

Literasi Digital Melalui Pelatihan Pembuatan Video di TBM Teras Mburi

Ana Pujiastuti

Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

Email: ana.pujiastuti@staff.uad.ac.id

[Diajukan: 03-01-2024](#) [Direvisi: 15-02-2024](#) [Diterima: 20-02-2024](#)

INTISARI

Handphone memiliki manfaat bagi anak-anak usia Sekolah Dasar namun jika penggunaannya berlebihan akan beresiko diantaranya mempengaruhi perkembangan emosi anak dan membuat anak sulit bersosialisasi. Berdasarkan fenomena di atas, Taman Bacaan Masyarakat Teras Mburi membuat pelatihan pembuatan video bagi anak usia SD di lingkungan sekitarnya. Tujuannya supaya anak usia Sekolah Dasar memiliki tambahan pengetahuan bahwa HP tidak hanya dapat digunakan untuk bermain games dan media sosial, namun dapat digunakan untuk menghasilkan karya dengan cara fun. Pendekatan yang digunakan dalam best practice ini adalah deskriptif kualitatif yang menceritakan pengalaman terbaik dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi terkait fenomena maraknya anak usia SD yang kecanduan menggunakan HP. Adapun tahapannya terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasilnya bahwa pelatihan ini dapat menjadi bekal pengetahuan, motivasi, dan pendorong bagi anak-anak usia SD di sekitar Taman Bacaan Masyarakat Teras Mburi lebih produktif dan berkegiatan positif. Adapun dampak dari kegiatan ini, pertama terjadinya perubahan pola perilaku peserta dalam penggunaan HP yang semula konsumen pasif menjadi produsen aktif. Kedua, menambahnya wawasan anak-anak dalam proses kreativitas pembuatan sebuah video. Ketiga, memudarnya kekhawatiran terkait penggunaan HP secara berlebihan yang berdampak terhadap kesulitan bersosialisasi, mengingat dalam proses pembuatan video membutuhkan komunikasi, koordinasi, dan kerjasama dengan teman yang lain.

Kata kunci: Literasi digital, Pembuatan video, Anak usia SD, Taman Bacaan Masyarakat

ABSTRACT

Mobile phones have benefits for elementary school-age children. However, if they are used excessively, there are risks, including affecting children's emotional development and making it difficult for children to socialize. Based on the above phenomenon, TBM Teras Mburi created video-making training for elementary school-age children in the surrounding area. The aim is for elementary school-age children to have additional knowledge that cell phones can be used not only for playing games and social media but also to produce work in a fun way. The approach used in this best practice is descriptive qualitative, which tells the best experience in solving the problems faced related to the phenomenon of the rise of elementary school-age children who are addicted to using cell phones. The stages consist of pre-production, production, and post-production. The result is that this training can provide knowledge, motivation, and encouragement for elementary school-age children around TBM Teras Mburi to be more productive and carry out positive activities. As for the impact of this activity, firstly, there was a change in the participants' behavioral patterns in using cell phones, from passive consumers to active producers. Second, it increases children's insight into the creative video-making process. Third, there is less concern about the excessive use of cell phones, which negatively affects social interactions because friends must coordinate, communicate, and work together to make videos.

Keywords: Digital literacy, Video making, Elementary school age children, Community reading park

PENDAHULUAN

Usia anak Sekolah Dasar (SD) di sekitar kita saat ini antara 6-13 tahun. Mereka termasuk dalam generasi alpha yang lahir antara tahun 2011-2025. Generasi ini paling akrab dengan teknologi digital (Novianti, Hukmi, & Maria, 2019). Mereka juga disebut sebagai *screenagers* karena sejak usia dini sudah berhadapan dengan layar (Yasir & Susilawati, 2021). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah anak-anak usia SD dari dampak negatif perkembangan teknologi digital adalah dengan kegiatan yang dirintis oleh Taman Bacaan Masyarakat (TBM) berupa pelatihan pembuatan video menggunakan

Handphone (HP).

