



Pemanfaatan Media Massa dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Menuju Industri 5.0

Utilization of Mass Media in Increasing Student Competencies Towards Industry 5.0

Sariyah Ipaenin^{1*} Andi Fitriyani², Iftiya Salwa Tuanany³, Umi Kalsum Hehanussa⁴, Mahdi Malawat⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Agama Islam Negeri Ambon,

*Email: ipaeninsariyah@gmail.com

Abstract: *The use of mass media in increasing student competency towards industry 5.0 is a new challenge faced by students in the school environment. Mass media or digital media is an extension of the delivery of the messages via the internet. The purpose of the service to Muhammadiyah Mamala High School students, Leihitu District, Central Maluku Regency is to increase the potential of students through the film making and media digitalization. This student service uses to open discussions including 30 students of grades X and XI. The output of this discussion is that students are able to design and apply the digital media (mobile phones) in their hands as a process of increasing the interest and talent in learning achievement at school..*

Keywords: *Mass Media, Competence, Industry 5.0*

Abstrak: Pemanfaatan media massa dalam meningkatkan kompetensi siswa menuju industri 5.0, merupakan tantangan baru yang dihadapkan siswa di lingkungan sekolah. Media massa atau media digital adalah perpanjangan tangan dari penyampaian pesan lewat *internet*. Tujuan dari pengabdian kepada siswa SMA Muhammadiyah Mamala Kecamatan Leihitu Kabupaten Maluku Tengah yakni, meningkatkan potensi siswa melalui pembuatan film dan digitalisasi media. Pengabdian kepada siswa ini, menggunakan diskusi terbuka dengan melibatkan siswa kelas X dan XI yang berjumlah 30 orang. luaran dari diskusi ini adalah siswa mampu merancang dan mengaplikasi media digital (handphone) digenggam mereka sebagai proses meningkatkan minat dan bakat dalam capaian prestasi pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Media Massa, Kompetensi, Industri 5.0

PENDAHULUAN

Media massa selama beberapa dekade telah menjadi arus utama dari sumber informasi, komunikasi serta hiburan bagi khalayak. Maka perlu untuk membendung dampak buruk melalui pengetahuan dan wawasan akan pentingnya pemanfaatan media massa sebagai pilar informasi. Pesan dari media massa tidak hanya dilakukan begitu saja, namun dibuat dan diciptakan oleh media tersebut dengan tujuan tertentu. Melalui beragam konten media yang khas dan unik sehingga pesan-pesan media terlihat sangat menarik, peningkatan pesan melalui teks, gambar dan suara merupakan aktivitas media untuk



mempengaruhi pikiran khalayak terutama siswa dalam meningkatkan kompetensi menuju industri 5.0 (Apriadi Tamburka, 2013).

Industri 5.0 diawali dari terminologi digital yang diciptakan oleh Jepang. Tipologi ini mewakili bentuk masyarakat ke-5 dalam sejarah manusia yang sebelumnya berburu, bertani, industri serta informasi. Pada era tersebut khalayak 5.0 merupakan khalayak cerdas yang terkoneksi dan berjejaring dalam integritas teknologi mutakhir. Gagasan ini berpusat pada enam elemen penting diantaranya: *pertama*, pesawat nirawak (drone) untuk mengirim barang, menyurvei properti, dan memfasilitasi bantuan di seluruh wilayah. *Kedua*, kenyamanan meningkatkan peralatan rumah tangga yang dihubungkan antara satu dan lainnya sehingga mendukung kehidupan khalayak massa. *Ketiga*, meningkatnya peran robot guna mereduksi kerja keras manusia, yang terganggu dengan cuaca dan tingginya resiko yang sewaktu-waktu bisa saja terjadi. *Keempat*, menciptakan difusi layanan yang cepat dari ‘awan’ sehingga memudahkan khalayak untuk mengintegrasikan layanan yang lebih prima. *Kelima*, menciptakan kendaraan otonom yang menjadi pahlawan baru dalam dunia transportasi dan logistik. Penggunaan kendaraan tersebut memiliki fungsi profesional yang dapat membatu kebutuhan khalayak. *Keenam*, elemen ini diciptakan untuk memahami bagaimana manusia atau khalayak berkomunikasi dengan teknologi (digital dan cyber) untuk mencapai kecerdasan dalam berinteraksi antara manusia yang telah termediasi oleh teknologi cerdas ciptaan manusia.

