang hanya memuaskan kalangan tertentu (Andrew & James, 2007).

Literasi media digital muncul untuk mengatasi masalah disinformasi dan ancaman yang dirasakan bahwa mis-, dis-, dan mal-informasi dapat membahayakan kesehatan, kesejahteraan, dan fungsi demokratis masyarakat. Pengembangan keterampilan literasi media digital dasar dapat membantu memberdayakan warga negara untuk membuat pilihan berdasarkan informasi tentang konten yang mereka konsumsi, bagikan, dan ciptakan - dan dengan demikian membantu melawan masalah disinformasi di era digital.

LITERASI MEDIA DIGITAL

Literasi media digital merupakan konsep dinamis yang berkembang dengan cepat sebagai hasil dari perkembangan teknologi, masyarakat, budaya, ekonomi, dan politik (Kathleen, 2009). Literasi media digital mencakup pengembangan keterampilan dan kompetensi serta kepercayaan diri yang berfungsi secara efektif dalam dunia dimana

media digital terintegrasi secara mendalam ke dalam hampir semua aspek kehidupan kita sehari-hari.

Pada tingkat yang paling dasar, literasi media digital adalah kemampuan untuk mengakses konten media digital. Akan tetapi, mengingat berbagai masalah yang terkait dengan media digital diharapkan seseorang agar benar-benar melek media digital, serta mempunyai kemampuan merefleksikan dan berpikir kritis serta membuat keputusan yang tepat tentang pilihan media berdasarkan hasil analisis kritis dan refleksi kritis. Hal ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana media bekerja, siapa yang memiliki media, alasan ekonomi di baliknya, bagaimana media diatur dan bagaimana media dibuat.

Literasi media digital juga memfasilitasi keterlibatan di ruang publik terhadap penggunaan teknologi serta layanan kreatif dan partisipatif. Selain itu, keterampilan Literasi media digital juga membahas isu-isu online, keselamatan dan keamanan, dan masalah yang berkaitan dengan bagaimana data digunakan dan bagaimana algoritma bekerja (Lisenbee et al., 2020).

Bagaimana Literasi media digital didefinisikan sering kali didasarkan pada faktor-faktor seperti kerangka kerja kebijakan yang ada, politik, prioritas dan kebutuhan kelompok tertentu. Terdapat area tumpang tindih yang signifikan antara literasi media digital dan 'literasi' lainnya seperti literasi media, literasi informasi, literasi digital dan literasi data yang menambah kesulitan untuk mendapatkan definisi literasi media digital yang disepakati secara universal.

Literasi media digital secara khusus menggunakan istilah literasi media, dan literasi informasi yang sering digunakan secara bergantian. Literasi digital menurut (Martina et al 2021) mengacu pada Petunjuk Layanan Media Audiovisual Uni Eropa tahun 2018 atau *European Union Audiovisual Media Services Directive* (AVMSD) menyebutkan bahwa literasi media sebagai keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman yang memungkinkan warga negara untuk menggunakan media secara efektif dan aman.

“skills, knowledge and understanding that allow citizens to use media effectively and safely. In order to enable citizens to access information and to use, critically assess and create media content responsibly and safely, citizens need to possess advanced media literacy skills. Media literacy should not be limited to learning about tools and technologies, but should aim to equip citizens with the critical thinking skills required to exercise judgment, analyze complex realities and recognise the difference between opinion and fact”

Warga negara dapat mengakses informasi dan menggunakan, secara kritis, menilai dan membuat konten media secara bertanggung jawab dan aman. Warga negara perlu memiliki keterampilan literasi media yang canggih. Literasi media tidak hanya terbatas pada pembelajaran tentang alat dan teknologi, tetapi harus bertujuan untuk membekali warga negara dengan keterampilan kritis yang diperlukan untuk melakukan penilaian, menganalisis realitas yang kompleks dan mengenali perbedaan antara opini dan fakta.

UNESCO mempromosikan konsep gabungan dari literasi media dan informasi (MIL) dan menggambarkannya sebagai seperangkat kompetensi yang saling terkait yang membantu orang untuk memaksimalkan keuntungan dan meminimalkan kerugian dalam lingkup informasi, digital, dan komunikasi yang baru (Martina et al., 2021).

“an interrelated set of competencies that help people to maximize advantages and minimize harm in the new information, digital and communication landscapes. Media and information literacy covers competencies that enable people to critically and effectively engage with information, other forms of content, the institutions that facilitate information and diverse types of content, and the discerning use of digital technologies”

Literasi media dan informasi mencakup kompetensi yang memungkinkan orang untuk secara kritis dan efektif terlibat dengan informasi, bentuk-bentuk konten lainnya, lembaga-lembaga yang memfasilitasi informasi dan beragam jenis konten, dan penggunaan teknologi digital secara cerdas.

Sedangkan definisi literasi media digital sendiri menurut (Laura, 2017) adalah

“Digital media literacy is the ability to use information technology to acquire, evaluate, and communicate findings. This includes technical skills such as the ability to use diverse digital technologies, to determine which digital tools are best for certain tasks, and to decide how best to share the information”.

Merupakan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi, memperoleh informasi, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan temuan informasi. Termasuk juga keterampilan teknis seperti kemampuan untuk menggunakan berbagai teknologi digital, untuk menentukan alat digital mana yang terbaik untuk tugas-tugas tertentu, dan untuk memutuskan cara terbaik dalam berbagi informasi. Sebagai bagian dari literasi informasi, literasi media digital mengharuskan individu untuk secara kritis mengevaluasi banyaknya informasi yang tersedia melalui media digital.

Dengan pertumbuhan teknologi yang eksplosif dan meningkatnya kompleksitas lingkup informasi, keterampilan bagaimana cara memahami menavigasi dan menganalisis informasi secara kritis adalah pondasi untuk kesuksesan di masa depan.

PEDOMAN DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN LITERASI MEDIA DIGITAL

Diperlukan suatu pedoman bagi pendidik untuk mengembangkan dan mengimplementasikan literasi media digital. Pedoman ini dipahami sebagai praktik terbaik yang tersedia saat ini untuk

menjelaskan masalah disinformasi dan membekali masyarakat dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk membuat pilihan yang tepat dan menghindari tertipu dan dimanipulasi oleh informasi yang salah/menyesatkan (Martina et al., 2021). Pedoman ini dibuat berdasarkan pada hasil penelitian terbaru yang dapat diterapkan pada lingkungan Pendidikan dan juga dapat diadaptasi berbagai kelompok usia sesuai dengan kebutuhan.

INFORMASI

1. Perhatian

Krisis disinformasi dalam beberapa hal adalah krisis perhatian. Penting untuk memeriksa ‘pola konsumsi’ informasi kita, dengan memperhatikan seberapa banyak informasi yang kita terima setiap hari. Hal ini dapat dilakukan dengan menilai platform yang kita gunakan, berapa banyak waktu yang kita habiskan untuk itu, dan kualitas dari pengalaman ini. Berpikir kritis juga sangat penting untuk menghindari disinformasi dan manipulasi dan harus memberikan perhatian yang mendalam terhadap informasi yang diterima. Artinya, kita perlu menyadari cara kita mengonsumsi informasi secara online dan bagaimana kita menggunakan perhatian kita, terutama saat mengonsumsi informasi yang sangat penting untuk keputusan penting yang kita ambil. Misalnya, jika kita perlu membuat keputusan yang secara langsung akan memengaruhi kesehatan kita dan kesejahteraan komunitas kita, kita perlu memastikan bahwa kita memperhatikan dan memahami sepenuhnya informasi yang kita konsumsi, tanpa gangguan yang ditimbulkan oleh meme media sosial, emoji lucu, atau pesan singkat yang tidak kontekstual yang diterima di platform perpesanan.

2. Pencarian

Tanyakan pada diri sendiri bagaimana cara menemukan informasi online? Keterampilan pencarian melibatkan kemampuan untuk menemukan informasi berkualitas baik dengan menggunakan alat yang tersedia di dunia digital. Mesin pencari, seperti Google, Bing, dan Yahoo, adalah cara yang paling umum untuk menemukan informasi secara online. Mesin pencari menawarkan filter dan alat bantu lainnya untuk membuat pencarian agar lebih dinamis dan akurat, sehingga dengan mempelajari cara mengoperasikan alat bantu tersebut, kita dapat meningkatkan peluang untuk menemukan informasi yang diinginkan dan menghindari gangguan yang tidak perlu. Misalnya, kita dapat memfilter pencarian berdasarkan tanggal untuk menghindari hasil dari periode yang tidak sesuai dengan keinginan kita, atau mengelilingi istilah pencarian dengan tanda petik untuk mendapatkan kata kunci yang tepat dalam urutan yang diusulkan.

3. Sumber

Pertanyaan pertama yang harus ditanyakan ketika menemukan suatu informasi adalah: dari mana asalnya? Tidak pernah semudah ini untuk membuat dan menyebarkan konten secara online, yang berarti bahwa ada banyak sekali produsen konten di dunia digital yang membuat situs web, blog, podcast, video, dll. Sayangnya, tidak semua produsen memiliki niat yang baik atau tahu cara membuat konten yang dapat diandalkan, jadi tugas pertama adalah memeriksa sumbernya.

Setelah itu, pertanyaan kedua adalah: apakah sumber ini dapat diandalkan? Ada banyak cara untuk menilai keandalan suatu sumber, dan cara yang paling efektif adalah sebagai berikut:

- a. Periksa apakah nama penulis tersedia, dan siapa mereka - jika tidak dapat menemukan informasi apa pun tentang penulis, hal ini harus menjadi perhatian.

- b. Periksa apakah tanggal pembuatan konten tersedia - penting untuk mengetahui apakah informasi ini terbaru atau tidak.
- c. Periksa apakah sumber tersebut disponsori oleh seseorang atau organisasi - hal ini bisa memengaruhi keputusan editorial.
- d. Periksa apakah mungkin untuk menilai reputasi sumber. Misalnya, jika Anda mencari informasi tentang kesehatan, Anda perlu memastikan bahwa sumber tersebut memiliki reputasi yang tepat untuk menghasilkan konten tentang kesehatan (jurnal akademis yang telah melalui proses penelaahan sejawat atau organisasi kesehatan, seperti WHO, adalah contohnya).
- e. Untuk situs web, periksa domainnya. Domain seperti .com, .net, dan .org dapat dibeli oleh siapa saja, sedangkan domain seperti .edu dan .gov hanya diperuntukkan bagi institusi pendidikan dan pemerintah. Kita juga bisa memeriksa informasi pemilik domain dengan menggunakan, misalnya, www.whois.com.

4. Pesan

Pesan media digital dapat datang dalam berbagai bentuk, seperti teks biasa, gambar, video, format pertukaran grafis (GIF), file audio. Pesan tersebut juga bisa datang dalam berbagai format, termasuk berita, film, film dokumenter, laporan, meme, postingan media sosial, atau stiker digital. Aktor-aktor jahat, yaitu orang atau bot (akun pengguna otomatis) yang secara aktif menyebarkan disinformasi dan menabur perselisihan, dapat menggunakan metode yang berbeda untuk memanipulasi informasi dalam pesan-pesan ini dengan berbagai cara.

Dalam hal ini, Literasi media digital menawarkan beberapa teknik untuk menilai keandalannya, sebagai berikut:

- a. Perhatikan bahasa yang digunakan. Pesan dengan konten palsu atau menyesatkan biasanya menggunakan kata-kata

atau klaim yang sensasional, berlebihan, dan emosional (umumnya dikenal sebagai clickbait) untuk menarik perhatian, membuat pembaca merasa marah/bahagia/takut/berharap, lalu membagikan informasi tersebut tanpa berpikir panjang.

- b. Baca lebih dari sekadar judul - sangat penting untuk memiliki akses ke teks lengkap daripada hanya mengandalkan judul. Karna bisa menyesatkan dan tidak memiliki konteks cerita yang lengkap.
- c. Periksa apakah konten tersebut disponsori. Beberapa iklan mungkin dibuat agar terlihat seperti berita atau laporan ilmiah, tetapi sebenarnya mereka mencoba mempromosikan produk atau menjual sesuatu kepada pembaca. Ini tidak berarti bahwa informasi yang mereka berikan pasti salah, tetapi ini berarti bahwa mereka bias terhadap perspektif sponsor.
- d. Periksa siapa saja yang membicarakan topik tersebut. Jika menerima sebuah informasi dan tidak dapat menemukannya di tempat lain di web, kemungkinan besar informasi tersebut tidak akurat.
- e. Periksa sumber-sumber lain. Meskipun informasi yang diterima adalah faktual, mungkin ada perspektif lain yang harus Anda pertimbangkan. Jangan pernah hanya mengandalkan satu sumber informasi.
- f. Jika tidak dapat menemukan informasi yang dapat dipercaya di sumber lain, periksa apakah pemeriksa fakta telah menganalisis informasi tersebut dan telah mencapai kesimpulan tentang keasliannya.
- g. Waspada bagaimana gambar dapat dengan mudah dimodifikasi untuk menipu. Cobalah untuk mempelajari beberapa keterampilan pengeditan sederhana untuk melihat bagaimana sebuah gambar dapat direkayasa. Hal ini akan

membantu dalam menilai seberapa realistis sebuah gambar. Kita juga dapat memverifikasi keaslian gambar dengan menggunakan, misalnya, pencarian gambar terbalik Google.

- h. Video juga dapat dengan mudah dimanipulasi. Sekali lagi, mempelajari beberapa keterampilan pengeditan dasar dapat membantu dalam memahami bagaimana orang dapat memanipulasi video. Juga disarankan untuk memeriksa bagaimana *deepfake* dibuat karena semakin populer di web.
- i. Selalu periksa bias terkait dengan informasi yang diterima.

PANDUAN UNTUK PENDIDIK

Panduan pengajaran ini didasarkan pada praktik literasi media kritis yang bertujuan untuk memberdayakan masyarakat agar menjadi pengguna media digital yang kritis dan bertanggung jawab. Kerangka kerja pedagogis didasarkan pada pedagogi kritis dan pendidikan media transformatif yang mendorong pengalaman belajar yang dialogis, menarik, dan kolaboratif, di mana para peserta merefleksikan pengalaman hidup mereka dengan bantuan pendidik (Martina et al., 2021). Dalam konteks disinformasi, hal ini berarti memahami dinamika struktural media digital melalui partisipasi aktif dalam produksi, debat, refleksi, dan tindakan transformatif. Panduan pengajaran berikut ini akan menyajikan saran-saran tentang bagaimana kegiatan pembelajaran dapat dirancang untuk mengatasi masalah disinformasi.

Sampai saat ini, sebagian besar pedoman pengajaran Literasi media digital telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan kaum muda, dan sampai batas tertentu, kebutuhan orang dewasa secara umum. Sumber daya dan pelatihan untuk orang tua masih sangat kurang dan ada pemahaman umum bahwa untuk kelompok usia ini, masih banyak yang harus dilakukan. Panduan pengajaran akan dibagi berdasarkan topik dan akan mencakup beberapa rekomendasi untuk penerapannya pada kelompok usia berikut ini: anak-anak (9-

13 tahun); remaja dan dewasa muda (14-26 tahun); dan orang tua (di atas 60 tahun).

Kegiatan pembelajaran ini dapat diterapkan di sekolah (untuk anak-anak dan remaja), universitas (dewasa muda), perpustakaan dan pusat kebudayaan (dewasa dan orang tua). Masing-masing tempat pendidikan ini memiliki struktur dan sumber daya mereka sendiri, dan untuk alasan ini kegiatan-kegiatan berikut ini perlu diadaptasi. Kegiatan-kegiatan ini merupakan saran tentang bagaimana pengetahuan dan keterampilan Literasi media digital dapat dieksplorasi dalam lingkungan pendidikan. Kegiatan-kegiatan tersebut tidak perlu diikuti seperti yang disajikan dalam penelitian ini. Pendidik dapat mengadaptasinya sesuai dengan kebutuhan mereka dan menggunakan elemen-elemen yang mereka anggap lebih efektif untuk membahas topik yang mereka ajarkan.

