



Gambaran Literasi Media Sosial pada Guru RA di Kota Medan

Khairuddin Lubis^{1✉}, Susanti Nirmalasari²

Pendidikan Agama Islam, Universitas Alwashliyah Medan, Indonesia⁽¹⁾

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Alwashliyah Medan, Indonesia⁽²⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i2.4116](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4116)

Abstrak

Urgensi pendidik dalam meningkatkan kualitas pengajarannya dalam upaya untuk memperkenalkan digitalisasi kepada anak didiknya merupakan tantangan yang besar bagi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran literasi media pada guru RA di Kota Medan. Subjek penelitian adalah 30 guru RA di Kota Medan yang dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penelitian dilakukan pada bulan November 2022 sampai dengan Minggu kedua Januari 2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan wawancara dan menyebarkan angket pada responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para guru RA menggunakan internet tidak hanya sebagai sarana mencari informasi namun juga digunakan sebagai salah satu alternatif mepembelajaran. Adapun konten media yang sering diakses adalah konten pendidikan dan inspirasi sebagai media literasi dalam mendapatkan informasi. Adapun jenis konten media yang banyak dilihat adalah konten pendidikan dan inspirasi.

Kata Kunci : *literasi media sosial; pendidikan anak usia dini; digitalisasi*

Abstract

The urgency of educators in improving the quality of their teaching in an effort to introduce digitalization to their students is a great challenge for them. This study aims to describe the picture of media literacy in RA teachers in Medan City. The subjects of the study were 30 RA teachers in Medan who were selected according to research needs. The study was conducted from November 2022 to the second week of January 2023. The method used in this study is descriptive qualitative. The data collection technique in this study was to use interviews and distribute questionnaires to respondents. The results showed that RA teachers use the internet not only as a means of finding information but also as an alternative to learning. The media content that is often accessed is educational content and inspiration as a medium for literacy in obtaining information. The types of media content that are widely seen are educational and inspirational content.

Keyword : *media literation; early childhood education; digitalization*

Copyright (c) 2023 Khairuddin Lubis & Susanti Nirmalasari

✉ Corresponding author : Khairuddin Lubis

Email Address : khairuddinlbs82@gmail.com (Medan, Indonesia)

Received 23 November 2022, Accepted 16 March 2023, Published 16 March 2023

Pendahuluan

Pembelajaran berangkat dari kata belajar yang dimana ini merupakan sebuah proses serta pengalaman baru. Pengertian belajar menurut Bell-Gredler dalam (Munandar & Sobari, 2020) ialah sebuah proses yang dilakukan individu agar bisa mendapatkan beberapa aspek yakni *competencies, skills, and attitude*. Kemudian, berdasarkan pada Gagne dan Briggs dalam (Kosasih, 2014) yang mengartikan bahwa belajar adalah sebuah sistem yang memiliki esensi untuk dapat membantu proses belajar. Di era digitalisasi ini, semua manusia harus bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi (Djafar et al., 2020). Urgensi pendidik dalam meningkatkan kualitas pengajarannya dalam upaya untuk memperkenalkan digitalisasi kepada anak didiknya merupakan tantangan yang besar bagi mereka (Wibawa et al., 2020). Kepentingan edukasi dalam memajukan kualitas sumber daya manusia akan lebih jauh optimal jika diberikan sedari anak berusia dini. Seorang pendidik harus mengetahui dan memahami tahapan perkembangan anak usia dini yang terdiri dari tahap sensori motorik (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun) dan operasional formal (11-15 tahun) (Demetriou & Spanoudis, 2017). Melalui tahapan perkembangan tersebut, kemampuan diri pendidik dituntut agar mereka mampu mendidik anak-anaknya sesuai dengan tahapan perkembangan yang dimiliki.

Dalam pengertiannya (Zeng et al., 2017) anak usia dini ialah fase dimana anak memberikan stimulasi perkembangan dengan durasi yang cepat. Dan berdasarkan pengertian dari Feinberg dalam (Purnomosari et al., 2022) anak usia dini merupakan periode yang cukup sensitive dalam hal mendapatkan pengalaman belajar yang berbobot dan berkualitas. Untuk itu dalam memberikan pendidikan kepada anak usia dini, pendidik dituntut untuk bisa menyesuaikan keilmuan yang dimiliki dengan inovasi-inovasi pengajaran yang berkualitas dan harus bisa peka terhadap digitalisasi untuk persiapan menghadapi era 5.0 ini (Muktiarni et al., 2019; Nursyifa et al., 2020).