Dalam pandangan lain *society* 5.0 memiliki tujuan akhir untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan mobiltas potensi produktif dan industri 4.0 menjadi acuan dasar dari terminologi tersebut. *society* 5.0 merupakan konsep dari pengembangan masyarakat yang memiliki fokus pada keseimbangan antara kemajuan ekonomi dan pemecahan beragam masalah di dalam kehidupan sosial dengan cara menggabungkan dunia maya dan dunia nyata. Media massa di era *society* 5.0 menjadi acuan utama dalam laju informasi dan pengetahuan.

Pemanfaatan media massa sebagai kompetensi siswa, merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran siswa. Media massa merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya khasanah kecerdasan ilmu pengetahuan siswa, dengan berbagai jenis media massa yang makin berkembang. Maka siswa dituntut untuk memanfaatkan media tersebut sesuai dengan kode etik yang berlaku. Pengelolaan media massa sangat dibutuhkan dalam pendidikan formal, terutama kepada siswa dalam menghadapi era industri 5.0. selain itu, pemanfaatan media massa sebagai teknologi yang



super cerdas ditandai dengan adanya kompetensi dari siswa agar mengembangkan jaringan antara siswa di sekolah.

Kompetensi merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan atau pengetahuan siswa. Siswa di era 5.0 diharapkan memiliki kompetensi yang mumpuni, sehingga ketika terjadi perubahan akan bertahan dan beradaptasi dengan lingkungannya. Selain itu, kompetensi yang patut diperhatikan ialah kemampuan berpartisipasi, berbagi pesan, menyampaikan, mendengarkan dan memahami. Selanjutnya siswa dituntut untuk meningkatkan kemampuan minat dan bakat dalam memaknai konten dan konteks dari pengaruh perkembangan media massa di era 5.0 serta mengendalikan manusia lain dalam berkomunikasi dan berinteraksi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah *Diskusi Formal "Pemanfaatan Media Massa dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa"*. Kegiatan dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Mamala, Kecamatan Leihitu, Kabupaten Maluku Tengah, Provinsi Maluku dengan melibatkan siswa kelas XI dan XII yang berjumlah 30 orang. Adapun penerjemah sebanyak 3 orang 2 orang penerjemah utama dan satu orang sebagai moderator. Kegiatan diskusi formal pengenalan pemanfaatan media massa ini dilakukan dalam dua tahap. Tahapan materi yang disampaikan antara lain.

1. Materi pertama yakni, Pemanfaatan Media Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa

Penerjemah melakukan penyampaian isi materi tentang dampak industri di era 1.0, hingga menuju 5.0 sebagai revolusi dari perubahan teknologi informasi dan komunikasi terhadap tingkat kompetensi siswa. melakukan pengamatan sekaligus wawancara kepada beberapa siswa terkait kebutuhan mereka tentang pemanfaatan media massa dalam meningkatkan kompetensi siswa menuju era industri 5.0.

2. Materi kedua yakni, Mengasah Minat dan Bakat dalam Pembuatan Film Pendek

Penerjemah melakukan isi materi tentang kiat-kiat pembuatan film pendek diperoleh dari kisah hidup, budaya dan adat istiadat, permainan anak-anak, persahabatan, cita-cita serta kisah cinta yang dialami oleh siswa.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang hasil atau luaran pengabdian bisa berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan atau berupa produk. Hasil juga mengemukakan tingkat ketercapaian target kegiatan. Jika berupa benda perlu ada penjelasan spesifikasi produk, keunggulan dan kelemahannya. Penulisan luaran perlu dilengkapi foto, tabel, grafik, bagan, gambar dsb.

