

Media Literasi dan Pengenalan Emosi Anak Melalui Film *Inside Out*

Syahri Putri Adinda¹, Rizki Septika Putri²

^{1,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

*Penulis Korespondensi: syahriputri29@gmail.com, rizkiseptika20091999@gmail.com

Abstract. *The growth of digital media offers children extensive access to information but also entails risks such as hoaxes, cyberbullying, online fraud, personal data breaches, and exposure to age-inappropriate content. These issues are relevant to fifth-grade students at Patria Dharma Elementary School in Bengkulu City the partner for a community service project conducted by Communication Science students in the Sumur Meleleh Urban Village. Beyond media-related risks, students also need the skills to recognize and manage emotions early on to foster healthy interactions in both the real and digital worlds. The activity involved an educational session using presentations and audiovisual clips from the animated film Inside Out, which introduces five basic emotions happiness, sadness, anger, fear, and disgust along with their functions and modes of expression. The program included an opening, a presentation, a film screening, a Q&A session, a quiz with prizes, and the distribution of door prizes to all participants. The results showed that the students participated enthusiastically and were able to recall the five basic emotions and examples of how they are expressed. This initiative aims to cultivate a generation that is media-savvy and responsible, while also fostering greater emotional awareness from the elementary school level.*

Keywords: *media-savvy, Inside Out film, digital literacy, emotion recognition, elementary school students*

Abstrak. Perkembangan media digital memberikan akses informasi yang luas bagi anak, namun turut membawa risiko seperti hoaks, perundungan siber, penipuan daring, kebocoran data pribadi, dan paparan konten yang tidak sesuai usia. Kondisi ini turut dijumpai pada siswa kelas lima Sekolah Dasar Patria Dharma Kota Bengkulu, mitra kegiatan pengabdian mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi yang dilaksanakan di Kelurahan Sumur Meleleh, Kota Bengkulu. Selain risiko bermedia, siswa juga memerlukan bekal mengenali dan mengelola emosi sejak dini agar mampu berinteraksi secara sehat, baik di dunia nyata maupun dunia digital. Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi menggunakan media presentasi dan tayangan audiovisual berupa cuplikan film animasi *Inside Out*, yang memperkenalkan lima emosi dasar yaitu bahagia, sedih, marah, takut, dan jijik beserta fungsi dan cara mengekspresikannya. Rangkaian kegiatan meliputi pembukaan, pemaparan materi, pemutaran film, diskusi tanya jawab, kuis berhadiah, dan pembagian *doorprize* bagi seluruh peserta. Hasil kegiatan menunjukkan siswa antusias mengikuti seluruh rangkaian acara serta mampu menyebutkan kembali kelima emosi dasar beserta contoh ekspresinya. Kegiatan ini diharapkan menumbuhkan generasi yang cerdas dan bertanggung jawab dalam bermedia serta memiliki kesadaran emosi yang lebih baik sejak usia sekolah dasar.

Kata kunci: *cerdas bermedia, film Inside Out, literasi digital, pengenalan emosi, siswa sekolah dasar*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi dan berinteraksi, termasuk pada kelompok usia anak sekolah dasar. Anak-anak masa kini tumbuh sebagai generasi yang akrab dengan gawai, media sosial, dan berbagai platform digital seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan WhatsApp sejak usia dini. Kemudahan akses tersebut membuka peluang besar bagi pembelajaran dan hiburan, tetapi

pada saat yang sama menghadirkan risiko yang perlu diwaspadai apabila tidak diimbangi dengan pemahaman literasi media yang memadai.

Kondisi tersebut turut dijumpai pada siswa kelas V Sekolah Dasar Patria Dharma Kota Bengkulu. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian siswa telah terbiasa mengakses gawai dan media sosial, namun pemahaman mereka mengenai risiko bermedia digital seperti hoaks, perundungan siber, penipuan daring, interaksi dengan orang tidak dikenal, kebocoran data pribadi, serta paparan konten yang tidak sesuai usia masih terbatas (Syafuddin, Jamalullail, & Rafi'i, 2023; Ulum & Asrori, 2025). Selain persoalan literasi media, anak usia sekolah dasar juga berada pada tahap perkembangan sosial-emosional yang masih memerlukan bimbingan untuk dapat mengenali, memaknai, dan mengungkapkan emosi diri sendiri maupun memahami emosi orang lain secara tepat.

