

**PENINGKATAN LITERASI BERMEDIA
BAGI ANAK-ANAK SEKAMI PAROKI ST. YOSEP RUMATIGA**

Willem Batlayeri
Kornelis Seralarat
Rosalina Laian

Prodi Pendidikan Keagamaan Katolik STPAK St. Yohanes Penginjil Ambon

Email: wbatlayeri@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk "Peningkatan Literasi Bermedia bagi Anak-anak Sekami Paroki St. Yosep Rumatiga" berhasil dilaksanakan dengan tujuan utama meningkatkan keterampilan dan pemahaman literasi bermedia di kalangan anak-anak, orang tua, dan pembina paroki. Kegiatan ini menggunakan metode interaktif melalui serangkaian workshop, seminar, dan sesi diskusi yang dirancang untuk menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Aktivitas yang dilakukan termasuk permainan edukatif, pembuatan konten media, seminar pemahaman digital untuk orang tua, dan proyek kolaboratif antara anak dan orang tua. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan literasi bermedia peserta, sebagaimana terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif mereka selama kegiatan. Evaluasi menunjukkan keberhasilan kegiatan ini dalam mencapai tujuannya, namun juga mengindikasikan kebutuhan akan penyelenggaraan kegiatan serupa di masa depan dengan cakupan yang lebih luas dan waktu yang lebih panjang.

Keywords: Literasi Media, Sekami, orang tua.

The community service activity titled "Enhancing Media Literacy among the Children of Sekami St. Yosep Rumatiga Parish" was successfully conducted with the primary goal of improving media literacy skills and understanding among children, parents, and parish mentors. This initiative employed interactive methods through a series of workshops, seminars, and discussion sessions designed to present material in an engaging and comprehensible manner. Activities included educational games, media content creation, digital understanding seminars for parents, and collaborative projects between children and parents. The results of this activity showed a significant increase in participants' understanding and skills in media literacy, as evidenced by their enthusiasm and active participation throughout the event. The evaluation indicated the success of this activity in achieving its goals, but also pointed to the need for future similar activities with a broader scope and longer duration.

Keywords: Media Literacy, Sekami, parents.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, literasi bermedia telah menjadi komponen penting dalam pendidikan dan pengembangan anak. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka akses yang luas terhadap berbagai jenis media, yang tidak hanya memberikan peluang tetapi juga menimbulkan tantangan baru, terutama bagi anak-anak. Sekami Paroki St. Yosep Rumatiga, sebagai bagian dari

komunitas Katolik, memahami pentingnya literasi bermedia bagi anak-anak dalam menghadapi dunia yang semakin terhubung ini.

Fakta menunjukkan bahwa anak-anak di Paroki St. Yosep Rumatiga, seperti kebanyakan anak di era saat ini, terpapar berbagai jenis media digital sejak usia dini. Media digital tersebut meliputi internet, televisi, permainan video, dan media sosial. Paparan ini membawa dampak signifikan terhadap perkembangan intelektual, sosial, dan emosional mereka. Di satu sisi, media digital dapat menjadi sumber belajar yang kaya dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan dunia yang lebih luas. Namun di sisi lain, tanpa panduan dan literasi bermedia yang memadai, anak-anak dapat terpapar pada konten yang tidak sesuai dengan usia atau bahkan berbahaya, seperti kekerasan, konten dewasa, atau perilaku *cyberbullying*.

Masalah ini semakin diperparah dengan kenyataan bahwa banyak orang tua dan pendidik di Paroki St. Yosep Rumatiga belum sepenuhnya dilengkapi dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk membimbing anak-anak dalam menggunakan media digital secara bijak. Kurangnya kesadaran tentang pentingnya literasi bermedia dan keterbatasan sumber daya untuk mengajar anak-anak tentang penggunaan media yang aman dan bertanggung jawab menjadi kendala utama.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diinisiasi oleh Sekami Paroki St. Yosep Rumatiga adalah untuk meningkatkan literasi bermedia di kalangan anak-anak paroki ini. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan anak-anak pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan konten media dalam berbagai bentuk. Hal ini mencakup pemahaman tentang bagaimana media memproduksi makna, bagaimana mereka memilih dan menggunakan media dengan bijak, serta bagaimana memahami pesan dan nilai yang disampaikan melalui media tersebut.

Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk membekali orang tua dan pendidik dengan pengetahuan dan strategi yang diperlukan untuk mendukung anak-anak dalam proses literasi bermedia. Ini termasuk mengembangkan pemahaman tentang dampak media pada anak-anak, cara mengidentifikasi dan mengakses konten yang sesuai dengan usia, serta teknik untuk mendiskusikan isu-isu yang berkaitan dengan media dengan anak-anak.

Kegiatan ini akan mencakup serangkaian workshop, seminar, dan sesi interaktif bagi anak-anak, orang tua, dan pendidik. Materi-materi yang disajikan akan mencakup topik-topik seperti keamanan internet, etika dalam menggunakan media sosial, analisis kritis terhadap iklan dan berita,

serta cara-cara kreatif dalam menciptakan konten digital yang positif dan edukatif.

Kegiatan ini tidak hanya akan menghasilkan generasi muda yang lebih cerdas dan kritis terhadap media, tetapi juga menciptakan komunitas yang lebih aman dan mendukung di mana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dalam lingkungan digital yang sehat. Melalui inisiatif ini, Sekami Paroki St. Yosep Rumatiga berharap dapat memberikan kontribusi penting dalam mempersiapkan anak-anak mereka untuk menjadi warga digital yang bertanggung jawab dan beretika.

2. METODE

Metode kegiatan pengabdian ini meliputi 9 tahapan yang berlangsung dalam sehari:

1. Pembukaan

- Membuka dengan kegiatan yang menyenangkan dan interaktif, seperti kuis media atau permainan yang berhubungan dengan tema literasi media. Ini akan menarik perhatian dan membangun antusiasme peserta.
- Menggunakan aktivitas ice breaking yang melibatkan baik anak-anak maupun orang tua untuk menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan.

2. *Workshop* Interaktif untuk Anak-Anak

- Menggunakan permainan edukatif, *role-playing*, dan simulasi untuk mengajarkan tentang penggunaan media yang aman dan bertanggung jawab.
- *Workshop* praktis tentang cara membuat penilaian tentang konten media yang kreatif dan positif.

3. Seminar Edukatif untuk Orang Tua dan Pembina

- Seminar tentang tren media saat ini, bahaya *online*, dan cara memantau penggunaan media anak.
- Sesi tentang bagaimana mendidik dan berkomunikasi dengan anak-anak mengenai penggunaan media.

4. Sesi Tanya Jawab dan Diskusi

- Membuat forum diskusi di mana anak-anak, orang tua, dan pembina dapat berbagi pengalaman dan saling belajar.
- Memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya kepada ahli atau narasumber.

5. *Workshop* Kolaboratif Antara Anak dan Orang Tua

- Mendorong anak dan orang tua untuk bekerja dalam proyek bersama, seperti membuat kampanye media sosial yang positif.
- Sesi di mana anak dan orang tua belajar bersama tentang penggunaan media yang sehat dan etis.

6. Penggunaan Teknologi Interaktif

- Menggunakan aplikasi dan permainan edukatif untuk mengajarkan literasi media.
- Menggunakan teknologi seperti VR (Virtual Reality) untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

7. Penutupan yang Memotivasi

- Pemutaran Video Inspiratif: Menunjukkan video inspiratif tentang pentingnya literasi media.
- Pemberian Penghargaan dan Sertifikat: Memberikan penghargaan kepada peserta yang aktif selama kegiatan sebagai bentuk apresiasi.

8. *Follow-up* dan Evaluasi

- Membuat grup di media sosial atau platform lainnya untuk diskusi berkelanjutan dan berbagi sumber daya.
- Melakukan survei untuk mengevaluasi keefektifan workshop dan mendapatkan masukan untuk perbaikan di masa depan.