Di sekolah, guru mata pelajaran yang berbeda dapat mengintegrasikan praktik Literasi media digital ke dalam kelas dengan berbagai cara, misalnya;

Guru bahasa dapat menggunakan Literasi media digital untuk menjelaskan bagaimana bahasa itu penting dalam konstruksi pesan media dan untuk evaluasi artikel berita.

Guru sejarah dapat mengajak siswa membuat film dokumenter tentang peristiwa bersejarah, menjelaskan perbedaan antara opini dan fakta sejarah, dan menunjukkan kepada mereka pentingnya mengumpulkan informasi yang kuat dan dapat dipercaya untuk menjelaskan peristiwa yang terjadi di masa lalu.

Guru matematika dapat menunjukkan kepada siswa betapa mudahnya berbohong dan menyesatkan dengan statistik. Mereka juga dapat menunjukkan bagaimana oknum-oknum jahat dapat memanipulasi angka-angka untuk kepentingan mereka.

Guru biologi/sains, guru dapat mengeksplorasi pentingnya bukti empiris untuk klaim ilmiah dan menunjukkan betapa berbahayanya jika seseorang mempercayai pseudosains untuk membuat keputusan penting.

Kelas teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat melampaui aspek teknologi yang lebih teknis dan mengajak siswa untuk berpikir kritis tentang cara mereka menggunakan dan membuat konten media digital, serta berbagai tantangan yang ditimbulkan oleh platform digital.

Dalam bidang seni, guru dapat mengeksplorasi bagaimana gambar menyampaikan makna, dan betapa mudahnya memanipulasi gambar untuk menipu orang. Juga memungkinkan untuk membuat proyek lintas kurikuler di mana tiga atau empat disiplin ilmu yang berbeda bekerja sama.

Sumber daya yang tersedia di setiap kegiatan pembelajaran biasanya dirancang untuk usia tertentu, tetapi beberapa di antaranya dapat diadaptasi untuk kelompok usia yang berbeda. Oleh karena itu, potensi adaptasi setiap sumber daya harus dipertimbangkan berdasarkan kelompok sasaran.

Pendekatan pengajaran berikut ini akan menjadi strategi inti dari semua rekomendasi, terlepas dari kelompok usia:

Produksi; Kegiatan praktis dan langsung yang melibatkan produksi media digital merupakan aspek penting dalam pendidikan literasi media. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami bagaimana konten digital dibuat, bagaimana pengeditan memainkan peran kunci dalam praktik pembuatan makna, dan bagaimana mode komunikasi yang berbeda (teks, gambar, suara, dan lain-lain) dapat digabungkan dengan cara-cara tertentu untuk menyampaikan makna tertentu. Memahami bahasa media digital membekali peserta dengan keterampilan digital dan kritis, Kedua keterampilan tersebut membantu dalam menilai bagaimana pesan media dikonstruksi, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengembangan pemikiran analitis terhadap bagaimana pesan palsu dibuat dan disebarkan.

Produksi digital membutuhkan akses terhadap teknologi digital, seperti koneksi internet, komputer, tablet, dan ponsel pintar. Selain itu, dalam beberapa kasus, praktik pembelajaran dapat diadaptasi

menjadi pengalaman non-digital. Misalnya, jika peserta tidak dapat membuat video digital, mereka setidaknya dapat merancang naskah dan storyboard untuk sebuah film. Jika mereka tidak dapat membuat situs web, mereka dapat menggunakan papan tulis untuk menggambar struktur situs web dan merencanakan kontennya.

Budaya yang hidup: Pengalaman media digital adalah tentang budaya yang hidup dalam masyarakat, dan penting untuk membawa hubungan ini ke dalam pengalaman belajar. Referensi budaya populer peserta dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman yang lebih dinamis dengan menggunakan situasi kehidupan nyata sebagai latar belakang topik yang dibahas. Itulah mengapa sangat penting bagi pengajar untuk menerapkan strategi dialogis di mana para peserta memiliki kesempatan untuk membawa media dan pengalaman budaya mereka sendiri ke dalam ruang belajar, mengekspresikan ide-ide mereka, terlibat dalam perdebatan dengan rekan-rekan mereka, dan merefleksikan bagaimana apa yang mereka pelajari dapat diterapkan dalam kehidupan mereka secara praktis.

Kerja tim: Bekerja dalam tim memungkinkan para peserta untuk berbagi ide, terlibat dalam diskusi yang produktif, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini mendorong kolaborasi, yang dapat sangat berguna untuk kegiatan berbasis proyek, misalnya, dan juga untuk praktik yang melibatkan produksi sesuatu, seperti artefak digital. Orang-orang yang bekerja secara kolaboratif dapat menggunakan perspektif, pengetahuan, dan keterampilan masing-masing untuk memecahkan masalah, berbagi tanggung jawab, dan menugaskan peran tertentu kepada anggota yang berbeda. Pendekatan interaktif ini memberikan kesempatan belajar di mana para peserta dihadapkan pada persepsi individu tentang orang lain, mengkonfrontasikan ide-ide mereka dalam lingkungan yang terkendali.

KESIMPULAN

Melawan disinformasi adalah masalah yang kompleks dan solusinya juga harus komprehensif melibatkan berbagai aktor, dalam jangka waktu yang lama, dan mencakup berbagai pendekatan yang berbeda. Salah satu pendekatan tersebut adalah promosi keterampilan dan pengetahuan Literasi Media Digital di seluruh masyarakat. Literasi media digital perlu ditingkatkan dalam kebijakan global untuk mengatasi ancaman kekacauan Informasi. Namun, Literasi media digital bukanlah solusi lengkap untuk masalah disinformasi. Terlepas dari itu diperlukan pemahaman bersama konsep Literasi media digital, bagaimana melakukan koordinasi strategis, evaluasi, serta intervensi literasi media.

Mengadopsi pendekatan pembelajaran seumur hidup untuk intervensi Literasi media digital akan membantu memastikan bahwa setiap orang memiliki akses ke dukungan yang mereka butuhkan, ketika mereka membutuhkannya. Hal ini terutama penting bagi mereka yang memiliki tingkat keterampilan dan pengetahuan Literasi media digital yang rendah, dan mereka yang paling rentan terhadap disinformasi - perlu diingat bahwa kedua kelompok ini dapat mencakup orang-orang dari berbagai lapisan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajani, R. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Jurnal Kehumasan*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Andrew, B., & James, D. (2007). *Media Literacy in Schools : Practice, Production and Progression*. SAGE Publications Inc.
- Catur, N. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi* (1st ed.). KENCANA.
- Dumaris, E. S., Eka, A. H., Bangun, M., Melvin, M. S., Sri, W., Ramlan, M., Jamaludin, Nur, A. L., Dina, M. M. S., Arif, R. H., & Moh., S. (2022). *Literasi Digital Berbasis Pendidikan:*

- Teori, Praktek Dan Penerapannya* (Herman, Ed.). Pt. Global Eksekutif Teknologi. www.globaleksekutifteknologi.co.id
- James Potter, W. (2016). *Media Literacy Eighth Edition* (Laura Barrett, Matthew Byrnie, Janae Masnovi, Gabrielle Piccininni, & Sarah J. Duffy, Eds.; Eighth). SAGE Publications, Inc.
- Juliana, K., & Siti, B. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2).
- Kathleen, T. (2009). *Literacy In A Digital World: Teaching and Learning in the Age of Information* (H. L. Kathryn, Ed.). Routledge.
- Laura, P. (2017). *Information Literacy in the Digital Age* (Elizabeth Dingmann Schneider, Ed.; 1st ed.). Abdo Publishing.
- Lisenbee, P. S., Pilgrim, J., & Vasinda, S. (2020). *Integrating Technology in Literacy Instruction: Models and Frameworks for all Learners*. Routledge.<http://taylorandfrancis.com>
- Martina, C., Ricardo, C. da S., & Ioana, A. (2021). *Digital Media Literacy Basics: Information Disorder And Disinformation In The Context Of Bosnia And Herzegovina*.
- Ocvita, A. (2021). *Literasi Media (Digital)*.



BAB 8

LITERASI MEDIA AUDIO VISUAL

oleh

Dr. Epi Supriyani Siregar, S.Pd., M.Pd.

RUANG DAN LINGKUP

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga masyarakat. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-

pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan memadatkan informasi.

Belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan perubahan dalam dirinya, yang oleh Bloom dan kawan-kawan dikelompokkan kedalam kawasan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar merupakan ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri seperti dikemukakan sebagai berikut :

1. Perubahan bersifat internasional, dalam arti pengalaman atau praktek latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukan dan bukan secara kebetulan. Dengan demikian perubahan karena kematangan, atau kelelahan atau penyakit yang tidak bisa dipandang sebagai hasil belajar. Perubahan bersifat positif, dalam arti sesuai yang diharapkan (normatif) atau kriteria keberhasilan *criteria of success*, baik dipandang dari segi peserta didik maupun dari segi guru.
2. Perubahan bersifat efektif, dalam arti perubahan hasil belajar itu relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat diproduksi dan dipergunakan, seperti dalam pemecahan masalah (*problem solving*), ujian maupun dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidupnya.
3. Berhasil atau tidaknya peserta didik dalam belajar sebagian besar terletak pada usaha sendiri, disamping faktor kemauan, minat, ketekunan, tekad atau sukses, dan cita-cita tinggi yang mendukung setiap usaha dan kegiatannya, peserta didik akan berhasil kalau berusaha semaksimal mungkin dengan cara belajar yang efisien sehingga mempertinggi prestasi belajar. Sebaliknya,

jika belajar secara serampangan, hasilnya pun akan sesuai usaha itu, bahkan mungkin tidak menghasilkan apa-apa.

4. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam upaya peningkatan prestasi belajar, antara lain keadaan jasmani, keadaan sosial emosional, lingkungan, memulai pelajaran, membagi pekerjaan, kontrol, sikap yang optimistis menggunakan waktu, cara mempelajari buku, dan mempertinggi kecepatan membaca peserta didik.

Keadaan tempat lingkungan, tempat belajar hendaknya tenang, jangan diganggu oleh perangsang-perangsang dari luar, karena untuk belajar diperlukan konsentrasi pikiran. Sebelum belajar harus tersedia cukup bahan dan alat-alat segala sesuatu yang diperlukan. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Sebelum kenormalan baru sebenarnya guru dan peserta didik sudah mengubah pola belajar mengajar yang tadinya di kelas kini berubah di rumah masing-masing dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti *Zoom Cloud Meeting*, *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan lain sebagainya. Kenormalan baru saat ini mengubah pola mengajar guru dan pola belajar peserta didik.

PENGERTIAN MEDIA AUDIO VISUAL

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan

optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

Dale mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat diberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. (Azhar Arsyad, 2014: 27). Dari pemaparan diatas kita bisa memahami bahwa media pembelajaran audio visual adalah sebuah alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan berupa gambar dan suara, sehingga memotivasi siswa dan mempermudah proses penerima pesan dari guru ke siswa.

Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 30) menyatakan Audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri-ciri utama media audio visual adalah sebagai berikut :

1. Bersifat linear.
2. Menyajikan visualisasi yang dinamis.
3. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
4. Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.
5. Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
6. Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan interaktif siswa yang rendah.

Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar

untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

MEDIA BERBASIS AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Secara umum dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Agar media pengajaran yang dipilih itu tepat dan sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan, perlu juga memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut :

1. Objektivitas.

Metode dipilih bukan atas kesenangan atau kebutuhan guru, melainkan keperluan sistem belajar. Karena itu perlu masukan dari siswa.

2. Program Pengajaran.

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik menyangkut isi, struktur maupun kedalamannya.

3. Sasaran Program.

Media yang digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajian maupun waktu penggunaannya.

4. Situasi dan kondisi.

Yakni situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan dipergunakan, baik ukuran, perlengkapan, maupun ventilasinya, situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran baik jumlah, motivasi, dan kegairahannya.

5. Kualitas teknik.

Terkait pengecekan keadaan media sebelum digunakan. Selanjutnya dalam menggunakan media pembelajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip yang dimaksudkan dikemukakan oleh Nana Sudjana (1991) sebagai berikut :

- a. Menentukan jenis media dengan tepat;
- b. Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat.
- c. Menyajikan media dengan tepat;
- d. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

PRINSIP DESAIN AUDIO VISUAL

1. Subjudul (*Subtitle*)

Subjudul pada prinsipnya subjudul bertujuan agar teks audiovisual dapat diakses oleh semua orang (Neves, 2005). Penempatan komponen sekadarnya pada layar tidaklah cukup, sumber visual dan kognitif yang diperlukan untuk menghadiri informasi kaya-bahasa (*language-rich*) seperti isyarat (*signing*) dan keterangan gambar (*caption*) menyulitkan dalam melihat perubahan di luar pusat perhatian saat itu.

2. Keterbacaan

Membaca subjudul merupakan tugas yang tidaklah mudah untuk sebagian besar pembaca, terlebih lagi bagi orang

yang tidak lancar dalam membaca (Neves, 2005). Namun, lanjut Neves (2005) tuna rungu pada umumnya tidak menikmati/ menyukai membaca dan umumnya kurang dalam keahlian membaca yang merupakan keahlian dasar dalam membaca subjudul. Lebih lanjut ini berarti orang tuna rungu perlu menangkap semua pesan visual yang didapatkan dari ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan komposisi filmik (Neves, 2005).

3. Huruf/*Fon*

Salah satu faktor penting dalam membaca subjudul adalah ukuran huruf/*fon* dan kualitas gambar. Untuk menjamin legibilitas pemilihan *fon* yang tepat akan membantu orang/tuna rungu untuk membaca teks. Contoh huruf yang dapat membantu legibilitas ini adalah Tiresias Screenfont.

4. Warna

Selain pemilihan huruf/*fon*, pemilihan warna juga berperan penting. Teks dengan warna putih dan latar belakang hitam lebih dipilih oleh sebagian besar orang diikuti oleh posisi kedua diikuti oleh teks putih pada latar belakang biru gelap (Silver dalam Neves (2005).

5. Kecepatan Teks

Isu penting lain yang berhubungan dengan legibilitas adalah kecepatan teks. Luyken et al dalam Neves (2005) mengatakan bahwa kecepatan baca pada subjudul adalah antara 150—180 kata per menit. Penelitian kecepatan baca juga telah dilakukan oleh Jensema (1998) dan Jensema (2000). Lebih lanjut Neves (2005) mengatakan bahwa aturan enam detik secara luas diterima sebagai aturan standar untuk subjudul yang mudah dibaca.

6. Animasi

Animasi yang berlebihan dapat mengganggu fokus. Cavender (2009) menyarankan menggunakan animasi tertentu (*anchored animation*) yang hanya muncul pada atau dekat jendela

target (target window) untuk menekankan bahwa pesan yang disampaikan pada dasarnya hanya merupakan saran dan tidak menuntut perhatian segera.

7. Tata Letak Jendela (*Window Layout*)

Mengubah tata letak jendela (*window layout*) dapat membingungkan dan merusak suasana kelas (lihat Cavender, 2009). Lebih lanjut, Cavender (2009) mencontohkan perubahan tata letak dengan merotasi jendela seperti merupakan solusi yang baik, padahal bersifat mengganggu.

8. Fokus

Hal penting lain dalam rancangan audio visual adalah fokus. Hindari mengganggu pengguna dari fokus yang sedang dilakukan pengguna pada saat konsentrasi (fokus) yang sedang dilakukan (Cavender, et al., 2009). Lebih lanjut Cavender et al. (2009) mengatakan bahwa efek visual masking dapat mengaburkan informasi pada latar belakang atau informasi pada layar lainnya.

