

Efektivitas Kegiatan Sosialisasi Literasi Media di Kalangan Orang Tua di Dusun Duwet Desa Mlokomanis Wetan Kecamatan Ngadirojo

Della Anggita¹, Lisa Mulyowati², Situ Asih³

^{1,2,3}STAB Negeri Raden Wijaya

¹dellaanggita258@gmail.com

Received: 31 Maret 2023; Revised: 17 Januari 2024; Accepted: 21 Maret 2024

Abstract

The development of the times has made technology develop rapidly, many children are addicted to gadgets due to a lack of understanding of media literacy for parents. Evidenced by the results of the pre-test with a percentage of 32.2% who understand media literacy and the dangers of gadgets in children. The purpose of this socialization is to increase media literacy knowledge for parents, especially those who have children. The method used was by distributing pre-test and post-test questionnaires to find out understanding and knowledge before the socialization was held and after the socialization was carried out, the team also used the discussion method to evaluate socialization activities whether parents were able to practice the material presented to their children. The results obtained by parents are able to understand media literacy socialization material, namely 84.67% of parents already understand what media literacy is, and the importance of media literacy. Parents know the impact caused by gadgets when children are addicted to gadgets, and parents are able to provide other solutions when children want to play gadgets, one of which is by diverting children's attention to traditional games that have been forgotten as gadgets develop.

Keywords: socialization; media literacy; the dangers of gadgets

Abstrak

Adanya perkembangan zaman membuat teknologi berkembang pesat, banyak anak-anak kecanduan *gadget* karena kurangnya pemahaman literasi media bagi orang tua. Dibuktikan dengan hasil pre-test dengan persentase 32,2% yang memahami literasi media serta bahaya *gadget* pada anak. Tujuan dari sosialisasi ini guna meningkatkan pengetahuan literasi media bagi orang tua khususnya yang mempunyai anak-anak. Metode yang digunakan yakni dengan membagikan angket pre-test dan post-test untuk mengetahui pemahaman serta pengetahuan sebelum diadakan sosialisasi dan setelah dilaksanakannya sosialisasi, tim juga menggunakan metode diskusi dalam mengevaluasi kegiatan sosialisasi apakah orang tua mampu mempraktekan materi yang disampaikan kepada anak-anak mereka. Hasil yang diperoleh orang tua mampu memahami materi sosialisasi literasi media yakni 84,67% orang tua sudah memahami apa itu literasi media, dan pentingnya literasi media. Orang tua mengetahui dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* ketika anak sudah kecanduan terhadap *gadget* yang, serta orang tua mampu memberikan solusi lain ketika anak ingin bermain *gadget*, salah satunya dengan mengalihkan perhatian anak pada permainan tradisional yang sudah terlupakan seiring berkembangnya *gadget*.

Kata Kunci: sosialisasi; literasi media; bahaya gadget

Efektivitas Kegiatan Sosialisasi Literasi Media di Kalangan Orang Tua di Dusun Duwet Desa Mlokomanis Wetan Kecamatan Ngadirojo

Della Anggita, Lisa Mulyowati, Situ Asih

A. PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 atau sering disebut revolusi media digital mendorong bangsa Indonesia untuk beradaptasi dengan berbagai macam perkembangan teknologi dan kontennya (Setyowati, 2021). Dapat diketahui saat ini perkembangan teknologi sangat berkembang dengan cepat, berbagai kegiatan dapat dilakukan melalui teknologi yang ada mulai dari cara berkomunikasi yang semakin mudah, berbelanja tanpa keluar rumah, membangun bisnis, memesan makanan dan masih banyak kegiatan yang dapat dilakukan melalui teknologi, karena hal ini manusia semakin dimanjakan oleh teknologi yang ada. Dengan adanya perkembangan teknologi ini bukan hanya orang dewasa yang menggunakannya tetapi banyak anak-anak yang menggunakannya

Teknologi ini banyak macamnya, dan yang sedang diminati oleh masyarakat yakni teknologi berbasis *gadget*. *Gadget* yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli *gadget* dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Selain itu pula, tak jarang sekarang banyak produsen-produsen *gadget* sengaja menjadikan anak-anak sebagai target pemasarannya (Utami, 2013). Perlu diakui perkembangan *gadget* pada masa kini memiliki banyak fitur yang digemari oleh kalangan anak-anak berbeda dengan zaman dahulu, *gadget* hanya digunakan untuk menelepon atau bertukar pesan. Pada masa kini *gadget* dapat digunakan oleh anak-anak dengan menyediakan fitur *game online* dengan berbagai macam jenis karakter, *gadget* menyediakan aplikasi-aplikasi yang digemari oleh anak-anak seperti Youtube bahkan saat ini anak-anak dituntut belajar di rumah menggunakan *gadget* karena adanya wabah covid-19 yang pernah menyerang Indonesia.

