
**Pembekalan Komunikasi Berbasis *Media Literacy* Bagi Guru
SMA se-Bandung Raya: Upaya Mengatasi Dampak Negatif
Media Massa di Kalangan Siswa SMA**

Santi Indra dkk.

I. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Pengaruh media massa maupun media hiburan elektronik terhadap gaya hidup masyarakat saat ini banyak mendapat sorotan publik. Apalagi, ditengarai dengan tingginya kasus aborsi, kriminalitas, hingga video mesum yang melibatkan remaja, bahkan anak dan orang dewasa di Indonesia, baik sebagai pelaku mau pun korban. Tidak sedikit peristiwa memprihatinkan semacam itu dilatarbelakangi tontonan televisi, DVD/VCD, serta situs porno di Internet. Kemudahan mengakses media, serta lemahnya kontrol terhadap isi media yang didominasi kekerasan, seks, mistik/supranatural, serta nilai-nilai yang tidak edukatif lainnya menjadi penyebab semua itu (Hanim, 2007).

Mari kita ambil contoh televisi. Di antara semua media yang ‘mengepung’ masyarakat, televisi bisa dikatakan merupakan media massa yang paling dominan. Posisi televisi telah sedemikian berakar, menjadi bagian dari kehidupan masyarakat sehari-hari. Data memperlihatkan, lebih dari 90 persen rumah tangga di Indonesia memiliki televisi. Berdasarkan laporan AGB Nielsen, 55 persen penonton televisi adalah perempuan berusia 10 – 24 tahun. Dari segi latarbelakang pendidikan, 27 persen penonton terdiri dari siswa SMA, sementara 20 persennya adalah siswa SD—yang menonton TV tak kurang dari 4 hingga 5 jam sehari (YPMA, 2006). Sayangnya, televisi di Indonesia kenyataannya bukan media yang aman untuk dikonsumsi penontonnya, terlebih kalangan remaja dan anak-anak.

Berkaca pada teori-teori komunikasi massa, media massa termasuk televisi dan film, sesungguhnya memiliki sejumlah fungsi ideal. Schramm (1956) menyatakan, fungsi ideal media adalah menginformasikan, mendidik, mempersuasi, dan menghibur (Effendy, 1996). Kenyataannya, di layar kaca, kita lebih banyak mendapati program hiburan daripada program yang mendidik. Pada jam tayang utama (18.00-22.00), stasiun-stasiun TV nasional dipenuhi oleh kurang lebih 53 judul program. Di antaranya adalah sinetron (30 %), hiburan (25 %), berita (15 %), informasi (9 %), anak-anak (9 %), film (8 %), dan lainnya (4 %). Sebagai tontonan utama yang disaksikan lebih dari 67.4 % pemirsa, sinetron sendiri tidak bisa dikatakan aman dan mendidik (AGB Nielsen, Juli 2007). Ini disebabkan karena sinetron remaja mengangkat tema yang tidak sesuai dengan kultur Indonesia, ceritanya

mengkhawatirkan (46.1 %), tidak mendidik atau terlalu mengkhayal (6.3 %). Mereka yang menguatirkan sinetron-sinetron bertema remaja juga beralasan bahwa program tersebut mengandung terlalu banyak adegan percintaan (49 %), kekerasan (20 %), dengan cerita yang terlalu didramatisir dan penuh khayalan (31 %). Pendapat masyarakat ini diperkuat dengan hasil penelitian Koalisi 18 Perguruan Tinggi terhadap sinetron remaja sepanjang 2006-2007 yang menyimpulkan, tidak ada sinetron yang bebas dari unsur kekerasan. Kekerasan yang terlihat di sinetron didominasi oleh kekerasan verbal (YPMA, 2008).

Ketidakadilan, ketidakberpihakan, atau bahkan pengabaian akan peran ideal media massa, khususnya televisi, kemungkinan besar disebabkan oleh kepentingan media yang lebih memprioritaskan komersialisme. Tuntutan komersialisme membuat idealisme untuk membuat suatu tayangan, program, atau *content* media yang berkualitas dan bernilai edukatif sulit diwujudkan. Ini tampak dari sistem rating yang ‘membelenggu’ industri televisi. Peringkat rating menjadi kriteria utama dalam menetapkan program yang akan dijadikan andalan tayangan stasiun TV. Akibatnya, stasiun televisi berlomba-lomba meraih rating tertinggi melalui acara yang ditayangkannya, karena peringkat rating yang tinggi diyakini akan selalu mendatangkan iklan yang banyak. Pada kondisi semacam ini, peningkatan kualitas program pun menjadi pertimbangan paling akhir bagi stasiun televisi (Wardhana, 2006).