9. Penyajian Teks

Neves (2005) menegaskan bahwa penyajian teks memegang peranan penting dalam kualitas subjudul. Presentasi teks ini meliputi jenis huruf, warna, dan tata letak. Pemilihan huruf untuk subjudul biasanya adalah jenis huruf sans serif. Lebih lanjut subjudul menggunakan huruf balok cenderung susah dibaca dan orang yang suka subjudul dengan huruf capital tidak menyukai subjudul dengan kombinasi huruf kapital dan kecil. Hal penting selanjutnya adalah pemilihan warna. Warna putih pada kotak teks hitam merupakan warna paling legible dari semua kombinasi warna diikuti oleh warna kuning, *cyan*, dan hijau.

KARAKTERISTIK MEDIA AUDIO VISUAL

Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis

dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Arsyad (2011:31) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Mereka biasanya bersifat linear.
2. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
3. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
4. Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
5. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
6. Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

MANFAAT MENGGUNAKAN AUDIO VISUAL

Beberapa manfaat menggunakan media berbasis Audio visual (*film* atau *video*) yaitu karena kelebihan atau keuntungan dari media tersebut, diantaranya :

1. *Film* dan *video* dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain. *Film* merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut;
2. *Film* dan *video* dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
3. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, *film* dan *video* menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
4. *Film* dan *video* yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
5. *Film* dan *video* dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung;

6. *Film* dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
7. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar, frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan satu atau dua menit.

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN AUDIO VISUAL

Media audio visual mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri-sendiri. Ada dua jenis media audio visual disini yaitu audio visual gerak dan audio visual diam.

1. Kelebihan dan kekurangan *film* sebagai media audio visual gerak.

Keuntungan atau manfaat *film* sebagai media pengajaran antara lain:

- a. *Film* dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya.
- b. Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.
- c. Penggambarannya bersifat 3 dimensional.
- d. Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni.
- e. Dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya.
- f. Kalau film dan video tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan.
- g. Dapat menggambarkan teori sains dan animasi.

Kekurangan-kekurangan *film* sebagai berikut :

- a. *Film* bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu *film* diputar, penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audien.

- b. Audien tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau *film* diputar terlalu cepat.
- c. Apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan.
- d. Biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.

2. Kelebihan dan kekurangan video sebagai media audio visual gerak

Kelebihan video

- a. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
- b. Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis.
- c. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
- d. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- e. Keras lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- f. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, artinya kontrol sepenuhnya ditangan guru.
- g. Ruangan tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

Kekurangan video

- a. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktekkan.
- b. Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

- c. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- d. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

3. Kelebihan dan kekurangan televisi sebagai media audio visual gerak

Kelebihan televisi:

- a. Bersifat langsung dan nyata, serta dapat menyajikan peristiwa yang sebenarnya.
- b. Memperluas tinjauan kelas, melintasi berbagai daerah atau berbagai negara.
- c. Dapat menciptakan kembali peristiwa masa lampau.
- d. Dapat mempertunjukkan banyak hal dan banyak segi yang beraneka ragam.
- e. Banyak mempergunakan sumber-sumber masyarakat.
- f. Menarik minat anak.
- g. Dapat melatih guru, baik dalam *pre-service* maupun dalam *intervice training*.
- h. Masyarakat diajak berpartisipasi dalam rangka meningkatkan perhatian mereka terhadap sekolah.

Kekurangan-Kekurangan Televisi:

- a. Televisi hanya mampu menyajikan komunikasi satu arah.
- b. Televisi pada saat disiarkan akan berjalan terus dan tidak ada kesempatan untuk memahami pesan-pesan nya sesuai dengan kemampuan individual siswa.
- c. Guru tidak memiliki kesempatan untuk merevisi tayangan TV sebelum disiarkan.
- d. Layar pesawat televisi tidak mampu menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi semua siswa untuk melihat secara rinci gambar yang disiarkan.

- e. Kekhawatiran muncul bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru, dan siswa bisa jadi bersifat pasif selama penayangan.

4. Kelebihan dan kekurangan *film* bingkai sebagai media audio visual diam

Kelebihan *film* bingkai sebagai media pendidikan adalah :

- a. Materi pelajaran yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak;
- b. Perhatian anak-anak dapat dipusatkan pada satu butir tertentu;
- c. Fungsi berfikir penonton dirangsang dan dikembangkan secara bebas;
- d. Film bingkai berada di bawah kontrol guru;
- e. Dapat dilakukan secara klasikal maupun individu;
- f. Penyimpanannya mudah (praktis);
- g. Dapat mengatasi keterbatasan keterbatasan ruang, waktu dan indera;
- h. Mudah direvisi/diperbaiki, baik visual maupun audionya;
- i. Relatif sederhana dan murah dibandingkan dengan media TV atau *film*;
- j. Program dibuat dalam waktu singkat.

Kekurangan *film* bingkai suara adalah :

- a. Program *film* bingkai yang terdiri dari gambar-gambar lepas mudah hilang atau tertukar apabila penyimpanannya kurang baik;
- b. Hanya mampu menyajikan objek-objek secara diam (still);
- c. Penggunaan program slide suara memerlukan ruangan yang gelap, apabila tidak gelap maka gambar yang diproyeksikan kurang jelas;

- d. Dibandingkan dengan gambar, foto, bagan atau papan *flanel* pembuatan *film* bingkai jauh lebih mahal biayanya.

KESIMPULAN

Tidak diragukan lagi kita semua dapat sepakat bahwa media itu perlu dalam pembelajaran. Kalau sampai hari ini masih ada yang belum menggunakan media, itu hanya perlu sedikit perubahan sikap. Dalam memilih media, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Kelancaran dan efektivitas pembelajaran antara lain didukung oleh kehadiran alat bantu/media/sumber belajar yang tersedia. Ketersediaan alat bantu/media/sumber belajar memungkinkan siswa dapat belajar lebih baik, lebih intensif, dan lebih banyak potensi yang dapat dikembangkan. Dengan adanya media/alat bantu pembelajaran semakin memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga dapat menciptakan kondisi yang dapat mendorong siswa agar dapat mencapai kompetensinya dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media audio visual terdiri atas audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), *film* rangkai suara. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih, karena media ini mengandalkan dua indera sekaligus, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Dengan media tersebut diharapkan bisa membangkitkan motivasi dalam belajar dan memperjelas materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1).
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356–370.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41–46.
- Ernanida, E., & Al Yusra, R. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 101–112.
- Fikriyah, M., Gani, A. A., & others. (2015). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Disertai Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Fisika Di Sman 4 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(2).
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan antarmakhluk hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850.
- Haryoko, S. (2012). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).

- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas ii sdn bantargebang ii kota bekasi. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 33–38.
- Ilmi, M. U., & Kurniawan, M. A. (2021). Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI Daring di MTs Negeri 9 Yogyakarta. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4(2), 91–102.
- Lestari, I. D., Lestari, F. A. P., & others. (2018). Penggunaan Media Audio, Visual, Audiovisual, dalam Meningkatkan Pembelajaran kepada Guru-guru. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 55–60.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Al-Murabbi*, 5(1), 1–8.
- Nugrawiyati, J. (2018). Media audio-visual dalam pembelajaran bahasa arab. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 6(1), 97–111.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., & Widyastuti, T. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3. *PANDAWA*, 3(2), 396–418.
- Nurhidayat, N., Katoningsih, S., Utami, R. D., Maryana, W., Ishartono, N., Sidiq, Y., Irfadhila, D., & Siswanto, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring Materi IPA Siswa SD Kelas Rendah. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 83–90.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., & others. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2).
- Puspita, A., & others. (2022). Analisis Penerapan Media Audio Visual Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 101966

- Pertanggunghan. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 131–138.
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., Hikmah, M. N., & others. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304.
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Ips. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 151–158.



BAB 9

LITERASI MEDIA ANAK DAN REMAJA

oleh

Ita Musfirowati Hanika, S.A.P., M.I.Kom.

PENDAHULUAN

Media memiliki peran signifikan dalam mendukung aktivitas individu. Perkembangan media massa dari masa lampau hingga masa kini menjadikan media bukan hanya sebagai sarana hiburan, namun sebagai peranti untuk mendapatkan informasi, meningkatkan kompetensi, hingga instrumen aktualisasi diri. Meskipun begitu, dalam pemanfaatannya, pengguna harus memiliki pengetahuan mumpuni untuk memaksimalkan media.

Pemanfaatan media yang sesuai dengan aturan yang ada dapat dicapai dengan kompetensi literasi media. Kemampuan literasi media digadag-gadag dapat mempengaruhi kesadaran seseorang untuk dapat bersikap bijak dan cakap bermedia.

Sejumlah penelitian membuktikan bahwa tingkat literasi media dapat mempengaruhi pengguna media untuk lebih sadar

dalam menggunakan media dalam kehidupan sehari-hari, seperti meningkatkan pengetahuan dan menyikapi konten media termasuk menganalisa berita sponsor (Geraee, dkk, 2015; Valeria, 2020), menangkalkan konten negatif seperti berita bohong atau hoaks (Karisma, Terryana, Sholaica, 2022; Sya'diyah & Anggraini, 2021; Utami, 2021), hingga meningkatkan kepercayaan diri seseorang (Fitriyani, 2019).

Kompetensi literasi media idealnya dimiliki oleh seluruh masyarakat tanpa memandang usia, tingkat pendidikan, maupun pekerjaan. Namun melihat jumlah pengguna media yang kian hari meningkat pesat terlebih di kalangan generasi muda khususnya remaja dan anak-anak, literasi media menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki. Dibandingkan remaja, sifat kognitif anak-anak yang belum berkembang menjadikan mereka sebagai kelompok rentan dalam pengguna media. Anak-anak belum memiliki kemampuan untuk dapat mengidentifikasi serta memilah informasi yang tepat bagi diri mereka.

Riset yang dilakukan oleh Common Sense Media (2021) mengungkapkan bahwa sepanjang tahun 2019 hingga 2021 terdapat kenaikan peningkatan konsumsi media televisi sebesar 3 persen. Pada tahun 2019, persentase anak-anak yang menonton televisi yaitu 84 persen dan meningkat menjadi 87 persen di tahun 2021. Selain televisi, terdapat kenaikan pada penggunaan media sosial. Pada tahun 2019, persentase konsumsi media sosial hanya di angka 13 persen dan tahun 2021 mencapai 22 persen.

Lebih lanjut, anak-anak berusia 8 hingga 18 tahun menghabiskan lebih dari 7,5 jam sehari untuk mengakses televisi, game, hingga media berbasis Internet seperti media sosial. Dari berbagai media yang ada, Internet menjadi salah satu platform yang seringkali diakses oleh anak-anak.

Tidak hanya anak-anak, tingkat konsumsi remaja pada media juga meningkat dari tahun ke tahun. Survei yang dilakukan oleh Common Sense Media (2021) mendapati temuan bahwa remaja menghabiskan waktu 5 hingga 7 jam dalam sehari.

Masih dalam survei yang sama, YouTube menjadi media favorit dengan persentase mencapai 32 persen yang diikuti oleh Snapchat sebesar 20 persen, dan TikTok sebesar 13 persen. Selain penggunaan Internet, media massa konvensional seperti televisi juga menjadi media populer remaja dengan persentase mencapai 65 persen.

Celakanya, penggunaan media tersebut ditujukan untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka dibandingkan untuk pembelajaran.

Di Indonesia, pada media televisi, jumlah penduduk yang menonton TV didominasi oleh anak-anak berusia 5 hingga 17 tahun. Persentasenya mencapai 86,9 persen (Widi, 2022). Proporsi anak yang menonton televisi bahkan meningkat pesat pada saat pandemi covid-19 melanda. Durasi anak yang menonton televisi lebih dari 40 menit. Sejumlah program anak dengan rentang usia 5 sampai 9 tahun, melambung dari rerata rating 12 persen pada 11 Maret 2019 menjadi 15,8 persen pada 18 Maret 2019.

Sebagai contoh, jika acara yang ditonton cenderung menampilkan kekerasan, maka anak akan merekam tindakan tersebut secara berulang dan berusaha menerapkan pada kehidupan sehari-hari. Karena anak usia 5-9 tahun sedang kuat-kuatnya merekam dan menirukan perilaku dan cara bicara yang direkam dari berbagai media. Ada empat dampak kekerasan dalam TV terhadap anak, pertama, muncul atau meningkatnya sifat jahat; kedua, akan menjadi penakut dan sulit mempercayai orang lain akibat melihat korban kekerasan; ketiga, hilangnya kepedulian terhadap kesulitan orang lain; dan keempat meningkatnya keinginan anak untuk melihat atau melakukan kekerasan.

LITERASI MEDIA

Secara umum, terminologi literasi media merupakan gabungan istilah dari literasi dan media. Istilah literasi mengacu kepada kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis. Apabila dikaitkan dengan

media, maka literasi media merupakan kemampuan individu untuk mengidentifikasi hingga mengevaluasi berbagai konten yang tersebar di berbagai media, mulai dari buku, televisi, film, hingga media digital. Pengertian tersebut digaungkan pada *National Conference on Media Literacy* yang diadakan oleh Aspen Institut pada Desember 1992 (Silverblatt, dkk., 2014).

Kompetensi literasi media melibatkan proses kognisi dan kritis penggunaannya, sehingga literasi media tidak hanya berfokus pada media yang membawa pengaruh negatif bagi penggunaannya, namun juga memiliki manfaat positif (Brown, 1998; Potter, 2018).

Terdapat sejumlah komponen dalam pembentuk media literasi (Livingstone, 2004), yang terdiri dari:

- 1. Kemampuan mengakses informasi;**

Kemampuan mengakses informasi merupakan sebuah proses dinamis yang didapatkan individu dari berbagai media untuk memenuhi kebutuhan mereka.

- 2. kemampuan menganalisa informasi dan media;**

Kemampuan analisa seseorang dalam menggunakan media terkait pada proses kognitif yang melibatkan pemahaman terhadap teknologi, bahasa yang ditampilkan oleh media, hingga khalayak media.

- 3. Kemampuan mengevaluasi isi pesan dan media;**

Kemampuan evaluasi terkait pada penilaian individu terhadap berbagai konten yang disajikan oleh media, mulai dari ideologi, politik, sosial ekonomi, hingga keragaman. Pada tahap ini, individu sudah dapat mengkritisi berbagai informasi yang ada.

- 4. Kemampuan untuk membuat konten**

Meskipun pengertian literasi media tidak mencakup pada produksi konten, namun individu akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai literasi media manakala mereka dapat menciptakan konten yang bermanfaat bagi khalayak luas.

Lebih lanjut dikutip dari European Commision (2017), memberikan deskripsi terhadap cakupan pengembangan literasi media sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk mengakses berbagai jenis media dan dapat dengan nyaman berpartisipasi dalam suatu komunitas.
2. Kemampuan kritis dalam melihat kualitas konten media atau elemen lain dalam media.
3. Kemampuan untuk memahami sistem ekonomi media, atau dengan kata lain memperhatikan siapa yang mempengaruhi isi suatu media.
4. Kemampuan dalam menggunakan media secara kreatif.
5. Kemampuan untuk menghargai orisinalitas suatu karya, atau tidak melakukan plagiat karya orang lain dalam media.

STRATEGI LITERASI MEDIA UNTUK ANAK

Anak merupakan sosok individu yang sedang mengalami sebuah perkembangan, biasanya mereka belum memiliki pengalaman yang cukup. Mereka lebih banyak menerima hal-hal baru dari lingkungan sekitarnya (Silawati et al, 2018). Mengingat pentingnya proses perkembangan ini sebagai sebuah fondasi perkembangan selanjutnya penting bagi mereka untuk menerima hal-hal yang memang baik untuk dipelajari.

Salah satu tempat anak-anak belajar adalah media. Seperti data yang telah dijabarkan sebelumnya bahwa dengan tingginya konsumsi media, akan berpengaruh terhadap apa yang mereka pelajari mengenai kehidupan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, instansi pendidikan, atau pemerintah dalam memahami bagaimana strategi dalam memberikan pemahaman literasi media bagi anak-anak.

