



PENGUATAN LITERASI MEDIA UNTUK ANAK DI PANTI ASUHAN BAKTI MULIA

Feronika¹, Sulisty Ningrum^{2*}, Zerlina Kherin³, Ridho Al Bama Herdianysah⁴

^{1,2,3,4} Politeknik Negeri Sriwijaya

email: sulistyaningrum@polisi.ac.id

* Korespondensi penulis

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah memengaruhi kehidupan anak-anak, termasuk mereka yang tinggal di panti asuhan. Anak-anak panti asuhan menghadapi tantangan tersendiri dalam penggunaan media digital akibat keterbatasan pengawasan dan bimbingan personal. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi media anak-anak di Panti Asuhan Bakti Mulia Palembang melalui metode workshop berbasis *community-based approach* dengan pendekatan Participatory Action Research (PAR). Program dilaksanakan melalui tahapan observasi, penyusunan modul literasi, pelatihan interaktif, pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak dalam menggunakan media digital. Kemampuan membedakan berita hoaks meningkat dari 30% menjadi 80%, anak-anak mulai kritis terhadap informasi, serta lebih bijak dalam menggunakan gawai. Selain itu, pengasuh juga memperoleh pemahaman baru untuk mendampingi anak secara mandiri. Kendala utama yang dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas digital, waktu pelaksanaan, dan variasi usia peserta. Namun demikian, program ini terbukti efektif menumbuhkan kesadaran literasi media sejak dini dan berpotensi dikembangkan secara berkelanjutan melalui kolaborasi dengan komunitas literasi digital dan lembaga pendidikan.

Kata kunci: Literasi Media, Anak Panti Asuhan, *Participatory Action Research*, Pembelajaran Digital, Pengabdian Masyarakat

Abstract

The development of information and communication technology in the digital era has significantly influenced various aspects of children's lives, including those living in orphanages. Children in orphanages face unique challenges in digital media use due to limited supervision and personal guidance. This community service program aimed to enhance media literacy skills among children at Bakti Mulia Orphanage in Palembang through a workshop-based activity employing a community-based approach and the Participatory Action Research (PAR) model. The program was implemented through several stages, including observation, module development, interactive training, mentoring, and evaluation. The results demonstrated a significant improvement in the children's knowledge, attitudes, and skills in utilizing digital media. Their ability to distinguish between fake and factual news increased from 30% to 80%, while they became more critical toward information and more responsible in using digital devices. In addition, the caregivers gained new insights to independently guide the children in practicing media literacy. The main challenges encountered included limited digital facilities, time constraints, and the varying ages of participants. Nevertheless, the program effectively fostered early media literacy awareness and showed potential for sustainable development through collaboration with digital literacy communities and educational institutions.

Keywords: Media Literacy, Orphanage Children, Participatory Action Research, Digital Learning, Community Service

Cara menulis sitasi : Feronika., Ningrum, S., Kherin, Z., & Herdianysah, R. A. B. (2025). Penguatan literasi media untuk anak di Panti Asuhan Bakti Mulia. *Jurnal Abdimas Bencoolen (JAB)*, 3(3), 117-124.

PENDAHULUAN

Di zaman modern saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital membawa pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak. Media digital seperti televisi, internet, dan media sosial bukan lagi sesuatu yang asing, melainkan telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari. Anak-anak tidak hanya untuk hiburan dalam mengakses media tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial dan sumber pengetahuan (Buckingham, 2003). Apabila media dimanfaatkan dengan

baik, jelas kondisi ini tentu membawa dampak positif semisalnya untuk mendukung, memperluas wawasan, pembelajaran daring dan menumbuhkan kreativitas. Namun, di sisi lain jika tidak disertai kemampuan literasi yang memadai maka dapat berpotensi menimbulkan dampak negatif.

