

---

## PENYULUHAN TINDAKAN PERLAWANAN TERHADAP DAMPAK NEGATIF MEDIA SOSIAL UNTUK KELOMPOK SISWA DAN GURU BIMBEL DI GKY PURI INDAH JAKARTA

Naniek Setijadi<sup>1</sup>, Walmond Samuel Handoyo<sup>2</sup>, Aurelia Michelle Rahardja<sup>3</sup>, Grace Octavia Tanus<sup>4</sup>, Cynthia Widjaja<sup>5</sup>, Tamara Gracia Agustin<sup>6</sup>

Universitas Pelita Harapan

naniek.setijadi@gmail.com, walmondh@gmail.com, aureliamichelle3@gmail.com, graceoctavia12@gmail.com, cinthiawidjaja99@gmail.com, tamaragracia77@gmail.com

---

### Abstrak

Ketersediaan Internet yang menjangkau semua lapisan masyarakat dan di era disruptive media ini, perilaku dan karakter seorang tidak terlepas dari pengaruh media. Kegiatan penyuluhan literasi media ini adalah kegiatan community service (PKM) yang terintegrasi dengan matakuliah Capstone yang dilakukan oleh sekelompok mahasiswa UPH bersama Dosen Pembimbing. Gereja Kristus Yesus (GKY) Puri Indah dipilih sebagai lokasi PKM, karena mereka memiliki program pelayanan BIMBEL (bimbingan belajar) gratis bagi masyarakat miskin di sekitar gereja, khususnya siswa SD kelas 4 sampai 6. Anak-anak tersebut adalah generasi “digital native”. Pihak gereja sebagai Mitra memahami bahwa perilaku dan karakter seorang tidak terlepas dari pengaruh media, maka penyuluhan literasi media dianggap penting bagi siswa dan gurunya. Tujuannya adalah agar para siswa miskin, yang sebagian besar dalam kesehariannya “ditinggalkan” oleh orang tuanya untuk mencari nafkah, dapat mengerti dan memahami dampak media sosial. Penyuluhan dilakukan melalui permainan (game) mengenai cara mencermati media secara kritis. Bagi para guru metode penyuluhan diberikan dalam bentuk seminar mengenai cara berinternet secara bijak dan sehat bagi keluarga. Luaran dari aktivitas ini adalah sebuah booklet Panduan Berinternet Secara Sehat, dan Lembar Kerja untuk para peserta untuk mempraktekkan literasi media yang telah diajarkan.

**Kata kunci:** digital native, literasi media, internet sehat

---

### PENDAHULUAN

Secara umum mata kuliah Capstone di Universitas Pelita Harapan bertujuan untuk mengintegrasikan pengetahuan yang diterima oleh mahasiswa, yang relatif terfragmentasi, menjadi satu kesatuan yang utuh. Ini merupakan kegiatan yang terintegrasi yang memungkinkan mahasiswa berkesempatan untuk mempraktekkan ilmu yang didapat di bangku kuliah dan menerapkannya pada masyarakat umum. Kegiatan pengabdian kepada

masyarakat seperti ini memungkinkan mahasiswa untuk melihat ke depan dan membangun pengalaman untuk transisi ke kehidupan kerja kelak (Henscheid, 2008). Fokus kegiatan PKM yang dipilih oleh kelompok mahasiswa kali ini adalah mengenai pendidikan literasi media bagi anak-anak dan guru pembimbingnya.

Klaus Schwab (2016), Pendiri dan Ketua Eksekutif Forum Ekonomi Dunia, menyatakan bahwa saat ini kita berada di Era Industri 4.0, yaitu revolusi teknologi yang secara fundamental akan

mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berhubungan satu sama lain. Teknologi yang muncul pasti memiliki kelebihan dan risiko. Lebih lanjut Schwab mengemukakan bahwa seperti revolusi industri yang mendahuluinya, Revolusi Industri 4.0 memiliki potensi untuk meningkatkan pendapatan global dan meningkatkan kualitas hidup populasi di seluruh dunia. Sampai saat ini, mereka yang memperoleh hasil maksimal dari kemajuan teknologi ini adalah orang-orang yang mampu membeli dan mengakses dunia digital; dimana seolah-olah dunia berada dalam genggamannya melalui *smartphone*. Namun yang perlu diwaspadai adalah dampak negatif yang ditimbulkannya, khususnya bagi generasi millennial.

