EFEKTIVITAS LITERASI MEDIA PADA SISWA KELAS TINGGI DI SDN 1 SUNGAI BESAR KOTA BANJARBARU

Fathul Jannah, Raihanah Sari, Herman Noviyandi
Universitas Lambung Mangkurat
fathul.jannah@ulm.ac.id, raihanah.sari@ulm.ac.id, hermannoviyandi7@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas literasi media pada siswa kelas tinggi di SDN 1 Sungai Besar Kota Banjarbaru. Subjek dari penelitian ini yakni siswa kelas VIB, VC, dan VIA dimana berdasarkan pengamatan bahwa siswa pada kelas-kelas tersebut sering menggunakan smartphone dalam keseharian. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni berupa observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa di kelas tinggi telah memiliki kemampuan dalam menggunakan media seperti smartphone, namun masih lemah dalam kemampuan literasi media. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi media siswa masih dikategorikan lemah sehingga perlu upaya peningkatan kemampuan siswa dalam literasi media.

Kata Kunci: Efektivitas, Literasi Media, Siswa SD

EFFECTIVENESS OF MEDIA LITERATION IN HIGH CLASS STUDENTS IN SDN 1 SUNGAI BESAR BANJARBARU CITY

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of media literacy in high grade students at SDN 1 Sungai Besar BanjarbaruTown. The subjects of this study are students of VIB, VC, and VIA classes which are based on the observation that students in these classes often use smartphones on a daily basis. The type of research used is descriptive research with a qualitative approach. Data collection techniques carried out in the form of observation, interviews, and questionnaires. The results showthat almost all students in high class have the ability to use media such as smartphones, but still weak in media literacy abilities. Based on the results of the study it can be concluded that the ability of students'media literacy is still categorized as weak so it needs efforts to increase students' ability in media literacy.

Keywords: Effectiveness, Media Literacy, Elementary Students

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi sekarang memudahkan manusia dalam menjalani kehidupan. Hal ini berujung pada kebutuhan manusia akan perangkat teknologi tersebut yang semakin meningkat. Salah satu kebutuhan teknologi yang sekarang seakan menjadi kebutuhan pokok bagi setiap orang yakni *smartphone*. Mulai dari orang dewasa hingga anak kecil sekarang sudah paham betul mengenai fungsi dan cara pengoperasiannya. Banyak keuntungan yang didapat dalam penggunaan *smartphone* seperti sebagai sarana komunikasi, hiburan, bisnis, dan lain sebagainya.

Smartphone memberikan fasilitas berupa akses-akses ke berbagai media seperti komunikasi, internet, hingga permainan. Kecanggihan tersebut membuat semakin berkembangnya penciptaan konten-konten media yang beredar yang sangat mudah untuk didapatkan. Namun dari konten-konten yang beredar tentu tidak semuanya memiliki esensi yang baik untuk dicerna para khalayak. Tanpa memiliki kemampuan mengkritisi dan menyaring konten yang didapat maka seseorang bisa dapat dengan mudah terpengaruh terhadap konten yang ada di media. Oleh karena itu, kemampuan literasi media atau yang biasa disebut melek media sangat diperlukan dalam berpikir kritis terhadap apa yang ditampilkan pada berbagai media sekarang.

Menurut Rahmi (2013:268), literasi media merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menganalisa, dan mendekontruksi pesan-pesan dari suatu media. Kemampuan ini diperlukan agar para khalayak sebagai konsumen media massa menjadi sadar atau melek mengenai media secara keseluruhan.

Salah satu pihak yang sangat rentan terpengaruh terhadap konten-konten yang beredar di *smartphone* yakni anak-anak. Sekarang kita sudah banyak melihat di sekitar kita banyak sekali anak-anak yang menghabiskan waktunya sendiri maupun berteman dengan menggunakan *smartphone*, entah untuk menonton ataupun bermain. Sesuai pendapat Nijboer & Hammelburg (Relmasira, 2019:23) bahwa sebagian besar anak-anak di era modernisasi sekarang sudah sangat familiar dengan *smartphone* dan kecanduan akan hiburan yang disajikan. Hal ini sudah sangat banyak mempengaruhi pola pikir dan perilaku anak dalam keseharian.