Kondisi ini sejalan dengan data nasional yang menunjukkan tingkat penetrasi internet Indonesia mencapai 79,5% dari total populasi pada awal 2024, dengan kelompok usia anak dan remaja sebagai salah satu segmen pengguna dengan pertumbuhan tercepat (APJII, 2024). Peningkatan akses tersebut turut diiringi oleh tingginya jumlah pengaduan kekerasan terhadap anak, termasuk kasus pornografi dan kejahatan siber, sebagaimana tercatat dalam laporan tahunan lembaga perlindungan anak nasional pada 2024 (KPAI, 2024). Rendahnya kemampuan menyaring informasi turut memperbesar risiko tersebut, mengingat kecakapan literasi digital berperan penting dalam membantu individu, termasuk anak-anak, mengenali dan menghindari hoaks maupun disinformasi yang beredar di media sosial (Nisa, 2024).

Kedua kebutuhan tersebut, yakni literasi media dan literasi emosi, memerlukan pendekatan edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan tidak terkesan menggurui. Media audiovisual yang dekat dengan keseharian anak, seperti film animasi, dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak, termasuk pengenalan emosi, secara lebih konkret dan menyenangkan.

Pentingnya penguatan kecerdasan emosional sejak jenjang sekolah dasar didukung oleh temuan bahwa penanaman kecerdasan emosional melalui pendidikan karakter dapat membantu peserta didik mengelola perasaan, membangun empati, dan menunjukkan perilaku sosial yang lebih positif di lingkungan sekolah (Damayanti, Putra,

& Srirahmawati, 2021). Kemampuan tersebut menjadi semakin relevan mengingat tingginya intensitas penggunaan gawai dan media sosial pada anak usia sekolah dasar turut berpengaruh terhadap perkembangan emosional mereka apabila tidak didampingi edukasi yang memadai (Astarani et al., 2023; Rahmawati, 2022).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata program studi Ilmu Komunikasi merancang program kerja sosialisasi bertajuk “Generasi Cerdas Bermedia – Kenali Emosi lewat Film *Inside Out*” yang memadukan pemaparan materi literasi media melalui presentasi dengan pemutaran cuplikan film animasi *Inside Out* sebagai media pengenalan emosi. Film ini dipilih karena telah terbukti efektif membantu anak-anak mengenali dan mengungkapkan emosi dasar secara lebih terbuka pada kegiatan pengabdian masyarakat serupa (Tauqify et al., 2025).

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai jenis media dan manfaat serta bahaya internet, mengenalkan langkah pencegahan risiko bermedia digital seperti hoaks, perundungan siber, penipuan daring, dan kebocoran data pribadi, serta mengenalkan lima emosi dasar beserta fungsi dan cara mengekspresikannya melalui media film animasi *Inside Out*, sehingga siswa memiliki bekal untuk tumbuh menjadi generasi yang cerdas dan bertanggung jawab dalam bermedia serta memiliki kesadaran emosi yang lebih baik.

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan dilaksanakan di Sekolah Dasar Patria Dharma, mitra Kuliah Kerja Nyata mahasiswa yang berlokasi di Kelurahan Sumur Meleleh, Kota Bengkulu, sebagai bagian dari rangkaian program Kuliah Kerja Nyata yang berlangsung pada 4 Agustus–12 September 2026. Sosialisasi ini dilaksanakan pada hari Senin, 24 Agustus 2026, dengan sasaran siswa kelas V.

Metode yang digunakan adalah sosialisasi partisipatif dengan memanfaatkan media presentasi yang ditayangkan melalui layar interaktif serta media audiovisual berupa cuplikan film animasi *Inside Out*. Materi presentasi mencakup pengenalan jenis media (televisi, radio, surat kabar, dan internet), platform digital yang populer di kalangan anak, manfaat dan bahaya internet, hoaks, perundungan siber, penipuan daring, interaksi dengan orang tidak dikenal, kebocoran data, konten yang tidak sesuai usia, keamanan

data pribadi, prinsip berpikir kritis sebelum menyebarkan informasi yang dikenal dengan istilah *stop-think-check-share*, serta etika bermedia sosial.

Pemilihan media audiovisual dalam penyampaian materi didasarkan pada temuan bahwa media video pembelajaran terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional dalam meningkatkan literasi digital, minat, dan pemahaman siswa sekolah dasar, karena mampu menghadirkan informasi secara lebih konkret, menarik, dan mudah diingat (Putri & Ahmadi, 2023).