HP bagi anak mampu memberikan andil dalam tumbuh kembang, peningkatan kemampuan, dan keterampilan (Setianingsih, 2019). Namun, penggunaan HP berlebihan dapat merubah perilaku anak menjadi cuek terhadap lingkungannya (Novianti et al., 2019). Dikutip dari Kominfo (2018) penggunaan media sosial oleh individu di Indonesia sebanyak 93,52% dan 65,34% berusia 9-19 tahun. Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 mengungkapkan bahwa 67,88% anak berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki HP. Salah satu daerah yang memiliki persentase tinggi yakni Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yakni sebesar 70,37% (Ahdiat, 2023).

Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki beberapa macam lembaga pendidikan non-formal untuk melayani kebutuhan informasi masyarakat. Salah satu diantaranya adalah Taman Bacaan Masyarakat yang memiliki tujuan menyediakan berbagai macam sumber informasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran masyarakat umum, ataupun sebagai tempat penyelenggaraan pembinaan kemampuan membaca dan belajar (Kalida, 2013); (Rahajoe & Setyatama, 2021). Saat ini TBM dapat mengembangkan layanan digital seperti membantu remaja dalam mengurangi tingkat kenakalan dan mengakses konten negatif pada internet, dll (Sevilla, Quddus, & Sabarina, 2024).

Literasi digital lebih dari sekedar kemampuan menggunakan berbagai sumber digital secara efektif, tetapi juga merupakan bentuk cara berpikir tertentu yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi (Naufal, 2021). Kehadiran teknologi komunikasi digital, internet, komputer, dan telepon pintar mengubah cara masyarakat dalam mendapatkan informasi (Husna et al., 2021). Diperlukan pengawasan orang tua dalam pemakaian HP para anaknya dikarenakan terjadinya perubahan perilaku anak, seperti mulai malas belajar, susah diatur, nilai sekolah menurun dan bangun pagi menjadi susah (Ridho, 2019).

Direntang usia anak-anak SD tersebut mereka mengalami perkembangan fisik maupun psikologinya. Mereka akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, juga hubungan antara keluarga serta teman sebaya (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019). Usia inilah tepat untuk mendapatkan pendidikan (Pratama & Ardoni, 2018). Saat ini, anak-anak SD yang tumbuh di sekitar kita termasuk dalam generasi alpha yang memiliki karakteristik ketergantungan terhadap teknologi (Mutiani & Suyadi, 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus kajian dalam tulisan ini mengenai pelatihan pembuatan video untuk Anak-Anak Usia SD di Taman Bacaan Masyarakat Teras Mburi. Media video menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Ilham & Farista, 2018). Literasi media digital merupakan bentuk pemberdayaan (*empowerment*) agar masyarakat dapat menggunakan media digital lebih cerdas, sehat dan aman (Sihabudin, 2013).

METODE

Kajian ini merupakan *best practices* dari Taman Bacaan Masyarakat Teras Mburi dalam memberdayakan anak-anak usia SD dengan kegiatan pelatihan yang menyenangkan dan positif melalui HP. *Best practices* ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada para anak-anak usia SD di sekitar TBM Teras Mburi bahwa HP tidak hanya dapat digunakan untuk bermain *games* dan media sosial. HP dapat digunakan untuk menghasilkan karya. Harapannya mereka dapat menghasilkan kegiatan positif dari penggunaan HP. Tulisan ini juga memaparkan dampak kegiatan pelatihan pembuatan video bagi perkembangan anak-anak usia SD yang berada di sekitar TBM Teras Mburi.

Pendekatan yang digunakan dalam *best practice* ini adalah deskriptif kualitatif yang menceritakan pengalaman terbaik dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi terkait fenomena maraknya anak usia SD yang kecanduan menggunakan HP. Deskriptif kualitatif tersebut bermaksud agar dapat menjelaskan secara rinci mengenai pelatihan pembuatan video untuk anak-anak usia SD melalui TBM Teras Mburi. Sasaran peserta dalam pelatihan ini adalah anak-anak usia SD yang berada di TBM Teras Mburi. Adapun peserta yang hadir dan berpartisipasi sejumlah 7 anak. Pelatihan pembuatan video ini dilakukan sekali. Adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

Tahap Pra Produksi

Tahap ini adalah awal dari kegiatan pelatihan pembuatan video untuk anak-anak usia SD melalui TBM Teras Mburi yang terdiri dari: 1) Merumuskan tujuan dan target kegiatan; 2) Menganalisa kebutuhan; 3) Penentuan konsep dan sosialisasi kegiatan.