Meluasnya teknologi digital dan dinamika berbagi informasi yang ditandai oleh media sosial berdampak signifikan pada masyarakat. Lebih dari 30% populasi global sekarang menggunakan platform media sosial untuk saling terhubung, belajar, dan berbagi informasi. Idealnya, interaksi ini memberikan peluang untuk memberi pemahaman lintas budaya. Namun, mereka juga dapat menciptakan dan menyebarkan harapan yang tidak realistis tentang apa yang merupakan keberhasilan bagi individu atau kelompok, serta memberi peluang untuk menyebar ide dan ideologi ekstrem seperti radikalisme, ujaran kebencian, pornografi, dan berita palsu (hoax).

Secara statistik, menurut data yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), sejumlah 171,17 juta atau 64,8 persen dari 264 juta penduduk Indonesia, sudah terhubung dengan Internet. Menurut Sekjen APJII, Henri Kasyfi, setiap tahun angka persentase ini semakin meningkat dan pengguna terbesar adalah para remaja berusia 15 - 19 tahun. Hal ini pun bisa dibuktikan pada kehidupan sehari-hari dimana anak-anak kecil pun sudah sangat terbiasa dengan penggunaan telepon genggam, tablet, untuk mengakses media sosial seperti Instagram dan YouTube. Tidak dapat dipungkiri karena mereka adalah para “digital native”, yaitu generasi yang lahir di era digital.

Namun yang perlu dicermati bukanlah media sosial menjadi permasalahannya, tetapi apa yang ada di dalamnya atau konten dari media sosial tersebut. Seperti isu sosial yang terjadi pada bulan Maret 2019, sebuah konten viral bernama Momo challenge di konten YouTube yang menampilkan

sebuah gambar monster menakutkan, yang bertujuan untuk menakut-nakuti dan menghasut anak-anak kecil untuk melakukan tindakan kekerasan terhadap diri sendiri dan memakan korban. Kasus seperti ini sudah sering kali terjadi karena kurangnya pemahaman akan konten media sosial dan anggapan bahwa apapun yang ditampilkan di media sosial merupakan sebuah fakta. Media memiliki dampak besar bagi masyarakat untuk berpikir, bertindak dan membentuk karakter mereka (Wood, 2010, hal. 408).

Rangkaian peran Internet di era modern mencakup sebagai sarana saluran informasi, berkomunikasi, berbagi pesan dan hiburan. Hal ini mengakibatkan sebuah isu sosial dimana orang menjadi kecanduan untuk mengkonsumsi konten media sosial melalui aplikasi-aplikasi seperti Whatsapp, Facebook, Instagram dan Twitter. Menurut Pusat Kajian Komunikasi FISIP Universitas Indonesia (Triastuti, Andrianto, & Nurul, 2017), perpisahan dari media sosial akan menimbulkan rasa gelisah dan memiliki efek laten yang menyebabkan kecanduan yang mengesampingkan akal sehat anak, terutama di umur remaja. Isi laporan tersebut dilanjutkan dengan fakta anak dan remaja, baik sengaja maupun tidak, sering memperoleh informasi mengenai kekerasan serta pornografi (melalui iklan game, berita, film yang muncul pada timeline), dan ujaran kebencian (melalui postingan teman, keluarga, atau temannya teman yang masuk pada timeline mereka). Anak-anak menjadi sangat tergantung pada media sosial sehingga hal ini dianggap sebagai kebutuhan pokok bagi mereka. Kondisi ini tidak bisa serta merta ditiadakan dan dampaknya hanya dapat ditangani dalam proses yang panjang.