Anak-anak perlu perhatian yang lebih besar dalam kaitan apa yang dilakukannya, termasuk penggunaan *smartphone*. Sesuai dengan pendapat (Wijaya, Suhardi, & Mustadi, 2019:2) yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar belum sepenuhnya memiliki kemampuan yang baik dalam hal literasi media. Mereka belum dapat menyaring konten-konten yang didapat dan mengalami kecenderungan untuk menirunya. Hal ini menjadi kekhawatiran yang besar karena kecenderungan anak meniru hal yang tidak baik sangat besar jika mereka tidak memiliki kemampuan literasi media yang baik.

Sudah banyak kasus yang menunjukkan pengaruh buruk penggunaan *smartphone* oleh anak usia sekolah dasar. Kebanyakan kasus mengarah pada perilaku seks bebas, kekerasan, dan perilaku tidak sopan dalam keseharian. Seperti contoh kasus dua tahun silam yang dikutip dari

situs Tribun News Bogor (Aditama, 2018) yakni kasus perkosaan bocah delapan tahun oleh enam siswa SD di Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Hal tersebut dikarenakan tontonan porno di *smartphone* mereka. Contoh kasus lainnya yang dikutip dari situs KPAI (Setyawan, 2014) yakni kasus kekerasan siswa SD di Bukittinggi dimana sekelompok siswa laki-laki yang memukuli seorang siswa perempuan. Hal ini diduga akibat pengaruh tontonan yang berbau kekerasan terutama pada *game online*. Kedua kasus yang dipaparkan ini mengindikasikan bahwa kemampuan literasi media anak masih rendah yang berakibat pada pengimitasian terhadap hal-hal negatif yang seharusnya mereka jauhi.

Beranjak dari permasalahan tersebut, peneliti mengkaji efektivitas literasi media pada siswa kelas tinggi di SDN 1 Sungai Besar Kota Banjarbaru. Pemilihan kelas tinggi berdasarkan pada kenyataan bahwa siswa-siswa kelas tinggi sudah sangat dominan terhadap penggunaan *smartphone* dalam kehidupannya sehari-hari. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni antara lain: 1) untuk mengetahui efektivitas literasi media khususnya pada media *smartphone* pada siswa kelas tinggi di SDN 1 Sungai Besar Kota Banjarbaru, 2) untuk mengetahui kemungkinan kendala efektivitas literasi media khususnya pada media *smartphone* pada siswa kelas tinggi di SDN 1 Sungai Besar Kota Banjarbaru, dan 3) untuk menemukan soluasi atas kendala yang mungkin ditemukan berkaitan dengan efektivitas literasi media khususnya pada media *smartphone* pada siswa kelas tinggi di SDN 1 Sungai Besar Kota Banjarbaru.

LANDASAN TEORI

Literasi Media

Literasi dalam KBBI (2017) diartikan sebagai kemampuan dalam membaca dan menulis. Sedangkan definisi literasi media menurut Medlit.org (Relmasira, 2019:23 yakni kemampuan dalam mengakses, menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan suatu media. Senada dengan pendapat Buckingham, Burn, & Cranmer, n.d (Wijaya, Suhardi, & Mustadi, 2019:2) yang menyatakan bahwa literasi media diartikan sebagai kemampuan dalam mengakses, memahami, dan menciptakan suatu komunikasi dalam berbagai konteks.

Potter (Relmasira, 2019:23 menyatakan bahwa kemampuan menganalisis suatu media merupakan kemampuan untuk memahami secara rinci pesan menjadi sesuatu yang bermakna. Kemampuan mengevaluasi merupakan kemampuan dalam mengambil keputusan mengenai nilai dari sebuah makna pesan yang didapat. Sedangkan kemampuan menciptakan merupakan kemampuan dalam merancang suatu media secara bertanggungjawab.

Literasi media sering juga disebut sebagai melek media. Untuk menjadi seorang yang melek media memerlukan kemampuan dalam memahami suatu informasi. Menurut Darmastuti, Edi, & Christianto (2018), melek media bertujuan untuk memberdayakan khalayak di tengah beredar bebasnya media. Konsep tersebut bertujuan untuk mengedukasi khalayak agar mampu mengakses dan memanfaatkan suatu media secara cerdas dan kritis sehingga khalayak tidak mudah terbodohi media dan tidak mudah dieksploitasi media untuk kepentingan yang bisa merugikan khalayak. Upaya nyatanya yakni dengan memberikan edukasi serta pelatihan kepada khlayak agar memiliki kemampuan literasi media yang baik.