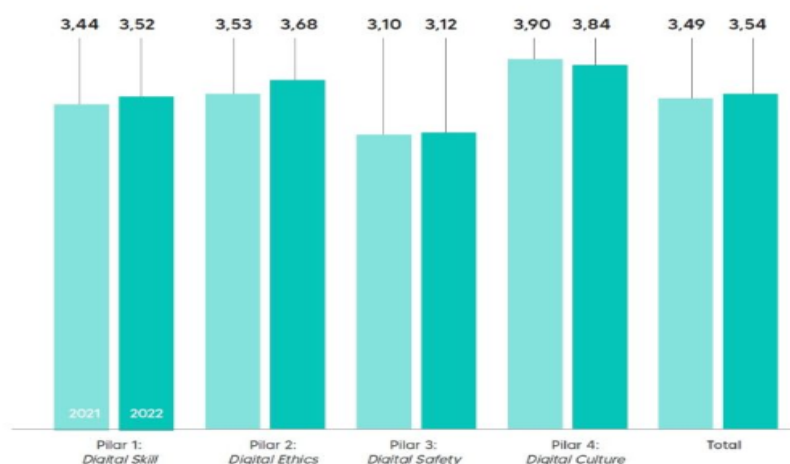
Di era digitalisasi ini, peran teknologi adalah hal yang paling dekat dengan kehidupan individu. Teknologi diartikan sebagai sesuatu yang paling bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan. Sehingga setiap orang yang menggunakan beberapa barang yang terhubung dengan digitalisasi harus bisa memanfaatkannya dengan baik dan benar. Bukan hanya kaum millennial saja yang menggunakan fitur-fitur dari bukti nyata kemajuan dari teknologi, kaum X dan kaum Y juga kerap menggunakan fitur tersebut dan dengan alasan yang beragam (Lee et al., 2006). Para pendidik khususnya yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan inovasi pembelajarannya (Liang, 2020).

Definisi literasi dalam hal penggunaannya memiliki arti bagi Baynham dalam (ZR & Eliza, 2020) yakni sebagai kombinasi mengenai keterampilan menyimak, membaca, menulis, *critical thinking*, dan juga dalam hal berbicara. Untuk itu perlunya pemahaman yang mendalam untuk memanfaatkan teknologi dalam lingkup literasi media (Winarso et al., 2019). Pengenalan konsep dasar pada literasi ialah salah satu usaha untuk dapat mengembangkan atau mengasah kognitif seseorang untuk bisa beradaptasi pada lingkungan tempat ia bernaung (Darmawan & Sugandi, 2018). Acap sekali bahwa untuk mendapatkan berbagai informasi seputar ilmu yang diminati dengan cara memanfaatkan teknologi yang ada. Sehingga literasi media dengan mencari sumber informasi sering dilakukan oleh khalayak umum.

Untuk itu ada beberapa istilah yang menjadi segmen-segmen atau berkontribusi pada konsep literasi informasi berdasarkan (Lau, 2006) diantaranya ialah ; (1) *Information fluency*, yakni sebuah kemampuan dalam menguasai kompetensi informasi yang ada, (2) *User education*, yakni sebuah pendekatan global dalam memberikan informasi pada penggunaannya, (3) *Library instruction*, yakni berfokus pada keterampilan dalam mencari informasi diberbagai sumber, (4) *Bibliographic instruction*, yakni sebuah pelatihan bagi pengguna tentang pencarian sebuah informasi, (5) *Information competencies*, yakni menggabungkan beberapa keterampilan dan tujuan awal dalam melakukan informasi literasi, (6) *Information skills*, yakni berfokus pada kemampuan informasi, dan (7) *Development of information skills*, yakni bagaimana seseorang

dapat mengimplementasikan informasi yang ia dapat dari literasi informasi pada lingkungannya.

Sebagai data awal bahwa indeks literasi digital Indonesia kembali mengalami peningkatan pada tahun 2022. Hasil tersebut tergambar dari survei Status Literasi Digital Indonesia 2022 yang dilakukan Kementerian Kominfo bekerja sama dengan Katadata Insight Center (KIC). "Pada tahun 2020 Indonesia hanya memperoleh skor 3,46 poin, kemudian tahun 2021 naik menjadi 3,49 poin (naik 0,03 poin). Tahun ini, Indonesia berhasil naik 0,05 poin dari 3,49 menjadi 3,54 poin," ucap Direktur Jenderal Aplikasi Informatika, Semuel Abriyani Pangerapan, pada Peluncuran Status Literasi Digital Indonesia 2022, di Menara Danareksa Jakarta, Rabu (01/02/2023) (Pratiwi Agustini, 2023). Skor tersebut menunjukkan bahwa literasi digital masyarakat Indonesia berada pada kategori sedang.



Gambar 1: Perbandingan indeks Literasi Digital 2021-2022.