Hal lain yang perlu dicermati adalah kenyataan bahwa media sosial menambah volume dan frekuensi konten, terutama pada ranah yang jauh, lebih personal, dan mudah dilihat oleh siapa saja. Seiring waktu hal itu terbentuk menjadi kebiasaan untuk membagikan setiap detail kehidupan seseorang, terutama dengan maraknya “influencer culture” atau budaya “influencer” di berbagai media sosial terutama Instagram, YouTube dan Twitter. Sosok “influencer” adalah mereka yang memiliki banyak pengikut dalam media sosial mereka, dan sering digunakan sebagai strategi marketing untuk menjual produk tertentu. Para “influencer” ini

mendapatkan keuntungan dengan mengekspos gaya hidup mereka, yang seringkali konsumtif dan terkesan narsistik karena mereka membagikan setiap detik kegiatan mereka. Dengan “influencer” sebagai panutan, anak-anak yang mengisi waktu luangnya dengan mengakses media sosial secara tidak sadar mengungkapkan terlalu banyak informasi tentang kehidupan pribadi mereka.

Anak-anak belajar dengan melihat dan mempraktekkan apa yang mereka lihat. Bagaimana orang yang lebih tua dari mereka bersikap di media sosial sangat mempengaruhi perbuatan mereka di media sosial, maka tidak heran jika kita melihat anak-anak dengan akses internet dan media sosial memiliki kedewasaan yang melebihi usia mereka. Keterbukaan media sosial terhadap pikiran anak-anak yang masih menyerap segala informasi yang mereka terima membuat mereka tidak sempat merasakan masa kanak-kanak lagi karena terlanjur mengkonsumsi konten dewasa. Karena itu penting bagi anak-anak untuk mengerti konten yang mereka terima dan dampaknya dalam kehidupan mereka.

## **URGENSI DAN RASIONALISASI KEGIATAN**

Selaras dengan terus meningkatnya jumlah pengguna internet di Indonesia, begitu juga terjadi peningkatan permasalahan sosial yang disebabkan oleh media sosial sendiri. Kementerian Komunikasi dan Informatika sendiri telah menyadari permasalahan ini. Seperti yang dijelaskan sendiri oleh Dirjen Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika, Rosarita Niken Widiastuti (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2018), bahwa keaktifan yang tinggi dalam penggunaan media sosial di Indonesia, memicu resiko besar penyebaran konten negatif di media. Konten negatif tersebut menurut Niken mencakup pesan provokasi dan juga ujaran kebencian yang mampu menyebabkan konflik dalam masyarakat. Permasalahan ini, mencapai puncak pada Pemilihan Umum 2019, dimana pemerintah terpaksa untuk sementara memutuskan jaringan komunikasi Whatsapp di Indonesia demi menekan penyebaran hoax (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2019).

Selain pengaturan konten yang tersebar di media sosial sendiri, pemerintah juga memprioritaskan pendidikan literasi media sebagai solusi utama untuk menghindari permasalahan-permasalahan yang dipicu oleh media sosial. Pemerintah terus menerus berupaya untuk mendidik masyarakat Indonesia mengenai cara menggunakan media sosial untuk meningkatkan kualitas hidup mereka, bukan untuk menyebarkan kebencian dan kebohongan.

Literasi media merupakan hal yang sangat penting untuk dimiliki, tidak hanya untuk membekali diri dengan cara untuk menggunakan media dengan baik, namun juga agar seorang individu mampu berpikir kritis dan melaksanakan kewajibannya sebagai warga yang baik (Borges, Garcia-Ruiz, Matos, 2016, hal. 82). Definisi Literasi media sendiri diartikan di dalam “National Leadership Conference on Media Literacy” sebagai “kemampuan untuk menerka, menilai, mengevaluasi, dan memproduksi media untuk menciptakan hasil yang telah ditentukan dan diinginkan” (Aufderheide, 1993, hal. v). Pengertian lain yang lebih praktikal menjelaskan literasi media sebagai “kumpulan perspektif yang secara aktif dipakai dalam menginterpretasi arti-arti dalam pesan yang ada” (Potter, 2009, hal. 22).

Dibanjiri oleh berbagai informasi dan pengaruh dari berbagai sumber, anak-anak “jaman now” dihadapkan dengan tantangan besar untuk mampu melihat konten media secara kritis. Meskipun dengan akses yang luas ke dunia internet sebagai sumber pengetahuan dan fakta, anak-anak tidak akan mengasah kemampuan ini sendiri, dan disini, tuntunan keluarga dan sekolah menjadi sangat penting (Borges, Garcia-Ruiz, Matos, 2016, hal. 82).

