

## PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE UNTUK MENUMBUHKAN LITERASI ANAK DALAM BENTUK CERITA RAKYAT

**Mulasih, M.Pd**

Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Peradaban  
mulasihtary@peradaban.ac.id

### Abstrak

Literasi digital menitikberatkan pada kemampuan membaca, mendengar, menulis dan berbicara secara lisan dengan simbol representasi data berupa informasi digital yang tersedia pada media *literacy*. Youtube kemudian dipilih menjadi media *literacy* karena popularitasnya di kalangan anak, serta memiliki fitur yang menyediakan model literasi audio visual yang tentunya lebih menarik dalam memuat konten cerita rakyat yang sarat nilai luhur untuk pengembangan kecerdasan emosional. Dengan menggunakan studi literatur, jurnal ini menyediakan pembahasan luas mengenai arti penting pemanfaatan youtube sebagai media *literacy*, proses implementasi nilai *literacy* dari konten yang disediakan youtube, serta rekomendasi kanal youtube yang terpercaya sebagai pelopor kanal edukasi cerita rakyat.

**Kata kunci:** *literasi digital, media literacy, youtube, cerita rakyat*

### PENDAHULUAN

Literasi adalah suatu konsep komunikasi yang dalam perspektif ilmu pengetahuan dapat didefinisikan sebagai *melek informasi* atau suatu kemampuan untuk mengakses suatu informasi serta memanfaatkan informasi tersebut secara benar. Sebab di era revolusi industri 4.0, suatu informasi semua informasi dan interaksi mulai terdigitalisasi karena kemajuan teknologi, konsep literasi diperluas, salah satunya dengan kemunculan istilah literasi digital. Rastati (2017) menyebutkan literasi digital, adalah konsep yang disediakan bagi generasi Z yang lahir sebagai generasi internet dan mendapatkan informasi efektif dari video yang disebarkan ke media sosial seperti Youtube dan Instagram, ii) meme menarik dengan bahasa yang mudah dimengerti, iii) melalui selebgram yang menjadi panutan dan berimage positif, dan iv) baliho di pinggir jalan.

Sebelumnya, Puspito (2017) juga meyakini bahwa keberadaan literasi digital dapat memudahkan individu mengakses informasi kapanpun dan dimanapun dibutuhkan, sebab suatu bacaan fisik diubah menjadi digital dan dapat diakses hanya dengan gawai

yang tersambung ke jaringan internet. Sehingga dapat dikatakan literasi digital menitikberatkan kemampuan membaca, mendengar, menulis dan berbicara secara lisan dengan simbol representasi data berupa informasi digital (Anggraeni, Fauziah, & Wahyuni, 2019).

Nurudin (2015) menjelaskan mengenai determinisme teknologi sebagai bentuk revolusi perjalanan komunikasi dan perilaku manusia yang memiliki urgensi sebagai keniscayaan sejarah, atau sesuatu yang tidak dapat ditolong untuk masuk ke ruang hidup manusia, mengusik, mengganggu atau bahkan merusak. Sehingga jalan satu-satunya adalah mengadaptasi keberadaannya dengan membuka cakrawala mengenai perkembangan teknologi dan pengembangannya.

Sayangnya, menurut Santoso (2015) masyarakat kita masih rendah dalam memahami media informasi digital dikarenakan ketidakmampuan menyeleksi, memahami pesan dan memaknai realitas secara rasional, serta minimnya domain moral untuk mempelajari etika yang termasuk ke dalam tujuan penggunaan media literasi. Santoso juga mengungkapkan rendahnya literasi dalam media digital disebabkan kondisi keluarga maupun sekolah yang tak mendukung. Dalam konteks keluarga dapat ditandai dengan tidak adanya regulasi positif dalam hal akses media, minimnya pendampingan anak dalam mengakses media digital, serta cara pandang orang tua yang salah dalam memosisikan media, misalnya hanya untuk mempermudah pengasuhan karena anak tenang ketika dihadapkan dengan media. Sementara pada konteks sekolah, rendahnya pemahaman mengenai literasi digital yang difokuskan pada penggunaan media digital bisa dikarenakan tidak adanya pendidikan khusus media dalam kurikulum karena dianggap bukan persoalan penting, sehingga tidak ada dukungan yang memadai dari sekolah untuk memberikan pencerahan dalam hal akses media untuk mendorong penciptaan kebiasaan bermedia (media habit) yang positif bagi para siswa.