Dengan adanya penggunaan gadget pada anak-anak diperlukan pengawasan oleh orang tua supaya anak-anak dapat menggunakan fitur atau aplikasi yang tersedia di *gadget*. Karena hal ini tim memberikan sosialisasi mengenai

pentingnya literasi media di kalangan orang tua. Pemahaman *media literacy* atau melek media secara sederhana adalah bagaimana khalayak mampu memilih atau menyaring isi pesan yang disampaikan oleh (Novianti & Fatonah, 2018). Orang tua akan dapat memahami konten apa yang diperlukan oleh anak dan konten apa saja yang dapat merugikan atau memberikan dampak negatif bagi anak.

Kurangnya akan literasi media bagi orang tua membuat orang tua tidak menyadari bahwa banyak anak-anak yang kurang bersosialisasi akan lingkungannya karena terlalu banyak menghabiskan waktunya di depan *gadget*. Orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga jarang melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak dalam menggunakan gadget. Oleh karenanya, orang tua juga perlu mendapatkan pendidikan literasi media agar dapat menjadi orang tua yang baik dalam membantu anak lepas dari kecanduan gadget (Muara & Kota, 2021).

Pada kegiatan sosialisasi yang tim lakukan didukung dengan penggunaan video animasi pembelajaran yang telah tim buat. Video ini berisi tentang dampak negatif yang ditimbulkan oleh *gadget*, pada video tersebut tim juga menambahkan bagaimana cara menanggulangi anak yang kecanduan terhadap *gadget*. Tim juga memperkenalkan permainan tradisional kepada para orang tua dan anak-anak, untuk menggantikan permainan terhadap *gadget*.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di Dusun Duwet, Desa Mlokomanis Wetan, Kecamatan Ngadirojo, dengan melaksanakan sosialisasi dengan tema literasi media bahaya gadget pada anak pada hari minggu tanggal 13 November 2022. Kegiatan ini dilakukan dengan mengundang ibu orang tua dari anak-anak di Dusun Duwet, Desa Mlokomanis Wetan, Kecamatan Ngadirojo dan jumlah yang dapat hadir dalam kegiatan sosialisasi ini yakni 30 orang.

Metode dalam pengambilan data yang dilaksanakan yakni menggunakan metode observasi. Menurut Arikunto, dkk (2012:127) “Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran” (Komang Sriani, Ni ketut Suarni, Putu Rahayu Ujjanti, 2014) kegiatan observasi dilakukan dengan melihat apakah banyak kasus anak yang ketergantungan terhadap gadget, karena kurangnya pemahaman literasi media dari para orang tua.

Setelah dilaksanakannya pengambilan data, dilakukannya metode sosialisasi yakni sebuah metode mentransfer ilmu pengetahuan kepada audiens yang menjadi sasaran. Sebelum melakukan sosialisasi tim pengabdian masyarakat membagikan angket pre-test yang memuat seberapa jauh pengetahuan orang tua terhadap literasi media. Dalam melakukan sosialisasi tema materi yang digunakan yakni literasi media & bahaya *gadget* bagi anak. Setelah melakukan sosialisasi metode selanjutnya yakni metode pendampingan, pada tahap ini tim memberikan solusi kepada orang tua untuk mengalihkan anak dari *gadget* dengan melakukan pendampingan anak guna memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak yang tergeser akibat adanya permainan di *gadget*

Metode yang terakhir yakni evaluasi, dalam metode evaluasi ini para audiens (orang tua) sudah disiapkan lembar post-test yang berisi apakah orang tua memahami tentang pentingnya literasi media yang dijelaskan oleh tim pengabdian masyarakat dan bagaimana cara memilih media atau konten yang seharusnya diberikan kepada anak-anak. Selain itu dalam tahap evaluasi tim melakukan diskusi ringan tentang cara yang dilakukan oleh orang tua ketika anak-anak sudah terlalu lama di depan *gadget* atau anak-anak selalu menangis ketika tidak diberikan *gadget* oleh orang tuanya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 13 November 2022, di Dusun Duwet, Desa

Mlokomanis Wetan, Kecamatan Ngadirojo. Sasaran sosialisasi yang tim lakukan yakni kepada 30 orang tua yang mempunyai anak-anak, hal ini dilakukan karena melihat banyaknya kasus kecanduan gadget terhadap anak yang dimulai dari tidak diketahuinya literasi media bagi orang tua (Gambar 1).