Pengaruh negatif media masih menjadi permasalahan yang sangat kental di Indonesia. Di Jakarta sendiri, masih banyak perkampungan tanpa adanya akses untuk sekolah, apalagi untuk mendapat pendidikan mengenai literasi media. Hal ini berkaitan juga dengan penemuan ahli yang mengatakan bahwa di Indonesia, sekolah bukanlah agen utama dalam menanamkan literasi media terhadap anak-anak (Hendriyani, & Gutarto, 2011, hal. 9). Kondisi ini bertolak belakang dengan penemuan di negara-negara berkembang seperti Inggris, Amerika Serikat, Kanada, Australia, atau Jepang (Suzuki, 2009; Ofcom, 2011). Hal ini

menurut Suwanto (2018, hal. 9 - 10), terjadi dengan adanya integrasi yang baik antara program pembelajaran literasi media dengan kurikulum sekolah, serta pemahaman yang baik akan pentingnya literasi media di negara-negara tersebut.

Permasalahan yang serupa juga terjadi pada program Bimbingan Belajar (selanjutnya disebut Bimbel) Gereja Kristus Yesus (GKY) Puri Indah, dimana proses pengajaran terfokuskan dengan kurikulum yang tidak melibatkan pendidikan literasi media sama sekali. Hal ini terjadi karena keterbatasan sumber daya dan pengetahuan yang dimiliki oleh guru-guru Bimbelnya, yang terdiri dari para Ibu-ibu pengurus gereja yang bekerja secara sukarela untuk itu.

Berdasarkan permasalahan diatas, pada tanggal 9 dan 17 Juli 2019, kegiatan penyuluhan dan pendidikan literasi media diadakan dan dilaksanakan di Bimbel “Setia” yang dinaungi oleh GKY Puri Indah Jakarta Barat. Bimbel ini ditujukan untuk anak-anak dari keluarga dengan kelas sosial-ekonomi menengah kebawah, dan tidak memungut biaya untuk para murid yang bergabung di dalamnya. Secara demografi peserta didik bimbel tersebut berasal dari keluarga-keluarga yang orang tuanya harus bekerja keluar rumah mencari nafkah dan meninggalkan anak-anak mereka di rumah tanpa pengawasan orang tua. Pelajaran yang diterapkan sebagai kurikulum dalam bimbel ini semuanya mengikuti mata pelajaran yang diajarkan di sekolah pada umum-nya. Pihak pengelola bimbel mengemukakan bahwa program mereka juga sangat mengedepankan pembentukan dan pendidikan karakter. Sesuai misi dan visi pelayanan kristiani, mereka berharap untuk bisa mencetak murid yang tidak hanya cerdas namun memiliki karakter yang baik dengan tetap menghormati apapun agama yang mereka anut.

## **TUJUAN KEGIATAN**

Berikut merupakan tujuan dari kegiatan penyuluhan mengenai literasi media ini, yaitu:

- 1) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan literasi media pada anak-anak dari kalangan sosial ekonomi menengah kebawah.

- 2) Menanamkan cara berpikir kritis terhadap konten media untuk anak-anak dan guru pembimbingnya.
- 3) Menanamkan pemikiran akan penting pendidikan literasi media dalam kurikulum pendidikan sekolah.