Perovic (Wijaya, Suhardi, & Mustadi, 2019:2) mengelompokkan kemampuan berliterasi media yang meliputi: 1)

akses, 2) berpikir kritis, 3) kreatif dalam membuat suatu media, 4) melek media, dan 5) partisipasi umum. Lebih lanjut lagi, James Potter (Gumilar, Adiprasetio, & Maharani, 2017:38) menjabarkan tujuh kemampuan yang diperlukan untuk seseorang dikatakan memiliki kemampuan literasi media yang baik yakni sebagai berikut.

1. Kemampuan analisis adalah kemampuan menguraikan pesan ke dalam bagian-bagian yang bermakna.
2. Kemampuan mengevaluasi adalah kemampuan menilai atas makna dari bagian-bagian tersebut.
3. Kemampuan mengelompokkan adalah kemampuan menentukan bagian-bagian yang mirip dan berbeda untuk dikelompokkan ke dalam kategori-kategori tertentu.
4. Kemampuan menginduksi adalah kemampuan mengambil kesimpulan atas pengelompokan yang sudah dilakukan.
5. Kemampuan mendeduksi adalah kemampuan menggunakan konsep umum untuk menjelaskan sesuatu yang khusus.
6. Kemampuan menyintesis adalah kemampuan mengumpulkan bagian-bagian tersebut menjadi suatu struktur yang baru.
7. Kemampuan mengabstraksi adalah kemampuan menciptakan deskripsi ringkas, jelas, dan tepat untuk menggambarkan isi suatu pesan secara lebih ringkas dari pesan aslinya.

Menurut Potter (Guntarto, 2016:6), terdapat lima bagian struktur pengetahuan yang mendasari pemahaman literasi media seseorang diantaranya yakni konten media, pengetahuan mengenai industri media, pengetahuan mengenai efek media, informasi dari dunia nyata, serta pemahaman pribadi. Semakin baik struktur pengetahuan literasi media seseorang maka semakin besar juga potensi mereka untuk menjadi media literator.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dipahami bahwa literasi media merupakan kemampuan dalam memahami, mengkritisi, dan menyaring informasi-informasi yang didapat melalui suatu media. Hal ini bertujuan sebagai bekal bagi seseorang agar lebih selektif dalam mencerna suatu informasi yang pantas untuk dicerna guna menciptakan kepribadian yang cerdas.

Dampak Perkembangan Teknologi bagi Anak Usia Sekolah Dasar

Di zaman modernisasi sekarang *smartphone* bukan lagi suatu kebutuhan bagi khalayak tertentu, namun sudah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap manusia di bumi. Tidak hanya orang dewasa, anak-anak juga sudah cakap dalam menggunakan *smartphone* dalam keseharian. *Smartphone* yang dilengkapi dengan fasilitas internet bagai sahabat bagi anak-anak. Hampir semua mereka mengakses video dan permainan dimana mereka akan betah berjam-jam bersamanya.

Kita mengetahui bahwa tidak semua konten yang dihadirkan sekarang ini bermuatan positif dan sesuai dengan anak-anak. Hal yang menjadi perhatian adalah apakah anak-anak sudah mampu dalam menggunakan *smartphone* dengan bijak. Mengingat bahwa anak-anak terutama usia sekolah dasar masih polos dan masih belum matang dalam hal struktur berpikir analisisnya. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Mutmainah (Amelia, 2013:270) bahwa anak-anak itu sangat mudah dalam mengimitasi isi suatu media. Apabila yang ditiru merupakan hal-hal yang mendidik, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan kepatuhan terhadap orang tua, atau meningkatkan pemahaman akan agama, tentu ini berdampak sangat positif bagi perkembangan kepribadian anak. Namun jika yang ditiru merupakan tayangan kekerasan dan budaya Barat yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa

Indonesia yang beradab, maka sudah pasti berdampak negatif juga bagi anak.