Penelitian dari Silawati et all tahun 2018 menemukan hasil beberapa strategi yang tepat untuk memberikan literasi media kepada anak-anak.

1. Parents Guide: Pendampingan Orang Tua

Sebagai sosok terdekat, orang tua memegang peran besar dalam perkembangan anak dan kontrol terhadap tindakan setiap tindakan anaknya. Orang tua perlu bersikap cerdas dalam kegiatan edukasi anak terhadap media. Salah satu peran orang tua dalam hal ini adalah belajar untuk mendalami setiap media yang digunakan oleh anak. Orang tua perlu memahami dampak media yang digunakan oleh anak, kemudian memberikan kontrol penggunaan media serta menggunakan pendekatan untuk membantu anak-anak menyaring apa yang baik dan tidak baik di dalam konsumsi media.

2. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Bagi Anak

Kemampuan berpikir kritis juga menjadi salah satu faktor dalam pengembangan literasi media. Kemampuan berpikir kritis justru harus ditanamkan selagi anak-anak masih ingin belajar banyak hal. Keterampilan berpikir kritis akan mengajak anak-anak untuk melakukan evaluasi dan menyaring pesan media yang mereka terima. Pada kegiatan pembelajaran berpikir kritis ini, anak-anak lebih banyak diajak untuk memecahkan suatu masalah, misalnya diajak untuk mengerjakan kasus-kasus sederhana mengenai media.

3. Mengenalkan dan Meliterasikan Berbagai Jenis Media Bagi Anak

Selain mengajak anak untuk memahami baik atau buruknya pesan media, hal dasar yang patut mereka tahu adalah berbagai jenis media yang ada. Saat ini, terdapat berbagai jenis media yang mereka akses. Media tersebut adalah media audio, media visual, dan media audio-visual. Berbagai jenis media ini perlu diketahui oleh anak-anak dalam rangka memahami fungsi dan konten yang ditampilkan.

Anak-anak sudah sangat fasih dalam mengakses jenis media ini. Namun belum tentu mereka memahami setiap tayangan atau konten yang diterima adalah sesuatu yang dapat dikonsumsi.

STRATEGI LITERASI MEDIA UNTUK REMAJA

Perkembangan penggunaan media pada abad-21 semakin meningkat, terlebih pada remaja sebagai digital native (De Leyn et al., 2022). Media memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan remaja, karena remaja akan banyak belajar mengenai berbagai hal melalui media. Itulah mengapa sangat penting memberikan edukasi mengenai media kepada mereka (Buckingham, 2003). Terlebih lagi mereka akan tumbuh menjadi masyarakat sosial dan warga negara yang mana media membantu mereka dalam prosesnya (European Commission, 2009).

Dikumpulkan dari berbagai penelitian bahwa terdapat berbagai strategi yang dapat dilakukan untuk mampu meningkatkan literasi media untuk remaja.

Salah satu kegiatan yang mampu menunjang literasi media bagi remaja adalah adanya kegiatan sosialisasi strategis. Menurut Humsona et al (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pelatihan Literasi Media Untuk Remaja*” menyampaikan bahwa adanya kegiatan kegiatan *peer educator* yang diinisiasi oleh teman sebaya mampu mempengaruhi remaja lain dalam penggunaan media, khususnya smartphone dan gadget. Intinya pada strategi ini hal terpenting adalah adanya kemampuan remaja untuk mempengaruhi rekan sejawatnya untuk menularkan hal-hal positif mengenai penggunaan media.

Selanjutnya, sekolah sering dianggap sebagai tempat bagi para pelajar dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah literasi media. Penelitian dari De Leyn et al (2022) yang mengambil data wawancara bersama para remaja representatif dari berbagai sekolah di Flanders, Belgia. Penelitian menemukan beberapa fakta menarik salah satunya mengenai sikap guru dalam pendidikan literasi media.

Menurut mereka sikap guru memainkan peran penting dalam pendidikan literasi media. Menurut penelitian ini guru yang memposisikan diri sebagai “anti-media” dan pernah mau memposisikan diri sebagaimana kehidupan remaja saat ini, mereka tidak akan didengarkan dalam urusan menasehati penggunaan media. Dari hasil ini, kita dapat mengetahui, bahwa sekolah memang menjadi salah satu tempat bagi remaja untuk mengasah kemampuan literasi media. Namun, perlu menjadi catatan bahwa guru harus menggunakan strategi pendekatan yang lebih baik. Dengan kata lain, para pengajar mampu memahami bagaimana kehidupan media dan remaja saat ini yang tidak terpisahkan.

Masih pada penelitian yang sama, responden remaja dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa mereka lebih menyarankan adanya praktisi media sebagai agen sosialisasi cerdas dalam literasi media. Menurut mereka akan lebih tepat jika menggunakan pakar media atau seorang yang bekerja di dalam media untuk menyampaikan hal-hal mengenai literasi media. Hal ini berarti remaja akan mampu menerima ilmu literasi media melalui seorang pakar media.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, J. A. 1998. Media literacy perspectives. *Journal of communication*, 48(1), 44-57.
- Buckingham, David. 2003. Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture. Cambridge, UK: Polity Press/Blackwell
- Commonsensesmedia. 2021. The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens. Retrieved 2021, from commonsensemedia.org website <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens-2021>
- De Leyn, T., Waeterloos, C., De Wolf, R., Vanhaelewyn, B., Ponnet, K., & De Marez, L. (2022). Teenagers' reflections on media literacy

- initiatives at school and everyday media literacy discourses. *Journal of children and media*, 16(2), 221-239.
- European Commission, A European Approach to Media Literacy in the Digital Environment, 2007.
- European Commission. 2009. Commission Recommendation on Media Literacy in the Digital Environment for a More Competitive Audiovisual and Content Industry and an Inclusive Knowledge Society. Accessed April 1, 2015.
- Fitriyani, D. 2019. Pengaruh tingkat literasi media terhadap tingkat self-esteem pada peserta didik di SMP Negeri 214 Jakarta. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 28-34.
- Geraee, N., Kaveh, M. H., Shojaeizadeh, D., & Tabatabaee, H. R. 2015. Impact of media literacy education on knowledge and behavioral intention of adolescents in dealing with media messages according to stages of change. *Journal of advances in medical education & professionalism*, 3(1), 9.
- Humsona, R., Yuliani, S., Wahyunengseh, R.D., Gutama, T.A. and Heru, A., 2021, November. Pelatihan literasi media untuk remaja. In *Unri Conference Series: Community Engagement* (Vol. 3, pp. 412-416).
- Karisma, W., Terryana Sukma, D., & Sholaica Gunatria, F. 2022, December 21. Pengaruh Tingkat Literasi Media Digital pada Generasi Milenial Terhadap Kemampuan Mengolah Informasi Hoax. *Telangke: Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*, 5(1), 10-19. <https://doi.org/https://doi.org/10.55542/jiksohum.v5i1.458>
- Livingstone, S. 2004. What is media literacy?. *Intermedia*, 32(3), 18-20.
- Potter, W. J. 2018. *Media Literacy*. USA: Sage Publications.
- Silawati, E., Harun, C. A., Ananthia, W., Muliasari, D. N., Yuniarti, Y., & Yuliariatiningsih, M. S. (2018). Literasi media anak usia dini: Strategi penanggulangan kekerasan seksual pada anak. In *prosiding seminar nasional & internasional* (Vol. 1, No. 1).
- Sya'diyah, K., & Anggraini, R. 2021. Pengaruh Literasi Media terhadap Perilaku Penyebaran Hoax di Kalangan Generasi Z.

KOMUNIDA: Media Komunikasi Dan Dakwah, 11(02), 142-159. <https://doi.org/10.35905/komunida.v11i02.2067>

- Utami, R. 2021. Pengaruh Terpaan Media Sosial Instagram dan Tingkat Kemampuan Literasi Media Terhadap Perilaku Penyebaran Hoax Covid-19. (Skripsi, Universitas Pertamina).
- Widi, S. 2022. Makin Sedikit Orang Indonesia Nikmati TV dan Radio pada 2021. Retrieved July 6, 2022, from dataindonesia.id website <https://dataindonesia.id/ragam/detail/makin-sedikit-orang-indonesia-nikmati-tv-dan-radio-pada-2021>
- Vanessa Valeria, V. 2020. *Pengaruh Tingkat Literasi Media dan Informasi terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Karakteristik Berita Bersponsor pada Siswa di 4 SMA Tangerang* (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).



BAB 10

LITERASI MEDIA DI LINGKUNGAN PENDIDIKAN

oleh Eka Selvi Handayani, M.Pd.

PENDAHULUAN

Di dunia pendidikan, istilah literasi tidak asing bagi kalangan siswa dan mahasiswa. Literasi sangat erat sekali dengan pendidikan. Dengan perkembangan zaman, literasi juga ikut berkembang. Dalam dunia pendidikan, proses memberikan informasi dilakukan dalam banyak cara. Sebelum adanya internet, pendidikan dilakukan dengan cara konvensional dengan diikuti model ceramah. Seiring berkembangnya zaman, dengan adanya internet literasi dapat dilakukan dengan digital dimana perkembangan media dan teknologi yang sangat berkembang cukup pesat pada era sekarang.

Di dalam pendidikan terjadi komunikasi antara lain, guru atau dosen sebagai komunikator pendidikan, siswa atau mahasiswa sebagai peserta serta komunikasi pendidikan dan lembaga sebagai sarana dalam penyaluran komunikasi pendidikan, sedangkan media pendidikan adalah suatu alat mediator terlaksananya

pendidikan. Jadi, media pendidikan tidak hanya sekedar mediator tetapi Menurut Harjanto; “Media adalah suatu extensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.”(Harjanto, 2006: 246). Dalam hal pendidikan, media diartikan sebagai sesuatu yang dapat menginformasikan materi ajaran dari guru yang berperan sebagai komunikator kepada siswa yang berperan sebagai komunikan.

Kemdikbud (2017:1) menjelaskan literasi itu lebih dari hanya membaca dan menulis saja, akan tetapi didalamnya memuat keterampilan berpikir yang menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Di abad sekarang, kemampuan tersebut di kenal dengan istilah kemampuan literasi informasi.

LITERASI MEDIA

Media massa tidak bisa sekedar memberi suatu pengetahuan dan hiburan saja tetapi harus mengajak khalayak untuk melakukan suatu perubahan yang mengarah positif, dengan berbagai konten-konten yang unik sehingga pembaca berminat untuk membacanya yang menimbulkan ketertarikan, rasa penasaran. Penyatuan pesan melalui gambar dan teks suatu aktivitas media yang dapat mempengaruhi pikiran dan perasaan banyak orang.

Media mempunyai arti penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam pendidikan formal di sekolah. Guru sebagai pengajar dan sekaligus sebagai pendidik yang terjun langsung dalam dunia pendidikan formal di sekolah, tidak meragukan lagi akan keampuhan suatu media pembelajaran. Utamanya menanamkan sikap dan mengharapkan perubahan tingkah laku seperti yang diharapkan, yaitu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Yoto & Rahman, 2001: 57).

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau

pengantar. Medium adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2008: 6).

Dalam konteks belajar dan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau materi ajaran dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan. Media merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Asnawir dkk, 2008: 12). Menurut Biggs yang dikutip oleh Sadiman bahwa; “Media adalah segala alat fisik yang dapat menjadikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman, 2008: 6).”

Pengertian media pembelajaran itu sama dengan media pendidikan, hal itu sesuai dengan Oemar Hamalik yang mengatakan bahwa yang dimaksud media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemar hamalik, 1989: 12).

Alat peraga pengajaran, teaching aids, atau audiovisual aids (AVA) adalah alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikannya kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa (Usman, 2002: 20). Secara umum, media dapat digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu:

1. visual media atau media pandang
2. audio visual atau media dengar, dan
3. audio visual media atau media dengar dan pandang (Suyanto, 2000: 102).

Media pandang adalah media yang dapat dipandang atau dilihat dan dapat disentuh oleh siswa, misalkan: gambar, foto, benda sesungguhnya, peta, miniatur, dan realita. Sedangkan media dengar (audio) untuk keterampilan menyimak adalah media yang wacana

atau isinya direkam dan didengarkan. Misalnya, radio dan cassette recorder. Dan media audio visual adalah perpaduan antara media pandang dan media dengar, misalnya: CD, TV, dan Film.

Media yang digunakan tidak harus mahal, gambar – gambar bisa diambil dari brosur atau majalah lama dan ditempel di kertas karton. Hal yang penting adalah apa gambar itu cukup dengan warna yang menarik sehingga kesannya komunikatif dan menyenangkan bagi siswa.

Literasi media berasal dari inggris yang berarti media literacy yang terdiri dari 2 kata, media artinya suatu tempat terjadinya pertukaran informasi dan literacy diartikan sebagai melek, setelah itu kata tersebut dikenal dengan literasi media. Dengan demikian, literasi media menunjukkan pada kemampuan khalayak yang melek terhadap media dan pesan dalam suatu komunikasi massa.

Beragam definisi tentang literasi media telah dikemukakan oleh banyak pihak. Potter menyatakan bahwa literasi media adalah seperangkat perspektif yang kita gunakan secara aktif saat mengakses media massa untuk menginterpretasikan pesan yang kita hadapi. 3 Literasi media berhubungan dengan bagaimana khalayak dapat mengambil kontrol atas media. Literasi media merupakan skill untuk menilai makna dalam setiap jenis pesan, mengorganisasikan makna itu sehingga berguna, dan kemudian membangun pesan untuk disampaikan kepada orang lain

Menurut Potter, terdapat 7 keterampilan (skill) yang dibutuhkan untuk meraih kesadaran kritis bermedia melalui literasi media.⁵ Ketujuh keterampilan atau kecakapan tersebut adalah analisis, evaluasi, pengelompokan, induksi, deduksi, sintesis, dan abstracting. Kemampuan analisis menuntut kita untuk mengurai pesan yang kita terima ke dalam elemen-elemen yang berarti.

Evaluasi adalah membuat penilaian atas makna elemen-elemen tersebut. Pengelompokan (grouping) adalah menentukan elemen-elemen yang memiliki kemiripan dan elemen-elemen yang berbeda untuk dikelompokkan ke dalam kategori-kategori yang berbeda.

Induksi adalah mengambil kesimpulan atas pengelompokan di atas kemudian melakukan generalisasi atas pola-pola elemen tersebut ke dalam pesan yang lebih besar.

Deduksi menggunakan prinsip-prinsip umum untuk menjelaskan sesuatu yang spesifik. Sintesis adalah mengumpulkan elemen-elemen tersebut menjadi satu struktur baru. Terakhir, abstracting adalah menciptakan deskripsi yang singkat, jelas, dan akurat untuk menggambarkan esensi pesan secara lebih singkat dari pesan aslinya

Dengan pengertian literasi media (media literacy), di Pendidikan formal dikenal beberapa arti yang berkaitan dengan media, yaitu: media pembelajaran/ media Pendidikan / teknologi Pendidikan dengan jenis dan bentuknya.

Seiring Perkembangan jenis dan model media pembelajaran dari waktu ke waktu ternyata disebabkan oleh perkembangan teknologi, sehingga muncul media pembelajaran dengan menggunakan teknologi rendah dan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi tinggi. Guru sebagai pengguna media pembelajaran harus selalu mengikuti perkembangan jenis dan bentuk media pembelajaran tersebut agar penggunaannya dalam proses pembelajaran lebih optimal

Perkembangan media dan teknologi yang sangat pesat memberikan pengaruh yang besar dan mendominasi seluruh sektor kehidupan masyarakat. Termasuk di dalamnya anak-anak dan remaja sebagai elemen masyarakat. Perhatian ini menjadi penting karena media bisa seperti dua ujung pedang yang memberikan efek positif juga negatif kepada masyarakat. Kenyataannya saat ini khalayak remaja terus diterpa oleh ribuan pesan melalui media baik dalam bentuk-bentuk yang standar seperti poster, radio, televisi hingga games. Didunia, produksi media terus meningkat baik dalam bentuk buku hingga media online.