## **PERENCANAAN PENANGANAN MASALAH**

Secara garis besar, penyuluhan literasi media ini menekankan betapa pentingnya dan bagaimana caranya melakukan analisa media yang kritis dan tajam. Penyuluhan dalam bentuk permainan bagi anak-anak dan lokakarya bagi para gurunya ini dirancang berdasarkan tiga cabang penganalisaan media menurut George Gerbner (1998, hal. 175-194), yaitu: “institutional process analysis”, “message system analysis”, dan “cultivation analysis”. Pada cabang yang pertama, Gerbner memfokuskan pada pemahaman mengenai alasan terciptanya sebuah konten media oleh institusi media yang membelakanginya (Griffin, Ledbetter, & Sparks, 2015, hal.364-367). Disini, seorang penganalisa atau peneliti melakukan pemeriksaan mendalam terhadap sebuah institusi media, terlebih mengenai berbagai peraturan dan praktek di dalamnya. Selanjutnya, pada cabang kedua, yaitu “message system analysis,” proses penganalisaan dilakukan melalui quantitative content analysis, dengan menunjukkan data-data berupa angka mengenai keadaan yang ada di dunia media. Terakhir, pada cabang ketiga yaitu “cultivation analysis,” proses penganalisaan difokuskan pada bagaimana sebuah pesan yang disebarkan oleh media mampu mempengaruhi audiens yang ada, Cabang ketiga ini, sering disebut sebagai perpanjangan dari cabang kedua, dimana “message system analysis” adalah untuk memahami konten yang tersebar di dalam media, sedangkan “cultivation analysis” adalah usaha untuk menguak dan memahami pengaruh konten media tersebut. Gerbner (1970, hal. 71) sendiri mendefinisikan “cultivation analysis” sebagai “studi mengenai hubungan antara proses institusional media, sistem pesan, asumsi publik, gambaran dan peraturan yang mereka tanam”.

## **METODE**

Materi penyuluhan yang dibawakan untuk anak-anak dibagi menjadi dua bagian dan dilakukan pada hari yang berbeda, mengingat waktu pelaksanaan yang dilakukan mengambil waktu bimbel mereka dalam mengerjakan pekerjaan rumah dari sekolah peserta.

Hari pertama adalah pengenalan mengenai apa itu Literasi Media. Sedangkan pada hari kedua, melanjutkan program sebelumnya dengan mengulang dan menyegarkan kembali ingatan mereka akan dampak media melalui penjelasan praktis dan contoh mengenai topik tersebut di kehidupan yang nyata. Materi yang disajikan adalah materi yang ringan dan mudah dipahami oleh peserta didik anak-anak, dan dibawakan secara menyenangkan melalui permainan atau “games”.

Dalam upaya untuk memicu keaktifan dan perhatian partisipan seminar anak terhadap materi yang dibawa, pihak penyelenggara menyiapkan sebuah kotak hadiah yang diberi nama “Mystery Box.” “Mystery Box” sendiri merupakan kotak kardus yang dimana bagian atasnya telah diberi bolongan kecil, cukup untuk satu tangan anak kecil untuk masuk. Di dalam “Mystery Box” ini, berisikan hadiah-hadiah berupa snack yang partisipan bisa peroleh. Jika salah satu dari partisipan berhasil menjawab pertanyaan dari presenter atau memenangkan permainan, maka mereka diperbolehkan untuk memasukkan tangannya ke “Mystery Box” tanpa mampu melihat isinya dengan mata mereka, dan mengambil satu hadiah. Dengan ide ini, penyelenggara seminar mampu menstimulasi dan mempertahankan semangat belajar partisipan selama seminar berlangsung.

Lebih dari itu, pada awal setiap sesi seminar, selalu diadakan sesi bermain bersama. Permainan yang dimainkan merupakan sejenis game bernama “Heads Up!.” Namun karena game yang tersedia melalui *mobile phone* tersebut tidak tersedia di dalam Bahasa Indonesia, maka digunakan aplikasi serupa bernama “Teka Lah Guess Lah” yang juga tersedia di *mobile phone*. Permainan “Heads Up!” mempunyai sistem dimana ada 2 pemain, satu berperan sebagai peraga, dan satunya lagi berperan sebagai penerka.

Literasi Media dapat diartikan sebagai “cara bagaimana seorang individu mampu mengontrol media yang mereka gunakan untuk menerima dan juga mengirim pesan” (Baran dan Dennis, 2010). Berdasarkan definisi tersebut, topik ‘Gerakan Melek Media’ dipilih agar dapat lebih mudah diingat dan diucapkan oleh anak-anak. Dalam upaya untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai media, disediakan juga contoh-contoh mengenai bentuk-bentuk media yaitu TV, Media Cetak dan Digital/Media baru (Literasi Media Menurut Ahli – Komponen, Tipe, dan Manfaatnya, 2017). Kegiatan ini secara sederhana menekankan pentingnya kesadaran kritis anak-anak akan konten Media; sehingga anak-anak menyadari dan mampu menganalisa pesan-pesan media secara teliti dan kritis sesuai dengan usia mereka (Rayna Lois Eunike, 2017).