Pengukuran data pada gambar 1 dilakukan menggunakan empat pilar, yaitu kecakapan digital (digital skills), etika digital (digital ethics), keamanan digital (digital safety), dan budaya digital (digital culture). Dari empat pilar, terdapat tiga pilar yang mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya, yakni pilar digital skill (dari 3,44 menjadi 3,52), pilar digital ethics (3,53 menjadi 3,68), dan pilar digital safety (3,10 menjadi 3,12). Sementara itu pilar digital culture mengalami penurunan dari 3,90 menjadi 3,84 (Pratiwi Agustini, 2023).

Berdasarkan data dan beberapa hasil penelitian di atas, maka dari itu, peneliti berusaha untuk mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana gambaran media literasi pada guru RA di Kota Medan. Dengan tujuan untuk bisa memberikan edukasi bagi khalayak umum yang memiliki kepentingan terhadap fenomena di lapangan saat ini.

Metodologi

Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah deskriptif kualitatif. Dimana maksud dari pendekatan deskriptif ialah hasil yang diperoleh dari lapangan mengenai gambaran literasi media pada guru RA di Kota Medan yang disajikan dalam bentuk pemaparan narasi. Penelitian dilakukan pada bulan November 2022 sampai dengan Minggu kedua Januari 2023. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan wawancara terstruktur dan menyebarkan angket pada responden. Lokasi penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah beberapa RA (Raudhatul Athfal) yang merupakan lembaga pendidikan anak usia dini di Kota Medan. Dikarenakan keterbatasan penelitian, maka responden penelitian berjumlah 30 orang dan merupakan perwakilan dari 8 Kecamatan. Fokus penelitian ini mendeskripsikan bagaimana gambaran literasi media pada guru RA di Kota Medan. Tabel 1 disajikan identitas dari 30 responden.

Tabel 1. Identitas Responden

No	Inisial	Pendidikan Terakhir	Lokasi RA (Raudhatul Athfal)
1.	MH	SMA	Medan Perjuangan
2.	FNS	SMA	Medan Perjuangan
3.	ELP	SMA	Medan Perjuangan
4.	MHL	Strata 1 (S1) Ilmu Komputer	Medan Perjuangan
5.	PFP	SMA	Medan Timur
6.	AS	SMA	Medan Timur
7.	PY	Strata 1 (S1) Ilmu Sosial	Medan Timur
8.	PA	Strata 1 (S1) Ilmu Pendidikan Matematika	Medan Timur
9.	DH	SMA	Medan Denai
10.	T	SMA	Medan Denai
11.	FP	Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi	Medan Denai
12.	P	SMA	Medan Denai
13.	MP	SMA	Medan Denai
14.	R	Strata 1 (S1) Ilmu Pendidikan Paud	Medan Area
15.	ES	Strata 1 (S1) Ilmu Komputer	Medan Area
16.	ZS	Strata 1 (S1) Ilmu Pendidikan Matematika	Medan Area
17.	EN	SMA	Medan Area
18.	APS	SMA	Medan Area
19.	ATP	SMA	Medan Area
20.	GP	Strata 1 (S1) Psikologi	Medan Tembung
21.	LMP	Strata 1 (S1) Ilmu Sosial	Medan Tembung
22.	S	SMA	Medan Tembung
23.	B	Strata 1 (S1) Ilmu Hukum	Medan Barat
24.	A	SMA	Medan Barat
25.	M	SMA	Medan Barat
26.	LS	Strata 1 (S1) Ilmu Pendidikan Biologi	Medan Barat
27.	G	SMA	Medan Amplas
28.	C	SMA	Medan Amplas
29.	E	SMA	Medan Johor
30.	K	Strata 1 (S1) Psikologi	Medan Johor

Dan adapun bentuk angket yang diberikan kepada 30 responden, peneliti sajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Instrumen Pernyataan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban
1.	Internet dapat membantu saya dalam menemukan informasi yang dibutuhkan?	Setuju/Tidak Setuju
2.	Dengan menggunakan internet, saya dapat mengakses media sosial?	Setuju/Tidak Setuju
3.	Saya lebih sering menggunakan media internet daripada media cetak dalam mencari informasi?	Setuju/Tidak Setuju
4.	Saya dapat membedakan berbagai macam konten media, foto, video, dan postingan lainnya?	Setuju/Tidak Setuju
5.	Konten media yang sering saya lihat?	a. Konten Pendidikan dan Inspirasi b. Film Series dan Musik Hiburan c. Konten Hiburan yang Sedang Viral d. Berita Selebriti e. Podcast Motivasi

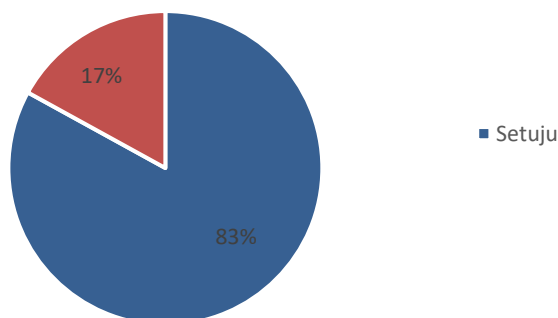
Kemudian, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis dengan 4 (empat) tahapan yakni mengumpulkan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Gambar 2 disajikan dalam bentuk alur penelitian.