Sudah banyak contoh dan kasus di sekitar kita yang menunjukkan bahwa terjadinya perubahan perilaku para anak-anak yang menggunakan *smartphone*, terutama bagi yang kecanduan. Dampak yang paling utama adalah kemerosotan karakter anak dalam berperilaku sehari-hari. Contohnya seperti akibat kecanduan bermain *game online* secara bersama-sama dengan teman yang lain, seorang anak dapat berubah gaya bicaranya dengan seringnya mengucapkan kata-kata kasar dan tidak pantas karena meniru gaya-gaya orang yang kurang baik. Mereka mungkin berpikir bahwa kata-kata kasar tersebut merupakan pengungkapan ekspresi gregat serta hanya sekadar ucapan dan candaan belaka. Namun yang jelas adalah seyogianya mereka tidak sepantasnya mengucapkan kata-kata tersebut karena sangat tidak sopan. Di lain hal, dengan keseringan bermain *game online* juga dapat membuat hilangnya rasa kepedulian sosial anak. Banyak permainan yang mengarah kepada kekerasan yang secara perlahan menggerus sikap sosial anak. Sehingga kecenderungan yang ada yakni anak akan mempraktikkan hal-hal yang berbau kekerasan yang mereka rasa hanyalah candaan.

Selain contoh dampak buruk dari *game online*, konten lain yang juga berpengaruh besar terhadap kemerosotan karakter anak yakni tayangan video. Sekarang banyak sekali tayangan video yang beredar, namun yang dikhawatirkan adalah video yang berbau *freesex* dan kekerasan. Selain itu pula, video yang sekarang sedang viralnya dibuat oleh para *creator* sebagai suatu hiburan di jejaring sosial yang video *prank*. Memang video *prank* pada dasarnya membawa kelucuan bagi yang menonton, namun tindakan *prank* yang dilakukan kebanyakan memberikan contoh yang kurang baik bagi para khalayak terutama anak-anak. Mereka bisa saja menirunya dan mungkin berakhir dengan kelucuan, namun bisa juga berakhir dengan kejadian tragis atau bahkan kematian.

Banyak sekali hal-hal negatif pada konten-konten media yang berpotensi besar mempengaruhi aspek-aspek pada diri anak-anak. Hal yang semestinya ditekankan adalah peningkatan kemampuan literasi media yang harus ditanamkan dan dikembangkan sejak dini kepada anak-anak. Hal tersebut tidak lain adalah agar menyelamatkan generasi di masa depan yang tidak mudah dipengaruhi dan dibodohi oleh media.

Peran Sekolah dalam Literasi Media Siswa

Kekhawatiran akan lemahnya kemampuan literasi media siswa seyogianya merupakan pemikiran bagi setiap sekolah. Siswa hendaknya dididik dan dibimbing agar memiliki kecakapan yang baik akan literasi media. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Kurnia (Asmar dan Nurliati, 2017:26) bahwa peserta didik merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain agar dapat tumbuh kembang menjadi manusia yang utuh.

Menurut Gafuri (2016:54), sekolah merupakan tempat yang strategis bahkan utama setelah keluarga dalam membentuk karakter peserta didik. Bahkan seharusnya setiap sekolah menjadikan kualitas karakter sebagai salah satu *Quality Assurance* yang perlu dimiliki oleh setiap lulusannya. Sekolah bertanggung jawab dalam memberikan pendidikan berbasis karakter guna menggembleng peserta didik menjadi manusia yang beradab. Hal ini sesuai dengan esensi pendidikan yang dinyatakan oleh Afifah (2019:48) yang menyatakan bahwa pendidikan adalah sebuah aktor yang sangat penting dalam kemajuan suatu peradaban.

Guru sebagai aktor dalam jalannya proses pendidikan hendaknya memiliki kecakapan dalam mendidik dan

membimbing siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan tuntutan zaman. Iriyani (2017:52) menyatakan bahwa guru memegang peranan yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Lebih lanjut lagi Kunandar (Zulkipli & Ayu, 2013:69) berpendapat bahwa arus globalisasi juga masuk dalam area pendidikan dengan implikasi dan dampaknya, baik dampak positif maupun negatif. Dalam hal ini peranan guru sebagai ujung tombak dunia pendidikan sangat strategis dalam menciptakan peserta didik yang mampu menghadapi arus globalisasi dengan bijak dan cerdas.