Pada hari kedua, penyuluhan juga diberikan kepada para guru Bimbel, dalam bentuk lokakarya dengan topik “Mendidik Anak Memahami Media Sosial: Pedoman Untuk Orang Tua dan Guru” (Gambar 1). Pada lokakarya ini para guru dibekali mengenai dampak konten media bagi keluarga, khususnya bagi anak-anak. Materi yang diberikan mencakup hal-hal sebagai berikut: 1) Paparan fakta statistik penggunaan media sosial di Indonesia (<https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates>); 2) Perbedaan antara “Digital Immigrants” dan “Digital Natives; 3) Penyebab anak kecanduan gadget; 4) Pada usia berapakah anak saya boleh mengakses media sosial; 5) “Best practice berinternet bagi orang tua dan guru; 6) “1-2-3 menjadi Netizen yang cerdas” (<http://internetsehat.id/literasidigital>).



Gambar 1. Mendidik Anak Memahami Media Sosial

Para guru juga dibekali dengan simulasi permainan internet sehat bagi anak-anak, “Ular Tangga Literasi Digital – Internet Sehat”, yang dapat diunduh secara gratis melalui laman “Internet Sehat” tersebut diatas (Gambar 2). Permainan ini dapat dicetak ukuran kecil untuk di atas meja atau dicetak ukuran besar untuk dimainkan di lantai / outdoor. Versi anak, unduh di [bit.ly/ulartangga-anak](http://bit.ly/ulartangga-anak) (format Adobe .pdf).



Gambar 2. Ular Tangga Literasi Digital – Internet Sehat



Gambar 3. Cover Booklet Untuk Guru



Gambar 4. Halaman isi Booklet Untuk Guru



Gambar 5. *Backcover* Booklet Untuk Guru

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan PKM ini, dapat disimpulkan bahwa secara umum pendidikan di Bimbingan Belajar Setia Gereja Kristus Yesus selama ini masih bergelut dengan membantu siswa siswi mereka dengan pekerjaan rumah dan pengayaan materi sekolah. Dapat dipahami karena mayoritas peserta didik mereka adalah anak-anak yang orangtuanya bekerja sebagai buruh atau pemulung, sehingga bimbel sangat dibutuhkan oleh mereka.

Program bimbel belum mengedepankan tingkat kesadaran akan penting-nya pendidikan literasi media. Meskipun demikian patut dicatat bahwa Bimbingan Belajar Setia memiliki visi dan misi untuk tidak hanya terfokus pada pendidikan akademik saja, namun juga memperhatikan pendidikan karakter. Oleh karena-nya, Bimbingan Belajar Setia selalu membuka diri bagi pihak luar untuk memberi pencerahan mengenai pendidikan literasi media. Pengurus Bimbel menyadari bahwa pada era modern yang sangat lekat dengan teknologi komunikasi, pembentukan karakter seorang anak tentunya tidak bisa lepas dari pengaruh media.

Kegiatan dan keseluruhan acara PKM ini secara umum dinilai baik oleh peserta didik dan guru-gurunya. PKM ini berhasil berlangsung dengan lancar, dan yang paling utama, para peserta berhasil menyerap materi yang dibawa dengan baik.

Dalam rangka pendidikan literasi media yang berkelanjutan (*sustainable*), kedepannya diperlukan integrasi yang baik antara bimbingan belajar untuk mata pelajaran sekolah dan pendidikan literasi media untuk peserta didik, khususnya di Bimbel Setia. Untuk itu, para guru juga dibekali dengan Booklet “Mendidik Anak Memahami Media” (Gambar 3, 4 dan 5), sehingga program bimbingan belajar dan bina karakter di tempat itu dapat berlangsung secara holistik antara ilmu pengetahuan dan karakter yang baik.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada murid dan guru Bimbingan Belajar Setia yang telah berpartisipasi dalam program seminar ini dengan antusias dari awal hingga akhir. Terimakasih juga kami ucapkan kepada Ibu Selvy Suratmi selaku Koordinator Bimbingan Belajar Setia, dan Ibu Melly Tjuha selaku Ketua Bimbingan Belajar Setia atas kepercayaan yang telah diberikan kepada pihak penyelenggara untuk mengadakan penyuluhan dan lokakarya literasi media ini.