Kegiatan-kegiatan ini dirancang untuk tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membangun keterlibatan, antusiasme, dan pemahaman mendalam di kalangan anak-anak, orang tua, dan pembina Sekami Paroki St. Yosep Rumatiga. Pendekatan yang menyenangkan dan interaktif ini diharapkan dapat memotivasi peserta untuk aktif berpartisipasi dan menerapkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

1. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Peningkatan Literasi Bermedia bagi Anak-anak Sekami Paroki St. Yosep Rumatiga" telah berlangsung dengan sukses besar. Suasana kegembiraan dan semangat belajar yang tinggi terpancar dari wajah anak-anak, orang tua, dan pembina selama kegiatan berlangsung. Dengan serangkaian workshop, seminar, dan sesi interaktif yang dirancang secara khusus, kegiatan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan produktif bagi semua peserta.

Kegiatan Pertama: Pembukaan dan Workshop Anak-anak

Kegiatan pertama dimulai dengan sesi pembukaan yang meriah. Sebuah permainan interaktif yang dirancang untuk membangun keakraban antar peserta berhasil menarik perhatian dan membangkitkan antusiasme mereka. Anak-anak dengan gembira berpartisipasi dalam kuis media dan permainan edukatif yang berhubungan dengan penggunaan internet yang aman. Kegembiraan mereka semakin bertambah saat mereka diajak untuk berpartisipasi dalam workshop pembuatan konten media, seperti membuat vlog atau komik digital. Kreativitas mereka terlihat saat menghasilkan karya yang unik dan edukatif.

Kegiatan Kedua: Seminar untuk Orang Tua dan Pembina

Kegiatan kedua difokuskan untuk orang tua dan pembina. Seminar tentang pemahaman media digital dan strategi pengasuhan di era digital mendapatkan respons yang sangat positif. Orang tua dan pembina tampak antusias dalam mengikuti setiap sesi, terutama saat membahas cara-cara efektif untuk mendampingi anak-anak dalam penggunaan media. Diskusi terbuka dan sesi tanya jawab menjadi sangat interaktif, dengan banyak pertanyaan dan pengalaman dibagikan oleh para peserta.

Kegiatan Ketiga: Workshop Kolaboratif dan Teknologi Interaktif

Pada kegiatan ketiga, workshop kolaboratif antara anak dan orang tua menjadi sorotan. Melalui kegiatan ini, mereka diajak untuk bekerja sama dalam proyek bersama, seperti membuat kampanye media sosial yang mengedukasi. Keterlibatan dan kerjasama yang ditunjukkan oleh anak dan orang tua dalam mengerjakan proyek bersama menjadi bukti bahwa kegiatan ini tidak hanya mendidik, tetapi juga mempererat hubungan antara anak dan orang tua.

Penggunaan teknologi interaktif seperti aplikasi edukatif dan demonstrasi VR menambah nilai edukasi sekaligus keseruan kegiatan. Anak-anak terlihat sangat terpuakau dan bersemangat saat mengikuti demonstrasi VR, yang memberikan mereka pengalaman belajar yang berbeda dan lebih mendalam.

Penutupan: Video Inspiratif dan Penghargaan

Kegiatan ditutup dengan pemutaran video inspiratif tentang pentingnya literasi media. Suasana menjadi haru saat video tersebut memperlihatkan dampak positif dari penggunaan media yang bijak dan bertanggung jawab. Di akhir acara, anak-anak, orang tua, dan pembina yang aktif berpartisipasi diberikan penghargaan dan sertifikat. Ini bukan hanya pengakuan atas

partisipasi mereka, tetapi juga sebagai motivasi untuk terus belajar dan berkembang.

Evaluasi dan Umpan Balik

Sebuah survei evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan kegiatan. Hasil survei menunjukkan respon yang sangat positif dari peserta. Banyak peserta menyatakan bahwa mereka mendapatkan pengetahuan baru tentang literasi bermedia dan merasa lebih siap untuk menghadapi tantangan di era digital. Namun, terdapat juga umpan balik bahwa waktu kegiatan terasa sangat terbatas dan banyak topik yang masih ingin mereka gali lebih dalam.