Pengaduan masyarakat yang ditujukan kepada Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) mencerminkan kenyataan ini. Sepanjang tahun 2006, KPI telah menerima pengaduan dari masyarakat seputar tayangan televisi. Dari 1600 pengaduan, yang terbanyak adalah kasus kekerasan, disusul pornografi dan mistis. Lalu, pada tahun 2007, KPI menerima 500 pengaduan dengan peringkat pengaduan tertinggi pada tayangan bernuansa pornografi, disusul tayangan yang mengandung kekerasan, mistis, dan religi. Sasaran pengaduan tersebut ditujukan pada berbagai mata acara. Untuk sinetron remaja, misalnya, pengaduan dilontarkan karena program tersebut dinilai membodohi, konyol, kurang ajar, bahkan mempropagandakan perilaku seks bebas.

Guna mengatasi hal ini, atau membendung pengaruh buruk televisi, tidak cukup hanya mengandalkan lembaga regulasi semisal KPI. Diperlukan upaya yang lebih nyata untuk ‘mendidik’ dan mencerahkan masyarakat, agar bisa menjadi khalayak media yang lebih cerdas. Cerdas dalam arti mampu memilah dan memilih tayangan yang bermanfaat bagi dirinya, dan menyingkirkan program-program yang hanya berpotensi merendahkan kualitas diri.

Keinginan mewujudkan masyarakat yang cerdas informasi, pada dasarnya, merupakan tujuan dari sebuah gerakan yang berkembang beberapa tahun lalu di Indonesia, yaitu gerakan *media literacy*. Secara harfiah, *media literacy* berarti ‘melek media’. Di banyak negara maju, *media literacy* merupakan suatu upaya untuk membekali masyarakat dengan keterampilan menyeleksi isi media, membatasi jam menonton, mengkritisi program televisi (dan media massa lainnya), serta melakukan pola pendampingan yang tepat bagi anak-anak (Astuti & Gani, 2008). Tujuan akhirnya adalah mengatasi dampak negatif media massa dan membangun masyarakat yang bisa memanfaatkan informasi serta media secara cerdas.

Di Indonesia, gerakan *media literacy* mawujud dalam sejumlah aksi. Misalnya, pembentukan kelompok pemantau siaran televisi, kajian seputar media, hingga pelaksanaan momen Hari Tanpa TV setiap tahun, berdekatan dengan Hari Anak Indonesia. Namun, berhubung gagasan *media literacy* di Indonesia masih terbilang baru, masih sedikit sekali pihak yang memahami atau menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Diperlukan lebih banyak upaya guna menyosialisasikan gagasan ini, sekaligus melatih masyarakat dengan *skill media literacy*, sehingga tercipta lebih banyak lagi khalayak dan komunitas yang *media literate* alias melek media. Dengan cara itu, setidaknya dampak negatif media massa dapat teratasi.

Dalam rangka menumbuhkan dan menyebarluaskan kesadaran terhadap media (*media literacy*), sebagai upaya untuk menyelamatkan remaja dari pengaruh media massa, serta kelanjutan dari PKM *Media literacy* terdahulu yang sudah dilaksanakan dengan sasaran siswa SMA, juga atas dasar permintaan guru-guru SMA yang pada saat itu menerima kedatangan tim pengabdian ketika akan mensosialisasikan undangan pelatihan *media literacy* untuk siswanya, maka berikut ini diusulkan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa “Pembekalan Aplikasi Komunikasi Berbasis *Media Literacy* Bagi Guru SMA se-Bandung Raya Sebagai Upaya Mengatasi Dampak Negatif Media Massa di Kalangan Siswa SMA”. Program ini mencakup aplikasi komunikasi berbasis *media literacy* di dalam kelas berbentuk workshop dan pelatihan.

Guru SMA dipilih sebagai sasaran aplikasi ini. Asumsinya, guru SMA memegang peran sentral dalam membentuk kepribadian anak yang positif pada usia remaja. Aplikasi komunikasi berbasis *media literacy* memungkinkan guru memiliki pemahaman dan menguasai *skill media literacy*. Dengan demikian, mereka dapat melakukan intervensi yang diperlukan untuk mencegah atau mengatasi dampak *media literacy* baik di dalam mau pun di luar kelas. Dalam jangka panjang, guru SMA bisa menjadi agen *media literacy* di lingkungan sekolah mau pun tempat tinggalnya. Inilah

gambaran mengenai posisi strategis guru SMA selaku sasaran khalayak dalam usulan program ini. Mesti dipahami, posisi media, khususnya televisi, di tengah masyarakat kian tak terbandung. Diperlukan upaya konkret sesegera mungkin untuk memutus lingkaran dampak media, yang cepat atau lambat berpotensi menimbulkan korban lagi.

1.2 Perumusan Masalah

Bertitiktolak dari permasalahan dan latar belakang di atas, maka masalah dirumuskan sbb. “Membekali guru SMA se-Bandung Raya dengan kemampuan mengaplikasikan komunikasi berbasis *media literacy* sebagai solusi mengatasi dampak negatif televisi di kalangan siswa SMA”. Guna mengaplikasikan komunikasi berbasis *media literacy*, maka guru perlu diberikan pemahaman dalam bentuk pelatihan dan workshop.