Sanjaya (Asniwati & Jannah, 2013:13) mengemukakan bahwa guru sebagai fasilitator berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran misalnya guru harus memahami berbagai jenis media beserta fungsi-fungsinya. Dikaitkan dengan literasi media, guru hendaknya memahami bagaimana akses suatu media beserta karakteristik suatu media agar tentunya dapat memberikan pemahaman akan batasan-batasan terhadap hal negatif terhadap akses suatu media kepada peserta didik.

Pendidikan yang sekarang berlangsung telah menerapkan kurikulum 2013 yang menggaungkan pengintegrasian pendidikan karakter di dalamnya. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Watana, Utaya, & Djatmika, 2018:26), kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat Indonesia dengan kecakapan hidup guna menjadi individu yang religius, produktif, inovatif, memiliki afektif yang baik guna berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut Wahyudi (Maimunah, 2019:90), peran guru sebagai *modelling* di sekolah sangat berpengaruh dalam pengembangan karakter siswa. Tindakan dan ucapan seorang guru hendaknya selalu mengacu pada nilai-nilai positif seperti kejujuran, empati, berani, disiplin dan lain sebagainya.

Menurut Sari (2016:21), pendidikan karakter merupakan sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah terutama siswa yang meliputi aspek pengetahuan, kesadaran, dan tindakan untuk melakukan nilai-nilai tersebut. Dalam hal pendidikan karakter di sekolah, semua komponen perlu dilibatkan seperti isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan kegiatan ko-kurikuler, sarana dan prasarana, pembiayaan, serta etos kerja seluruh warga sekolah.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa proses pendidikan di sekolah berperan penting dalam pembentukan kepribadian dan karakter siswa, termasuk di dalamnya mengenai kemampuan literasi media. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam pemberian pemahaman literasi media berbasis pendidikan karakter. Sederhananya, di dalam proses pembelajaran hendaknya guru mengintegrasikan materi dengan fenomena media sosial yang sekarang sudah mendunia. Selanjutnya guru memberikan pemahaman bagaimana menjadi pengguna media yang baik dan bijak dengan menjelaskan apa yang harus dilakukan dan yang tidak.

METODE

Menurut Asmar dan Mariana (2017:28), metode merupakan pengarah dalam meraih tujuan dari suatu penelitian. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Sugiyono (2016:9) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif dipakai untuk mendapatkan data dari hal yang diteliti secara mendalam dan bermakna. Makna di sini diartikan bahwa data yang didapat adalah data yang sebenarnya serta data yang memiliki nilai dibalik data yang

tampak. Data-data yang terdapat dalam penelitian kualitatif dapat berupa deskriptif kata-kata, rekaman, dan gambar.

Rancangan penelitian ini sesuai dengan langkah-langkah dari model yang dijabarkan oleh Mc Milan, S.H. dan Shumacher, S. Adapun langkah-langkah tersebut yaitu *planning* (perencanaan), *beginning data collection* (pengumpulan data awal), *basic data collection* (pengumpulan data utama), *closing data collection* (pengumpulan data akhir), dan *completion* (penyelesaian) (Jannah, Fahlevi, & Herdawati, 2019:63).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sungai Besar Kota Banjarbaru. Subjek dalam penelitian ini yakni siswa kelas tinggi yakni dari kelas empat hingga kelas enam di SDN 1 Sungai Besar Kota Banjarbaru. Sampel yang diambil dengan sistem *purposive random sampling* atau sampel bertujuan yakni pada siswa kelas IVB, VC, dan VIA. Total sampel dari ketiga kelas tersebut yakni 81 siswa. Pemilihan kelas-kelas ini dikarenakan siswa-siswanya sudah sangat sering menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data kualitatif. Teknik-teknik tersebut yakni observasi, wawancara, dan angket.

Pengambilan data melalui teknik observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dalam berperilaku. Hal yang menjadi fokus observasi yakni perilaku-perilaku yang mungkin ditimbulkan oleh siswa berkaitan dengan kemampuan literasi media.