Pada kegiatan sosialisasi sebelum memulai sosialisasi tim pengabdian memberikan pre-test kepada peserta sosialisasi, guna mengetahui seberapa jauh pemahaman dan pengetahuan peserta terhadap literasi media dan bahaya gadget bagi anak. Lalu dilanjutkan dengan kegiatan sosialisasi yang membahas tentang literasi media dan bahaya *gadget* bagi anak. dalam pemaparan materi sosialisasi tim menekankan apa itu literasi media? Apa tujuan memahami literasi media? Apa dampak kecanduan gadget terhadap anak?



Gambar 1. Kegiatan Sosalisasi Literasi Media.

Kegiatan sosialisasi didukung juga dengan memutarakan sebuah video animasi pembelajaran yang berisi tentang dampak kecanduan *gadget* dan cara mengatasi kecanduan *gadget* kepada anak. Dengan adanya video pembelajaran animasi ini orang tua mampu lebih memahami mengenai materi yang di sampaikan oleh tim pengabdian.

Pada akhir pelaksanaan sosialisasi serta melakukan sesi tanya jawab, tim membagikan lembar post-test mengenai pemahaman materi yang telah tim berikan. Pada lembar post-test tersebut terdapat 10 pertanyaan mengenai literasi media dan bahaya *gadget*. Dengan lembar post-test tim dapat mengetahui tingkat pemahaman yang didapatkan oleh peserta dengan mengisi lembar yang telah diberikan.

Berikut adalah hasil dari penelitian yang tim lakukan mengenai efektivitas sosialisasi literasi media bagi orang tua di Dusun Duwet,

Efektivitas Kegiatan Sosialisasi Literasi Media di Kalangan Orang Tua di Dusun Duwet Desa Mlokomanis Wetan Kecamatan Ngadirojo

Della Anggita, Lisa Mulyowati, Situ Asih

Desa Mlokomanis Wetan, Kecamatan Ngadirojo, yang diuji dengan Tabel 1.

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test

	Hasil	
	Pre-Test	Post-Test
Skor	97	254
Rata-Rata %	32,3%	84,67%

Dari Tabel 1, skor dari pre-test yakni 97 dengan persentase 32,2% yang artinya orang tua yang mengetahui serta memahami tentang literasi media dan bahaya *gadget* pada anak hanya 32,2% dari jawaban 30 orang tua dengan 10 pertanyaan per orangnya. Hasil tersebut menunjukkan para orang tua harus mengetahui mengenai literasi media yakni sebuah kemampuan yang dimiliki seorang individu untuk dapat memilah, mengakses suatu informasi dalam berbagai bentuk media. Tujuan literasi media sebagai bekal orang tua dalam penggunaan media *gadget* yang digunakan oleh anak-anak, karena anak-anak tidak memahami tentang bahaya yang ditimbulkan *gadget* jika orang tua lalai dalam pengawasan penggunaan media *gadget*.

Selain itu dalam pre-test orang tua banyak yang tidak mengetahui cara menghindarkan anak dari penggunaan *gadget* karena anak sudah terlanjur ketergantungan atau kecanduan terhadap *gadget*, hal ini bisa terjadi karena orang tua tidak mendampingi anak bermain *gadget* sehingga waktu bermain tidak dapat di kontrol, orang tua pun bahkan tidak mengetahui aplikasi atau konten yang senang dimainkan anak sehingga menimbulkan dampak yang buruk bagi anak. Maka dari itu, sangat penting literasi media di kalangan orang tua, supaya orang tua dapat membatasi anak untuk bermain *gadget* serta dapat meminimalisir dampak negatif yang dari *gadget* baik secara fisik maupun psikologis.

Penilaian skor post-test setelah dilakukannya kegiatan sosialisasi yakni 254 dengan persentase 84,67%. Hasil ini menunjukkan kemajuan pengetahuan orang tua terhadap pentingnya literasi media dan bahaya *gadget* pada anak, orang tua mempercayai *gadget* dapat mempengaruhi tumbuh kembang dan karakter anak dalam hal fisik maupun psikologis. Orang tua juga

mengetahui bagaimana cara memilah konten yang dimainkan oleh anak sesuai dengan kebutuhan anak sehingga mampu memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget*.