Penggunaan media digital memiliki tantangan tersendiri, dalam konteks kehidupan anak-anak yang tinggal di panti asuhan, seperti di Panti Asuhan Bakti Mulia yang berlokasi di Kota Palembang. Anak panti asuhan memiliki keterbatasan dalam hal pengawasan serta bimbingan personal, tidak seperti anak-anak yang hidup bersama orang tua kandung. Seringkali jumlah anak yang diasuh tidak sebanding dengan jumlah pengasuh yang terbatas, sehingga menjadi kurang optimal karena tidak ada kontrol terhadap penggunaan gawai dan akses media (Livingstone, 2004). Akibatnya, tanpa bimbingan yang memadai, anak-anak cenderung lebih bebas dalam memilih dan mengonsumsi konten media. Literasi media bukan sekadar kemampuan membaca atau menulis informasi, tetapi juga keterampilan untuk memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi dari berbagai media secara kritis dan bijak, maka dari itu literasi media dalam hal ini memiliki peran yang sangat penting. Literasi media adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengomunikasikan pesan dalam berbagai bentuk (Potter, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa mereka juga harus dilatih untuk memilah informasi yang bermanfaat, menghindari konten yang berbahaya, serta mampu menggunakan media untuk pengembangan diri dan dari itu anak-anak tidak cukup hanya bisa menggunakan media saja.

Permasalahan yang ada di Panti Asuhan Bakti Mulia antara lain: (1) Kurangnya pengawasan intensif anak lebih mudah terpapar konten negatif seperti kekerasan, pornografi, maupun ujaran kebencian, dalam penggunaan gawai dan media digital; (2) Minimnya pemahaman anak terhadap informasi digital, mereka pada dasarnya belum mampu membedakan antara berita benar dan hoaks, fakta dan opini, atau konten mendidik dan konten yang menyesatkan; (3) Keterbatasan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, menyebabkan anak-anak lebih sering menggunakan handphone untuk bermain game atau menonton video hiburan daripada untuk belajar; dan (4) Pengaruh perilaku negatif dari media, misalnya adanya gaya hidup konsumtif, kecanduan media sosial, hingga menurunnya interaksi sosial langsung antar anak di panti tersebut. Hal ini akan berdampak pada perkembangan karakter dan masa depan anak-anak panti asuhan bila masalah-masalah tersebut jika tidak ditangani dengan baik. literasi media menjadi kebutuhan yang mendesak untuk ditanamkan sejak dini.

Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki hak untuk tumbuh dan berkembang secara sehat, baik secara fisik, mental, maupun sosial (UNESCO, 2011). Dengan adanya program literasi media di Panti Asuhan Bakti Mulia, anak-anak diharapkan mampu menjadi pengguna media yang cerdas dan kritis. Mereka mampu memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas hidup yang bukan hanya dapat menyaring informasi saja. Misalnya, anak dapat menggunakan internet untuk mencari informasi pendidikan, belajar keterampilan baru hingga mengembangkan kreativitas melalui platform digital yang positif. Selain itu, literasi media juga membantu menumbuhkan kesadaran akan etika dalam menggunakan media, seperti menghindari ujaran kebencian, menghargai privasi,, serta menjaga sopan santun dalam berkomunikasi di ruang digital (Pranawati, Maimunah, & Susanto, 2023).

Tujuan utama literasi media di panti asuhan adalah membekali anak-anak dengan keterampilan menghadapi era digital. Dengan keterampilan ini, anak-anak menjadi produsen konten positif yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya dan tidak hanya menjadi konsumen media (Drupadi, Nawangsasi, Fatmawati, & Sugiana, 2022). Lebih jauh, literasi media juga diharapkan dapat membantu anak-anak panti menjadi lebih mandiri, mengembangkan rasa percaya diri, serta memiliki kemampuan berpikir kritis yang berguna bagi masa depan mereka.

Dengan demikian, literasi media pada anak-anak di Panti Asuhan Bakti Mulia merupakan upaya penting untuk menciptakan generasi yang kritis, bijak, cerdas dan bertanggung jawab dalam menggunakan media. Program ini berkontribusi dalam mencetak anak-anak panti yang siap menghadapi perkembangan zaman dengan bekal keterampilan literasi yang memadai dan hal ini mampu menjawab tantangan era digital.



METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat di Panti Asuhan Bakti Mulia Palembang ini dipadu-padankan dengan metode workshop berbasis *community-based approach* dengan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* (Creswell & Creswell, 2018; Khafsoh & Riani, 2024). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak panti asuhan yang membutuhkan pendampingan aktif, keterlibatan langsung, serta ruang partisipasi dalam setiap tahapan program (Kemmis & McTaggart, 2005). Metode ini dipilih agar anak-anak dan pengasuh tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga aktif terlibat dalam setiap tahapan kegiatan (Sukmadinata, 2015).

Program dimulai dengan observasi dan diskusi awal untuk mengetahui pola penggunaan media. Hasilnya, pengasuh mengaku kesulitan mengawasi penggunaan media secara intensif. Dan anak-anak lebih banyak memakai gawai untuk hiburan daripada belajar. Berdasarkan temuan tersebut, tim menyusun modul literasi media sederhana yang berisi materi mengenali hoaks, etika bermedia, dan pemanfaatan media untuk pembelajaran. Kegiatan inti berupa workshop interaktif. Anak-anak bermain peran, dan diajak berdiskusi. Sesudah itu, dilakukan pendampingan untuk membiasakan penerapan literasi media pada kehidupan sehari-hari, diikuti evaluasi dengan pre-test dan post-test, serta wawancara dengan pengasuh. Alat ukur yang digunakan berupa observasi partisipasi anak selama kegiatan. Selanjutnya, dilakukan diskusi reflektif dengan anak dan wawancara dengan pengasuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Di Panti Asuhan Bakti Mulia, Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan literasi media pada anak-anak. Demi mencapai tujuan tersebut, pada bagian metode pelaksanaan dilakukan secara sistematis dengan melibatkan anak-anak sebagai subjek utama, juga sekalian pengasuh sebagai pendamping yang berperan dalam menjaga keberlanjutan program.

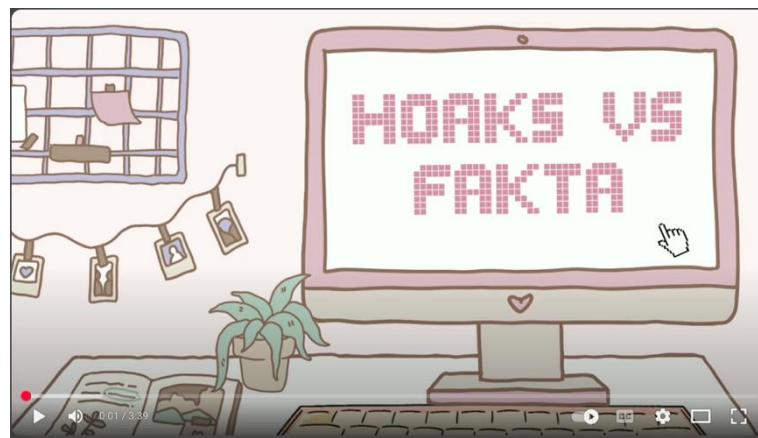
Tahap pertama, tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara dengan pengasuh untuk menggali kebiasaan anak dalam menggunakan media digital. Hal ini guna mengidentifikasi kebutuhan dan perumusan masalah. Dari hasil identifikasi telah diketahui bahwa sebagian besar anak lebih sering menggunakan gawai untuk menonton hiburan, sementara sebagai sarana belajar masih rendah. Di samping itu, pengasuh menghadapi kendala dalam mengontrol penggunaan media karena jumlah pengasuh jauh lebih sedikit dibandingkan jumlah anak. Dalam hal ini tim pengabdian menyusun strategi kegiatan agar sesuai dengan kondisi nyata di lapangan merupakan tahapan ini yang menjadi dasar penting (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2021).