JENIS-JENIS LITERASI MEDIA

1. Media cetak atau media lama

Jenis literasi media dalam komunikasi massa yang pertama adalah media cetak. Media cetak biasanya akan menyangkut adanya penggunaan tulisan, gambar, maupun ilustrasi dalam penyampaian pesan maupun informasi pada publik.

2. Televisi

Tidak seperti media cetak yang hanya memiliki tulisan, gambar, dan ilustrasi, tetapi televisi juga mengandung gambar gerak, visual, maupun video. Dalam hal ini televisi menjadi jenis literasi media yang memiliki paket akses terlengkap dan mudah sebagai sumber informasi bagi publik.

3. Digital atau internet

Salah satu bukti perkembangan teknologi dan informasi adalah dengan perkembangan internet atau digital. Media digital merupakan media yang sangat berkaitan erat dengan kehidupan sekarang terutama dalam lingkungan pendidikan. Pada bidang pendidikan, media digital digunakan untuk menjelaskan pengetahuan mereka pada orang. Seorang pendidik tidak akan mudah terlepas dari media ini karena media digital merupakan faktor yang dapat mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan media digital ini, seorang pendidik akan meningkatkan pembelajaran tentang cara belajar, mencari istilah-istilah yang sulit dimengerti dan mencari informasi-informasi lainnya.

Dengan menggunakan media digital dalam proses pembelajaran ada beberapa jenis materi yang di tampilkan dalam bentuk digital, misalnya bahan ajar digital untuk membantu memahami materi yang akan dipelajari. Media digital merupakan suatu sistem yang sangat memberikan manfaat bagi penggunanya agar dapat belajar lebih bervariasi, lebih banyak dan lebih luas.

Adanya pembelajaran media digital, pengguna dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu.

Media digital memuat seluruh materi pembelajaran yang dipelajari akan lebih mudah, bukan hanya dalam bentuk lisan, tetapi lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, maupun gerak. Pada pembelajaran media digital perlu komunikasi para pengguna secara aktif lewat pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi, seperti komputer serta internetnya, handphone serta aplikasinya, video dan telephone.

Pembelajaran media digital merupakan suatu penerapan bahan ajar berbasis web maupun digital. Dimana dalam pembelajaran digital pasti diawali dengan perencanaan yang baik, kemudian materi pembelajaran yang disampaikan pada pengguna mengarah pada perencanaan tersebut.

KETERAMPILAN LITERASI MEDIA

Menurut James Potter, ada 7 keterampilan (skill) yang dibutuhkan untuk meraih kesadaran kritis bermedia melalui literasi media. Ketujuh keterampilan atau kecakapan tersebut adalah:

1. Kemampuan analisis menuntut kita untuk mengurai pesan yang kita terima ke dalam elemen-elemen yang berarti.
2. Evaluasi adalah membuat penilaian atas makna elemen-elemen tersebut.
3. Pengelompokan (grouping) adalah menentukan elemen-elemen yang memiliki kemiripan dan elemen-elemen yang berbeda untuk dikelompokkan ke dalam kategori-kategori yang berbeda.
4. Induksi adalah mengambil kesimpulan atas pengelompokan di atas kemudian melakukan generalisasi atas pola-pola elemen tersebut ke dalam pesan yang lebih besar.
5. Deduksi menggunakan prinsip-prinsip umum untuk menjelaskan sesuatu yang spesifik.

6. Sintesis adalah mengumpulkan elemen-elemen tersebut menjadi satu struktur baru.
7. Abstracting adalah menciptakan deskripsi yang singkat, jelas, dan akurat untuk menggambarkan esensi pesan secara lebih singkat dari pesan aslinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). *Media literasi sekolah: Teori dan praktik*. CV. Pilar Nusantara.
- Ainiyah, N. (2017). Membangun penguatan budaya literasi media dan informasi dalam dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 65-77.
- Iriantara, Y., & Soenendar, R. K. (2009). Literasi media: apa, mengapa, bagaimana.
- Poerwaningtias, I., Rianto, P., Ni'am, M., Adiputra, W. M., Marganingtyas, D., Mirasari, E., ... & Arditya, D. (2013). Model-model gerakan literasi media dan pemantauan media di Indonesia. *Yogyakarta: Pusat Kajian Media dan Budaya Populer dan Yayasan TIFA*.



BAB 11

LITERASI MEDIA DALAM DUNIA MAYA

oleh Dr. Arifin, S.Pd., M.Pd.

PENDAHULUAN

Literasi adalah kemampuan seseorang dalam memahami ragam ilmu pengetahuan melalui membaca dan menulis. Semakin baik potensi membaca dan menulis akan suatu ilmu pengetahuan akan semakin baik pula pemahaman mereka tentang hal tersebut. Kekuatan membaca dan menulis dapat meningkatkan ilmu pengetahuan seseorang sehingga dapat menuntun seseorang dalam hasil literasi yang baik.

Literasi memiliki peranan penting dalam memahami dan meningkatkan kesadaran dari hal positif dan menangkal hal negatif. Literasi dunia media sosial akan mengantarkan siswa dalam dunia positif dan manfaat dari implikasi dari media sosial, semakin baik literasi siswa, maka semakin berkurang pula dampak negative dari media sosial tersebut. Sebaliknya, media sosial akan mendorong siswa dan guru dalam jurang keburukan jika literasi mereka akan media

sosial sangat kurang karena hoax akan menjadikan mereka sebagai objek dari media sosial. (Juliswara, 2017) Pemanfaatan media sosial di kalangan dunia Pendidikan saat ini berkembang luar biasa. Meski begitu, perkembangan teknologi informasi kehidupan di dunia nyata tidak sejalan dengan dengan kehidupan di dunia maya

Media sebagai alat bantu siswa dalam memahami ilmu pengetahuan memiliki peranan penting sebagai upaya siswa lebih memahami substansi dan esensi dari ilmu pengetahuan. Peranan guru dalam kelas akan sangat terbantu dengan peran media sosial, pemanfaatan media sosial pada belajar dan pembelajaran akan mendorong guru dan siswa semakin meningkatkan literasi baik. Media sosial dapat menjadi media alternatif bagi siswa dan guru dalam terus meningkatkan kompetensi personal, sosial, pedagogik dan professional, tidak hanya pada guru tetapi pada siswa, yaitu kompetensi spiritual. Sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Media adalah alat bantu yang dipergunakan oleh guru dalam membantu dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang disampaikan dalam kelas. Interaksi guru dan siswa akan lebih mudah dengan bantuan media, tanpa media sejatinya dapat pula membantu guru dan siswa lebih berfikir abstrak namun kehadiran media tentu memfasilitasi dan menghilangkan ruang-ruang ketidakpahaman siswa (*gap information*).

Ragam media yang harus dipergunakan guru juga harus memberikan ruang kepada siswa untuk lebih memahami media apa yang dipergunakan oleh guru. Guru harus memahami dengan baik bahwa media yang mereka pergunakan memiliki implikasi penting tentang cara siswa memahami dan mendapatkan pengetahuan melalui media tersebut. Media dipergunakan karena terjadi kekhawatiran bahwa siswa akan sulit memahami penjelasan guru dan menerima pengetahuan dari guru jika hanya dijelaskan secara oral atau metode ceramah. Walaupun metode ceramah juga sangat banyak manfaatnya untuk menjelaskan materi dan membutuhkan peran analisis pemikiran mendalam dari siswa. Kembali ke media tadi, media harus

memiliki keterkaitan langsung dengan materi pembelajaran, media yang dipergunakan oleh guru harus dipahami strategi penerapannya.

KONSEP LITERASI

Literasi media sebagaimana dinyatakan oleh European Commission (2009) di dalam (Muhammad Aziz et al., 2020) bahwa kemampuan seseorang dalam mengakses media kemudian memahami dan mengevaluasi secara kritis media berserta konten-kontennya berdasarkan sebagai aspek yang berbeda, serta kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan beraneka ragam cara bentuk pesan.

Literasi media menjadi sangat penting saat ini bagi guru dan siswa karena hampir semua interaksi dan upaya memudahkan interaksi belajar dan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien menggunakan media sebagai media yang menjadi perantara. Tanpa kehadiran media, khususnya media sosial akan sedikit menghambat proses percepatan interaksi tersebut. Saat ini literasi media menjadi keharusan bagi guru dan siswa karena literasi ini mengantarkan mereka pada posisi lebih baik, lebih maju, lebih cepat mengatasi ragam permasalahan baik yang sulit untuk diselesaikan dan mudah untuk lebih dimudahkan karena basisnya sangat jelas bahwa orang di sekeliling juga berinteraksi menggunakan media.

Literasi media bukan saja mendorong proses kemudahan tetapi menumbuhkan tingkat kecerdasan bagi pemakainya dalam kemajuan yang cukup signifikan dari sebelumnya. Literasi media mendorong seseorang untuk memiliki kompetensi personal yang dibutuhkan untuk dapat eksis dalam ragam interaksi satu sama lain bersama orang lain yang menggunakannya. Harnita (2017) menyebutkan bahwa literasi media sosial sangat mutlak dilakukan agar terhindarkan dari ragam isu yang kurang sehat dan menyesatkan yang dapat membawa dampak buruk.

Ketika seseorang ingin menguasai satu tingkat keahlian dan memahami cara menemukan solusi dalam permasalahannya, maka hal terbaik yang diperlukan adalah mendengar (*listening*) membaca (*reading*), menulis (*writing*), berbicara (*speaking*), mengitung (*mathematic*). Sehingga dapat didefinisikan secara sederhana bahwa literasi adalah upaya menguasai satu keahlian dengan cara mendengar (*listening*) membaca (*reading*), menulis (*writing*), berbicara (*speaking*), mengitung (*mathematic*). Terdapat banyak hal mendorong agar adanya dan perlunya kompetensi digital bagi siapa saja pengguna teknologi. Proses menciptakan, mengolaborasi, mengkomunikasikan berdasarkan etika, memahami kapan dan bagaimana menggunakan teknologi secara efektif merupakan kompetensi digital yang dibutuhkan saat ini (Restianty, 2018)

HUBUNGAN DENGAN LITERASI MEDIA

Media sosial saat ini berhasil membentuk kekuatan besar dalam membentuk perilaku manusia dalam kehidupan modern yang dinamis ini. Belakangan ini, media sosial merupakan fenomena baru yang sangat digandrungi masyarakat modern tanpa mengenal usia dan afiliasi sosial apapun

Media sosial saat ini menjadi salah satu kekuatan perubahan dalam mendorong masyarakat untuk melakukan tekanan pada pemerintah sebagai pelaksana tatanan bernegara, media sosial mampu mendorong ragam instrument untuk melakukan pressing (tekanan) pada siapapun dalam melihat sebuah permasalahan. Media sosial sukses membentuk kekuatan besar dalam membentuk *human behavior* dalam kehidupan modern yang dinamis ini (Kosasih, 2019)

1. Internet

Ragam manfaat yang dapat dirasakan oleh pengguna internet dalam menunjang kehidupan manusia diantaranya layanan e-commerce, bidang bisnis, bidang manajemen kesehatan, dan lain sebagainya (Kosasih, 2019)

Secara fisik internet juga dianalogikan seperti jaring laba-laba (the web) yang menyelimuti bola dunia yang terdiri atas node (titik-titik) yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya (Cangara 2017 dalam (Muhammad Aziz et al., 2020). Internet adalah bagian kecil dari Literasi media, internet adalah jaringan computer yang terhubung secara global melalui satelit yang dipergunakan untuk dapat mengakses ragam informasi dan ragam audio visual dimanfaatkan oleh pengguna sebagai pendukung interaksi kehidupan mereka. Internet pada dasarnya dipergunakan untuk share informasi positif, namun terdapat juga penggunaannya untuk hal negatif; penipuan, sebar hoak, dll.

Penggunaannya harus benar-benar disesuaikan dengan kebutuhan dan bijak dalam menggunakan serta perlu literasi kewaspadaan dalam membagi informasi dan identitas pengguna, karena kesalahan dalam penggunaan identitas akan berakibat pada unsur penipuan atas nama orang. Selain itu, literasi pada media ini harus benar-benar dipahami bahwa sebaran informasi tidak perlu menunggu jam atau hari atau bahkan bulan, tetapi hanya hitungan detik berita atau informasi akan tersebar per sekian detik kemudian diketahui oleh orang banyak.

Kemampuan setiap anak dalam mengakses internet cukup berbeda-beda, hal ini pula yang mempengaruhi tingkat literasi anak dalam dunia internet, semakin sering interaksi anak pada dunia internet, maka semakin mereka memiliki literasi internet yang cukup baik, apalagi jika interaski mereka dalam pengawasan guru dan bimbingan instruktur, kemampuan literasi mereka akan baik dan terarah (terbimbing). Namun interaski anak dengan internet tanpa pengawasan dan bimbingan dari instruktur, maka dua arah akan bermuara pada kemampuan yang luar biasa (otodidak) dan bisa jadi menjadi handal kea rah positif dan negative.

2. Media Sosial

Media komunikasi semakin pesat perkembangannya dan penyebaran informasi juga semakin melaju dan mudah untuk didapatkan berbanding terbalik zaman dahulu yang sulit mendapat informasi terkait berita penting seperti saat ini. Saat ini media komunikasi terbagi dalam media personal, group, public, media massa, media cetak dan digital.

Menurut Fuchs (2014) dalam Muhammad Aziz et al., (2020) dan (Arifin dkk, 2021) menyebutkan bahwa media sosial adalah perangkat lunak yang mengandung ragam informasi untuk berbagi (share), bekerjasama dalam satu aplikasi, interaksi pengguna media sosial antar satu dengan pengguna lainnya, tindakan kolektif secara personal bukan kelembagaan. Ragam media sosial yang terdapat dalam jaringan internet memungkinkan pengguna untuk bebas melakukannya dan berinteraksi, mengenal orang satu sama lain kemudian melakukan transaksional di dalamnya. Kebutuhan literasi media sosial sangat substansi dilakukan di lingkungan sekolah karena Tindakan personal (user) dapat berdampak global jika tidak dilakukan secara bijak dan penuh dengan kehati-hatian.

Pentingnya literasi media mendorong juga untuk meningkatkan adab dalam menggunakan media sosial karena sejatinya dunia online adalah dunia “trust”(Arifin, 2021), jika trust tersebut disalahgunakan maka akan menimbulkan Tindakan kesalahan yang berakibat pada penyalagunaan identitas yang mengakibatkan kerugian salah satu pihak. Trust ini perlu menjadi perhatian bahwa tidak semua dunia online harus benar-benar dipercaya, karena persekian detik kesalahan atau trust itu salah penggunaannya, maka menjadi kesalahan fatal.

a. Facebook

Facebook dengan instruksi penggunaannya yang simple memudahkan siapa saja dapat menggunakannya dengan

sekali klik dan dapat mengakses ragam dan share informasi terkait kebutuhan dan keinginan pengguna. Literasi pada media sosial facebook menjadi sangat penting bagi pelajar kita karena ruang media ini dapat memberikan ragam manfaat yang dapat dipergunakan oleh guru dan siswa dalam interaksi belajar dan pembelajaran.