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan PKM “Aplikasi komunikasi berbasis *media literacy* bagi guru SMA se-Bandung Raya sebagai upaya untuk mengatasi dampak negatif televisi di kalangan siswa SMA” adalah:

1. Membekali pemahaman akan media massa, khususnya TV melalui workshop dan pelatihan.
2. Mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan TV dan penontonnya.
3. Menjelaskan konsep *media literacy* sebagai alternatif solusi untuk mengatasi dampak negatif TV dan menjadikan TV sebagai sumber belajar.
4. Mengaplikasikan konsep *media literacy* di lingkungannya sesuai dengan kondisi sehari-hari yang dihadapi.

1.4 Manfaat Kegiatan

Berkaca pada tujuan kegiatan, maka apabila tujuan tercapai, maka manfaat umum yang diperoleh guru berupa terbangunnya kapabilitas *media literacy*. Dalam hal ini, guru menjadi mampu mengaplikasikan konsep *media literacy* di lingkungannya, baik di rumah maupun sekolah, sesuai dengan kondisi yang dihadapi. Dalam jangka panjang, hal ini akan mendorong terciptanya masyarakat yang kritis dan cerdas tatkala berhadapan dengan 'banjir' informasi di media massa

1.5 Pemecahan Masalah

Dalam menghadapi ancaman dampak media massa, para aktivis *media literacy* menawarkan pembelajaran *media literacy* sebagai solusi. *Media literacy* merupakan skill yang diajarkan kepada khalayak agar mampu berhadapan media dengan sehat. Sehat di sini adalah mampu mengelola waktu dan durasi berhadapan dengan media massa sesuai dengan kepentingannya. Pembelajaran *media literacy* berisi kurikulum tentang cara kerja media, menganalisis content media, serta kiat-kiat menggunakan media.

Guru merupakan salah satu tokoh kunci dalam kehidupan anak-anak. Pelatihan ini bermaksud mengajarkan dasar-dasar *media literacy* kepada guru untuk diaplikasikan dalam lingkungannya, baik di kelas mau pun di luar kelas. Melalui aplikasi komunikasi berbasis *media literacy* ini, diharapkan tidak hanya kesadaran guru saja yang akan timbul terhadap permasalahan media, tetapi lebih jauh lagi, dalam jangka panjang dapat memberikan solusi untuk mencegah pengaruh media massa dalam kehidupan anak sedari dini. Sengaja dipilih perwakilan guru dari setiap SMA (bukan yang berasal dari sekolah yang sama)—untuk menjangkau sebanyak-banyak partisipan. Diharapkan, setelah mengikuti aplikasi komunikasi berbasis *media literacy*, tumbuhnya kesadaran *media literacy* akan menjadikan para peserta sebagai agen *media literacy* di lingkungannya masing-masing. Dengan demikian, gerakan *media literacy* bisa semakin meluas dan didukung oleh banyak pihak.

Guna menghadapi ancaman dampak media massa, para aktivis *media literacy* menawarkan pembelajaran *media literacy* sebagai solusi. *Media literacy* merupakan *skill* yang diajarkan kepada khalayak agar mampu berhadapan media dengan sehat. Sehat di sini adalah mampu mengelola waktu dan durasi berhadapan dengan media massa sesuai dengan kepentingannya. Pembelajaran *media literacy* berisi kurikulum tentang cara kerja media, menganalisis content media, serta kiat-kiat menggunakan media.

Dalam upaya pemecahan masalah yang dilakukan pada saat aplikasi komunikasi berbasis *media literacy* dijalankan, tim pengabdian mengadopsi pembelajaran *media literacy* pada target sasaran, yaitu pada guru SMA. Tim pengabdian, pada intinya, melakukan orientasi melalui pemahaman dan pengenalan terhadap materi-materi yang akan disajikan dalam aplikasi komunikasi berbasis *media literacy* dengan pendekatan workshop dan pelatihan, dan untuk menunjang pemahaman yang lebih mendalam dilakukan

pula Simulasi/*Role Playing*, studi kasus, *brainstorming*, diskusi kelompok, aplikasi *microteaching*, dll.

1.6 Khalayak Sasaran Strategis

Selaras dengan program kegiatan dan sesuai dengan misi dan visi Unisba maka khalayak sasaran yang dianggap strategis untuk dibina dalam pelatihan ini adalah guru-guru SMA. Posisi guru dinilai strategis dalam mentransfer ilmu dan nilai kepada anak didiknya. Selain ditunjang oleh pengalamannya, guru juga dibekali instrumen pengajaran yang lengkap, seperti kurikulum dan materi. Dengan cara ini, guru dapat melakukan langkah-langkah intervensi terhadap dampak media setepatnya, melalui instrumen yang dimilikinya.