Selanjutnya pengambilan data dilakukan berupa wawancara yang dilakukan secara tatap muka kepada beberapa siswa dan guru. Hal ini untuk memperkuat hasil observasi yang telah didapat peneliti. Hal-hal yang ditanyakan mengenai pengaruh literasi media dalam kehidupan sehari-hari para siswa.

Pengambilan data juga dilakukan melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas IVB, VC, dan VIA. Angket juga dibuat khusus untuk para guru dengan menyebarkannya kepada beberapa guru. Angket yang dibuat berisi lima indikator ketercapaian literasi media bagi siswa SD dimana setiap indikator diwakili dengan lima item pertanyaan. Sehingga total item pertanyaan pada angket yakni sebanyak 25 pertanyaan. Adapun indikator ketercapaian literasi media bagi siswa SD yakni sebagai berikut.

1. Kemampuan mengakses media.
2. Kemampuan memahami informasi yang didapat.
3. Kemampuan memilah informasi yang didapat.
4. Kemampuan menilai informasi yang didapat.
5. Kemampuan membandingkan informasi dari berbagai sumber.

Dalam pengambilan data berupa angket dilakukan uji persentase dengan menghitung item setiap soal. Adapun kriteria yang ditentukan yakni sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Jawaban

Persentase Jawaban	Kriteria
P = 0%	Tidak satu pun
0% < P < 25%	Sebagian kecil
25% ≤ P < 50%	Hampir setengahnya
P = 50%	Setengahnya
50% ≤ P < 75%	Sebagian besar
75% ≤ P < 100%	Hampir seluruhnya
P = 100%	Seluruhnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terhadap sampel yang dipilih dianalisis dengan menggunakan uji persentase dari hasil jawaban yang diperoleh pada angket yang

dibagikan. Setelah diuji persentase, ditentukan kriteria setiap indikator dengan mengacu pada kriteria yang telah dirumuskan pada metode penelitian. Penjabaran mengenai hasil penelitian disetiap indikator yakni sebagai berikut.

1. Kemampuan Mengakses Media

   Indikator kemampuan mengakses media diperoleh persentase sebesar 95,06% dari total 100%. Persentase ini menujukkan bahwa hampir seluruh responden telah memiliki kemampuan dalam mengoperasikan serta mengakses media seperti *smartphone* beserta fitur-fitur di dalamnya. Hal ini tentunya dikarenakan setiap responden telah memiliki *smartphone* secara pribadi. Sedangkan sebagian kecilnya belum memiliki kemampuan mengakses media dikarenakan tidak memiliki *smartphone*.
2. Kemampuan Memahami Informasi yang Didapat

   Indikator kemampuan memahami informasi yang didapat diperoleh persentase sebesar 61,73% dari total 100%. Persentase ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden telah memiliki kemampuan dalam memahami berbagai informasi yang muncul pada *smartphone* mereka. Sedangkan hampir setengahnya lagi belum memiliki kemampuan dalam memahami berbagai informasi yang diterima. Kebanyakan responden yang masih belum memiliki kemampuan ini berada pada kelas empat dan lima.
3. Kemampuan Memilah Informasi yang Didapat

   Indikator kemampuan memilah informasi yang didapat diperoleh persentase sebesar 49,38% dari total 100%. Persentase ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari responden telah memiliki kemampuan dalam memilah informasi yang muncul apakah itu patut untuk dikonsumsi atau tidak. Sedangkan sebagian besarnya masih belum mampu memilah informasi yang diperoleh dari media *smartphone* apakah itu patut untuk dikonsumsi atau tidak. Kebanyakan responden yang masih belum memiliki kemampuan ini tersebar pada kelas empat, lima, dan enam.
4. Kemampuan Menilai Informasi yang Didapat

   Indikator kemampuan menilai informasi yang didapat diperoleh persentase sebesar 64,19% dari total 100%. Persentase ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden telah memiliki kemampuan dalam menilai apakah informasi yang didapat itu bersifat baik atau tidak serta patut dicontoh atau tidak. Sedangkan hampir setengahnya masih belum memiliki kemampuan dalam menilai apakah informasi yang didapat itu bersifat baik atau tidak serta patut dicontoh atau tidak. Kebanyakan responden yang masih belum memiliki kemampuan ini berada pada kelas empat dan lima.
5. Kemampuan Membandingkan Informasi dari Berbagai Sumber