Media informasi yang terdapat dalam facebook beragam bahkan tematik di dalamnya sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membantu memberikan pemahaman tentang konten pengajaran di dalamnya. Pelajar perlu dibimbing dalam penggunaan facebook, diantaranya adalah 1) “trust” yang tidak mudah mempercayai permohonan identitas pengguna, dan 2) menyebarkan informasi atau kebencian pada seseorang atau Lembaga yang belum tentu benar adanya, serta 3) membalas chat pada orang yang tidak dikenal dalam inbox facebook. Jika empat pendekatan ini masif pada pelajar dan guru kita, maka lingkungan sekolah benar-benar dapat menjadi ruang yang sehat bagi penggunaan facebook sebagai instrumen penting dalam proses belajar dan pembelajaran di dunia Pendidikan kita.

b. Twitter

Aplikasia media sosial ini cukup digemari oleh kalangan menengah ke atas karena dapat dipergunakan dalam membangun perspektif positif atau narasi dalam membuka cakrawala berfikir baik pada guru ataupun pelajar. Namun perlu selektif dalam komen dan tanggapan dalam twitter karena komen dan tanggapan kita terhadap sebuah status dapat mengundang reaksi dari para netizen.

Komen para netizen juga dapat menjadi solusi pada sebuah ragam status pembelajaran. Semisal sebuah status “ bagaimana menjadi pribadi yang baik?. Maka komen dari netizen menjadi sangat kontributif dalam menemukan cara terbaik buat siapa saja dalam menjawab pertanyaan status

tersebut, namun tidak semua comment session tersebut harus diikuti, perlu disesuaikan atas apa yang menjadi kebutuhann kita akan status tersebut.

c. Instagram

Literasi Instagram yang menghadirkan informasi singkat dalam beberapa menit dan informasi dalam beberapa modalitas dapat membantu pengguna dalam mencari dan menemukan ragam informasi terkait kebutuhan dan keinginan pengguna. Instagram juga memiliki fitur saling berbagi, komen, dan chat inbox yang terjadi dalam dua arah.

Literasi media pada aplikasi Instagram juga dibutuhkan kehati-hatian dalam penggunaannya karena kesalahan dalam menggunakan “trust” akan berakibat fatal bagi proses keberlangsungan secara individu dan media sosial itu sendiri, bisa jadi mendapat notifikasi pemblokiran atau pelarangan dari Instagram itu sendiri karena adanya kesalahan dalam penggunaannya. Literasi media pada semua aplikasi untuk dipergunakan dalam belajar dan pembelajaran menjadi sangat penting bagi dunia Pendidikan agar tidak terjebak pada tindak criminal yang sejatinya bukan diperbuat oleh siswa dan guru itu sendiri namun penyalagunaan akun dan identitas pengguna bisa menjadi fatal.

d. Youtube

Kemungkinan di masa akan datang guru dan siswa tidak perlu membutuhkan ruangan khusus dalam interaksi karena cukup mengirimkan link youtube untuk proses pengajaran bisa dilakukan dari rumah. Media sosial youtube bisa menjadi alternatif pengganti guru karena media ini menyediakan ragam informasi terkait banyak hal, baik topik umum dan khusus dan lebih diskrit lagi tersedia dalam media sosial ini. Namun, satu arah video youtube, maka dibutuhkan literasi media dari guru untuk membuat siswa

lebih memahami substansi materi yang disampaikan melalui link youtube, demikian halnya cara dan adab siswa dalam menggunakan media youtube, trust yang berlebihan pada youtube juga bisa mengakibatkan siswa tidak fokus pada materi pengajaran tetapi pada hal lainnya tidak baik.

FITUR SOSIAL MEDIA

1. Subscribe

Literasi media pada fitur ini juga penting, bahwa menjadi subscriber itu menandakan bahwa apapun yang di upload oleh akun yang kita ikuti akan memberikan notifikasi kepada subscriber untuk dapat menonton apa yang di upload. Sehingga, ketika kita menonton video tersebut maka rating akun tersebut semakin baik dan kita tidak ketinggalan informasi pada apa yang di upload oleh akun tersebut. Rating akun tersebut tidak tergantung pada jumlah subscriber namun tergantung pada viewer dari video yang ditonton. Pada akhirnya akun tersebut akan mendapat reward dari pemilik perusahaan youtube sebagai akibat dari jumlah penonton yang banyak.

2. Share

Fitur share pada sosial media memberikan peluang kepada kita sebagai pengguna untuk dapat membagikan informasi apapun dan video apapun yang kita terima dari akun yang kita baca, sehingga informasi dan video dapat dibaca oleh orang lain juga selain kita. Namun perlu dipahami bahwa perilaku share tanpa mempelajarinya informasi yang terkandung bisa berakibat kurang baik bagi yang share informasi atau video tersebut. Literasi penting melakukan share menjadi penting karena akumulasi penyebaran informasi akan semakin bertambah jika kita tidak memikirkan apa kandungan dalam info dan video tersebut. Jika positif apa

yang di share, maka hal itu bisa mendatangkan kebaikan dan jalan bagi pengumpulan pundi kebaikan. Sebaliknya juga demikian.

3. Like

Banyak pengguna akun media sosial menginginkan fitur like lebih banyak karena merasa diapresiasi atas apa yang di upload dalam media tersebut, jumlah like juga mempengaruhi akun tersebut. Semakin banyak like, maka semakin baik pula akun tersebut dan mendapatkan reward dari pemilik perusahaan dari media sosial tersebut. Jumlah videwer mempengaruhi jumlah reward yang diberikan oleh perusahaan. Konten-konten yang sederhana dengan durasi 1 sampai 2 menit sering menjadi sasaran like dari netizen. Hal ini menandakan bahwa micro learning menjadi sangat positif dalam modalitas belajar dan pembejaraan dengan media sosial.

4. Hashtag

Literasi akan Hashtag mendorong pelajar dan guru dapat memperkenalkan isu atau membaca isu yang diusulkan lebih banyak viewernya karena dengan hashtag menjadi posisi isu atas pembahasan yang dimaksud lebih ramau dibicarakan oleh orang lain. Frasa kata kunci yang dibaca tanpa spasi dengan tanda pagar di depannya adalah agar memudahkan juga guru dan siswa dalam mengikuti sebuah diskusi komunitas di dalamnya. Hashstag memberikan bukti nyata bahwa apaya yang sedang dan akan didiskusikan dengan baik.

5. Trending topic

Literasi media pada trending topic dapat membantu pada pengguna untuk memahami ide, topik atai issue yang sedang hangat didisukikan dalam ragam media sosial. Selain memberikan informasi terbaru, trending topic juga mendorong pengguna media sosial untuk cepat mendapatkan informasi terbaru dan menjadi perbincangan pada netizen. Informasi dan video terbaru

dalam trending topic memberikan peluang pada netizen untuk lebih dahulu mengetahui permasalahan terbaru dan juga bisa menjadi orang yang duluan menyebarkan informasi terkini.

Kecepatan netizen dalam trending topic dapat mengalahkan informasi yang disebar dan dimuat pada media elektronik seperti Televisi dan media cetak seperti koran. Literasi trending topic pada siswa dan guru tidak mesti harus diikuti karena trending topic ini secara umum bukan pada specific pada media belajar atau konten Pendidikan tertentu. Sehingga bukan hal yang bisa mendukung proses pembelajaran bagi interaksi guru dan siswa di lingkungan sekolah.

HOAX

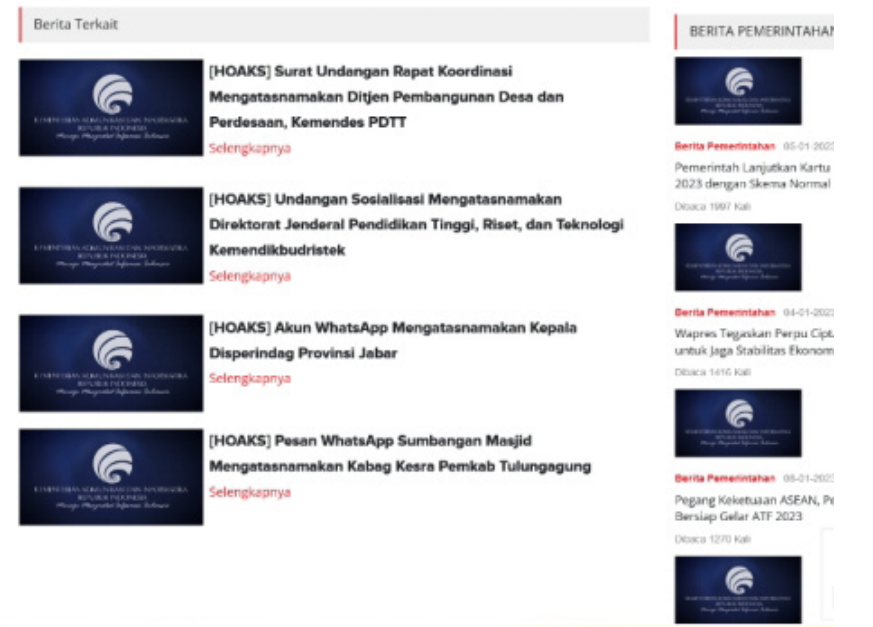
Kata ini sering menjadi momok yang menakutkan bagi siapa saja yang menimpa karena beritanya tidak sesuai dengan fakta atau kenyataan yang sebenarnya. Hoaks dalam definisi yang disebutkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dinyatakan bahwa hoaks adalah berita bohong. Kemampuan untuk memahami bahwa informasi tersebut bohong atau benar dibutuhkan kemampuan literasi media yang cukup baik.

Selain, seseorang harus memiliki pengetahuan yang memadai terkait informasi yang beredar, seseorang cukup memiliki pemahaman akan berita terkait atau jika tidak memahaminya maka fitur dalam media sosial tersebut seperti Like, Share dll tidak perlu diklik sebagai wujud dari mendiamkan berita tersebut. Namun jika literasi seseorang tersebut baik dan memiliki pemahaman ilmu pengetahuan akan hal tersebut, maka perlu memberikan klarifikasi terkait hal tersebut

Survey yang dilakukan oleh Fahmi dalam Gumilar et al., (2017) menyatakan bahwa 92,40% hoax Nasional tersebar melalui penggunaan media sosial; FB, IG, Twitter, dan Path. Sebanyak 62,80% hoax menyebar dengan penggunaan aplikasi chatting (whatsapp, line, telegram) dan sejumlah 34,90% hoax melalui jaringan website.

Bila ditinjau dari bentuk atau format hoax disebutkan bahwa 62,10% dalam bentuk tulisan, sedangkan 37,50 % dalam bentuk gambar dua dimensi. Ditambahkan dalam Riset Fahmi dalam Gumilar et al., (2017) menyebutkan bahwa hoax yang sangat populer pertama adalah 91,80% adalah perkembangan isu sosial politik, yang secara gamblang menjelaskan Pilkada, kebijakan pemerintah. Kedua adalah isu Suku, Agama, Ras dan Antar golongan sejumlah 88,60%.

Berikut ini adalah beberapa info Hoax yang terhimpung dalam laman kemeninfo



Gambar 1. List Berita Hoax yang dirilis kominfo

Sumber: <https://www.kominfo.go.id>

Berita hoax yang tidak benar dapat melahirkan ujaran kebencian yang berdampak atau memiliki efek domino. Tidak hanya pada dunia Pendidikan juga pada dunia politik, ujaran kebencian (hate speech) berirama dengan alasan kebebasan menyampaikan pendapat di media sosial. Berawal pemilihan umum untuk menentukan Presiden pada tahun 2014 lalu, istilah ‘hater’ pun dikenal lebih luas, yang

menandai orang-orang dengan kecenderungan membuat pesan ujaran kebencian pada orang atau kelompok tertentu (Juliswara, 2017). Ditegaskan juga oleh Sari (2019) dan Vega & Arifin (2022) menyatakan bahwa selama ini apa yang di dunia media sosial, di mana arus informasi yang tersebar seakan tanpa kontrol, yang penting ada jaringan internet berita langsung bisa disebarkan, tanpa adanya konfirmasi ulang atau minimal terlebih dahulu melakukan pengecekan kembali apakah informasi tersebut memang fakta atau mengandung unsur hoax

KESIMPULAN

Literasi media sosial di dunia maya perlu dilakukan oleh guru dan para pengambil kebijakan dunia Pendidikan karena media sosial saat ini menjamur dan melahirkan ragam informasi dan video yang bermunculan. Kekuatan untuk menghadang berita dan informasi serta video yang beredar hanya dapat dilakukan dengan literasi yang berkelanjutan pada semua media sosial dan pengetahuan yang terus ditingkatkan agar dapat menghindari dampak negatif dana berita hoax yang beredar di dunia maya. Penting untuk memilih dan memilah media sosial yang relevan dan sesuai dengan dunia Pendidikan di lingkungan sekolah agar dapat benar-benar dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam ragam interaksi yang memudahkan guru dan siswa dalam meningkatkan kapasitas pengetahuan melalui media sosial dan cara bermedia sosial dengan baik (Adab).

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. (2021). Pendidikan Multikultural: Ideologi Pembelajaran dan Pengajaran di Sekolah. *JURNAL BORNEO HUMANIORA*, 4(2), 96–102. https://doi.org/https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2278
- Arifin dkk. (2021). *Pengajaran, Pembelajaran Serta Eksistensi Lembaga Pendidikan Selama Pandemi Covid-19*. <https://www.>

researchgate.net/publication/354765877_PENGAJARAN_PEMBELAJARAN_SERTA_EKSISTENSI_LEMBAGA_PENDIDIKAN_SELAMA_PANDEMI_COVID-19

- Gumilar, G., Adiprasetyo, J., & Maharani, N. (2017). LITERASI MEDIA: CERDAS MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL DALAM MENANGGULANGI BERITA PALSU (HOAX) OLEH SISWA SMA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Harnita, P. C. (2017). Masihkah Perlu Khalayak Belajar Literasi Media? *Jurnal Cakrawala ISSN*, 1693, 6248.
- Juliswara, V. (2017). Mengembangkan Model Literasi Media yang Berkebhinnekaan dalam Menganalisis Informasi Berita Palsu (Hoax) di Media Sosial. *Jurnal Pemikiran Sosiologi* , 4(2).
- Kosasih, E. (2019). Literasi Media Sosial dalam Pemasarakatan Sikap Moderasi Beragama. *Jurnal Bimas Islam*, 12(1).
- Muhammad Aziz, R., Sinarsari, D., Dramaga, K., Bogor, K., Barat, J., Sarwoprasodjo, S., & Wahyuni, E. S. (2020). TINGKAT LITERASI MEDIA REMAJA DESA DALAM PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL. *Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat*.
- Restianty, A. (2018). *Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media* (Vol. 1). Gunahumas.
- Sari, S. (2019). LITERASI MEDIA PADA GENERASI MILENIAL DI ERA DIGITAL. In *Jurnal Professional FIS UNIVED* (Vol. 6, Issue 2).
- Vega, N. De, & Arifin, A. (2022, March 30). *Teachers' Experiences of Implementing D-Learning*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315536>



BAB 12

KOMPETENSI LITERASI MEDIA

oleh Gani Nur Pramudyo, S.IP., M.Hum.

PENDAHULUAN

Literasi secara sederhana diartikan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. “*The possess ‘literacy’ in traditional terms means being able to read and write..*”. Literasi media (digital) berarti kemampuan membaca dan menulis teks digital, contohnya mampu ‘membaca’ situs web dengan menavigasi melalui *hyperlink* dan ‘menulis’ dengan mengunggah foto digital ke situs jejaring sosial (Hague & Williamson, 2009).

Terdapat berbagai terminologi untuk konsep terkait literasi media: contohnya literasi media (*media literacy*), kompetensi media (*media competence*), literasi informasi (*information literacy*), literasi TIK (*ICT literacy*), literasi digital (*digital literacy*) atau kompetensi digital (*digital competence*). Banyak dari istilah-istilah ini telah tumbuh dalam diskusi sosiopolitik, pedagogis media budaya dan pendidikan media dan terkait dengan pemahaman yang berbeda dan konsep yang berbeda (Schmidt-Hertha & Rott, 2014 dalam Park, 2017).