Sasaran khalayak guru-guru SMA juga dipandang strategis karena di sisi lain, pelatihan ini dapat dijadikan ajang untuk sekaligus mempromosikan Unisba. Untuk mempermudah pelaksanaan, dalam hal ini tim pengabdian memfokuskan pada guru SMA Negeri dimana jumlah peserta dibatasi sekitar 25-30 peserta. Diutamakan, para siswa ini berasal dari sekolah-sekolah yang pernah bekerjasama dengan Unisba.

1.7 Metode Kegiatan

Aplikasi komunikasi berbasis *media literacy* ini dilakukan dengan pendekatan workshop dan pelatihan yang menggabungkan aspek teori dan praktik, namun lebih ditekankan pada praktik. Metode yang diberikan mencakup:

1. Ceramah
2. Diskusi dan Tanya Jawab
3. Case Study
4. Simulasi
5. Role Playing
6. Microteaching

1.8 Rancangan Evaluasi

Pendekatan yang akan digunakan secara lengkap menggunakan penilaian/evaluasi kuantitatif dan kualitatif, dilakukan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Indikator diterjemahkan dalam butir-butir pertanyaan kuesioner, yang bersumber dari setiap materi modul yang disampaikan bagi para peserta aplikasi komunikasi berbasis *media literacy*. Tolok ukur dari sukses PKM akan terlihat dari perbedaan nilai rata-rata untuk *pre-test* dan *post-test* secara signifikan.

II. PELAKSANAAN KEGIATAN

2.1 Aspek Penyelenggaraan

Dalam pelaksanaannya, PKM berupa “Aplikasi Komunikasi Berbasis *Media Literacy* bagi Guru SMA se-Bandung Raya sebagai Upaya untuk Mengatasi Dampak Negatif Televisi di Kalangan Siswa SMA” diselenggarakan pada 15 April 2010, selama 1 (satu) hari, mulai pukul 08.00 s/d 16.00. Secara keseluruhan, jadwal kegiatan yang dimulai dari persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan akhir PKM.

Materi yang dibahas dalam pelatihan ini mengenai pengenalan media dan permasalahannya, *media literacy*, dan macam-macam media dalam lingkungan kita, disertai dengan contoh-contoh iklan, games, berita dan sinetron yang mengandung muatan negatif, sehingga peserta selain mendapatkan materi secara teoritis juga mendapatkan materi secara praktis. Dasar pertimbangan materi pelatihan tersebut adalah kondisi dimana para peserta adalah guru SMA. Guru SMA dipilih sebagai sasaran aplikasi ini. Asumsinya, guru SMA memegang peran sentral dalam membentuk kepribadian anak yang positif pada usia remaja. Aplikasi komunikasi berbasis *media literacy* memungkinkan guru memiliki pemahaman dan menguasai *skill media literacy*. Dengan demikian, mereka dapat melakukan intervensi yang diperlukan untuk mencegah atau mengatasi dampak *media literacy* baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam jangka panjang, guru SMA bisa menjadi agen *media literacy* di lingkungan sekolah maupun tempat tinggalnya. Inilah gambaran mengenai posisi strategis guru SMA selaku sasaran khalayak dalam usulan program ini. Mesti dipahami, posisi media, khususnya televisi, di tengah masyarakat kian tak terbendung. Diperlukan upaya konkret sesegera mungkin untuk memutus lingkaran dampak media, yang cepat atau lambat berpotensi menimbulkan korban lagi.

Sebagai gambaran akan pelaksanaan pengabdian, berikut ini disertakan pula rancangan aplikasi komunikasi berbasis *media literacy* yang pada tahapan pertama dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan workshop.

Tujuan yang ingin dicapai secara umum dalam pelatihan ini adalah membekali pemahaman akan media massa, mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan media massa. Sehingga peserta diharapkan dapat menjelaskan konsep *media literacy* sebagai alternatif solusi untuk mengatasi dampak negatif media massa dan menjadikan media massa sebagai sumber belajar, serta mengaplikasikan konsep *media literacy* di lingkungannya sesuai dengan kondisi sehari-hari yang dihadapi.

Melalui pelatihan ini, diharapkan tidak hanya kesadaran saja yang akan timbul, tetapi juga solusi untuk mencegah pengaruh media massa dalam kehidupan sehari-hari. Lebih dari itu, diharapkan, setelah mengikuti

pelatihan, kesadaran *media literacy* yang terbentuk di kalangan peserta akan menjadikan mereka sebagai agen *media literacy* di lingkungannya masing-masing. Dengan demikian, gerakan *media literacy* bisa semakin meluas dan didukung oleh banyak pihak.

2.2 Aspek Konten Kegiatan

Terdapat 2 makalah yang dibagikan kepada peserta dalam pelatihan *media literacy* bagi guru SMA se-Bandung Raya. Makalah ini tidak hanya digunakan dalam 2 sesi, tetapi dimanfaatkan terus hingga akhir pelatihan, termasuk ketika peserta menjalani simulasi, role playing, dan praktek, yang dimaksudkan untuk mengasah sikap kritis peserta.