Salah bentuk pengadaptasian keberadaan literasi digital dengan pemanfaatan media sosial dalam bentuk penanaman *positive habit* dilakukan oleh Pratiwi & Putra (2017), dengan menggunakan celah ini untuk mengenalkan konsep multiliterasi atau suatu aktivitas literasi yang dilakukan dengan pengoptimalan kemampuan berbahasa dengan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis dengan bentuk

peranti digital yang dinamai nusantara yang menyajikan dongeng dalam bentuk gambar, teks, audio, dan audiovisual.

Setahun sebelumnya, Santoso (2016) telah mendahului dengan membuat penelitian mengenai meningkatkan daya tarik dan memperbaiki *mood* siswa yang mulai terikat dengan teknologi dengan pengenalan sastra berupa cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk media audio visual berupa video animasi dengan tujuan pengenalan budaya tradisional nusantara tetapi dalam bentuk yang menyenangkan. Penciptaan media ini ditujukan dalam pengenalan pendidikan karakter dalam bentuk media belajar yang juga dapat dimaknai sebagai hiburan tetapi anak dapat meningkatkan kecerdasan emosional, kemampuan menganalisa, berpikir kritis, dan menginduksi informasi moral dalam setiap cerita yang disajikan. Tujuan ini menjadi sejalan dengan peningkatan kemampuan literasi digital yang dijelaskan pada awal tulisan ini.

Perluasan konsepsi penggunaan media audio visual atau video dalam pembelajaran literasi juga banyak pula diteliti dengan menggabungkannya dengan aplikasi media sosial yang paling banyak digunakan oleh anak, sebagaimana Solehudin (2020) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa anak usia dini pada zaman ini sangat menyukai aktivitas bermain dan menonton dari media sosial, dan *youtube* menjadi aplikasi terpopuler dan memiliki signifikansi tinggi dalam peningkatan literasi digital apabila fasilitas ini ditambah dengan dukungan dan bimbingan yang terarah dan terukur oleh orang tua dan keluarga di rumah, sehingga terbentuknya sikap positif dalam literasi digital anak sejak dini menjadi lebih mudah terestimasi serta tertanam hingga masa akan datang.

Efektivitas penggunaan media sosial yang berbasis internet ini memang seharusnya sejalan dengan peningkatan penggunaan internet yang mencapai 73.7% atau sekitar 196,71 juta jiwa. Hanya saja, berdasarkan hasil survey indeks literasi digital nasional terbaru yang dilakukan 2020, nilai indeks peningkatan literasi hanya naik hingga tingkat sedang, yang mana pemberdayaan literasi di media sosial masih harus berlawanan dengan efek negatif penyebaran informasi yang tidak sesuai dengan harapan pembangunan sikap positif seperti keberadaan konten hoaks, disinformasi, konten pornografi, atau perjudian.

(<https://kominfo.go.id/content/detail/30928/siaran-pers-no-149hmkominfo112020-tentang-hasil-survei-indeks-literasi-digital-nasional-2020->

akses-internet-makin-terjangkau/0/siaran\_pers, diakses 17 Februari 2020, 02.45 WIB)

Keberadaan penelitian digunakan untuk menitikberatkan penggunaan media sosial terpopuler yakni *youtube*, agar dapat mawadahi tujuan literasi digital dengan menyediakan peranti yang memuat konten positif untuk menciptakan *positive habit* yang mudah diakses khalayak. Konten yang dipilih terfokus pada cerita rakyat yang dalam penelitian sebelumnya terbukti dapat menjadi media belajar tetapi juga dapat dimaknai sebagai hiburan karena anak dapat meningkatkan kecerdasan emosional, kemampuan menganalisa, berpikir kritis, dan menginduksi informasi moral dalam setiap cerita yang disajikan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pemaknaan pemanfaatan media sosial youtube untuk menumbuhkan literasi anak dalam bentuk cerita rakyat dideduksi kedalam tiga konsep besar yaitu pemahaman arti penting pemanfaatan media sosial youtube, proses pengimplementasian rancangan bentuk agen literasi digital “cerita rakyat”, dan rekomendasi *channel* youtube yang terpercaya untuk dijadikan media pembelajaran.

### Arti Penting Pemanfaatan Media Sosial Youtube

Youtube adalah situs video daring yang menyediakan suatu informasi dalam bentuk gambar bergerak atau video yang dapat bersifat interaktif, serta dapat dikases oleh siapa saja yang ingin mendapatkan informasi tersebut, serta mengizinkan setiap pengunjungnya untuk dapat berpartisipasi dengan mengunggah video ke *Server* Youtube dan kemudian membaginya pada seluruh dunia. (Putra & Patmaningrum, 2018).