Pembahasan berurut sesuai dengan urutan dalam tujuan, dan sudah dijelaskan terlebih dahulu. Pembahasan disertai argumentasi yang logis dengan mengaitkan hasil PkM dengan teori, hasil PkM yang lain dan atau hasil penelitian. Kegiatan pengabdian yang dilakukan berperan penting untuk meningkatkan kompetensi siswa SMA Muhammadiyah Mamala dalam pengenalan pemanfaatan media massa sebagai tambahan ilmu pengetahuan di pendidikan formal, serta mengasah minat dan bakat melalui pembuatan film pendek. Berikut ini beberapa dokumentasi dari pelaksanaan pengabdian secara *luring* terhadap siswa SMA Muhammadiyah Mamala:



Gambar 1. Foto bersama Ketua Program Studi Jurnalistik Islam, Guru SMA Muhammadiyah Mamala, dan dua orang pemateri.

Pemanfaatan media massa sebagai kebutuhan pembelajaran siswa SMA Muhammadiyah Mamala merupakan tambahan ilmu pengetahuan. Media massa selain sebagai fungsi pendidikan, media massa juga mempunyai fungsi yaitu, informasi, hiburan dan kontrol sosial. Untuk meningkatkan kompetensi siswa, siswa perlu diperkenalkan dengan



pemanfaatan media massa. Media massa di era industri 5.0 memiliki keragaman jenis mulai dari media cetak, media elektronik dan media *online* atau media social.



Gambar 2. Proses penyampaian materi pertama.

Maraknya pemanfaatan media massa sebagai sarana komunikasi antara pelajar dan berdiskusi serta bertukar informasi satu dengan lainnya. Memanfaatkan media massa dalam hal ini media digital, bukan hanya sebagai saran hiburan tetapi dapat sebagai sarana pembelajaran yang lebih murah dan dapat diakses lebih cepat, efisien untuk siswa di sekolah. Hal ini sesuai dengan isi materi yang dipresentasikan oleh Umi Kalsum Hehanussa, “.... Media massa atau media digital merupakan sarana komunikasi yang berintegrasi dengan kehidupan masyarakat abad 21 di mana manusia memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai kebutuhan utamanya..”

Penerapan media digital sebagai kebutuhan informasi dan meningkatkan kompetensi siswa di era 5.0, dapat direalisasikan dengan mengenali ciri-ciri generasi digital yakni: (1) Identitas, generasi ini memperkenalkan diri kepada khalayak ramai dengan cara membuat akun di *Facebook, Twitter, Path, Instagram Youtube* dan lain sebagainya. (2) Proses belajar, dengan adanya media massa atau digital memberikan ruang kepada siswa untuk mengakses informasi lebih cepat sebagai proses belajar di sekolah. (3) Kebebasan berekspresi, generasi digital



cenderung untuk memperoleh kebebasan, pada umumnya mereka tidak boleh diatur dan dikekang. Namun dalam fungsi media massa sebagai kontrol sosial dapat menjadi dasar hukum, saat kebebasan berekspresi menyalahi kode etik. (4) Privasi, generasi digital mengacuhkan unsur privasi dalam penggunaan media massa, mereka lebih terbuka, *blak-blakan* serta cenderung berfikir agresif.

Menurut Supadiyanto, munculnya generasi digital berkaitan dengan pesatnya perkembangan *internet*. Pada generasi di era tersebut batas-batas privasi setiap orang perlahan akan menghilang, bahkan data pribadi dengan mudah dilacak dan kemudian diretas oleh oknum yang tidak bertanggungjawab (Supadiyanto, 2020). Setiawan berpendapat bahwa cikal bakal jejaring sosial merupakan indikasi era digitalisasi, hampir semua komunikasi tidak terlepas dari *gadget* dan merupakan *trend* dari perkembangan digitalisasi (Setiawan Wawa, 2017).