Gambar 2. Bagan Alur Penelitian

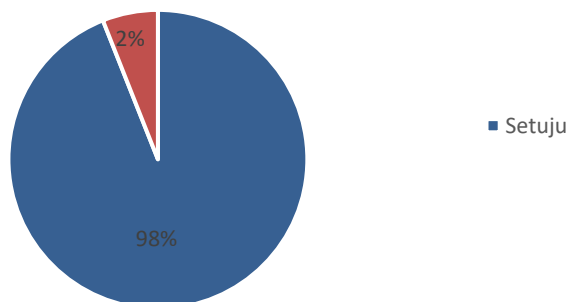
Hasil dan Pembahasan

Pada survei yang di lakukan mengenai beberapa skala pernyataan yang di ajukan, di peroleh hasil sebagai berikut : *Pertama*, pada pernyataan pertama di peroleh hasil bahwa sebanyak 83% responden setuju bahwa internet dapat membantu mereka dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan dan sebanyak 17% tidak setuju bahwa internet dapat membantu mereka menemukan informasi yang mereka butuhkan (Gambar 3). Hal ini sejalan dengan penelitian milik (Savitri, 2015; Tobing, 2019) yang menjelaskan bahwa internet tidak hanya sebagai media berkomunikasi dan berjualan, namun juga menjadi jalan baru dalam mendapatkan informasi secara cepat, bahkan dalam pengumpulan informasi mengenai materi pembelajaran saat ini juga tidak terlepas dari media internet.



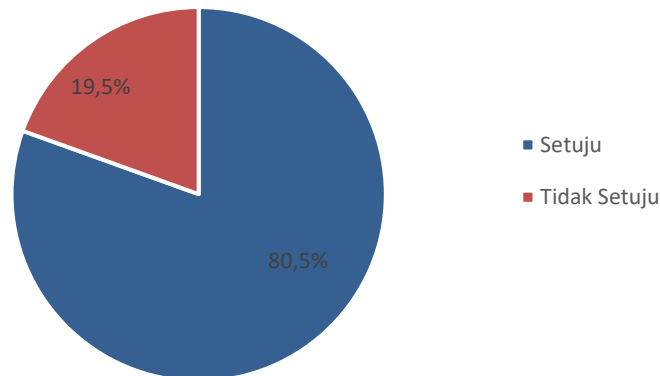
Gambar 3 : Internet dapat Membantu Menemukan Informasi

Kedua, pada butir pernyataan kedua di peroleh hasil dengan sebanyak 98% responden setuju dan sebanyak 2% responden tidak setuju bahwa dengan menggunakan internet mereka dapat mengakses media sosial (gambar 4). Pendapat bahwa internet juga digunakan sebagai media social berjaaln beriringan dengan penelitian milik (Kurniali, 2011; Suparyanto dan Rosad (2015, 2020; Warpindyastuti & Sulistyawati, 2018) yang menyampaikan bahwa internet tidak hanya sebagai media informasi, namun juga menjadi media yang memperluas jaringan social. Tidak hanya menambah jaringan social, mengakses media social melalui intrnet juga dapat menjadi jalan dalam penyebaran informasi.



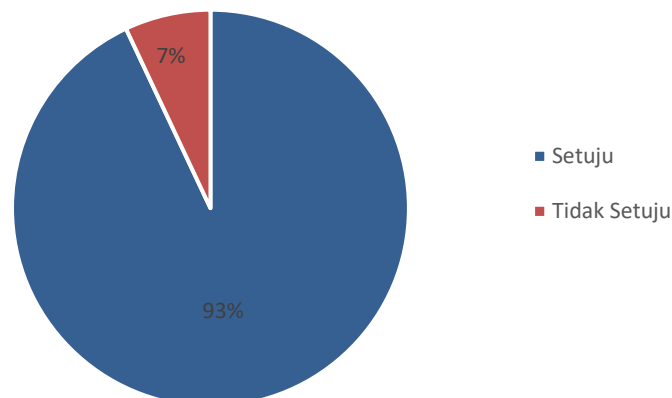
Gambar 4. Internet dapat Mengakses Media Sosial

Ketiga, selanjutnya pada pernyataan ketiga di dapatkan hasil bahwa 80,5% responden setuju bahwa dalam mencari informasi mereka lebih sering menggunakan media internet di banding media cetak sedangkan 19,5% responden tidak setuju dengan pertanyaan tersebut (gambar 5). Saat ini internet menjadi sumber utama dalam pengumpulan informasi, dimana hal ini juga di sampaikan dalam penelitian (Gafar, 2008; Pers, 2011; Romadhoni, 2019; Rumata, 2017), media cetak memiliki cukup banyak kekurangan dan hal utama yang menjadi kekurangan tersebut ialah penyebaran informasi yang cukup lambat, hal tersebut tentunya menjadi kelemahan paling utama dalam persaingan informasi dengan media internet dimana informasi sudah merupakan kebutuhan sekunder bagi manusia.