   Indikator kemampuan membandingkan informasi dari berbagai sumber diperoleh persentase sebesar 20,99% dari total 100%. Persentase ini menunjukkan bahwa

sebagian kecil dari responden telah memiliki kemampuan dalam membandingkan informasi yang didapat pada satu sumber dengan sumber yang lainnya guna menguji kebenaran dari informasi tersebut. Sedangkan hampir seluruhnya belum memiliki kemampuan dalam membandingkan informasi yang didapat pada satu sumber dengan sumber yang lainnya guna menguji kebenaran dari informasi tersebut. Responden yang belum memiliki kemampuan ini tersebar pada kelas empat, lima, dan enam.

Penjabaran hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah memiliki kemampuan dalam mengakses *smartphone* beserta fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Namun kemampuan tersebut tidak dibarengi dengan kemampuan siswa dalam berliterasi media yang bijak. Hal tersebut terlihat pada indikator kedua hingga kelima yang menujukkan persentasenya berada di bawah angka 70% yang artinya bahwa masih banyak siswa yang belum mampu dalam menyaring informasi yang didapatnya melalui media *smartphone*.

Beberapa penyebab yang mengakibatkan masih rendahnya tingkat literasi media siswa berdasarkan hasil wawancara sebelumnya yakni kurangnya kesadaran dan kemampuan dalam mengkritisi dan menyaring hal-hal yang baik maupun yang buruk, masih lemahnya karakter dan akhlak yang dimiliki para siswa, serta kurangnya pengawasan orang-orang sekitar terutama orang tua dalam penggunaan *smartphone*.

Penanaman kemampuan literasi media hendaknya ditanamkan sejak dini terutama pada siswa sekolah dasar. Hal ini tentunya berguna agar para siswa dapat menyaring hal yang baik dan buruk agar tidak mudah terpengaruh terhadap konten-konten yang telah beredar bebas di zaman globalisasi sekarang. Orang tua memiliki kewajiban utama dalam mendidik dan membimbing serta memberikan contoh yang baik agar anak memiliki kepribadian yang mantap. Sesuai dengan pendapat Rakhmawati, Effendi, & Darmiyati (2019:141) bahwa orang tua memiliki peran utama dalam memberikan contoh-contoh yang tepat dan melatih anak ke dalam hal-hal yang positif. Selain peran utama dari orang tua, peran sekolah dan masyarakat juga sangat signifikan dan mereka harus bersinergi kuat dalam memberikan edukasi mengenai literasi media yang juga dipadukan dengan pendidikan karakter dan pendidikan akhlak. Selain pemberian edukasi, pengawasan juga menjadi hal yang sangat penting agar tetap memberikan perhatian dan meluruskan jika ada hal yang belum dipahami siswa ketika berhadapan dengan konten-konten yang masih belum mereka pahami.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa siswa kelas tinggi di SDN 1 Sungai Besar Kota Banjarbaru telah terbiasa dengan penggunaan media teknologi. Hampir seluruh dari mereka telah mampu dalam mengakses media seperti *smartphone*. Namun hanya sedikit dari mereka yang memiliki kemampuan dalam memahami serta menyaring konten-konten yang mereka dapatkan dari media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas literasi media pada sebagian besar siswa masih rendah.

SARAN

Kemampuan literasi media perlu ditingkatkan bagi para siswa agar mampu memahami serta menyaring hal-hal perlu mereka ambil dan yang perlu mereka jauhi. Hal ini dapat ditingkatkan dengan upaya pihak sekolah dalam memberikan pemahaman literasi media dalam kegiatan literasi di sekolah maupun dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang berbasis pada pendidikan karakter. Selain itu, kerja sama dengan pihak orang tua dan masyarakat juga tidak kalah penting dalam mengontrol serta memberikan edukasi kepada para siswa mengenai pentingnya literasi media.

DAFTAR RUJUKAN

Aditama, Y. M. (2018, Februari 28). Dipetik Mei 29, 2020, dari Tribun News Bogor Web Site: https://bogor.tribunnews.com/amp2018/02/28/kasus-perkosaan-bocah-8-tahun-oleh-6-siswa-sd-ini-kata-pengamat-kriminal

Afifah, N., Suriansyah, A., & Aslamiah. (2019). Implementation of Islamic Aqeedah Based Curriculum at Khoiru Ummah Tahfizh Plus Kindergarten. *Journal of K6, Education, and Management (J-K6EM) , 2* (1), 48.