Peneliti hendak menyatukan konsep penggunaannya sebagai *media literacy* atau alat yang digunakan untuk memuat *content* positif sebagai bentuk kepedulian masyarakat terhadap efek negatif dari media massa. (Mas’Amah, 2015). Santoso (2015) menganggap keberadaan dan filtrasi dengan pengkondisian *media literacy* melalui *positive content* adalah suatu bentuk strategi konstruktif dalam membangun kesadaran bermedia secara sehat melalui pendidikan yang terfokus dalam dukungan atas tradisi bermedia (*media habit*) yang sehat pula.

Youtube dipilih untuk menjadi *media literacy* yang tepat karena proses persebaran informasi yang luas, dan juga telah terbukti memiliki pengaruh dalam perkembangan komunikasi interpersonal anak seperti keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan dengan bantuan pengawasan (Putra & Patmaningrum, 2018). Nilai pengawasan penggunaan media sosial youtube untuk anak juga sangat penting untuk mempengaruhi peningkatan literasi digital, sebagai satu kesatuan dalam penyediaan fasilitas (alat dan rumah) yang nyaman (memadai dan memuaskan) bagi anak. (Salehudin, 2020).

Untuk dapat dikatakan bahwa arti pemanfaatan youtube sebagai agen literasi adalah dalam pemenuhan konten positif bagi penggunaannya, yang dalam konteks ini adalah anak. Untuk menentukan konten seperti apa yang dikatakan sebagai konten positif, konsepnya akan dikembalikan kepada tujuan daripada gerakan literasi digital. Teguh (2017) bahwa literasi lebih dari sekadar membaca ataupun menulis melainkan kemampuan berkomunikasi dalam masyarakat yang mempunyai makna praktik dan hubungan sosial terkait dengan pengetahuan, bahasa dan budaya. Karena hubungan bermasyarakat yang dimaksud tidak hanya terbatas pada kecerdasan intelektual, melainkan terdapat pula kebutuhan nilai-nilai moral yang perlu ditanamkan, maka diperlukan suatu media memenuhi kebutuhan tersebut. Sementara di dalam buku-buku cerita rakyat, banyak digambarkan ucap dan laku nenek moyang yang begitu luhur dan ternyata sesuai dengan nilai moral yang dimaksud seperti sopan-santun, tenggang rasa, empati yang masuk ke dalam kecerdasan emosional.

Pemilihan cerita rakyat sebagai konten tepat untuk dijadikan *media literacy* tentunya diikuti dengan adaptasi yang sesuai dengan platform yang digunakan. Dikarenakan youtube adalah suatu platform media yang menyediakan fitur audio visual sebagai penarik utama, itulah mengapa pada pengaplikasiannya, adaptasinya terfokus pada pemenuhan fitur tersebut. Sebagai contoh, adaptasi cerita rakyat jayaprana dan layonsari dalam bentuk animasi 2D, untuk mengajarkan sikap setia dan tidak semena-mena dalam menjalankan hidup, yang direkonstruksi menjadi konten audio visual untuk memudahkan anak memvisualisasikan hal-hal yang telah hilang atau sudah tidak ada

seperti candi yang telah hancur, kerajaan, dan lain sebagainya sehingga menjadi lebih menarik (Lestari & Setiawan, 2019).

Tetapi tidak hanya dengan memasukkan kontennya langsung dengan membuat video animasi 2D, Anggidesialamia (2020) menyajikan pilihan lain yaitu dengan menggunakan youtube sebagai sarana untuk *me-review* konten cerita rakyat untuk menarik perhatian penonton agar memiliki minat baca pada cerita yang *di-review*. Karena nilai terpenting pemanfaatan youtube sebagai media *literacy* adalah efektivitas ketersampaian pesan (Pratiwi & Hapsari, 2020) meski disampaikan dengan cara berbeda-beda.

### **Proses Pengimplementasian Rancangan Bentuk Agen Literasi Digital “Cerita Rakyat”**

Sebagaimana literasi dikatakan sebagai kegiatan yang memerlukan serangkaian kemampuan kognitif, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang genre, dan pengetahuan kultural (Karimah, 2020), maka implementasinya dalam media *literacy* youtube dengan pemilihan konten cerita rakyat bukan hanya proses membaca, menonton atau mendengar melainkan proses kompleks menuju suatu pemahaman pesan.