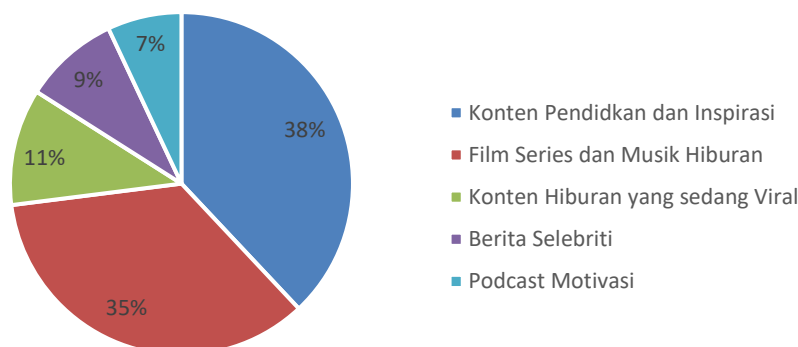
Gambar 5. Intensitas Penggunaan Media Internet daripada Media Cetak dalam mencari informasi

Keempat, kemudian pada pernyataan ketiga diperoleh hasil bahwa 93% responden setuju bahwa mereka dapat membedakan berbagai macam konten media, foto, video dan berbagai postingan lainnya sedangkan 7% diantaranya tidak setuju bahwa mereka dapat membedakan berbagai macam konten media, foto, video dan berbagai postingan lainnya. Membedakan setiap konten pada media social memerlukan sebuah pengenalan, hal tersebut sejalan dengan penelitian milik (Gani, 2014; Masse, 2017) yang menyatakan bahwa pentingnya pengenalan media internet juga bertujuan agar setiap pengguna internet dapat memahami dengan baik pemanfaatan internet, pengenalan internet tidak hanya dapat di lakukan oleh aslinya, namun juga dapat di lakukan oleh orang dewasa terdekat.



Gambar 6. Informan dapat Membedakan Berbagai macam Konten Media

Selanjutnya pada pernyataan terakhir atau kelima, tentang konten media seperti apa yang sering dilihat oleh para guru RA, diperoleh hasil sebagaimana disajikan pada gambar 7.



Gambar 7 : Konten Media yang Sering Dilihat

Melalui hasil survey yang di lakukan terhadap daya tarik konten media yang sering di gunakan oleh guru RA di kota medan, di dapatkan data sebanyak 38% responden memilih konten pendidikan dan inspirasi sebagai konten yang paling sering digunakan, dimana hal ini juga di bahas dalam penelitian milik (Djusrar et al., 2022) bahwa konten pendidikan saat ini cukup banyak di temukan dan semakin di tingkatkan karena hadirnya konten pendidikan menajdi bentuk positif perkembangan internet.

Kemudian 35% responden memilih film series dan musik hiburan sebagai konten media yang sering di gunakan setelah konten pendidikan dan inspirasi. Pada peringkat ketiga mengenai daya tarik konten media yang sering di gunakan, terdapat 11% dari responden yang menanggapi bahwa konten hiburan yang sedang viral merupakan konten media yang sering di gunakan. Kemudian terdapat 9% responden memilih berita selebriti dan 7% lainnya memilih podcast motivasi sebagai konten media yang sering di gunakan.

Sejalan dengan hasil penelitian (Iskandar & Isnaeni, 2019; Kristina, 2015; Silalahi et al., 2020) yang memaparkan pola penggunaan internet sebagai media literasi dan media hiburan baik dari sudut tontonan maupun yang di dengarkan. Tidak hanya itu internet juga memiliki peran dalam penyebaran konten berita terkini. Pada 3 (tiga) konten media teratas yang memiliki daya tarik dan sering di gunakan oleh guru RA pada RA di Kota Medan, dilakukan kajian lebih mendalam terkait konten seperti apa yang sering dilihat oleh guru RA.