Tahap kedua adalah perencanaan kegiatan. Hal ini berkaitan dengan literasi media yang disesuaikan dengan usia anak untuk tim menyusun modul sederhana. Materi yang dipilih ada empat aspek utama, yaitu pengenalan media digital, etika berkomunikasi di media sosial, kemampuan membedakan berita benar dan palsu serta pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. Perencanaan ini juga mempertimbangkan metode penyampaian yang menyenangkan, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan simulasi peran.



Gambar 1. Buku Literasi Media yang Berisi Materi untuk Sosialisasi

Kegiatan dilakukan melalui workshop interaktif yang dibagi dalam beberapa sesi. Tahap ketiga ini adalah pelaksanaan kegiatan. Pada sesi pertama, anak-anak diperkenalkan dengan media digital dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari melalui pemutaran video singkat yang diikuti diskusi. Video tersebut diakses dari tautan berikut <https://www.youtube.com/watch?v=xFt8w5bckk8>. Anak-anak dilatih membedakan berita benar dan hoaks dengan permainan *tebak berita* yang memacu mereka berpikir kritis pada sesi kedua (Gasa & Amalia, 2020). Sesi ketiga berfokus pada etika bermedia, di mana anak-anak memainkan peran bagaimana merespons komentar negatif atau ajakan yang tidak pantas. Pada sesi keempat, anak-anak diarahkan menggunakan internet untuk hal positif.



Gambar 2. Video Hoaks vs Fakta untuk Permainan Tebak Berita

Setelah kegiatan selesai, anak-anak diberi kesempatan mempraktikkan hasil pembelajaran dengan memproduksi konten sederhana. Tahap ini masuk ke tahap keempat, yaitu pendampingan dan monitoring. Agar dapat melanjutkan pendampingan secara mandiri, pengasuh juga dilibatkan melalui pemberian panduan praktis. Evaluasi adalah tahap terakhir yang dilakukan dengan cara pre-test dan post-test sederhana, serta wawancara singkat dengan anak-anak dan pengasuh.

Pembahasan

Terdapat indikator keberhasilan dari kegiatan ini, yang diukur dari tiga aspek, yaitu: (1) Perubahan pengetahuan: Sebelum kegiatan hanya 30% anak mampu membedakan berita benar dan palsu, setelah kegiatan meningkat menjadi 80%. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan hasil post-test dibanding pre

120

test; (2) Perubahan sikap: anak-anak mulai lebih kritis terhadap informasi yang diterima, serta mengurangi kebiasaan bermain game berlebihan; dan (3) Perubahan keterampilan: anak-anak berhasil dan terbiasa mencari materi pembelajaran secara online.

Dari hasil tes, tolak ukur keberhasilan program ini bukan hanya berupa data kuantitatif, tetapi juga adanya perubahan perilaku sehari-hari yang diamati oleh pengasuh. Misalnya, Ada sesuatu yang jarang mereka lakukan sebelumnya yaitu beberapa anak mulai bertanya apakah sebuah berita yang mereka lihat di media sosial benar atau tidak. Adapun penyampaian materi yang sesuai dengan kebutuhan anak adalah kelebihan dari kegiatan ini yakni metode pembelajaran yang interaktif sehingga anak lebih aktif berpartisipasi, serta membuat keberlanjutan program lebih terjamin dengan adanya keterlibatan pengasuh. Namun, materi tidak dapat dieksplorasi secara lebih mendalam dengan keterbatasan waktu sehingga, perbedaan usia anak yang cukup jauh sehingga tingkat pemahaman tidak seragam, serta keterbatasan fasilitas gawai dan akses internet di panti ini pula menjadi kelemahannya.

Tantangan terbesar adalah menjaga fokus anak-anak, dari sisi kesulitan pelaksanaan, terutama mereka yang cenderung lebih tertarik pada hiburan dibanding materi pembelajaran. Selain itu, membuat praktik pembelajaran tidak dapat dilakukan secara merata dikarenakan adanya keterbatasan digital. Meski demikian, untuk kedepannya kegiatan ini memberikan peluang besar. Mendorong anak-anak menghasilkan konten kreatif berupa video edukasi atau blog sederhana berisi pesan moral dan pembelajaran merupakan salah satu peluangnya. Ditambah lagi, dengan adanya kolaborasi dengan komunitas literasi digital atau lembaga pendidikan dapat memperkuat keberlanjutan program.