Implementasi program literasi digital memiliki tujuan utama untuk mendukung keterampilan abad 21 sebagaimana dijelaskan dalam 4C (Zoraini, 2014 dalam Puspito, 2017), yaitu *Critical Thinker*, *Communicator*, *Collaborator*, dan *Creator*, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Critical Thinker*, adalah kemampuan untuk berpikir kritis serta mampu memecahkan masalah dengan cara diberikan permasalahan pada pembelajaran, dipancing bertanya serta berupaya mencari pemecahan masalah dengan informasi yang didapatkan melalui internet.
2. *Communicator*, kemampuan untuk memahami serta mengkomunikasikan ide yang telah dipelajari kemudian membagikannya sebagai gagasan baru.
3. *Collaborator*, kemampuan untuk bekerja sama dalam melakukan suatu pekerjaan bersama dengan orang lain, karena literasi digital mengizinkan interaksi luas dengan orang lain, kelompok lain, bidang lain, dengan berbagi informasi dan pengalaman.

4. *Creator*, Kemampuan menjadi seorang kreator untuk menghasilkan pekerjaan dengan kualitas tinggi.

Untuk mencapai tujuan implementasi ini, Christiani & Pembayun (2020), meski orang tua berperan penting dalam pendampingan penggunaan dunia digital dan cara filtrasi informasi, tetapi aspirasi anak untuk menyampaikan pendapat, memberikan ruang untuk mempercayakan dirinya dalam bertanggungjawab untuk membatasi diri dan mengontrol apa yang dilakukan, serta diskusi dengan orang tua sebagai fasilitator. Christiani & Pembayun menyebut anak dalam konteks literasi sebagai jurnalis yang melaksanakan hak dan kewajiban memahami konstruksi dari konten-konten media, dan filter informasi, melainkan mengarah pada keseimbangan antara memanfaatkan skill digital anak untuk berkreasi di dunia digital, sehingga mereka menganggap bahwa ini adalah suatu gaya hidup dimana mereka adalah si pemeran utama dengan orang tua sebagai *guardian*. Sebagai contoh konkretnya, ketika anak dihadapkan pada sebuah bahan literasi cerita rakyat, biarkan anak bereksplorasi dan menyimpulkan sendiri makna cerita itu untuk meningkatkan sisi *critical thinking*, dan apabila orang tua sebagai pengawas ingin mengetahui pemaknaan kisah dari si anak, maka ajaklah dalam forum diskusi dengan mengizinkan anak menyampaikan pendapat dan mengapresiasi pendapat tersebut sebelum orang tua memberikan pengertian mengenai nilai cerita yang sebenarnya harus didapatkan. Hal ini dapat mengaktifkan nilai *communicator* dan *collaboration* sekaligus, dengan catatan anak tetap menjadi *lead* dalam jalannya diskusi. Sementara *creator* dapat dilatih dengan mengajak anak mengimajinasikan cerita rakyat yang dibacanya dengan dia menjadi peran utama dan berbagi cerita berdasarkan pengalamannya yang berhubungan dengan nilai atau *value* yang sama.

**Rekomendasi Channel Youtube Yang Terpercaya Untuk Dijadikan Media Pembelajaran**

Sebagaimana keberadaan internet sudah lama, hingga saat ini, sudah banyak tersedia pula kanal youtube yang dapat digunakan sebagai media *literacy* yang terpercaya dan menyediakan berbagai kisah rakyat penuh *value*. Berikut adalah beberapa diantaranya:

### 1. Dongeng Kita



Kanal dongeng kita sudah banyak mengangkat kisah dongeng nusantara, selain itu mereka juga memperkenalkan anak tentang kebudayaan daerah mulai dari baju, lagu yang semuanya dikemas dalam bentuk video animasi dengan teks lirik untuk mempermudah.

### 2. Kejar Cita



Kejar kita telah mengangkat banyak judul dongeng legenda seperti Kisah Si Pitung, Legenda Nyi Roro Kidul hingga Maling Kundang. Selain dalam bentuk animasi video, “Kejar Kita” juga menyelipkan pertanyaan interaktif seputar watak tokoh, inti kisah dan amanat dalam setiap dongeng.

### 3. Indonesian Fairy Tales



Dalam kanal ini, kisah yang diceritakan sebagai besar merupakan kisah mancanegara yang kemudian disadur ke dalam bahasa indonesia seperti Wanita Cantik dan Monster (*Beauty and The Beast*),

Si Bebek Buruk Rupa (*The Ugly Duckling*), Jack dan Pohon Kacang (*Jack and The Beanstalk*), hingga Aladdin dan Lampu Ajaib (*Aladdin and The Magic Lamp*).