Asmar, M., & Mariana. (2017). Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak TK dalam Mengkoordinasikan Mata dan Tangan untuk Melakukan Gerakan Melipat, Meronce, dan Menganyam Melalui Metode Bermain Jalan Jinjit Menggunakan Media Kertas dan Kayu. *Jurnal Pendidikan Prasekolah , 1* (2), 28.

Asmar, M., & Nurlianti, S. (2017). Mengembangkan Aspek Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Dalam Membedakan Perbuatan Baik dan Buruk Menggunakan Model Examples Non Examples dengan Variasi Media Papan Flanel. *Jurnal Pendidikan Prasekolah , 1* (1), 26.

Asniwati, & Jannah, M. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Melalui Kombinasi Model Think Pair Share dan Make A Match pada Siswa Kelas IV SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin. *Jurnal Paradigma , 8* (1), 13.

Asniwati, & Jannah, M. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Melalui Kombinasi Model Think Pair Share dan Make A Match pada Siswa Kelas IV SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin. *Jurnal Paradigma , 8* (1), 13.

Darmastuti, R., Edi, S. W., & Christianto, E. (2018). Model Literasi Media dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Salatiga. *Jurnal ASPIKOM , 3* (4), 637.

Gafuri, A. (2016). Pengembangan Model Manajemen Pendidikan Karakter dengan Teknik Pendampingan Guru pada Sekolah Dasar. *Jurnal Paradigma , 11* (2), 54.

Gumilar, G., Adiprasetio, J., & Maharani, N. (2017). Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial dalam Menanggulangi Berita Palsu (Hoax) oleh Siswa SMA. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat , 1* (1), 38.

Guntarto, B. (2016). Tantangan dalam Kegiatan Literasi Media di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi , 8* (1), 6.

Iriyani, R. (2017). Meningkatkan Kompetensi Pedogogik Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik di SDN Banua Asam. *Jurnal Pendidikan Prasekolah , 1* (2), 52.

Jannah, F., Fahlevi, R., & Herdawati, L. (2019). Pemahaman Guru Sekolah

Dasar Negeri Hujan Amas 2 terhadap Penelitian Tindakan Kelas sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM , 5* (2), 65.

Maimunah. (2019). Pembelajaran Sentra di PUAD Alam Berbasis Karakter. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM , 5* (1), 90.

Rahmi, A. (2013). Pengenalan Literasi Media pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal SAWWA , 8* (2), 268-270.

Rakhmawati, Effendi, R., & Darmiyati. (2019). The Effect of Parenting Patterns and Birth Order towards the Independent Social Behavior of Kindergarten Children in Gugus Anggrek, East Banjarmasin District. *Journal of K6, Education, and Management (J-K6EM) , 2* (2), 141.

Relmasira, S. C. (2019). Literasi Media Guru Sekolah Dasar di Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Dasar , 35* (1), 23.

Sari, R. (2016). Profesionalisme Guru Sekolah Dasar dalam Pembetukan Karakter Siswa. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PS2DM ULM , 2* (1), 21.

Setyawan, D. (2014, Oktober 14). Dipetik Mei 29, 2020, dari KPAI Web Site: https://www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-kekerasan-siswa-sd-di-bukittinggi-diduga-efek-game-dan-film-kekerasan

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Watana, S. A., Utaya, S., & Djatmika, E. T. (2018). Problems Faced by Elementary School Teachers in Curriculum 2013 Implementation. *Journal of K6, Education, and Management (J-K6EM) , 1* (4), 26.

Wijaya, A. S., Suhardi, & Mustadi, A. (2019). Aksesibiltas Kemampuan Literasi Media Siswa Sekolah. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar , 6* (1), 2.

Zulkipli, & Ayu. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Konsep Perkembangan Teknologi Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping Variasi Course Review Horray (CRH) pada Siswa Kelas VI SDN Banjarbaru Utara 6. *Jurnal Paradigma , 8* (1), 69.