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahapan yang dimulai dari pembukaan, dilanjutkan dengan pemaparan materi literasi media melalui presentasi, kemudian pemutaran cuplikan film *Inside Out* yang disertai penjelasan lima emosi dasar, yaitu *Joy* (bahagia), *Sadness* (sedih), *Anger* (marah), *Fear* (takut), dan *Disgust* (jijik), beserta fungsi dan ciri ekspresinya, kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab, kuis dan permainan interaktif, hingga diakhiri dengan pembagian *doorprize*.

Doorprize pada tahap awal kegiatan digunakan sebagai pemancing untuk menjajaki pemahaman awal siswa mengenai materi yang akan disampaikan. Setelah materi diberikan, *doorprize* kembali dibagikan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan kuis dengan benar sebagai bentuk penguatan, dan pada akhir kegiatan seluruh peserta mendapatkan hadiah sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka. Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan langsung terhadap keaktifan siswa dalam diskusi, ketepatan jawaban pada sesi kuis, serta antusiasme siswa selama mengikuti pemutaran film dan penjelasan materi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi “Generasi Cerdas Bermedia – Kenali Emosi lewat Film *Inside Out*” diawali dengan pembukaan yang memperkenalkan tema kegiatan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar Patria Dharma. Slide pembuka presentasi menampilkan judul kegiatan beserta subtema “Bijak, Aman, dan Bertanggung Jawab di Dunia Digital” sebagai gambaran umum materi yang akan disampaikan (Gambar 1).



*Gambar 1. Slide pembuka presentasi sosialisasi Generasi Cerdas Bermedia
(Dokumentasi Penulis, 2026)*

Pada tahap pemaparan materi, mahasiswa menjelaskan berbagai jenis media mulai dari media konvensional seperti televisi, radio, dan surat kabar, hingga internet beserta platform digital yang akrab digunakan siswa sehari-hari, seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan WhatsApp (Gambar 2). Materi dilanjutkan dengan penjelasan manfaat internet untuk belajar dan berkomunikasi, serta bahaya yang perlu diwaspadai, yaitu hoaks, perundungan siber, penipuan daring, interaksi dengan orang tidak dikenal, kebocoran data pribadi, dan konten yang tidak sesuai usia.



Gambar 2. Pemaparan materi literasi media dan jenis-jenis platform digital kepada siswa (Dokumentasi Penulis, 2026)

Pembahasan mengenai keamanan data pribadi dan pencegahan hoaks memperoleh perhatian khusus mengingat pentingnya kemampuan tersebut sejak usia sekolah dasar (Syafuddin et al., 2023), sejalan dengan temuan bahwa penguatan literasi digital pada siswa sekolah dasar dapat menjadi langkah pencegahan terhadap risiko perundungan siber (Ulum & Asrori, 2025). Siswa diajak memahami prinsip *stop-think-check-share*, yaitu berhenti sejenak, berpikir kritis, memeriksa kebenaran, dan baru membagikan informasi,

sebagai kebiasaan sederhana yang dapat diterapkan sebelum menyebarkan pesan atau informasi di media sosial. Materi etika bermedia sosial juga disampaikan agar siswa memahami pentingnya bersikap sopan dan menghargai orang lain saat berinteraksi secara daring.

Materi pencegahan perundungan siber turut ditekankan mengingat edukasi mengenai etika digital dan perilaku positif di ruang daring terbukti efektif meningkatkan pemahaman serta empati siswa sekolah dasar terhadap dampak cyberbullying dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat serupa (Marlef, Masyhuri, & Muda, 2024; Wahyuni & Irawan, 2025). Melalui pendekatan yang interaktif dan komunikatif, siswa diajak memahami bahwa tindakan perundungan di dunia maya dapat menimbulkan dampak psikologis yang serius bagi korban sehingga penting untuk dihindari sejak dini.

Rangkaian kegiatan dilanjutkan dengan pemutaran cuplikan film animasi *Inside Out* di ruang multimedia sekolah (Gambar 3). Film ini dipilih sebagai media pengenalan emosi karena menghadirkan representasi visual dari lima emosi dasar manusia, yaitu *Joy* (bahagia), *Sadness* (sedih), *Anger* (marah), *Fear* (takut), dan *Disgust* (jijik), yang sejalan dengan teori emosi dasar yang menyatakan bahwa setiap emosi memiliki sinyal, fungsi adaptif, dan pola kemunculan yang khas (Ekman, 1992). Melalui tayangan tersebut, mahasiswa menjelaskan fungsi masing-masing emosi, misalnya *Joy* yang mendorong semangat dan optimisme, *Sadness* yang berperan dalam membangun empati dan dukungan sosial, *Anger* yang muncul saat mempertahankan diri dari ketidakadilan, *Fear* yang berfungsi melindungi diri dari bahaya, serta *Disgust* yang membantu individu menolak hal-hal yang berpotensi merugikan.