Refleksi dan Rencana ke Depan

Refleksi atas kegiatan ini menunjukkan bahwa sementara kegiatan berjalan dengan sukses dan mencapai tujuan awalnya, masih banyak ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Keterbatasan waktu membuat beberapa topik tidak dapat dibahas secara mendalam. Oleh karena itu, tim penyelenggara merencanakan untuk mengadakan serangkaian kegiatan lanjutan. Rencana ini mencakup *workshop* lebih spesifik tentang aspek-aspek tertentu dari literasi bermedia, seperti keamanan *online* dan analisis kritis terhadap iklan dan berita.

PENUTUP

Kegiatan "Peningkatan Literasi Bermedia bagi Anak-anak Sekami Paroki St. Yosep Rumatiga" telah berhasil mencapai tujuannya dalam memberikan edukasi yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anak, orang tua, dan pembina. Keberhasilan ini merupakan langkah awal dalam menciptakan komunitas yang lebih aman dan mendukung bagi anak-anak untuk tumbuh dalam lingkungan digital yang sehat. Kegiatan ini juga menunjukkan pentingnya kerjasama antara anak dan orang tua dalam proses belajar. Dengan adanya rencana untuk kegiatan lanjutan, diharapkan literasi bermedia di kalangan anak-anak Sekami Paroki St. Yosep Rumatiga akan terus berkembang dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. I. Kurniawan and W. Dwiyatmika, "Aplikasi diagnosa retardasi mental pada anak," in *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*, 2017, pp. 336–343,
- [2] Y. I. Kurniawan and P. A. Windiasani, "Sistem Pendukung Keputusan Untuk Penentuan Kelolosan Beasiswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menggunakan Metode Fuzzy," *J.*

- Tek. Elektro*, vol. 9, no. 1, pp. 13–17, 2017.
- [3] Y. I. Kurniawan and T. I. Barokah, “Klasifikasi Penentuan Pengajuan Kartu Kredit Menggunakan K-Nearest Neighbor,” *Jurnal Ilmiah Matrik*, vol. 22, no. 1, pp. 73–82, 2020.
- [4] F. Y. Al Irsyadi, R. Annas, and Y. I. Kurniawan, “Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 78–92, 2019.
- [5] F. Y. Al Irsyadi, D. Puspitassari, and Y. I. Kurniawan, “ABAS (Ayo Belajar Sholat) : Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 17–28, 2019.
- [6] A. S. Haris, S. Fadli, and A. Tantoni, “Sistem Manajemen Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Web,” *Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 28–35, 2019.
- [7] F. S. Sulaeman and I. H. Permana, “Sistem Monitoring Penerapan Rencana Anggaran Biaya Berbasis Web,” *J. IKRA-ITH Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 24–31, 2021.
- [8] H. Rubedo, H. Suwandi, and S. Mauluddin, “Sistem Informasi Pertanian Berbasis Kecerdasan Buatan,” *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. 10, no. April, pp. 84–95, 2020.
- [9] D. A. Anggoro and Y. E. A. Lukmana, “Sistem Informasi Pengelolaan Data Nilai Siswa Pada Sd Negeri Jambangan 1 Kabupaten Ngawi,” *Dinamik*, vol. 24, no. 2, pp. 102–112, 2019.
- [10] Y. I. Kurniawan, N. Chasanah, and Nofiyati, “Pengembangan Website Informasi Sekolah di SMP Negeri 2 Kalimantan , Purbalingga,” *J. Solma*, vol. 09, no. 02, pp. 335–346, 2020
- [11] D. Gunawan, I. A. Ar Raniri, R. N. Setyawan, and Y. D. Prasetya, “Web-Based Library Information System in Madrasah Ibtidaiyah Negeri Surakarta,” *Jurnal Teknik Informasi.*, vol. 2, no. 1, pp. 33–41, 2021.
- [12] R. E. D. Ramadhana and A. Fatmawati, “Sistem Informasi Manajemen Keuangan Di Pondok Pesantren Adh-Dhuha,” *Jurnal Teknik Informasi.*, vol. 1, no. 2, pp. 93–99, 2020.
- [13] R. Kurniati, F. Ratnawati, dan F. P. Putra, “Penerapan Aplikasi Rencana Angsuran Pembayaran Pada Usaha Ekonomi Desa Simpan Pinjam Sungai Alam Berbasis Web,” *Jurnal Panrita Abdi*, vol. 2, no. 2, pp. 165–173, 2018.