Kegiatan PKM secara keseluruhan berlangsung dalam waktu 4 sesi selama 1 hari, mencakup:

1. Penyampaian materi 1 “Kita dan Media” oleh Rita Gani, S.Sos., M.Si. Topik materi berupa dasar-dasar komunikasi massa, jenis dan karakteristik media, efek media, dan tinjauan mengenai keberadaan media di sekitar masyarakat, khususnya remaja saat ini. Materi pertama bertujuan menyamakan persepsi mengenai media dan efek media, sekaligus menyiapkan landasan bagi materi berikutnya, yaitu “*Media Literacy: Apa dan Mengapa*”.
2. Penyampaian materi 2 “*Media Literacy: Apa dan Mengapa*”, oleh Santi Indra Astuti, S.Sos., M.Si. Topik materi berupa pemahaman mengenai prinsip-prinsip *media literacy*, bagaimana mengoperasikan *media literacy* dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana mempraktikkan *media literacy* di dalam kelas, dan bagaimana *media literacy* diterapkan untuk produk-produk media massa yang berbeda-beda. Dalam menyampaikan prinsip-prinsip *media literacy* ini, materi disesuaikan dengan produk media massa yang banyak beredar di kalangan remaja atau siswa SMA, yaitu media sosial seperti Facebook atau Twitter, iklan, videogame, internet, dan siaran televisi.

Tabel 1.
Judul dan Penyaji Makalah PKM

No	Judul Makalah	Penyaji
1	Kita dan Media	Rita Gani, S.Sos., M.Si
2	<i>Media Literacy: Apa dan Mengapa</i>	Santi Indra Astuti, S.Sos., M.Si

3. Materi 3 “Persiapan dan Perencanaan *Microteaching Media Literacy*” oleh Tim selaku fasilitator. Dalam sesi ini, fasilitator memperlihatkan model kurikulum dan ragam alat peraga untuk mengaplikasikan pengajaran *Media Literacy* di kelas maupun komunitas. Model kurikulum yang diperkenalkan adalah kurikulum mandiri dan kurikulum terintegrasi. Alat peraga yang dibahas dalam sesi ini terdiri dari permainan/games berbasis *media literacy*, seperti *flash cards*, ular tangga mini, ular tangga besar, kuartet, puzzle, poster, dan trivia game. Pada kesempatan ini, guru selaku peserta diajak untuk mempraktikkan beberapa permainan tersebut, di antaranya bermain Ular Tangga *Media Literacy* berukuran jumbo (5 x 6 m) di halaman parkir. Jumlah pemain sebanyak 4 (empat) orang. Selain itu, guru juga diminta membuat rancangan kurikulum berdasarkan model kurikulum pilihannya. Sebagian besar guru memilih model kurikulum terintegrasi berdasarkan mata pelajaran masing-masing.
4. Materi 4 “Aplikasi *Microteaching Media Literacy* dalam Pembelajaran Kelas” oleh tim selaku fasilitator. Pada sesi ini, peserta mempelajari bagaimana menerapkan prinsip-prinsip *media literacy* yang sudah dipelajari dalam pembelajaran kelas. Model yang diambil sebagai rujukan adalah kurikulum pendidikan media terpadu dan suplemen pendidikan media lepas yang disusun oleh UNICEF, dan dipraktikkan dalam kelas *microteaching*.

Sesi-sesi ini disampaikan dengan metode ceramah diselang-seling praktik. Khusus untuk materi 3 dan 4 bahkan didominasi oleh praktik (70%) di luar ruangan (sesi 3) dan *microteaching* (sesi 4).

Materi yang diberikan disesuaikan dengan tujuan pengabdian, yaitu menumbuhkan pemahaman terhadap fungsi media dan dampak positif maupun negatifnya, sebagai bagian dari upaya membangun masyarakat yang cerdas informasi dan melek media. Untuk itu, masing-masing materi memiliki tujuannya masing-masing, sebagai berikut:

1. Tujuan makalah 1:

- Peserta memahami fungsi televisi sebagai media komunikasi massa, kemungkinan dampak, mekanisme efek, cara kerja TV, dan sekilas industri TV.
- Peserta memahami dampak positif-negatif TV, memahami isu terkini menyangkut TV, psikologi khalayak secara sederhana, cara khalayak mengonsumsi media khususnya TV

2. Tujuan Makalah 2 :

- Peserta memahami makna dan konsep-konsep *media literacy* secara luas mau pun sempit, yaitu yang dikhususkan bagi penonton TV.
- Peserta memahami solusi mengatasi dampak negatif media massa berdasarkan pendekatan *media literacy*, serta mengetahui cara mengaplikasikan *media literacy* bagi dirinya sendiri, mau pun lingkungannya.
 1. penjadwalan
 2. seleksi acara
 3. analisis acara

Sifat materi dalam pelatihan ini mencakup “teoritis” dan “praktis”. Materi teoritis tersaji dalam makalah-makalah yang diberikan dalam pelatihan ini, dan disampaikan lewat ceramah diselingi diskusi dan tanya jawab. Sedangkan pembekalan praktik diberikan dalam bentuk simulasi, penugasan, dan role playing. Dalam setiap sesi, diberikan *ice breaking* berupa games-games untuk mencairkan ‘kebekuan’ otak, menjalin keakraban di antara peserta, pemateri dan panitia.