*Gambar 3. Pemutaran cuplikan film animasi Inside Out di ruang multimedia sekolah
(Dokumentasi Penulis, 2026)*

Film *Inside Out* efektif meningkatkan pemahaman emosi dasar pada anak, dengan sebagian besar anak mampu mengenali dan mengungkapkan emosinya secara lebih terbuka setelah menonton film tersebut (Tauqify et al., 2025). Hal serupa juga ditemukan pada kegiatan edukasi emosi berbasis cerita dan film animasi di sekolah dasar lain, yang menunjukkan bahwa pendekatan naratif dan visual membantu anak lebih mudah memahami konsep emosi dibandingkan penjelasan verbal semata (Siregar, Nursaumah, Maulana, Adlinsyah, & Risma, 2025; Sengkey, Sinaulan, Lantu, Ginting, & Sembor, 2025). Selama pemutaran film dan sesi penjelasan, siswa kelas V Sekolah Dasar Patria Dharma terlihat memperhatikan dengan saksama dan aktif menanggapi pertanyaan mengenai emosi tokoh dalam film.

Penguatan pemahaman emosi sejak usia sekolah dasar juga sejalan dengan pandangan bahwa kecerdasan emosional yang terbangun melalui pendidikan karakter dapat membantu anak mengelola perasaannya secara lebih matang serta membangun relasi sosial yang sehat, baik di lingkungan sekolah maupun di ruang digital (Damayanti, Putra, & Srirahmawati, 2021). Kemampuan ini menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi pengaruh media sosial yang dapat memengaruhi kondisi psikologis dan emosional mereka apabila tidak diimbangi dengan pendampingan yang tepat (Rahmawati, 2022).

Sesi diskusi dan tanya jawab berjalan dengan antusias, ditandai dengan banyaknya siswa yang mengangkat tangan untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diajukan mahasiswa. Kuis interaktif yang diberikan setelah pemaparan materi turut mendorong partisipasi aktif siswa, sementara *doorprize* yang dibagikan baik pada tahap awal maupun akhir kegiatan berhasil meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian acara hingga selesai. Kegiatan ditutup dengan sesi foto bersama antara mahasiswa pelaksana dan siswa kelas V sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka (Gambar 4).



Gambar 4. Foto bersama mahasiswa pelaksana dengan siswa kelas V Sekolah Dasar Patria Dharma (Dokumentasi Penulis, 2026)

Secara keseluruhan, pemaduan materi literasi media dengan pengenalan emosi melalui film *Inside Out* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh bagi siswa, karena tidak hanya membekali mereka dengan kewaspadaan terhadap risiko dunia digital, tetapi juga kemampuan mengenali dan mengelola emosi diri sendiri maupun memahami perasaan orang lain. Kedua aspek tersebut saling melengkapi, mengingat kemampuan mengelola emosi turut berperan dalam membantu anak bersikap bijak ketika menghadapi tekanan sosial di dunia maya, seperti perundungan siber atau konten yang memicu emosi negatif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan sosialisasi “Generasi Cerdas Bermedia – Kenali Emosi lewat Film *Inside Out*” telah terlaksana dengan lancar di Sekolah Dasar Patria Dharma dan mendapat respons yang antusias dari siswa kelas V. Pemaduan media presentasi dan tayangan audiovisual film *Inside Out* terbukti membantu siswa memahami materi literasi media, termasuk bahaya hoaks, perundungan siber, penipuan daring, dan pentingnya menjaga keamanan data pribadi, sekaligus mengenalkan lima emosi dasar beserta fungsi dan cara mengekspresikannya. Partisipasi aktif siswa dalam diskusi, kuis, dan permainan interaktif menunjukkan bahwa pendekatan berbasis media populer yang dekat dengan keseharian anak efektif digunakan sebagai sarana edukasi bagi siswa sekolah dasar.