Gambar 2. Kegiatan Evaluasi Diskusi

Dalam diskusi, para orang tua saling berbagi pengalaman dalam mempraktikkan materi yang telah diberikan oleh tim, orang tua banyak belajar dalam upaya mengurangi penggunaan *gadget* oleh anak dengan banyak menghabiskan waktu bersama, misalnya dengan saling bercerita, atau mengalihkan perhatian anak pada kegiatan lain bermain di luar rumah, berolahraga dan jalan-jalan bersama keluarga (Gambar 2). Orang tua juga sudah berani tegas kepada anak-anak dengan tidak memberikan *gadget* ketika jam pemakaian sudah habis meskipun anak tersebut akan menangis, orang tua membiarkan anak tersebut menangis ketika dirasa sudah mereda orang tua akan memeluknya dan memberikan pengertian secara perlahan. Orang tua lebih memilih anaknya bermain kotor-kotoran seperti tanah ataupun pasir daripada harus bermain *gadget* secara berlebihan, karena menurut mereka bermain tanah dapat di bersihkan tetapi tidak dengan dampak negatif bermain *gadget* yang sulit diobati dan dihentikan.

Pantauan tim terhadap anak-anak dusun Duwet, Desa Mlokomanis Wetan, Kecamatan Ngadirojo pun terlihat ada perubahan, anak-anak dusun Duwet lebih banyak bermain dengan teman sebayanya, anak-anak bermain permainan tradisional yang mulai terlupakan (Gambar 3).



Gambar 3. Anak-Anak Bermain Permainan Tradisional.

Anak-anak bermain congklak, bola bekel dan bergurau bersama temannya hal ini menunjukkan anak-anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar tanpa menggunakan *gadget* yang sebelumnya sering digunakan. Anak-anak lebih menjadi kreatif dalam mengembangkan imajinasinya dengan bermain tradisional serta dapat meningkatkan konsentrasi dalam diri anak, masa kanak-kanak merupakan di mana anak mengalami proses pertumbuhan yang seharusnya tidak bergantung kepada *gadget*.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat, dengan permasalahan orang tua tidak mengetahui pentingnya literasi media mengakibatkan kasus kecanduan *gadget* kepada anak. Adanya kegiatan sosialisasi dengan tema literasi media bagi orang tua membawa dampak positif dan mengubah pola pikir orang tua secara signifikan. orang tua dapat membatasi penggunaan *gadget* kepada anak, dapat memilah konten atau aplikasi yang dimainkan oleh anak meskipun anak tersebut akan menangis ketika tak diberikan *gadget*, orang tua akan mengalihkan perhatian anak dengan kegiatan lain seperti bermain di luar rumah maupun bermain permainan tradisional yang sudah mulai di lupakan dengan adanya perkembangan *gadget*. Hendaknya tim mengharapakan orang tua agar tetap bersikap tegas kepada anak dalam pemakaian *gadget* supaya tidak menimbulkan dampak negatif pada fisik maupun psikologis anak.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Komang Srianis, Ni ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, S. P. (2014). *penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk*. 2. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Menurut+Arikunto%2C+dkk+%282012%3A127%29+“Observasi+adalah+kegiatan+pengamatan+%28pengambilan+data%29+untuk+memotret+seberapa+jauh+efek+tindakan+telah+mencapai+sasaran”+%28Komang+Srianis%2C+Ni+Ketut+Suarni+%26+Putu+Rahayu+Ujianti%2C+2014%29.&btnG=#d=gs_qabs&t=1679995176309&u=%23p%3Dm4csgNWKKjgJ
- Muara, K., & Kota, S. (2021). *Krida cendekia* -. 01(05), 30–34.
- Novianti, D., & Fatonah, S. (2018). Literasi Media Digital di Lingkungan Ibu-Ibu Rumah Tangga di Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 1. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i1.2678>
- Setyowati, Y. (2021). Literasi Media Digital untuk Pendampingan Anak bagi Ibu-Ibu Dusun Jodog Desa Gilangharjo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul. *Journal of Community Development & Empowerment*, 1(2), 59–69. <https://doi.org/10.29303/jcommdev.v1i2.8>
- Utami, D. R. (2013). РАЗВИТИЕ РЕЛЬЕФА ПЕРЕХОДНЫХ ЗОН ГОРНЫХ СТРАН В КАЙНОЗОЕ No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.