Konten Pendidikan dan Inspirasi

Pada hasil survey yang di lakukan mengenai konten media yang banyak di akses oleh guru RA, terdapat konten pendidikan dan inspirasi yang memiliki persenan tertinggi, yakni 38%. Salah satu kategori konten pendidikan dan inspirasi tersebut ialah konten youtube di channel Nusa dan Rara yang merupakan drama serial animasi keluarga yang menceritakan keseharian dunia anak-anak, tidak hanya menghibur, serial Nusa dan Rara juga memberikan edukasi, pesan moral serta pendidikan karakter pada anak-anak yang juga sejalan dengan penelitian (Demillah, 2019; Hayati et al., 2022) yang menjelaskan bahwa animasi nusa dan rara bukan hanya sekedar animasi untuk anak-anak tanpa tujuan, namun animasi nusa dan rara di buat memang dengan tujuan menanamkan nilai-nilai moral agama islam terhadap anak-anak.

Tidak hanya Nusa dan Rara, animasi anak-anak yang juga menjadi tontonan yang memberikan hiburan, pendidikan serta inspirasi ialah serial Upin-Ipin. Upin-Ipin merupakan animasi anak-anak yang berasal dari Negara dengan mayoritas suku Melayu yakni Malaysia. Hal tersebut sejalan dengan (Pasrah et al., 2020) bahwa animasi upin-ipin memang menajdi jembatan dalam pembentukan karakter anak sejak dini dengan metode yang tidak membosankan dan tidak monoton.

Film Series dan Musik Hiburan

Dengan selisih 3% antara konten pendidikan dan inspirasi, selanjutnya terdapat terdapat 35% responden memilih film series dan musik hiburan sebagai konten yang sering di gunakan. Terdapat 2 (dua) jenis film series yang saat ini yang menjadi tontonan series yang sering di lihat oleh halayak banyak dan tidak terkecuali guru RA di kota medan, film series tersebut diantaranya ialah film Keluarga Cemara 2 dan film series Avatar : The Way Of Water. Meski sama-sama tergolong dalam film series, namun kedua film tersebut memiliki perbedaan dalam tujuan dan pesan moral.

Kemudian tidak hanya film series, terdapat juga musik hiburan yang menjadi konten yang sering di gunakan, akses pada musik hiburan biasanya melalui youtube maupun aplikasi musik lainnya. Beberapa kategori musik hiburan yang saat ini sering di dengarkan ialah ciptaan Virgoun : Saat Kau telah Mengerti, musik milik virgoun tersebut berisi tentang pesan seorang ayah kepada anaknya, terutama anak perempuan. Kemudian ada juga musik milik penyanyi luar negeri yaitu SZA : Kill Bill yang menceritakan tentang obsesi seorang wanita terhadap kekasihnya yang sudah berpisah. Sejalan dengan penelitian milik (Pasrah et al., 2020) bahwa konten media internet berupa film series juga dapat menjadi jembatan dakwah melalui penyampaian pesan moral yang terdapat pada film tersebut. Sehingga hal ini memperjelas bahwa konten series yang di tonton akan sangat memiliki pengaruh terhadap pembangunan perspektif individu. Para guru dan orang tua dapat mengawasi konten yang diakses oleh anak dengan bantuan aplikasi-aplikasi *Parents Control* seperti *Quostudio*, *Monitory*, *Net Nanny*, atau dengan mengeksplorasi fitur-fitur *Parents Control* yang sudah ada di pengaturan smartphone (Suárez-Álvarez et al., 2022; et al., 2019).

Konten Hiburan yang Sedang Viral

Kemudian pada urutan ketiga terdapat konten hiburan yang sedang viral dengan 11% responden yang memilih. Konten hiburan yang sedang viral dapat di akses melalui bebrapa aplikasi seperti Instagram, TikTok dan sebagainya. Melalui aplikasi tersebut masyarakat dapat mendapatkan informasi mengenai konten yang sedang viral, sebagai contoh konten hiburan yang sedang viral saat ini yang dapat di lihat pada media internet ialah Caesar Archangels Hendrik Meo yang merupakan anak kelas 2 SD yang sedang viral di karenakan ial mampu meraih juara 1 Matematika pada tingkat Internasional.

Kemudian tidak hanya itu, konten hiburan yang sedang viral lainnya ialah video tutorial masak dengan metode yang cukup unik dan berbeda yang biasanya dapat di lihat pada Tiktok DEBM (Diet Enak, Bahagia dan Menyenangkan). Kategori konten-konten viral tersebut tentunya menjadi hal yang menarik untuk di lihat oleh masyarakat dan tidak terkecuali guru RA di kota medan.

Konten-konten viral tentunya memiliki strategi dan stadarisasi, sejalan dengan penelitian milik (Agustina, 2020; Mazaya, 2021) bahwa konten viral tidak harus hanya hiburan maupun hanya edukasi karena kedua hal tersebut dapat di kombinasikan. Setiap konten tentunya memiliki strategi yang berbeda dengan konten lainnya, namun sama-sama memiliki informasi yang ingin di sampaikan.