## LOKASI KEGIATAN

Bimbingan Belajar Setia, Gereja Kristus Yesus Puri Indah, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11610

Peserta:

siswa SD (kelas 4 dan 6) berjumlah 40 orang; dan guru bimbingan belajar berjumlah 12 orang

Waktu Pelaksanaan:

- 1) Selasa, 9 Juli, 2019, pukul 08,00 – 10,00 wib
- 2) Rabu, 17 Juli, 2019, pukul 08,00 –10.30 wib

**FOTO-FOTO KEGIATAN**



Gambar 6 & 7. Peserta Penyuluhan Media Literasi Berserta Panitia Acara

**REFERENSI**

Aufderheide, P. e. (1993). *Media Literacy: A Report of the National Leadership Conference on Media Literacy*. hal. v. New York: McGraw-Hill.

Borges, Gabriela, Garcia-Ruiz, Rosa,. & Matos, Armanda. (2016). *Media Literacy as a responsibility of families and teacher*. hal. 6.

Gerbner, George. (1970). *Cultural Indicators: The Case of Violence in Television Drama,*” Vol.

1. hal. 71.

Gerbner, George. (1998). *Cultivation Analysis Overview,*” Vol. 1. hal. 175-194.

Griffin, Em, Ledbetter, Andrew & Sparks, Glenn. (2015). *A First Look at Communication Theory (Ninth Edition)*. p.364-367. McGraw-Hill International.

Hendriyani, & Gutarto, B. (2011). *Defining Media Literacy in Indonesia*. hal. 9.

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2018). *Antisipasi Potensi Konflik di Media Sosial, Kominfo Prioritaskan Edukasi*. Diakses pada 28 Agustus 2019 dari

[https://www.kominfo.go.id/content/detail/14136/angka-penggunaan-media-sosial-orang-indonesia-tinggi-potensi-konflik-juga-amat-besar/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/14136/angka-penggunaan-media-sosial-orang-indonesia-tinggi-potensi-konflik-juga-amat-besar/0/sorotan_media)

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2018). *Angka Penggunaan Media Sosial Orang Indonesia Tinggi, Potensi Konflik juga Amat Besar*. Diakses pada 28 Agustus 2019 dari

[https://www.kominfo.go.id/content/detail/14136/angka-penggunaan-media-sosial-orang-indonesia-tinggi-potensi-konflik-juga-amat-besar/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/14136/angka-penggunaan-media-sosial-orang-indonesia-tinggi-potensi-konflik-juga-amat-besar/0/sorotan_media)

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2019). *Tekan Penyebaran Hoaks, Kominfo Pastikan Pembatasan Pesan Terusan WhatsApp Mulai Berlaku Esok*. Diakses pada 28 Agustus 2019 dari [https://kominfo.go.id/content/detail/15990/tekan-penyebaran-hoaks-kominfo-pastikan-pembatasan-pesan-terusan-whatsapp-mulai-berlaku-esok/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/content/detail/15990/tekan-penyebaran-hoaks-kominfo-pastikan-pembatasan-pesan-terusan-whatsapp-mulai-berlaku-esok/0/berita_satker)

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2018). *LAPORAN SURVEI PENETRASI & PROFIL PERILAKU PENGGUNA INTERNET INDONESIA 2018*. Diakses

- 
- pada 28 Agustus 2019 dari [https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/Laporan%20Survei%20APJII\\_2017\\_v1.3.pdf](https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/Laporan%20Survei%20APJII_2017_v1.3.pdf)
- Potter, J. (2009). Media Literacy. Dalam 21st Century Communication - Reference Handbook. hal. 22
- Suwarto, Dyna Herlina. 2018. Gerakan Literasi Media di Indonesia. hal 9 –10.
- Suzuki, K. (2009). Media education in Japan: Concepts, policies, and practices. In Chi-Kim Cheung ed. Media Education in Asia. New York, Springer Science
- Triastuti, Endah., Adrianto, Dimas., & Nurul, Akmal. (2017). Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja, hal 70-72.
- Wood, Julia. T. (2011). Communication Mosaics: An Introduction to the field of Communication (International Edition). hal. 408. Wadsworth Cengage Learn.