Perkembangan digitalisasi dikalangan siswa SMA Muhammadiyah Mamala, diawali dengan informasi yang diperoleh melalui *internet*, hampir sebagian dari siswa tersebut telah memiliki akun pribadi di media sosial, bahkan dari siswa ini tidak hanya mempunyai satu akun namun lebih dari 5 akun pribadi. Dibalik kecanggihan yang ada terdapat dampak positif dan negatif yakni:

1. Dampak positif

Munculnya berbagai sumber belajar, seperti; perpustakaan *online*, *electronic book*, aplikasi ruang guru, diskusi-diskusi *online*, lomba *online* dan lain sebagainya, informasi yang diperoleh dengan cepat, memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam menjalin komunikasi dengan masyarakat lain dari berbagai penjuru dunia, serta munculnya toko-toko *online* yang memudahkan siswa dalam berbelanja.

2. Dampak negatif

Terdapat informasi tidak benar yang bermunculan di media sosial, penyalahgunaan informasi pribadi, sehingga dapat menjadi malapetaka bagi penggunanya, menyebabkan kurangnya konsentrasi, serta kurangnya sosialisasi secara tatap muka antara siswa satu dengan siswa lainnya.



Pandangan peneliti, pemanfaatan media massa di era digital dalam meningkatkan kompetensi siswa, diterapkan dengan cara memahami isi konten yang terdapat di *internet* melalui *cek and ricek*, pendalaman fakta, menyaring informasi, kemudian menyebarluaskan kepada khalayak. Sehingga siswa dapat konsisten, dan beretika dalam bermedia sosial atau bijak dalam bermedia.

Pemanfaatan media massa sebagai kompetensi siswa SMA Muhammadiyah Mamala juga dapat direalisasikan dengan peningkatan minat dan bakat dalam pembuatan film pendek. Film sebagai bagian dari media massa membawa perubahan pada teknologi industri perfilman, sejarah penemuan film berlangsung cukup panjang, tidak terlepas dari penggunaan teknologi yang rumit seperti, *optik*, lensa, kimia, proyektor, *camera*, *roll film* bahkan psikologi (Apriadi Tamburaka, 2013).



Gambar.3. Penyampaian materi kedua

Film adalah peristiwa film dapat ditonton oleh siapa saja baik, film tidak memerlukan kemampuan membaca atau mengerti bahasa asing, pesan dan makna film dapat dipahami dengan gerakan dan mimik artis yang unik juga khas. Pada awalnya film diputar di bioskop, namun kehadiran televisi membawa pengaruh yang besar terhadap perubahan khalayak massa (Apriadi Tamburaka, 2013). Pembuatan film itu asyik, siswa SMA Muhammadiyah Mamala dapat menyalurkan kemampuan atau bakat melalui karya mereka. Pembuatan film dapat dilakukan lewat perangkat media elektronik baik berupa *handphone*, *camera* dan proyektor. Sebuah film sebenarnya pengambilan gambar secara adegan per adegan, dan diambil melalui *shot* demi *shot*. Film dapat diangkat dari cerita yang

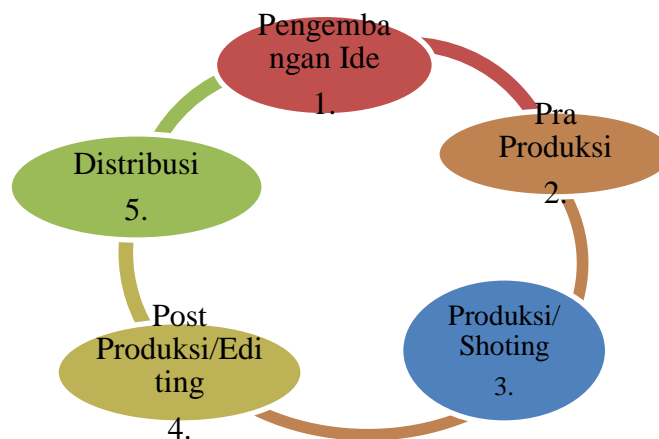


memiliki kedekatan dengan siswa, sesuatu yang menyenangkan, serta cerita unik dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar.4. Pemateri kedua dengan siswa SMA Muhamadiyah Mamala

Ide proses pembuatan film dimulai dengan lima tahap produksi yaitu :



Gambar.5. Skema lima tahap produksi film.