Simpulan

Internet memiliki banyak fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Internet tidak hanya berfokus pada fungsi sebagai media informasi, namun juga sebagai media lainnya baik media sosial yang membantu dalam komunikasi pada jaringan sosial, sampai internet pada fungsi sebagai media konten hiburan yang telah menjadi konsumsi sehari-hari. Kendati masih banyak individu menggunakan internet sebagai sarana bermain game online, pada akhirnya kemanfaatan internet sebagai media informasi dikembalikan sepenuhnya oleh individu. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, ditemukan bahwa rata-rata guru yang mengajar di RA (Raudhatul Athfal) di Kota Medan telah memanfaatkan teknologi dalam kepentingan mencari sebuah informasi. Dalam hal ini konten media berupa menonton konten

pendidikan dan inspirasi adalah bentuk yang mendominasi hasil survey. Optimalisasi peran internet sebagai sarana literasi media untuk guru RA harus terus dikampanyekan agar para guru menyadari bahwa fungsi internet tidak hanya sebagai hiburan namun dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran .

Ucapan Terima kasih

Terimakasih diucapkan kepada Rektor Universitas AlWashliyah Medan atas kesempatan dan waktu yang diberikana sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini hingga pada akhirnya bisa dipublish pada Jurnal Obsesi sinta 2. Ucapan terimakasih juga kepada editor dan reviewer Jurnal Obsesi yang dengan sabar telah menuntun penulis hingga dapat menyelesaikan tahapan revisi yang diberikan hingga pada akhirnya layak untuk publish. Semoga Allah Swt Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan kesehatan dan kemudahan kepada bapak/ ibu editor/ reviewer.

Daftar Pustaka

- Agustina, L. (2020). Viralitas Konten Di Media Sosial. *Majalah Ilmiah Semi Populer Komunikasi Massa*, 1(2), 149–160.
- Darmastuti, R., Winarso, S., Edi, M., & Christianto, E. (2018). Model literasi media dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal masyarakat Salatiga. *ASPIKOM*, 3(4), 635–649. <http://dx.doi.org/10.24329/aspikom.v3i4.220>
- Darmawan, C., & Sugandi, M. S. (2018). Media literacy education for youth in Bandung city. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research: 3rd International Conference on Transformation in Communication (ICoTiC 2017) Media*, 150(ICoTiC 2017), 142–148.
- Demetriou, A., & Spanoudis, G. (2017). From cognitive development to intelligence: translating developmental mental milestones into intellect. *Journal of Intelligence*, 5(3), 1–8. <https://doi.org/10.3390/jintelligence5030030>
- Demillah, A. (2019). Peran Film Animasi Nussa dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 106–115. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i2.3349>
- Djafar, E. K. A. M., Law, F., Law, F., Law, F., Syahwiah, A., & Law, F. (2020). Social Media Literation in Treating the Spread of Fake News : Ite Law Perspective. *Awang Long Law Review*, 3(1), 18–21. <https://ejournal.stih-awanglong.ac.id/index.php/awl/article/view/98>
- Djusar, S., Fajrizal, & Asril, E. (2022). Pengembangan Konten Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring Di Madrasah Aliyah Negeri 4 Kota Pekanbaru. *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service*, 2(1), 7–14. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v2i1.7742>
- Gafar, A. (2008). Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.8 No. 2 Juli 2008. *Penggunaan Internet Sebagai Media Baru Dalam Pembelajaran*, 8(2), 36–43.
- Gani, A. G. (2014). Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 2(2). <https://doi.org/10.35968/jsi.v2i2.49>
- Hayati, M., Albantani, A. M., & Faridah, I. (2022). Nilai-Nilai Moral dalam Film Animasi Nussa dan Rara. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2(01), 37–48. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v2i01.693>
- Iskandar, D., & Isnaeni, M. (2019). Penggunaan Internet Di Kalangan Remaja Di Jakarta. *Communicare : Journal of Communication Studies*, 6(1), 57. <https://doi.org/10.37535/101006120194>
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Yrama Widya.
- Kristina, E. (2015). Pola Penggunaan Internet Oleh Kalangan Remaja Di Kabupaten Semarang. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 4(2), 319–350. <https://ejournal.uksw.edu/cakrawala/article/view/50>
- Kurniali, S. (2011). Peran Media Sosial di Internet pada Penerapan Proses Knowledge