4. Riri Cerita Anak Interaktif



Pada kanal ini tersedia cerita rakyat maupun fabel seperti Timun Mas dan Buto Ijo, Sangkuriang, Asal Usul Danau Toba, hingga Roro Jonggrang. Mereka juga menyediakan cerita orisinal mereka sendiri yang berjudul 'Kampung Pelangi'.

5. Cerita Kartun Anak-Anak Indonesia



Kanal ini menyediakan konten dongeng edukatif yang merupakan kisah saduran dari dongeng mancanegara.

6. Okidokido Indonesian



Sama seperti kanal youtube sebelumnya, kanal ini juga menyadur dongeng luar negeri seperti Peter Pan, Pollyanna, Manusia Kue Jahe, dan Tiga Babi Kecil. Karena disajikan sangat detail, durasi video yang rata-rata di atas 10 menit.

## 7. Indonesian Moral Stories



Konten dalam kanal ini didominasi oleh fabel atau cerita hewan yang berperilaku seperti manusia. Seperti Gagak dan Ular, Keledai dan Serigala, Telur Emas dan Bebek, Harimau dan Rubah, namun ada juga cerita bertokoh manusia seperti Sihir Penyihir serta Dewi Hutan dan Harta Karun.

### SIMPULAN

Literasi digital adalah kegiatan pemahaman suatu informasi digital yang bisa diakses melalui media literacy sebagai bentuk adaptasi revolusi industri agar berdampak positif. Salah satunya dengan penggunaan youtube dengan konten cerita rakyat yang dalam jurnal artikel ini dikaji dari mulai arti penting, proses pemanfaatan hingga rekomendasi kanal youtube yang terpercaya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggidesialamia, H. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Melalui Review Konten Cerita Rakyat Pada Aplikasi Youtube. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 75-82.
- Cristiani, L. C., & Pembayun, J. G. (2020). Merancang Model Literasi Media Bagi Digital Natives di Kota Magelang sebagai Kota Layak Anak Melalui Child-Led Research. *Journal of Public Administration and Local Governance*, 4(2), 202-228.
- Lestari, P. A. R., & Setiawan, I. K. (2019). Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 88-94.

- Mas'Amah. (2015). Pandangan Dosen Mengenai Pembelajaran *Media Literacy* di Undana. In I. P. Hadi, *Information and Communication Technology, dan Literasi Media Digital* (pp. 157-177). Yogyakarta: Litera
- Nurudin. (2015). Kecemasan Perkembangan ICT dan Pentingnya Literasi Media. In I. P. Hadi, *Information and Communication Technology, dan Literasi Media Digital* (pp. iii-viii). Yogyakarta: Litera
- Pratiwi, B., & Hapsari, K. P. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282-289.
- Pratiwi, D. R., & Putra, D. M. L. (2017). Pemanfaatan Media Nusantara Bertutur Dalam Optimalisasi Budaya Multiliterasi Bagi Siswa Sekolah Dasar. In *Konferensi Bahasa Dan Sastra (International Conference on Language, Literature, and Teaching) II* (pp. 313-323).
- Puspito, D. W. (2017, October). Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah. In *Konferensi Bahasa Dan Sastra (International Conference on Language, Literature, and Teaching) II* (pp. 307-308).
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2).
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta. *Kwangsan*, 6(1), 286903.
- Salehudin, M. (2020). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 106-115.
- Santoso, A. A. (2016). Pembelajaran Sastra Anak Melalui Video Animasi Cerita Rakyat Pada Tingkat Pendidikan Dasar Sebagai Bentuk Pengenalan Budaya Nusantara Dan Pendidikan Karakter Siswa. In *Seminar Nasional Sastra Anak Membangun Karakter Anak melalui Sastra Anak Sabtu, 28 Mei 2016 di Balai Bahasa Daerah Istimewa Yogyakarta*
- Santoso, E. (2015). Model Peningkatan Media Literasi Anak-anak dan Remaja di Jawa Tengah sebagai Upaya Pengendalian Dampak Media Massa. In I. P. Hadi, *Information and*

*Communication Technology,dan Literasi Media Digital* (pp. 147-156). Yogyakarta: Litera.

Surani, D. (2019, May). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 456-469).

Teguh, M. (2017). Aktualisasi kurikulum 2013 di sekolah dasar melalui gerakan literais sekolah untuk menyiapkan generasi unggul dan berbudi pekerti. In *Prosiding Seminar Nasional* (pp. 18-28). <https://blog.kejarcita.id/berikut-7-kanal-youtube-yang-menediakan-konten-dongeng-edukatif-untuk-anak/> (diakses 17 Februai 2021, 6.36 WIB)