III. EVALUASI KEGIATAN

Indikator keberhasilan dari pelatihan ini adalah menggunakan Pre-Test dan Post-Test, dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasilnya selanjutnya dapat dicermati dalam pembahasan berikut ini. Hasil pre-test dan post-test yang disusun untuk mengetahui ada tidaknya perubahan pengetahuan dalam aspek-aspek *media literacy* menunjukkan hasil sbb.

Tabel 2.
Perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test

No. Resp.	Skor Pre-Test	Skor Post-Test
01	9	13
02	14	15
03	12	14
04	11	13
05	10	16
06	15	14
07	14	16
08	14	15
09	15	16
10	13	11

11	12	13
12	10	14
13	9	13
14	14	17
15	11	17
16	10	12
17	10	15
18	10	15
19	13	15
Rata-rata	11.89	14.42

Tabel 2 memperlihatkan selengkapnya skor nilai pre-test maupun post-test. Dari 19 peserta yang melakukan tes-tes ini, tampak adanya perubahan signifikan antara nilai skor pre-test dan post-test. Jika semula rata-rata nilai pre-test sebesar 11.89, maka setelah mengikuti pelatihan, rata-rata nilai post-test menjadi 14.42. Ini berarti, terdapat peningkatan sebesar 2.53.

Peningkatan ini sekilas tampaknya tidak begitu besar, hanya sekitar 20 % dari nilai pre-test. Namun, hal ini bisa dijelaskan sbb. Butir-butir pertanyaan angket disusun tidak hanya berdasarkan teori-teori *media literacy*, namun juga ditekankan untuk mengetahui pemahaman awal seputar media massa. Tingginya rata-rata pre-test memperlihatkan bahwa pemahaman awal responden atau peserta pelatihan mengenai media massa, ternyata sudah ada atau sudah berkembang. Peningkatan skor terjadi karena butir-butir pertanyaan tentang *media literacy*, yang semula tak terjawab atau dijawab dengan salah oleh responden saat pre-test, berbalik keadaannya dalam tes di akhir penyelenggaraan pelatihan. Pada post-test, pertanyaan seputar *media literacy* bisa diselesaikan dengan baik. Inilah yang berkontribusi pada pertambahana nilai rata-rata tersebut.

Hasil ini dikuatkan oleh pembacaan terhadap data kualitatif, yang juga dieksplorasi dalam uji pretest/post-test berikut ini (Tabel.3)

Tabel 3.
Perbandingan Hasil Kualitatif

No.	Pertanyaan	Pre-Test	Post-Test
1	Tiga program TV yang buruk	Pada umumnya sudah bisa mengidentifikasi program TV yang buruk, dengan penilaian standar.	Penilaian terhadap program TV yang buruk semakin menajam.

2	Tiga program TV yang baik	Tidak banyak mengetahui program TV yang baik.	Khasanah pengetahuan program TV yang baik semakin bertambah.
3	Efek negatif Facebook	Kata-kata kasar, vulgar, sumber fitnah	Pemahaman terhadap efek negatif Facebook bertambah.
4	Pemahaman media literacy	Sebagian besar tidak memahami makna media literacy.	Mayoritas memahami makna media literacy
5	Aplikasi media literacy	Tidak memahami bagaimana menerapkan media literacy	Dapat menyebutkan bagaimana media literacy diterapkan

Tabel 3 menyajikan hasil pre-test dan post-test pertanyaan esei yang mengungkap pemahaman peserta secara kualitatif mengenai materi media dan *media literacy*. Dari jawaban yang diberikan, terlihat adanya pengembangan pemahaman mengenai materi pelatihan. Pertanyaan 1 dan 2 ditujukan untuk melihat sejauhmana sensitivitas atau kepekaan peserta terhadap program televisi. Di sini terlihat bahwa pada umumnya peserta sudah memiliki kepekaan terhadap program televisi yang positif maupun negatif, sebagaimana tecermin dalam pre-test. Hasil post-test memperlihatkan bertambahnya khasanah pemahaman peserta mengenai program TV yang baik dan buruk. Ini ditandai dengan jawaban post-test yang rata-rata lebih berkembang dibandingkan pre-test.