- Management. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 2(1), 167. <https://doi.org/10.21512/comtech.v2i1.2729>
- Lau, J. (2006). Guidelines on Information Literacy for Lifelong Learning. Retrieved October, 60.
- Lee, A., Chuh, A., & Wong, W. (2006). The association of early infections and atopic dermatitis. A retrospective case-control study in Chinese children in primary care in Hong Kong. *European Journal of Pediatric Dermatology*, 16(2), 101–104. <https://doi.org/10.1111/j.0022-202x.2005.23877.3.x>
- Liang, W. (2020). Teachers' responses to human rights education policies and practices in a Chinese secondary school. *Journal of Moral Education*, 49(4), 529–544. <https://doi.org/10.1080/03057240.2019.1667756>
- Masse, M. R. (2017). Internet Dan Penggunaannya (Survei di kalangan masyarakat Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan). *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 21(1), 13. <https://doi.org/10.31445/jskm.2017.210102>
- Mazaya, V. (2021). Strategi Viralisasi Konten Dakwah di Kanal Youtube. *Jurnal Komunikasi Islam*, 11(2), 290–323. <https://doi.org/10.15642/jki.2021.11.2.290-323>
- Muktiarni, M., Widiaty, I., Abdullah, A. G., Ana, A., & Yulia, C. (2019). Digitalisation trend in education during industry 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(7), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/7/077070>
- Munandar, A., & Sobari, T. (2020). Penerapan Literasi Media Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia | 615 Penerapan Literasi Media Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(4), 615–621. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/5223>
- Nursyifa, A., Rahmadi, I. F., & Hayati, E. (2020). TPACK Capability Preservice Teachers Civic Education in the Era of Industrial Revolution 4.0. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 15. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.17982>
- Pasrah, R., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2020). Nilai-Nilai Karakter yang Terdapat dalam Film Animasi Upin dan Ipin Episode “Jembatan Ilmu.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 152–164. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.28665>
- Pers, J. D. (2011). Era Media Online , New Media Antara Kemerdekaan Berekspresi dan Etika. *Jurnal Dewan Pers*, 4, 1–75.
- Pratiwi Agustini. (2023). *Indeks Literasi Digital Indonesia Kembali Meningkatkan Tahun 2022*. KOMINFO.
- Purnomosari, E., Indrawati, I., & Pirunika, S. (2022). Penerapan Literasi pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebagai Upaya Persiapan Masuk Ke Jenjang SD/MI. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3381–3390. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2348>
- Romadhoni, B. A. (2019). Meredupnya Media Cetak, Dampak Kemajuan Teknologi Informasi. *An-Nida : Jurnal Komunikasi Islam*, 10(1). <https://doi.org/10.34001/an.v10i1.741>
- Rumata, V. M. (2017). Digitalisasi Dan Eksistensi Media Cetak (Studi Kualitatif Majalah Go Girl Dan Harian Suara Pembaharuan). *Komunikologi*, 15(2), 128–136. <https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/200>
- Savitri, S. (2015). Peranan Internet Sebagai Sumber Informasi. *Website Litbang Pertanian*, 30, 1–6.
- Silalahi, R. R., Mardani, P. B., & W, R. N. (2020). Optimalisasi Pemanfaatan Internet Sebagai Media Hiburan Dan Edukasi Bagi Remaja Di Tengah Wabah Covid-19. *Ikon --Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 24 (3), 301–311. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKON/article/view/1244>
- Suárez-Álvarez, R., Vázquez-Barrio, T., & de Frutos-Torres, B. (2022). Parental Digital Mediation According to the Age of Minors: From Restraint and Control to Active Mediation. *Social Sciences*, 11(4). <https://doi.org/10.3390/socsci11040178>
- Suparyanto & Rosad. (2015). *Manajemen Pemasaran*. Media Yogyakarta.
- Tobing, S. M. (2019). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar

- Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1), 64–73. <https://doi.org/10.31932/jpk.v4i1.376>
- Warpindyastuti, L. D., & Sulistyawati, M. E. S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Internet Menggunakan Media Sosial Sebagai Sarana Penyebaran Informasi dan Promosi Pada MIN 18 Jakarta. *Widya Cipta*, 2(1), 91–95. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/widyacipta/article/view/2971>
- Wibawa, A. P., Swandi, I. W., Agus, I. G., & Sadguna, J. (2020). Media Literation As a Means To Reduce the Negative Impact of Media Due To Covid-19 Virus. *Proceeding International Conference on Information Technology, Multimedia, Architecture, Design, and E-Business*, 1, 452-459. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/imade/article/view/461>
- Wilantika, N., Nurmalasari, M., & Wibisono, S. B. (2019). Edukasi Penggunaan Internet Sehat, Aman dan Produktif Melalui Kelompok Majelis Taklim. *Ekonomikawan: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, 19(2), 189–199. <https://doi.org/10.30596/ekonomikawan.v19i2.3823>
- Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., & Gao, Z. (2017). Effects of physical activity on motor skills and cognitive development in early childhood: A systematic review. *BioMed Research International*, 2017. <https://doi.org/10.1155/2017/2760716>
- ZR, Z., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Science Book Anak untuk Pengenalan Literasi dan Karakter Berbasis Budaya Alam Minangkabau. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1567–1577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.896>