Kompetensi literasi media sub bab buku ini merujuk terminologi apa yang (Ciurel, 2016; Bachmair & Bazalgette, 2007) gunakan, “*seven key competences for media literacy*” atau tujuh kompetensi kunci untuk literasi media. Keduanya mengutip pula apa yang telah disepakati secara internasional terkait definisi literasi media dalam “*European Charter of Media Literacy, 2006*”. Lihat pula terbitan serupa “*Commission of The European Communities, 2007*”.

KOMPETENSI

Istilah kompetensi (*competence*) sering disamakan ketrampilan (*skill*) atau kapasitas (*capacity*), terkadang dianggap sebagai kemampuan (*ability*) untuk melakukan sesuatu. Kompetensi tidak hanya sebagai seperangkat gagasan yang dimensinya terdiri dari kapasitas dan ketrampilan konkrit, tetapi juga pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitudes*), dan nilai (*value*) (Marin, 2012 dalam Pereira & Moura, 2022).

Secara lebih rinci, Perrenoud (1995) dalam Pereira & Moura (2019) menyebut kompetensi adalah strategi pemecahan masalah sesuai konteks yang mengandalkan penalaran, kesimpulan, pandangan ke depan, menilai kemungkinan peristiwa yang berbeda, hingga mencapai diagnosis berdasarkan serangkaian indikator. Indikator yang dimaksud yaitu kompetensi melampaui apa yang diketahui dan mampu dilakukan seseorang; kompetensi lebih dari kelayakan hasil yang dicapai; kompetensi menekankan pentingnya penalaran, nilai-nilai dan pemikiran kritis; kompetensi mengakui kepentingan struktural konteks - tidak hanya seputar masalah yang harus dihadapi seseorang, tetapi juga kompetensi membentuk modal individu yang dipertaruhkan (Perrenoud, 1995, 1999 dalam Pereira & Moura, 2019).

Demikian kompetensi dapat diartikan sebagai cara atau upaya yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk memecahkan masalah sesuai dengan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki.

LITERASI MEDIA

Literasi media secara umum didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengakses media, memahami dan mengevaluasi secara kritis berbagai aspek media dan konten media, serta menciptakan komunikasi dalam berbagai konteks. Definisi ini telah divalidasi oleh sebagian besar responden dan anggota *Media Literacy Expert Group*. Media massa adalah media yang mampu menjangkau khalayak luas melalui saluran distribusi yang berbeda. Pesan media adalah konten informasional dan kreatif yang termasuk dalam teks, suara, dan gambar yang dibawa oleh berbagai bentuk komunikasi, termasuk televisi, bioskop, video, situs web, radio, video game, dan komunitas virtual (Commission of The European Communities, 2007).

Literasi media sesuai Ciurel (2016) adalah seperangkat keterampilan terintegrasi yang memungkinkan pengguna untuk secara aktif mengakses, menganalisis, menafsirkan, dan mempertanyakan pesan media. Literasi media adalah kompetensi yang diperlukan untuk melakukan berbagai tugas (membaca, menulis, menavigasi, dan mengatur) pada berbagai media yang dianggap sebagai objek informasi, teknis, dan sosial (Tilleul *et al.*, 2015).

Literasi media dapat dianggap sebagai kompetensi untuk memberdayakan media. Memberdayakan media berarti dapat mengakses, memahami, mengevaluasi secara kritis media dan konten medianya. Tidak hanya sampai disitu, literasi media berarti pula dapat membuat dan membagikan media dan konten media.

KOMPETENSI DAN LITERASI MEDIA

Literasi media telah merujuk kompetensi itu sendiri. Seperti apa yang Buckingham (2007) sebut, literasi media adalah ketrampilan, kompetensi, dan kemampuan.

‘media literacy’ is often translated into a more general term for skill or competence – as in the German ‘Medienkompetenz’.

‘media literacy is the ability to access, understand and create communications in a variety of contexts’.

Akses (*access*) mencakup keterampilan dan kompetensi yang diperlukan untuk menemukan konten media, menggunakan teknologi yang tersedia dan perangkat lunak terkait. Memahami (*understand*) mencakup kemampuan untuk memecahkan kode atau menginterpretasikan media. Kemampuan untuk menggunakan media untuk menghasilkan dan mengkomunikasikan pesan-pesan seseorang (*and create communications*), baik untuk tujuan ekspresi diri atau untuk mempengaruhi atau berinteraksi dengan orang lain.

Lebih lanjut Fastrez (2010:36) dalam Pereira & Moura (2019) mengaitkan kompetensi dengan definisi literasi media (*media literacy*) yang sebenarnya. Literasi media dianggap sebagai seperangkat kompetensi yang ditampilkan oleh individu yang mampu membuat penilaian kritis dan kreatif, dalam secara otonom dan sosial, dalam lingkungan media kontemporer. Hal ini dikuatkan pula oleh pendapat (Tilleul *et al.*, 2015) literasi media sebagai kompetensi berarti kemampuan untuk mengakses, menganalisis dan mengevaluasi, dan baik mengkomunikasikan atau membuat pesan media dalam berbagai konteks.

Demikian pula sesuai penjabaran UNESCO (2013), literasi media (dan informasi) adalah seperangkat kompetensi yang memberdayakan masyarakat untuk mengakses, mengambil, memahami, mengevaluasi dan menggunakan, membuat serta berbagi informasi dan konten

media dalam semua format, menggunakan berbagai alat, secara kritis, cara yang etis, dan efektif, untuk berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan individual, profesional, dan sosial”.

KOMPETENSI LITERASI MEDIA

Sekelompok lembaga dan individu dari berbagai negara Uni Eropa yang dipimpin oleh UK Film Council telah menerbitkan Piagam yang memberikan definisi literasi media. Inisiatif ini secara khusus ditujukan untuk mengatasi masalah terminologis dan mengundang organisasi untuk menandatangani Piagam dan mematuhi definisi bersama (Macedo, 2008; Bachmair & Bazalgette, 2007; Ciurel, 2016; European Charter of Media Literacy, 2006).

Definisi bersama literasi media dipahami oleh (Bachmair & Bazalgette, 2007; Ciurel, 2016) sebagai tujuh kompetensi literasi media, sebagai berikut:

1. Menggunakan teknologi media secara efektif untuk mengakses, menyimpan, mengambil, dan berbagi konten untuk memenuhi kebutuhan dan minat individu dan komunitas mereka;
2. Mendapatkan akses ke, dan membuat pilihan berdasarkan informasi tentang, berbagai bentuk dan konten media dari berbagai sumber budaya dan kelembagaan;
3. Memahami bagaimana dan mengapa konten media diproduksi;
4. Menganalisis secara kritis teknik, bahasa dan konvensi yang digunakan oleh media, serta pesan yang disampaikan;
5. Menggunakan media secara kreatif untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikan ide, informasi dan pendapat;
6. Mengidentifikasi, dan menghindari atau menantang, konten media dan layanan yang mungkin tidak diinginkan, menyinggung, atau berbahaya;
7. Memanfaatkan media secara efektif dalam menjalankan hak-hak demokrasi dan tanggung jawab sipil mereka.

Ketujuh kompetensi ini bersifat kumulatif: kompetensi dapat mendekati jenis perkembangan pembelajaran yang akan menciptakan masyarakat (Eropa) yang aktif dan terpelajar sepenuhnya (Bachmair & Bazalgette, 2007).

Pereira & Moura (2022) menambahkan, kompetensi literasi media adalah praktik kritis, yakni jawaban yang benar secara faktual jelas penting, tetapi juga interpretasi, penalaran, dan makna mengambil tempat sentral. Literasi media dapat dianggap sebagai kompetensi media (*media competence*) jika melampaui kapasitas sederhana untuk melakukan sesuatu (Trültzsch-Wijnen, 2020).

Sementara Hobbs (2010) dalam Dalton (2017) mengusulkan kompetensi esensial (*essential*) dalam konteks literasi media (dan digital) untuk mempertimbangkan isu-isu yang berdampak pada pemerataan akses dan aksesibilitas, dan untuk mengeksplorasi beberapa contoh praktik literasi media (dan digital).

1. *Access* (Akses) - Menemukan dan menggunakan alat media dan teknologi secara terampil dan berbagi informasi yang sesuai dan relevan dengan orang lain.
2. *Analyze & Evaluate* (Analisis dan evaluasi) - Memahami pesan dan menggunakan pemikiran kritis untuk menganalisis kualitas pesan, kebenaran, kredibilitas, dan sudut pandang, sambil mempertimbangkan efek atau konsekuensi potensial dari pesan.
3. *Create* (Membuat) - Menulis atau menghasilkan konten menggunakan kreativitas dan kepercayaan diri dalam ekspresi diri, dengan kesadaran akan tujuan, audiens, dan teknik komposisi.
4. *Reflect* (Merefleksikan) - Menerapkan tanggung jawab sosial dan prinsip etika pada identitas dan pengalaman hidup seseorang, perilaku dan perilaku komunikasi
5. *Act* (Bertindak) - Bekerja secara individual dan kolaboratif untuk berbagi pengetahuan dan memecahkan masalah dalam keluarga, tempat kerja dan komunitas, serta berpartisipasi sebagai anggota komunitas di tingkat lokal, regional, nasional dan internasional.

PENILAIAN KOMPETENSI LITERASI MEDIA

Pereira & Moura (2022) merancang kerangka untuk penilaian kompetensi literasi media (lihat tabel 1). Mereka menunjukkan dimensi kritis memiliki posisi menonjol dalam penilaian. Sedangkan dimensi penciptaan dan partisipasi lebih sedikit dalam penilaian karena sedikitnya kasus.

Mereka melakukan riset penilaian dengan mempertimbangkan aspek kompetensi literasi media apa yang dievaluasi, definisi apa yang harus diketahui oleh partisipan, konten apa yang dipelajari dan kesulitan dalam menentukan tingkat kompetensi literasi media secara kuantitatif.

Tabel 1. Dimensi dan kompetensi umum yang dinilai (Pereira et al., 2015 dalam Pereira & Moura, 2022)

Dimensi	Kompetensi umum	Tujuan
Evaluasi kritis, pemahaman dan analisis	Untuk menafsirkan dan mengklasifikasikan isi media, institusi dan pemeran (<i>player</i>)	- Untuk mengidentifikasi dan menafsirkan relevansi bagian-bagian tertentu dalam konten media tertentu - Untuk mengidentifikasi, membandingkan, membedakan dan/atau mencirikan genre dan konten media - Untuk mengidentifikasi, membandingkan, membedakan dan/atau mengkarakterisasi institusi dan pemain media
	Untuk memahami konteks konten media, lembaga dan pemeran	- Untuk mengidentifikasi kepemilikan lembaga media - Untuk mengakui keberadaan media dan platform yang berbeda/alternatif - Untuk mengidentifikasi mode pendanaan media

		- Untuk mengidentifikasi contoh peraturan media - Untuk mengakui keberadaan hak cipta dan kebutuhan untuk mengidentifikasi sumber yang digunakan - Sikap
	Untuk mengevaluasi konten media, institusi dan pemeran	- Untuk mengakui berbagai media yang tersedia sebagai alat yang memungkinkan - Untuk mengevaluasi asal-usul dan konteks konten, institusi, dan pemain media tertentu - Untuk mengevaluasi tujuan spesifik dari beragam konten media, institusi dan pemain - Untuk menyarankan konten, institusi, dan pemain media alternatif
Penciptaan dan partisipasi (<i>Production and participation</i>)	Untuk berpartisipasi menggunakan media	Untuk menggunakan media yang berbeda untuk berpartisipasi dan berinteraksi dengan orang lain – Praktek
	Untuk pencipta	- Untuk membuat konten - Untuk dapat menjelaskan tahapan penciptaan yang berbeda dari kreasi mereka sendiri

Dalam konteks indonesia, riset terkait penilaian kompetensi literasi media sangat terbatas. Berdasarkan hasil pencarian dokumen di Google Scholar, penulis hanya temukan 1 artikel. Muttaqin (2016) kemampuan literasi media adalah kapasitas individu yang berkaitan dengan melatih keterampilan tertentu (akses, analisis, komunikasi). Di dalam kapasitas, terdapat kompetensi yang harus dimiliki (*Individual competences*) terdiri dari *technical skill*, *critical understanding*, dan *communicative abilities*.

Adapun penggunaan istilah kompetensi lebih sering dipakai dalam riset kompetensi literasi digital. Misalnya Asari *et al.* (2019) kompetensi adalah sikap kritis dalam menyikapi informasi. Sementara Amaly & Armiah (2021) menyepakati apa yang Glister (1997) sebutkan dalam aspek inti kompetensi literasi digital termasuk *internet searching* (pencarian internet), *hypertextual navigation* (navigasi hiperteks), *content evaluation* (evaluasi konten), dan *knowledge assembly* (penyusunan pengetahuan).

Terbatasnya riset kompetensi literasi media dapat dijadikan sebagai peluang untuk dapat digali lebih lanjut sehingga menemukan *insight* baru, tambahan dan melengkapi riset yang sudah ada. Seperti apa yang komunitas literasi media di Eropa lakukan, bahwa adanya kompetensi literasi media akan menciptakan masyarakat aktif dan terpelajar sepenuhnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaly, N. & Armiah, A. 2021. Peran Kompetensi Literasi Digital Terhadap Konten Hoaks dalam Media Sosial. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 20(2): 43–52.
- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S. & Putra, A.B.N.R. 2019. Kompetensi literasi digital bagi guru dan pelajar di lingkungan sekolah kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2): 98–104.
- Bachmair, B. & Bazalgette, C. 2007. The European Charter for Media Literacy: Meaning and Potential. *Research in Comparative and International Education*, 2(1): 80–87.
- Buckingham, D. 2007. Digital Media Literacies : rethinking. *Research in Comparative and International Education*, 2(1): 43–55.
- Ciurel, D. 2016. Media Literacy: Concepts, Approaches and Competencies. *Professional Communication And Translation Studies*, (9): 13–21.
- Commission of The European Communities 2007. *A European approach to media literacy in the digital environment*.

Tersedia di <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52007DC0833&from=ES>.

- Dalton, E.M. 2017. Beyond Universal Design for Learning: Guiding Principles to Reduce Barriers to Digital & Media Literacy Competence. *Journal of Media Literacy Education*, 9(2): 17–29.
- European Charter of Media Literacy 2006. *European Charter of Media Literacy*. Tersedia di https://www.mediagram.ru/netcat_files/106/104/h_55e0e9d253b0d6326eea51ff7dc53124.
- Hague, C. & Williamson, B. 2009. Digital participation, digital literacy, and school subjects: A review of the policies, literature and evidence. *Futurelab August*.
- Hobbs, R. 2010. *Digital and Media Literacy: A Plan of Action. A White Paper on the Digital and Media Literacy Recommendations of the Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy*. Washington DC: Aspen Institute.
- Macedo, G. 2008. *An overview of media literacy*. Brussels: European Parliament.
- Muttaqin, M.Z. 2016. Kemampuan literasi media (media literacy) di kalangan remaja rural di Kabupaten Lamongan. *Journal Unair*, 5(2): 13–14.
- Park, J. 2017. Media Literacy, Media Competence and Media Policy in the Digital Age. *2017 Arts, Humanities, Social Sciences and Education Conference*, 12.
- Pereira, S. & Moura, P. 2019. Assessing media literacy competences: A study with Portuguese young people. *European Journal of Communication*, 34(1): 20–37.
- Pereira, S. & Moura, P. 2022. Assessing media literacy competences: Reflections and recommendations from a quantitative study. *Journal of Media Literacy Education*, 14(3): 79–93.
- Schmidt-Hertha, B. & Rott, K.J. 2014. Developing media competence and work-related informational behavior in academic studies. *International Journal on Advances in Education Research*, 1(1): 90–108.

- Tilleul, C., Fastrez, P. & Smedt, T. De 2015. Evaluating Media Literacy and Media Education Competences of Future Media Educators. R. Kupiainen & S. Kotilainen, ed., *Reflections on Media Education Future*. hal.7.
- Trültzsch-Wijnen, C.W. 2020. *Media literacy and the effect of socialization*. Springer.
- UNESCO 2013. *Global Media and Information Literacy Assessment Framework: Country Readiness and Competences*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO).