Pertanyaan nomor 3 ditujukan untuk menelusuri apakah peserta memiliki pemahaman seputar media baru, terutama jaringan sosial seperti Facebook. Sebelumnya, dalam tanya-jawab di kelas, ternyata dari 19 peserta, hanya seorang saja yang menyatakan belum memiliki akun Facebook. Sisanya memiliki akun Facebook dengan tingkat penggunaan yang bervariasi. Ada yang meng-update status setiap hari, ada pula yang beberapa hari sekali, tergantung kebutuhan. Berdasarkan pengalaman sehari-hari, maupun pemberitaan media massa, dari jawaban pre-test terlihat bahwa peserta pada dasarnya sudah memiliki pemahaman awal mengenai Facebook, khususnya dampak negatifnya. Hasil post-test memperlihatkan bahwa pemahaman tersebut semakin fokus dan mendalam. Kalau dalam pre-test rata-rata menjawab efek negatif Facebook terletak pada kenyataan bahwa Facebook dijadikan sumber fitnah dan kata-kata kasar, maka dalam post-test, efek negatif Facebook bertambah di antaranya menjadi ‘mengaburnya batas privat dan publik’ dan ‘kecanduan update status’.

Pertanyaan 4 dan 5 difokuskan untuk memahami pengetahuan awal peserta mengenai prinsip-prinsip *media literacy*. Di sinilah terletak kontras yang paling nyata antara jawaban *pre-test* dengan jawaban *post-test*. Dari 19 peserta, hanya 1 orang yang menjawab dengan benar pada saat *pre-test* mengenai prinsip-prinsip *media literacy*. Adapun pada jawaban *post-test*, semua menjawab dengan benar, baik prinsip dasar maupun contoh-contoh aplikasinya di dalam kelas maupun komunitas, sesuai dengan yang sudah dipraktikkan dalam sesi-sesi pelatihan. Ini menandakan bahwa peserta telah mengadopsi prinsip-prinsip *media literacy* yang diajarkan dalam pelatihan.

Sebelum mengikuti pelatihan, jawaban peserta terhadap pertanyaan mengenai *media literacy* sebagian besar kosong—alias tidak ada jawaban sama sekali. Sebagaimana sudah diduga, kalau jawabannya tidak kosong, maka sebagian memahami *media literacy* sebagai ‘teknologi baru penggunaan media’ atau ‘media pembelajaran kelas atau alat peraga berupa media yang baru’. Jawaban nomor 5 mayoritas dikosongkan pada saat *pre-test*, karena memang tidak diketahui apa ‘teknologi’ atau ‘media pembelajaran’ baru tersebut. Jawaban *post-test* yang sepenuhnya benar memperlihatkan bahwa salah kaprah seputar *media literacy* dan penerapannya telah diklarifikasi dengan baik melalui sesi-sesi pelatihan.

Mengenai suasana pelatihan, sepanjang pelatihan berlangsung, peserta sangat antusias dalam menyimak dan menanggapi materi pelatihan. Diskusi dan *brainstorming* yang aktif terjadi terutama dalam mengkritisi film, televisi, maupun videogame yang memang menimbulkan permasalahan terhadap prestasi belajar murid dan perubahan *attitude* atau sopan-santun siswa. Tanya-jawab tidak banyak berlangsung di kelas, karena keterbatasan waktu. Namun di luar kelas, terutama pada saat simulasi Ular Tangga *Media Literacy* dan praktik *Microteaching*, terjadilah diskusi dan tanya jawab secara intens. Ketika diminta menanggapi dan memberikan saran atas pelatihan yang dilaksanakan, para peserta meminta agar pelatihan seperti ini dilaksanakan terus, baik bagi guru maupun siswa.

Dari hasil pelaksanaan ini dapat disimpulkan sejumlah poin. Pertama, pelatihan telah berlangsung dengan baik. *Knowledge transfer* atau *sharing* pengetahuan mengenai media literacy telah terlaksana, dalam arti materi teori maupun praktik dipahami dan diterima dengan baik oleh peserta pelatihan. Kedua, pelatihan yang menggabungkan teori dan praktik secara seimbang terbukti merupakan pendekatan yang baik untuk *knowledge transfer* ini. Pemberian teori yang dipadatkan di hari pertama (dengan porsi 30 % praktik/simulasi) dan praktik di hari kedua (dengan porsi 70 % praktik) ternyata efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kapabilitas peserta untuk mengaplikasikan apa yang telah dipelajari.

Hal lain yang menggembirakan adalah tumbuhnya kesadaran sukarela peserta untuk mengembangkan, mendiskusikan, dan menyosialisasikan apa yang telah diperoleh dalam pelatihan ini di sekolah maupun komunitas masing-masing. Ke depan, diharapkan akan terbentuk forum silaturahmi guru-guru SMA yang peduli dengan isu *media literacy*.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Guru SMA memegang peran sentral dalam membentuk kepribadian anak yang positif pada usia remaja. Aplikasi komunikasi berbasis *media literacy* memungkinkan guru memiliki pemahaman dan menguasai *skill media literacy*. Dalam rangka menumbuhkan dan menyebarkan kesadaran terhadap media (*media literacy*), sebagai upaya untuk menyelamatkan remaja dari pengaruh media massa harus dilakukan melalui penanaman prinsip-prinsip *media literacy* yang disosialisasikan melalui serangkaian pelatihan. Melalui pelatihan yang bermuatan mengenai media dan permasalahannya, peserta dapat mengadopsi nilai-nilai dan prinsip-prinsip *media literacy*. Selain itu, melalui pembekalan yang diberikan lewat metode simulasi dan *role playing*, peserta dapat menginternalisasikan asas-asas *media literacy* dalam kehidupan sehari-hari.