Gambar 3. Kegiatan Interaktif

Anak-anak berpartisipasi aktif pada permainan edukatif juga diskusi terlihat dari foto-foto kegiatan. Dokumentasi kegiatan ikut memperkuat hasil pembahasan. Sementara grafik perbandingan post-test dan juga pre-test menggambarkan peningkatan signifikan pada pemahaman literasi media. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini sudah mencapai tujuan yang telah dicanangkan. Perubahan yang terlihat nyata pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak-anak di Panti Asuhan Bakti Mulia. Keberhasilan program

menunjukkan bahwa literasi media bisa ditanamkan sejak dini lewat pendekatan partisipatif adalah menyenangkan dan sesuai dengan konteks sosial anak-anak di panti meskipun terdapat keterbatasan (Livingstone & Helsper, 2007).

Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan dari sikap anak dan pengetahuan. Misalnya, kemampuan membedakan berita hoaks dan benar naik dari 30% menjadi 80%. Perubahan sosial budaya tampak dari meningkatnya interaksi positif antar anak dalam berdiskusi. Perubahan ekonomi sederhana terlihat dari anak mulai menghemat kuota internet dengan membatasi hiburan berlebihan. Perubahan sikap terlihat dari anak lebih kritis dan bijak menggunakan gawai. Dengan demikian, meski keterbatasan fasilitas dan perbedaan usia anak masih menjadi tantangan untuk pengembangan program ke depan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya.

SIMPULAN

Di Panti Asuhan Bakti Mulia kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kemampuan literasi media pada anak-anak melalui pendekatan partisipatif. Anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan baru mengenai cara mengenali berita palsu, pemanfaatan internet dan pembelajaran dan etika bermedia, tetapi juga menunjukkan perubahan sikap yang bijak, lebih kritis, dan bertanggung jawab dalam menggunakan media digital.

Melalui peningkatan hasil tes dari sebelumnya hingga sesudah kegiatan maka keberhasilan program ini dapat terukur, pengamatan terhadap perubahan perilaku anak, serta merasakan dampak positif kegiatan dalam mendampingi anak sehari-hari dari testimoni pengasuh. Dari sisi sosial, kegiatan ini juga menciptakan budaya baru dalam penggunaan media di lingkungan panti dan memperkuat interaksi positif antar anak. Sementara anak-anak mulai mampu mengatur penggunaan kuota internet secara lebih hemat di lihat dari sisi ekonomi sederhana.

Meskipun kegiatan menghadapi tantangan berupa keterbatasan waktu, fasilitas, serta perbedaan tingkat pemahaman anak, hal tersebut tidak mengurangi capaian utama dari kegiatan. Justru, membuka peluang pengembangan program ke depan walaupun adanya keterbatasan tersebut, seperti menghadirkan kolaborasi dengan komunitas literasi digital, dan pengadaan fasilitas bersama untuk mendukung keberlanjutan kegiatan.

Dengan demikian, kegiatan ini dapat disimpulkan dalam menumbuhkan kesadaran literasi media di kalangan anak-anak panti asuhan sebagai langkah awal yang penting. Program serupa perlu agar hasil yang telah dicapai tidak hanya bersifat sementara dan dilakukan secara berkesinambungan, tetapi benar-benar menjadi bagian dari kebiasaan dan budaya positif anak-anak dalam menghadapi tantangan dunia digital.

SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan dan pembahasan yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat disarankan untuk pengembangan program literasi media di Panti Asuhan Bakti Mulia maupun lembaga sejenis. Pertama, kegiatan literasi media sebaiknya dilaksanakan secara berkelanjutan agar keterampilan yang telah diperoleh anak-anak tidak bersifat sementara, melainkan menjadi bagian dari kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, pengasuh perlu mendapatkan pelatihan lanjutan sehingga mampu mendampingi anak-anak secara mandiri dalam menerapkan prinsip literasi media. Kedua, peningkatan fasilitas pendukung seperti akses internet yang stabil, perangkat digital yang memadai, serta ruang belajar bersama perlu diupayakan agar kegiatan literasi dapat berjalan lebih optimal. Ketiga, kolaborasi dengan berbagai pihak seperti komunitas literasi digital, lembaga pendidikan, dan perguruan tinggi sangat dianjurkan untuk memperluas cakupan kegiatan, memperkaya materi, dan memperkuat pendampingan teknis.

Selanjutnya, materi literasi media juga disarankan untuk terus dikembangkan dengan pendekatan yang sesuai dengan usia dan karakter anak-anak panti, misalnya melalui permainan edukatif, video interaktif, maupun kegiatan pembuatan konten kreatif yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta keterampilan



berpikir kritis. Evaluasi berkala juga penting dilakukan untuk menilai sejauh mana kegiatan ini memberikan dampak terhadap perubahan sikap dan perilaku anak dalam menggunakan media digital. Terakhir, program literasi media ini memiliki potensi untuk direplikasi di panti asuhan lain dengan penyesuaian terhadap konteks sosial dan budaya masing-masing lembaga, sehingga manfaat kegiatan dapat dirasakan lebih luas dan berkelanjutan dalam membentuk generasi muda yang cerdas, kritis, dan bijak dalam menghadapi era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu terutama kepada:

1. Panti Asuhan Bakti Mulia, yang telah memberikan dukungan, izin, dan fasilitas kegiatan sehingga dapat berjalan dengan lancar.
2. Pengasuh dan anak-anak panti, yang dengan senang hati dan penuh semangat berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan.
3. Politeknik Negeri Sriwijaya tempat penulis bernaung, yang telah memberikan dukungan moral, administratif, bagi terlaksananya program ini.
4. Seluruh tim pengabdian yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi dalam merancang, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan.

Semoga segala bentuk dukungan dan kontribusi yang telah diberikan dan mendapatkan balasan yang setimpal, dan di Panti Asuhan Bakti Mulia semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata bagi anak-anak serta menjadi inspirasi di masa yang akan datang bagi kegiatan pengabdian serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Cambridge: Polity Press.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). Sage. <https://shorturl.at/hmxRY>.
- Drupadi, R., Nawangsasi, D., Fatmawati, N., & Sugiana, S. (2022). Pengaruh digital literasi terhadap perilaku sosial anak usia dini. *Journal of Childhood Education*, 6(2), 123–134. <https://journalfai.uniska.ac.id/index.php/jce/article/view/1084>
- Gasa, F. M., & Amalia, A. M. C. (2020). Media literacy as a basic knowledge for teachers in elementary school. *Proceedings of the International Conference on Community Development (ICCD)*, 3(1), 221–225. <https://doi.org/10.33068/iccd.Vol3.Iss1.221-225>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). Cakap bermedia digital. direktorat jenderal aplikasi informatika. <https://eprints.uad.ac.id/52643/1/1.Cakap%20Bermedia%20Digital.pdf>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). *Participatory action research: communicative action and the public sphere*. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage Handbook of Qualitative Research* (pp. 559–603). Sage Publications.
- Khafsoh, N. A., & Riani, N. (2024). Implementation of participatory action research (par) in community service program. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 237-253. <https://doi.org/10.32815/jpm.v5i1.2034>
- Livingstone, S. (2004). "Media literacy and the challenge of new information and communication technologies." *The Communication Review*, 7(1), 3–14.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671–696. <https://doi.org/10.1177/1461444807080335>



- Potter, W. J. (2019). *Media literacy*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications
- Pranawati, R., Maimunah, M. A., & Susanto, S. (2023). Children's digital literacy: Parental role in protection amid pandemic and digital shift. *Informasi: Kajian Ilmu Komunikasi*, 53(2), 265–278.
<https://doi.org/10.21831/informasi.v53i2.83488>
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- UNESCO. (2011). *Media and information literacy curriculum for teachers*. UNESCO.