BIODATA PENULIS



Andi Asari, SIP.,S.Kom.,M.A., P.hD (C)

Dosen Universitas Negeri Malang
Kandidat Doktor S3 Information Science UiTM Malaysia

Andi Asari, yang mempunyai nama lengkap Andi Muhammad Asari sebagai nama pemberian orang tua, dan memiliki nama pena atau panggilan akrab Anas adalah dosen di Universitas Negeri Malang yang saat ini sedang melanjutkan studi doctoral (S3) di jurusan Information Management UiTM Malaysia. Lahir di desa Brongkal kabupaten Malang, semasa di Malang pernah mengenyam pendidikan di MI Azharul Ulum 02 Brongkal, kemudian lanjut di MTsN Malang 3 Sepanjang gondanglegi, dan lanjut di SMK Turen Malang. Kemudian melanjutkan belajar di perguruan tinggi di beberapa perguruan tinggi di kota Malang dan kemudian pindah ke kota pendidikan Daerah Istimewa Yogyakarta, dan sekarang domisili di Malang Jawa Timur. Penulis merupakan alumni dari Magister Kajian Budaya dan Media sekolah pasca sarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, dan juga alumni dari jurusan Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Mulai tahun 2015 sampai sekarang penulis aktif mengajar sebagai dosen tetap di Universitas Negeri

Malang dan di beberapa lembaga pendidikan pondok pesantren di Malang Raya. Disamping kesibukan di dunia akademis penulis juga memiliki kegiatan pengabdian di masyarakat dengan mengisi seminar, workshop, dll.

- **Riwayat Mengajar:** https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_dosen/RjEyRkFENzYtMEYxOS00QjE3LThFMzQtNTY1RkYwOTA3MzM1
- **Riwayat Publikasi Artikel:** <https://sinta.kemdikbud.go.id/authors?q=andi+asari>
- **Riwayat Penerbitan Buku:** https://www.google.com/search?q=andi+asari&tbm=bks&ei=WEHEYpa1OdWh4t4PkI2jqAw&ved=0ahUKEwiWwf3w8eH4AhXVKNgFHZDGCMUQ4dUDCAg&oq=andi+asari&gs_lcp=Cg1nd3Mtd2l6LWJvb2tzEAXQAFgAYABoAHAAeACAAQCIAQCSAQCYAQA&sclient=gws-wiz-books
- **Riwayat Penelitian dan Pengabdian:** <https://pakar.um.ac.id/Data/Peneliti/view/eyJpdiI6Ikt5bFNGRVQyOURKVWdkNHFFJUZVjR0E9PSIsInZhbmHVlIjojUjhJNGtKUDA4OVlxQ0Zkr3hRRUR2RGZWbU9HMLc2dGMvRHVSOG4zSW93QT0iLCJtYWwMiOiI4ZGYxNTlmYjYwZTZmOWNmYjk4YTRiMGY1OGJiNTZkNDIwNTc5ZThkY2YxMzk3OWU0MWRkMjk1MWRjZjc3YWwRkIn0=>
- **Email** andi.asari.fs@um.ac.id
- **Scopus ID** 57213605546
- **Google scholar** <https://scholar.google.co.id/citations?hl=id&user=YVa5GeIAAAAJ>
- **Researchgate** <https://www.researchgate.net/profile/Andi-Asari/research>



Dr. Rina Juwita, M.HRIR.

Dosen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Mulawarman

Penulis lahir di Kutai Kartanegara tanggal 17 April 1981. Penulis adalah dosen pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Ilmu Komunikasi di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Lalu melanjutkan S2 pada program Human Resources and Industrial Relations di The University of Western Australia. Studi S3 penulis diselesaikan di Program Ilmu Sosial, Peminatan Media dan Komunikasi di Universitas Airlangga. Minat kajian penulis meliputi bidang komunikasi korporat, kehumasan, komunikasi dan gender, corporate social responsibility, literasi media, dan komunikasi antarbudaya. Sampai sekarang penulis sudah menerbitkan beberapa buku,, dan juga aktif menulis sejumlah artikel ilmiah di berbagai jurnal dan opini di media massa.



Prof. Dr. Muhammad Hasyim, M.Si.

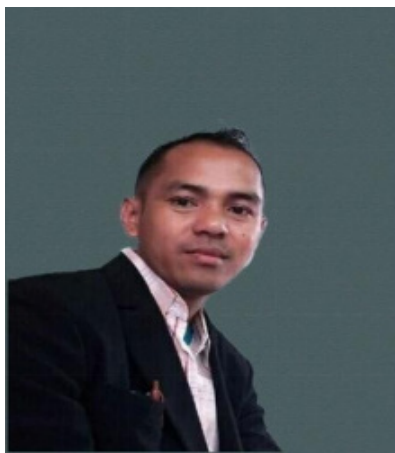
Dosen Sastra Perancis Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Penulis lahir di Maros, Sulawesi Selatan tanggal 28 Oktober 1967. Penulis adalah dosen pada Program Studi Sastra Perancis, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Sastra Perancis Universitas Hasanuddin, dan melanjutkan S2 pada Ilmu Komunikasi dan S3 Ilmu Linguistik di Universitas Hasanuddin. Penulis telah melakukan penelitian disertasi di Universitas Toronto, Kanada melalui program Beasiswa Sandwich-Like Dikti. Penulis menekuni Penelitian bidang budaya dan media dengan pendekatan semiotika dan pariwisata budaya pada program Vokasi Destinasi Pariwisata Universitas Hasanuddin. Telah menghasilkan buku, antara lain *Semiotika dan Sensualitas dalam Iklan* (2022), *Berwisata Bersama Cerita: Menapaki Sekehumit Sulawesi Selatan* (2022), *Berani Hadapi Quarter Life Crisis* (2023).

Ade Johar Maturidi

Penulis menyelesaikan pendidikan di Perguruan Tinggi Bidang Desain Grafis Komputer, Manajemen Informatika, Teknik Informatika, Administrasi Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam.

Aktifitas penulis sekarang sebagai konsultan IT & Pendidikan Dosen di perguruan tinggi swasta dan Guru di SMK Muhammadiyah Cirebon



ALWI HILIR, S.Kom., M.Pd.

ALWI HILIR, S.Kom., M.Pd., lahir di Ngali, Bima, NTB jenjang pendidikan dasar ia tempuh SDN INPRES LIDO dan di Madrasah Tsanawiyah Ngali. Kemudian jenjang sekolah menengahnya di SMKN2 Woha Bima, kemudian melanjutkan studi strata satu di Universitas Muhammad Husni Thamrin Jakarta Fakultas Komputer dengan Program Studi Teknik Informatika. Kemudian melanjutkan kuliah pascasarjana di Universitas Islam 45” Bekasi. Dengan mengambil Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam. Berkarir sebagai akademisi di institusi pendidikan tentu dapat menjadi salah satu pilihan. Selain itu dengan menjadi akademisi, akan memiliki banyak kesempatan untuk mengembangkan diri. Dan salah satu karya yang pernah di terbitkan seperti buku yang ber-ISBN.

1. Bookchapter The Corona Covid-19 (2020),
2. Kuat Melawan Corona (2020),
3. Internasional Bookchapter Digital Learning (2021).
4. Bookchapter Model Inovasi Pembelajaran Abad Digital (2021).
5. Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (2021).
6. Teknologi Di Abad Digital (2022)

7. Pengembangan Teknologi Pendidikan Dan Peranan Pendidik Dalam Menggunakan Media (2022)
8. Bookchapter Kepemimpinan Kepala Sekolah (2022)
9. Bookchapter Belajar Dan Pembelajaran (2023).
10. Bookchapter Tranformasi Pendidikan Agama Islam Di Era Teknologi Digital (2023)
11. Bookchapter Literasi Media (2023)

Ia di percaya menjadi narasumber di beberapa kegiatan seminar nasional tentang pengembangan dan inovasi pendidikan nasional dan pernah tampil beberapa kali menjadi presenter di:

1. International Conference On Digital Transformation In Higher Education Narotama University, 2020
2. International Conference On Management, Business, Applied Science, Engineering And Sustainability Development, 2020

Pengalaman Organisasi:

1. Ketua Forum Ekonomi Pancasila NTB
2. Anggota IPEST ASEAN. (International Association of Researchers in the field of Economics, Social and Technology)
3. Anggota Ikatan Dosen Indonesia
4. Anggota Dosen Lintas Kolaborasi Lintas Perguruan Tinggi
5. Anggota Aliansi Akademisi Nasional
6. Peneliti Global Research Institute



Kerisman Halawa, S.S.I

Pustakawan
Universitas Sari Mutiara Indonesia

Kerisman Halawa lahir di Lauso, 26 Juli 1999 Desa Lauso, Kecamatan Onohazumba Kabupaten Nias Selatan Sumatera Utara. Lulus SD, SMP dan SMA di Nias Selatan, Kuliah S1 di Medan. Pendidikan S1 diperoleh dari tahun 2022 mengambil Jurusan Perpustakaan dan Sains Informasi Universitas Sari Mutiara Indonesia. Kerisman Halawa merupakan Pustakawan di Perpustakaan Universitas Sari Mutiara Indonesia Medan. Jika ada kebutuhan penelusuran informasi, penulis dapat dihubungi melalui email: kerisman16halawa@gmail.com atau nomor HP: 0822-7575-8227.



Dr. Pratiwi Kartika Sari, M.Pd

Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Penulis Lahir di Bukittinggi, Sumatera Barat, 01 Januari 1986. Penulis adalah dosen ada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta. Menyelesaikan S1 Pendidikan Agama Islam, Kosentrasi Manajemen Pendidikan Islam, STIT Diniyyah Puteri Rahmah El-Yunusiyah Melanjutkan pada Program Pascasarjana di Universitas Negeri Jakarta pada Program Studi Teknologi Pendidikan lulus di tahun 2012 dan tahun 2016 melanjutkan pendidikan Doktor (S3) di Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Program Studi Teknologi Pendidikan. Penulis menekuni bidang penelitian terkait dengan kurikulum, desain, media dan strategi pembelajaran. Diantara hasil penelitian yang sudah terbit pada jurnal Sinta 2 yaitu Pengembangan E-Modul Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Cultural Diversity Interactive Multimedia to Improve Cultural Literacy and Citizenship of Elementary*

*School Students dan Correlation between ICT Literacy and Pedagogic
Competence of Elementary School Teachers*



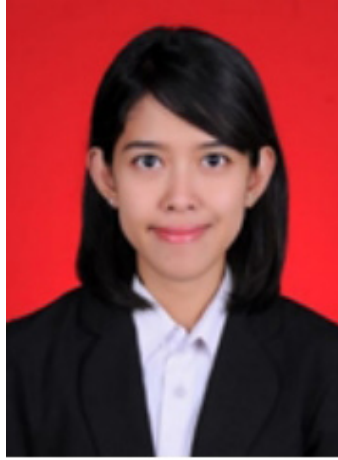
Epi Supriyani Siregar

Penulis lahir di Marindal II pada tanggal 14 November 1975. Putri kandung pasangan ayah Alm. H. Syahrudin Siregar., SH., MM dan ibu Dra. Hj Nur'aini Harahap. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Suami Dolok Huwayan Harahap, S.Pd, M.Si. Penulis memiliki 4 orang anak, 1. Annisa Hidayah, 2. Harunur Rasyid Harahap, 3. Namira Ripdha Harahap, 4. Shava Yumna Harahap.

Riwayat pendidikan dimulai dari SD. Inpres No: 104212 Patumbak, Kabupaten Deli Serdang tamat tahun 1988, MTsN 1 Medan tamat tahun 1991, melanjutkan ke SMA Swasta Kesatria Medan tamat tahun 1994. Kuliah S1 Sarjana Pertanian UPMI Medan tamat tahun 1998, Akta Mengajar (Akta IV) Unimed tamat tahun 2005, Akta Mengajar II Ahli Muda Pendidikan Guru Taman Kanak-Kanak UT Medan tamat tahun 2008, Menyelesaikan Sarjana Pendidikan S.Pd. AUD UT Medan tamat tahun 2012, Tahun 2004 menyelesaikan S2 Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed tamat tahun 2007 dan tahun 2014 melanjutkan ke S3 Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana Unimed. Penulis mulai bekerja sebagai guru di TK UPMI Medan

pada tahun 1999, guru di SMP UPMI Medan pada tahun 2000, dan menjadi Kepala Sekolah di TK UPMI pada tahun 2005. sebagai dosen di FKIP UPMI prodi PJKR pada tahun 2013.

Karya tulis ilmiah : judul A Study of the Implementation of Internalized Interactive Multimedia Learning Models In Life Skills Education of Student at Primary School of it Al-Fitrah Binjai. Judul Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Peta Huruf Siswa Taman TK Nurul Azizi Medan. Judul Pengaruh Intelegensia Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Taman Kanak-Kanak.



Ita Musfirowati Hanika, S.A.P., M.I.Kom.

Dosen Komunikasi
Universitas Pertamina

Ita Musfirowati Hanika saat ini merupakan Dosen Tetap di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pertamina Jakarta. Selain mengajar, Ita juga merupakan pendiri platform edukasi bernama bisabasabasi.id yang dapat diakses melalui tautan <https://www.instagram.com/bisabasabasi.id/>. Fokus kebidangan yang digeluti Ita adalah literasi media, komunikasi instruksional, dan komunikasi strategis seperti kehumasan dan komunikasi pemasaran. Sebagai akademisi, Ita juga aktif di dalam kegiatan Perhumas Indonesia dan Asosiasi Perguruan Tinggi Komunikasi (ASPIKOM). Untuk melakukan korespondensi, dapat menghubungi ita.mh@universitaspertamina.ac.id.



Eka Selvi Handayani , M.Pd

Eka Selvi Handayani, M.Pd, lahir di Bunyu pada tanggal 16 September 1986. Penulis menyelesaikan kuliah dan mendapat gelar Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Mei 2009 yang merupakan alumnus FKIP Universitas Mulawarman Samarinda. Pada tahun 2009 meneruskan pendidikan Program Magister Administrasi Pendidikan (Manajemen pendidikan) di Universitas Mulawarman Samarinda. Pada tahun 2013 diangkat menjadi Dosen Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda dan ditempatkan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Seorang Ibu lima anak dari Ahmad Nabil VQ Dhiya'Ulhaq, Muhammad Abiedel Mujib Ash Shubhi, Hamad Zaydan Makarim, Aisyah Yasmin Fathiya dan Hana Raisya Sadiqa, serta seorang istri dari Abdul Waqi Wahid.

- Kontak Person : 08114414642 (ekaselvi@uwgm.ac.id)



Dr. Arifin, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Borneo Tarakan

Penulis lahir di Makassar, pada tanggal 20 Juni 1978. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) lulus 2003, Jawa Timur dan melanjutkan S2 pada Jurusan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Malang (UM) lulus 2010, Jawa Timur, menyelesaikan S3 pada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Makassar (UNM) lulus 2015. Penulis menekuni bidang Ilmu Pendidikan dan sudah menyelesaikan beberapa karya dan publikasi ilmiah di beberapa jurnal Nasional dan Internasional.

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=QpMGW6cAAAAJ&hl=id>



Gani Nur Pramudyo, S.IP., M.Hum

Dosen Ilmu Perpustakaan
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Penulis lahir di Kediri tanggal 05 Juli 1995. Penulis adalah dosen pada Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Brawijaya dan melanjutkan S2 pada jurusan Ilmu Perpustakaan minat kearsipan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia. Penulis menekuni bidang Penelitian terkait metadata arsip, manajemen rekod dan informasi, dan repositori institusi. Penulis terbuka untuk berbagi pengetahuan dan dapat dihubungi melalui gani@live.undip.ac.id atau www.ganipramudyo.web.id.