Keterangan:

1. Pengembangan ide

Proses pengembangan ide kreatif dimulai saat produser menyeleksi sebuah cerita, cerita tersebut berasal dari berbagai sumber informasi diantaranya, cerita pribadi, novel, cerita sejarah, cerita tokoh dan cerita dari keseharian siswa di sekolah. Dalam tahap ini, produser mengurus *copyright* dan *intellectual property* sebagai legitimasi hukum dalam proses pembuatan film.

2. Pra Produksi



Persiapan perekam dilakukan, yaitu ketika pemeran dan kru film dipekerjakan dengan melibatkan (sutradara, produser, penulis naskah, kameramen dan *art director*), selanjutnya menganalisis naskah dan perencanaan biaya sebagai bagian dari proses produksi dari pembuatan film.

3. Produksi/ *Shooting*

Pada tahap produksi semua materi yang telah direncanakan melalui dua tahapan sebelumnya direkam dalam bentuk suara dan gambar. Jika perencanaan produksi matang, akan memudahkan untuk menghasilkan produksi film yang bagus.

4. Pasca Produksi

Pada tahap ini, film diedit, berupa suara (dialog) produksi secara langsung, disunting lalu dipisahkan, runut kompilasi musik, diperdengarkan dan direkam. Selanjutnya memberikan efek visual dari komputer grafis ditambah secara digital dan diselaraskan dengan gambar sampai film berakhir atau selesai (Hidajanto Djamal, 2017)

5. Distribusi

Pada tahap ini siswa dapat mendistribusikan hasil karya mereka atau mempromosikan melalui media digital yakni: bioskop, layar alternatif, DVD, festival film, platform digital dan stasiun televisi.

Pemanfaatan media massa atau media digital dapat dikembangkan lewat pembuatan film dari keseharian siswa, materi siaran dalam bentuk film didigitalisasi oleh perkembangan teknologi mutakhir. Situasi yang terjadi dalam film yang dibuatkan siswa menjadi realitas yang unik, meningkatkan kemampuan holistik siswa selain ilmu dari pendidikan formal juga dari pendidikan non-formal yang berkari dan kreatif. Film sebenarnya merupakan realitas dari dunia nyata yang kemudian didaur ulang atau direkonstruksi menurut ide pembuatnya dan ditampilkan kembali kepada khalayak massa.

KESIMPULAN

Media massa dan khalayak dibangun oleh pesan media, peningkatan mutu siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu melalui pemanfaatan media massa. Media massa atau media digital mempunyai kekuatan dalam memberitakan informasi secara luas, akurat dan cepat. Serta dapat mempengaruhi pola pikir khayalak khususnya siswa di sekolah. Sehingga potensi yang dimiliki siswa dapat dikembangkan secara kompetitif. Metode pembelajaran tidak hanya dilakukan secara tatap muka atau



hanya di dalam kelas, tetapi metode dengan memanfaatkan media massa sebagai sumber informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada SMA Muhammadiyah Mamala, Kecamatan Leihitu, Kabupaten Maluku Tengah, Provinsi Maluku. Semoga pengabdian ini dapat berlanjut di episode yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamal Hidajanto, (2017). *Programming Sebagai Kesistem untuk Meraih Jumlah Audiensi Secara Optimal*. Jakarta: Kencana. **(BUKU)**
- Effendy Uchjana Onong. (2009). *Ilmu Komunikasi;Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. **(Buku)**
- Mcquail Denis. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika. **(Buku)**
- Supradyanto, 2020. *Pengantar Jurnalisme Konvergenti; Menjawab Tren Industri Media Digital*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru. **(BUKU)**
- Tamburaka Apriadi. (2013). *Literasi Media; Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.