Tahap Produksi

Tahap ini adalah pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan video untuk anak-anak usia SD melalui TBM Teras Mburi dengan tema transportasi darat yang ada dapat dijumpai di sekitar rumah mereka. Adapun rincian kegiatannya sebagai berikut: 1) Pemberian arahan terkait kegunaan HP selain untuk bermain *games* dan sosial media; 2) Pemberian arahan kepada peserta untuk pengambilan foto/video berdasarkan tema yang ditentukan; 3) Hasil *hunting* foto/video peserta selanjutnya disatukan dengan aplikasi Inshot.

Tahap Paska Produksi

Tahap ini adalah rangkaian dari kegiatan literasi media audio visual yang terdiri dari : 1) *Editing* video; 2) *Upload* di Youtube Teras Mburi.

PEMBAHASAN

Teras Mburi merupakan nama dari sebuah TBM yang terletak di Tegal Senggolan Tirtonirmolo Kasihan Bantul, Yogyakarta. Latar belakang pendirian TBM ini dikarenakan adanya keresahan terhadap fenomena anak-anak usia SD yang kecanduan bermain HP

sepanjang harinya, terlebih di era terbatasnya mobilitas karena covid-19 tahun 2000 lalu. Berkumpul dengan teman sebaya masih dilakukan hanya saja mereka sibuk dengan HP masing-masing seperti asyik menonton youtube, bermain *games* maupun *chit-chat* di media sosial. Sedangkan esensi interaksi *face to face* dikesampingkan meskipun banyak manfaat dalam kehidupan.

Teras Mburi memiliki semboyan bermain, belajar, dan berbagi. TBM ini diharapkan dapat memberikan alternatif bermain bagi anak-anak usia SD di lingkungan TBM berada. Semboyan pertama TBM Teras Mburi yakni bermain. Konsep bermain diharapkan mampu menimbulkan rasa senang mengunjungi TBM. Konsep senang mengunjungi perpustakaan menjadi pondasi awal yang dibangun pertama kali oleh pengelola TBM meskipun tidak harus berinteraksi langsung dengan buku. Upaya untuk menarik calon pemustaka, pengelola TBM menyediakan *puzzle*, tebak kata, hingga permainan congklak.

Unsur kedua yakni belajar yang terlihat dari kegiatan mewarnai, tersedianya buku cerita anak, kamus bergambar, buku bergambar, novel pengembangan diri, dan buku tentang keagamaan.



Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 1. Kegiatan di TBM Teras Mburi

Saat ini, kita tidak dapat memusuhi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), namun kita dapat memanfaatkan TIK untuk kemajuan peradaban. Peradaban yang semakin maju ini dapat kita sikapi dengan penyiapan bekal pengetahuan dan keterampilan yang cukup. Salah satu diantaranya adalah bekal literasi digital. Bekal ini dapat membantu generasi penerus untuk bertindak cerdas dan bijaksana dalam menggunakan TIK. TIK memberikan peluang kepada orang lebih kreatif, hal ini cocok dengan karakteristik anak usia SD saat ini yang sangat cepat menangkap pengetahuan yang berhubungan dengan TIK.

Selanjutnya unsur terakhir yakni berbagi yang diwujudkan dalam bentuk berbagi ilmu pengetahuan melalui kegiatan pelatihan pembuatan video dengan melibatkan peran anak usia SD di sekitar TBM dalam proses pembuatan video. Bekal pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan ini dapat menjadi motivasi dan memperluas pengetahuan bahwa HP tidak hanya dapat digunakan untuk bermain *games* melainkan HP dapat digunakan untuk membuat konten positif.

Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Video

TBM Teras Mburi awalnya hanya melakukan layanan baca buku ditempat, mewarnai, dan tempat bermain. Fenomena anak-anak usia SD kecanduan menggunakan HP mendorong pengelola TBM Teras Mburi untuk menambah layanan berupa *softskill learning*. Kegiatannya berupa pelatihan pembuatan video berdasarkan tema yang telah ditentukan. Kegiatan ini melibatkan para siswa usia SD di lingkungan TBM Teras Mburi. Adapun tahapan kegiatannya sebagai berikut:

Tahapan Pra Produksi

Merumuskan tujuan dan target kegiatan

Langkah awal dari kegiatan ini adalah penentuan tujuan dan target yang hendak dicapai. Tujuan dan target dalam kegiatan ini saling beriringan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pengalaman dan bekal bagi anak-anak usia SD yang berada di sekitar TBM untuk memiliki pandangan lain mengenai kegunaan HP selain untuk bermain *games* dan sosial media. Sedangkan target dari kegiatan ini adalah bertambahnya kemampuan dan pengetahuan anak-anak yang terlibat dalam kegiatan pelatihan pembuatan video.

Menganalisa kebutuhan

Peralatan utama yang digunakan adalah HP, dikarenakan melalui HP para peserta dapat meng-*capture* foto/video sesuai dengan instruksi pemateri. Selain itu, HP dapat digunakan untuk mengolah dan menggabungkan hasil foto/video para peserta pelatihan menjadi sebuah video yang memiliki makna dan cerita.

Penentuan konsep kegiatan dan sosialisasi

Tahap awal pelaksanaan kegiatan ini penentuan konsep kegiatan dan sosialisasikegiatan kepada para anak usia SD di sekitar TBM Teras Mburi. Tema yang diangkat dalam kajian ini adalah transportasi darat. Peran warga dalam pelaksanaan kegiatan ini sangat mendukung sehingga kegiatan dapat berjalan lancar.

Tahapan Produksi

Pemberian arahan terkait kegiatan lain dari HP

Para peserta diberikan arahan mengenai kegunaan HP selain untuk bermain *games* dan sosial media. Selain itu, pemateri juga memberikan gambaran mengenai dampak negatif penggunaan HP secara berlebihan. Para peserta juga diberikan arahan berbagai macam kegiatan yang dapat dilakukan dengan HP. Salah satu bentuknya adalah pembuatan video yang nantinya akan di unggah di Youtube.

Pemberian arahan untuk pengambilan foto

Tema yang sudah ditentukan selanjutnya menjadi sebuah instruksi untuk mengambil foto/video mengenai transportasi darat yang ada di lingkungan sekitar. Peserta pelatihan bebas mengambil foto/video terkait tema dan dikumpulkan ke pemateri. Foto/video transportasi darat yang sudah berhasil dikumpulkan mengenai mobil, andong, truk, bus, sepeda, motor, dll.

Membuat video menggunakan aplikasi *Inshot*

Hasil *hunting* foto/video yang paling sesuai dengan tema selanjutnya diproses menjadi video dengan menggunakan aplikasi *inshot*. Selanjutnya pemateri memberikan arahan cara penggabungan foto/video terpilih supaya menghasilkan video menarik dan memiliki makna.

Tahapan Paska Produksi

Editing video

Sebelum proses *editing* video dilakukan, terlebih dahulu dilakukan pemberian arahan kepada peserta terkait hal-hal teknis yang dibutuhkan selama proses *editing* video. Pemberian pengarahan ini sekaligus menjadi bekal bagi peserta untuk mendalami pembuatan video.