Beberapa saran dapat disampaikan untuk perbaikan kegiatan serupa di masa mendatang. Program literasi media dan pengenalan emosi sebaiknya dilaksanakan secara berkala, tidak hanya dalam satu kali pertemuan, agar pemahaman siswa lebih terinternalisasi. Keterlibatan guru dan orang tua juga perlu ditingkatkan sebagai pendamping lanjutan di lingkungan sekolah maupun rumah. Selain itu, kegiatan selanjutnya disarankan menyertakan instrumen evaluasi seperti *pre-test* dan *post-test* agar peningkatan pemahaman siswa dapat diukur secara lebih terstruktur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan dewan guru Sekolah Dasar Patria Dharma Kota Bengkulu atas kesempatan dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan, seluruh siswa kelas V yang berpartisipasi aktif, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Dosen Pembimbing Lapangan, serta seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya program Kuliah Kerja Nyata di Kelurahan Sumur Meleleh, Kota Bengkulu.

DAFTAR REFERENSI

- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). (2024). *Survei penetrasi internet Indonesia 2024*. Diakses dari <https://survei.apjii.or.id/>
- Astarani, K., Taviyanda, D., Tabita, A., Crisstella, A., Kurnianto, A., Zeofanny, C., Obillia, C. N., Agusta, D., Pawestri, D. M., Puspitasari, D. A., Anteng, D. A. R., & Retno, E. D. (2023). Edukasi pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak pada siswa sekolah dasar. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 116–126. <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.85>
- Damayanti, P. S., Putra, A., & Srirahmawati, I. (2021). Pengembangan kecerdasan emosional melalui pendidikan karakter pada peserta didik di sekolah dasar. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(3), 348–356. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v9i3.5992>
- Ekman, P. (1992). An argument for basic emotions. *Cognition and Emotion*, 6(3–4), 169–200. <https://doi.org/10.1080/02699939208411068>
- KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia). (2024). *Laporan tahunan KPAI: Jalan terjal perlindungan anak, ancaman serius generasi emas Indonesia*. Diakses dari <https://www.kpai.go.id/publikasi/laporan-tahunan-kpai-jalan-terjal-perlindungan-anak-ancaman-serius-generasi-emas-indonesia>

- Marlef, A., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Mengenal dan mencegah cyberbullying: Tantangan dunia digital. *Journal of Education Research*, 5(3), 4002–4010. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1295>
- Nisa, K. (2024). Peran literasi di era digital dalam menghadapi hoaks dan disinformasi di media sosial. *Impressive: Journal of Education*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.61502/ijoe.v2i1.75>
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh media video pembelajaran terhadap literasi digital, minat baca dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 446–455. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66997>
- Rahmawati, M. (2022). Pengaruh sosial media terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 6(2), 87–98. <https://doi.org/10.32492/idea.v6i2.6204>
- Sengkey, M. M., Sinaulan, N. L., Lantu, G. N., Ginting, H. B., & Sembor, G. S. (2025). Representasi emosi remaja dan pengaruhnya terhadap hubungan sosial dalam film animasi “*Inside Out 2*” (penelitian). *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 5713–5721. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1504>
- Siregar, A. N. H., Nursaumah, N., Maulana, N., Adlinsyah, F., & Risma, A. (2025). Emotional adventure – Getting to know happy, sadness, angry, and friends at State Elementary School 9 Dewantara. *UBAT HATEE – Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 17–24.
- Syafuddin, K., Jamalullail, & Rafi'i. (2023). Peningkatan literasi keamanan digital dan perlindungan data pribadi bagi siswa di SMPN 154 Jakarta. *Eastasouth Journal of Impactive Community Services*, 1(3), 122–133. <https://doi.org/10.58812/ejimcs.v1i03.119>
- Tauqify, A., Aprilyani, D., Amabel, A. N., Atik, S. S., Nurliati, S., Saky, Z. N., Muna, K., Paparo, D. L., Nugraha, M. V. Y., Nugroho, N. S. A.-R., & Soleh, M. (2025). Efektivitas film animasi *Inside Out* dan peran warna karakter dalam meningkatkan pemahaman emosi pada anak-anak TPA Desa Jelok Kab. Boyolali. *Community Empowerment Journal*, 3(4), 215–222. <https://doi.org/10.61251/cej.v3i4.272>
- Ulum, B., & Asrori, M. A. R. (2025). Peningkatan literasi digital pada siswa sekolah dasar untuk mencegah cyberbullying. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(8), 4194–4201. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i8.3241>
- Wahyuni, R., & Irawan, Y. (2025). Penyuluhan cyberbullying dan etika digital bagi siswa sekolah dasar di SDIT Ar Royyan Pekanbaru Riau berbasis teknologi interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Terapan (JUPITER)*, 2(3), 158–164. <https://doi.org/10.20884/1.jupiter.2.3.92>