4.2 Saran-Saran

4.2.1 Saran-Saran Peserta Pelatihan

1. Peserta menyarankan agar pelatihan serupa dapat dilaksanakan kembali karena selain menambah wawasan juga ilmu bisa didapat sehingga bisa diterapkan dan bermanfaat bagi peserta pelatihan yang ingin mendalami *media literacy*
2. Guru-Guru dari sekolah yang diundang menyarankan agar pelatihan *media literacy* menyertakan perkembangan paling baru untuk media massa, terutama menyangkut acara dan program-program televisi, juga *game* dan *internet*.

4.2.2. Saran-Saran Tim Pengabdian

1. Diperlukan lebih banyak dukungan dana dan material, agar semakin banyak guru-guru SMA yang bisa dicakup dalam penelitian ini.
2. Dukungan dana juga diharapkan agar peserta, ketika pulang ke tempat masing-masing, tidak hanya membawa modul dan sertifikat, tetapi juga model-model peraga untuk membantu penyebaran pesan-pesan *media literacy*.

4.3 Tindak Lanjut

Seiring dengan perkembangan media yang begitu pesat sebaiknya kegiatan pengabdian berupa pelatihan *media literacy* ini dapat rutin diadakan sekali dalam satu semester karena kegiatan ini selain sebagai pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk membentengi masyarakat khususnya remaja dari pengaruh negatif media juga sebagai ajang promosi. Berdasarkan hasil wawancara informal dengan peserta, beberapa peserta memilih Unisba sebagai tujuan kuliah yang tepat untuk anak-anaknya kelak. Mereka menyatakan tertarik karena pemberi materi, yakni dosen-dosen Fakultas Ilmu Komunikasi, dianggap kredibel dalam penyampaian materi. Selain itu, ruangan laboratorium radio yang sangat menunjang perkuliahan memberikan gambaran akan kelengkapan sarana praktikum lab di Fikom Unisba.

4.4 Sasaran PKM Yang Akan Datang

Untuk kegiatan PKM yang akan datang sebaiknya para peserta tidak hanya guru-guru SMA, tetapi juga para guru-guru sekolah dasar dan menengah pertama yang dapat dijadikan agen-agen *media literacy* yang potensial untuk dapat mengampanyekan prinsip-prinsip *media literacy* pada siswa-siswanya. Guru-guru SD dan SMP dapat mensosialisasikan gerakan *media literacy* pada siswanya sedini mungkin.

Apabila biayanya memungkinkan, PKM bertema media literacy ini dapat dilaksanakan lebih efektif, karena tim dapat merancang dan mengimplementasikan program *media literacy* yang lebih melibatkan peserta bersama sekolahnya dalam jangka panjang (perluasan *outreach*) (00).

DAFTAR PUSTAKA

- AGB Nielsen, *Laporan Survei Kepemirsaaan TV*, Juli 2007.
Astuti, Santi Indra. 2008. *Jurnalistik Radio: Teori dan Praktik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
Astuti, Santi Indra & Rita Gani, 2007. *Unsur Kekerasan dan Mistik dalam Sinetron Religius di Indonesia*. Bandung: LPPM-Unisba.
BasComms, 2007, *Hari Tanpa TV*, dalam www.communicare-santi.blogspot.com

- Bryant, Jennings & Dolf Zillmann, 2002. *Media Effects: Theory and Advance Research*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Association.
- Effendy, Onong Uchjana. 1996. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Gani, Rita. *Kekerasan di Ruang Keluarga*. Artikel di HU Pikiran Rakyat, 13 November 2008.
- Goonasekera, Anura. 1998. *Growing Up With TV*. AMIC-Singapore.
- Ghofur, Abdul Rohim, 2007. *Mereka Diserbu Keajaiban*. Artikel di HU Kompas, 23 Juni 2007.
- Hanim, Masayu S. (ed.) 2007. *Persepsi Masyarakat terhadap Tayangan Televisi Bermuatan Kekerasan, Pornografi, dan Mistik*. Jakarta: LIPI. KPI, 2008. *10 Tayangan Bermasalah*.
- Supranata, Sumarna & Moh. Hatta, 2004. *Penilaian Portofolio*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wardhana, Veven Sp. 2005. *Televisi dan Budaya Massa*. Jakarta: KPG.
- YPMA, 2006. *Laporan Hari Tanpa TV*.
- YPMA, 2008. *Potret Buram Sinetron Remaja di Televisi 2006-2007*.