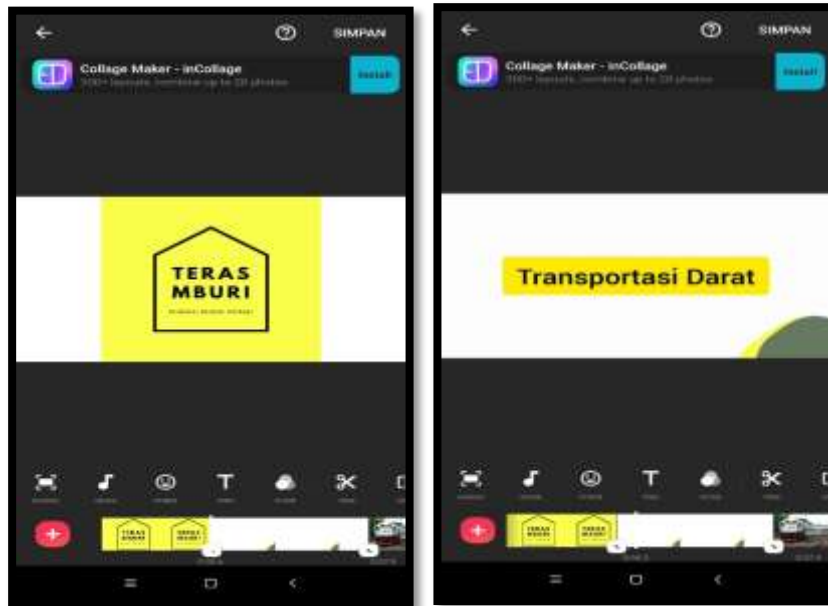


Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 2. Pengarahan editing video

Editing video ini menggunakan aplikasi *inshot* yang sudah ter-*instal* di *handphone*. Ada banyak aplikasi *editing* video, satu diantaranya adalah aplikasi *inshot*. Pertimbangan pemilihan aplikasi ini dikarenakan mudah digunakan, tidak berbayar, tidak ada *watermark* di hasil video, terdapat banyak pilihan musik dan video, dll. Berikut proses *editing* videonya: 1) *Opening* video, *opening* video dengan cara menambahkan *icon* dari TBM Teras Mburi. Hal ini bertujuan untuk menginformasikan bahwa video ini adalah hasil karya dari TBM Teras Mburi; 2) Menampilkan judul video, tujuannya untuk memberikan gambaran kepada *viewer*

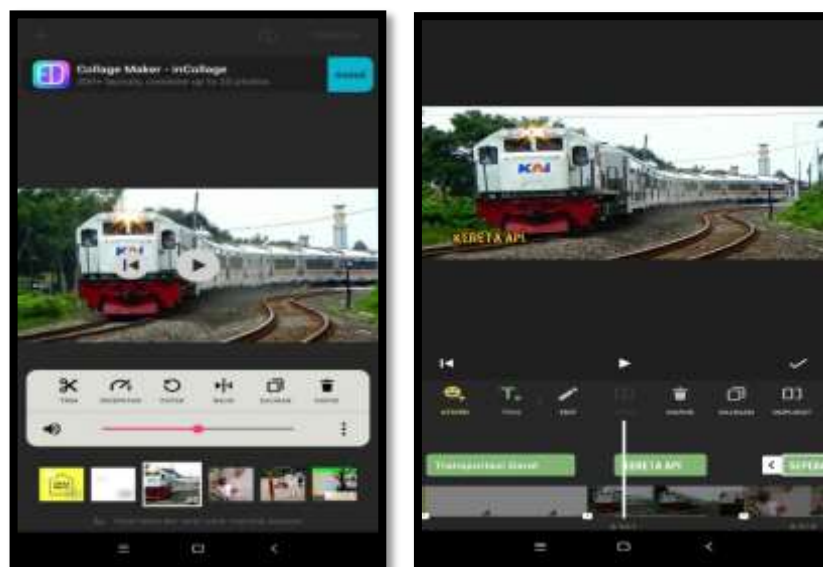
potensi YouTube Teras Mburi mengenai konten yang disajikan. Contoh proses opening video dan menampilkan judul video seperti terlihat dalam gambar 3.



Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 3. Opening video dan judul video

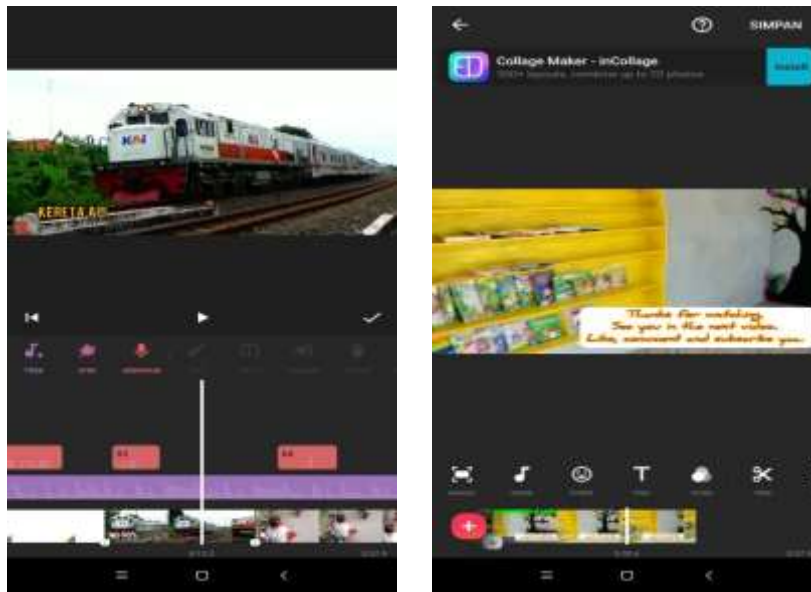
Proses menampilkan judul ini menjadikan video lebih menarik dan memantik untuk dilihat hingga akhir video; 3) Menambahkan foto/video, foto/video yang sudah dikumpulkan oleh peserta tentang transportasi darat selanjutnya ditambahkan dan di proses di aplikasi inshot. Terkait susunan dan peletakan foto/video disesuaikan dengan kesepakatan; 4) Penambahan teks dalam foto/video, Foto/video yang sudah di proses di aplikasi inshot akan lebih jelas dengan disertai keterangan di masing-masing *scenes* foto/video tersebut. Contoh di *scenes* video kereta api ditambahkan tulisan atau teks kereta api. Contoh proses menambahkan foto/video berikut teksnya seperti terlihat dalam gambar 4.



Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 4. Menambahkan foto/video dan menambahkan keterangan foto/video

Tujuan penambahan teks dalam video ini supaya jangkauan penikmat video lebih luas dan dapat dinikmati lebih banyak orang di keadaan yang berbeda-beda; 5) Menambahkan suara, penambahan suara dalam video ini meliputi *background* musik sepanjang video dan pelafalan suara nama masing-masing alat transportasi. Peserta diberikan tugas untuk menyebutkan nama-nama transportasi darat yang ada di rangkaian video tersebut. Para peserta memiliki pengalaman baru sebagai *dubber*. *Dubbing* dalam video bertujuan supaya makna yang disajikan dalam video lebih jelas; 6) *Closing video*, *closing video* berisikan sapaan terimakasih sudah menonton video dan ajakan untuk mendukung *channel* Youtube Teras Mburi dengan cara *like* dan *subscribe*. Penambahan suara dan *closing video* dapat dilihat pada gambar 5.



Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 5. Menambahkan suara dan pembuatan *closing video*

Upload di Youtube Teras Mburi

Langkah terakhir yakni dengan cara mengunggah konten video tersebut ke youtube Teras Mburi. Konten yang dihasilkan dalam kegiatan ini perdana ini berjumlah satu buah dengan tema transportasi darat. Tujuannya video yang diunggah di youtube supaya lebih mudah diakses, dapat menjadi wahana pembelajaran, serta sebagai bahan untuk evaluasi pengembangan kegiatan TBM Teras Mburi.



Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 6. Konten di Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=01P2RCFbJUJ>

Dampak Pelatihan Pembuatan Video

Adanya kegiatan pelatihan pembuatan video bagi anak-anak usia SD di TBM Teras Mburi memberikan dampak yang panjang, tidak hanya untuk saat ini namun untuk masa yang akan datang. Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memiliki beberapa dampak. Pertama, terjadinya perubahan pola perilaku peserta dalam menggunakan HP. Hal ini dapat terlihat dari yang awalnya anak-anak menjadi konsumen pasif kini menjadi produsen aktif. Kedua, menambahnya wawasan anak-anak dalam proses kreativitas pembuatan sebuah video. Ketiga, memudarnya kekhawatiran terkait penggunaan HP secara berlebihan yang membuat anak-anak kesulitan bersosialisasi, mengingat dalam proses pembuatan video membutuhkan komunikasi, koordinasi, dan kerjasama dengan teman yang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan pembuatan video bagi anak-anak usia Sekolah Dasar di lingkungan Taman Bacaan Masyarakat Teras Mburi dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan peluang terjadinya perubahan pola anak-anak dalam menggunakan HP. HP yang semula hanya digunakan untuk bermain *games* dan sosial media, dengan adanya kegiatan pelatihan ini dapat bertambah kegunaannya untuk menghasilkan karya. Sepanjang proses pembuatan video diperlukan kerjasama dan komunikasi dengan rekan lainnya, sehingga kekhawatiran kesulitan sosialisasi akibat kecanduan HP dapat diminimalisir. Fenomena ini memberikan stigma baru bahwa Taman Bacaan Masyarakat mampu mengakomodir, memfasilitasi, dan mitra masyarakat dalam memenuhi kebutuhan informasi dengan menyesuaikan dengan karakteristik masyarakatnya..

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiat, A. (2023). 67% Penduduk Indonesia Punya Handphone pada 2022, Ini Sebarannya. Retrieved March 23, 2023, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/08/67-penduduk-indonesia-punya-handphone-pada-2022-ini-sebarannya>
- Husna, A. N., Yuliani, D., Rachmawati, T., Anggraini, D. E., Anwar, R., & Utomo, R. (2021).

- Program Literasi Digital untuk Pengembangan Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial di Desa Sedayu, Muntilan, Magelang. *Community Empowerment*, 6(2), 156–166. <https://doi.org/10.31603/ce.4259>
- Ilham, A. M., & Farista, R. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran*. Retrieved from <http://eprints.umsida.ac.id/1267/1/ICT%20Video.pdf>
- Kalida, M. (2013). *Jogja TBM Kreatif: Dilengkapi Panduan Pengelolaan TBM & 6 Profil TBM Kreatif di Yogyakarta*. Yogyakarta: FTB DIY.
- Kominfo. (2018). Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak. Retrieved December 28, 2023, from Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI website: http://content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media
- Mutiani, R., & Suyadi, S. (2020). Diagnosa Diskalkulia Generasi Alpha: Masalah dan Perkembangannya. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 104–112. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.278>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Novianti, R., Hukmi, & Maria, I. (2019). *Generasi Alpha-Tumbuh dengan Gadget dalam Genggaman*. 8(2), 65–70.
- Pratama, D. R., & Ardoni, A. (2018). Pembuatan Film Animasi sebagai Media Pendidikan Literasi bagi Anak Sekolah Dasar. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 7(2), 1–11.
- Rahajoe, A. D., & Setyatama, F. (2021). Sosialisasi Literasi Digital dalam Rangka Penguatan Peran Masyarakat Menangkal Hoaks (Studi Kasus: Petugas TBM Surabaya). *Jurnal Abdi Bhayangkara*, 3(01), 986–996.
- Ridho, A. R. (2019). *Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Handphone pada Anak SD di Desa Nglinggi Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten*. Universitas Widya Dharma, Klaten.
- Setianingsih, E. S. (2019). Gadget “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak? *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)*, 1(1), 397–405.
- Sihabudin, A. (2013). Literasi Media dengan Memberdayakan Kearifan Lokal. *Communication*, 4(2). <https://doi.org/10.36080/comm.v4i2.55.g46>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Yasir, M., & Susilawati, S. (2021). Pendidikan Karakter Pada Generasi Alpha: Tanggung Jawab, Disiplin dan Kerja Keras. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 4(3), 309–317. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i3.10116>