

PENGARUH MEDIA DIGITAL TERHADAP SOSIAL BUDAYA PADA ANAK USIA SEKOLAH

Ines Tasya Jadidah^{*1}, Ani Rahayu², Hanum Salsa Bella³,
Julinda⁴, Tiara Widya Anggraini⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia
Email: inestasyajadidah@radenfatah.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received:

25 November 2023

Revised

28 November 2023

Accepted:

30 November 2023

Online Available:

30 Desember 2023

Kata Kunci :

Pengaruh, Media Digital, Sosial Budaya, Anak

Keywords :

Influence, Digital Media, Social Culture, Children

*Correspondence:

Name : Ines tasya

Jadidah

E-mail:

inestasyajadidah@radenfatah.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengaruh Media Digital Terhadap Sosial Budaya Pada Anak Usia Sekolah. Media digital adalah segala jenis media elektronik yang dapat disimpan, diakses, dan diubah oleh komputer. Media digital juga dapat didefinisikan sebagai media komunikasi apapun yang berfungsi dengan berbagai format data yang dapat dibaca. Banyak sekali jenis media digital yang membawa dampak positif bahkan dampak negatif seperti radio digital, podcast, video, televisi, periklanan, berita, sastra, media sosial dan lainnya. Hal ini menyebabkan penggunaan media sosial menimbulkan sejumlah permasalahan, antara lain pergeseran budaya dari budaya tradisional ke budaya digital. Sosial budaya adalah satu hal kecil dari bagian suatu masyarakat yang hidup bersama. Pada aturan kehidupan bermasyarakat, sosial budaya amat dibutuhkan karena menciptakan keharmonisan dan kesejahteraan dalam masyarakat. Adanya penelitian ini adalah untuk mencari tahu apa saja pengaruh media digital terhadap sosial budaya pada anak usia sekolah. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan cara menyebarkan kuesioner di google form kepada beberapa responden. Didapatkan dari penelitian ini membuktikan bahwasanya media digital berpengaruh terhadap social budaya pada anak usia sekolah.

Abstract

This research is entitled The Effect of Digital Media on Social Culture in School-Age Children. Digital media is any type of electronic media that can be stored, accessed, and changed by computers. Digital media can also be defined as any communication medium that functions with various data formats that can be read. There are many types of digital media that bring positive and even negative impacts such as digital radio, podcasts, videos, television, advertising, news, literature, social media and others. This causes the use of social media to cause a number of problems, including cultural shifts from traditional culture to digital culture. Social culture is a small part of a society that lives together. In the rules of social life, social culture is needed because it creates harmony and prosperity in society. The existence of this research is to find out what are the effects of digital media on socio-culture in school-age children. The method applied in this research is a qualitative method by distributing questionnaires on Google form to several respondents. The results of this study prove that digital media affects social culture in school-age children.

PENDAHULUAN

Adanya media digital adalah salah satu dari banyak dampak teknologi, khususnya internet, terhadap kehidupan manusia modern. Media digital adalah segala jenis media elektronik yang dapat disimpan, diakses, dan diubah oleh komputer. Media digital juga dapat didefinisikan sebagai media komunikasi apapun yang berfungsi dengan berbagai format data yang dapat dibaca. Permainan video, situs web, iklan online, dan media sosial adalah beberapa bentuk dan jenis media digital. Media sosial adalah platform digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi, berkomunikasi, dan melakukan berbagai aktivitas. Bahkan 61,8% orang Indonesia menggunakan media sosial. Ini sesuai dengan tujuan awal media sosial, yaitu memungkinkan kita berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang di seluruh dunia, termasuk mencari teman, pasangan hidup, bisnis, bahkan politik (Nur, 2021).

Aspek-aspek kehidupan sosial dan budaya suatu masyarakat disebut sebagai sosial budaya. Ini mencakup segala sesuatu tentang nilai-nilai, norma, kebiasaan, tradisi, institusi, gaya hidup, dan interaksi sosial yang terjadi dalam suatu komunitas. Sosial budaya adalah segala sesuatu yang dibuat oleh manusia dalam hidup bermasyarakat dengan pemikiran dan etika mereka. Dengan kata lain, sosial budaya adalah cara hidup dalam masyarakat. Perubahan sosial budaya adalah gejala perubahan struktur sosial dan pola budaya di dalam masyarakat. Ini dapat terjadi ketika satu kebudayaan melakukan kontak atau berhubungan dengan kebudayaan lain (Sumarto, 2019).

Banyak sekali jenis media digital yang membawa dampak positif bahkan dampak negatif seperti radio digital, podcast, video, televisi, periklanan, berita, sastra, media sosial dan lainnya. Namun dari banyaknya jenis media digital tersebut yang paling berdampak pada kehidupan adalah media sosial.

Saat media sosial belum berkembang secara pesat, tidak semua orang di Indonesia menggunakannya; mungkin hanya beberapa masyarakat saja. Namun, sekarang hampir semua masyarakat Indonesia menggunakan media sosial, termasuk remaja, dewasa, bahkan orang tua dan nenek-kakek. Media sosial tampaknya menjadi ketagihan, hampir tidak ada hari tanpa menggunakan ponsel.

Hal ini menyebabkan penggunaan media sosial menimbulkan sejumlah permasalahan, antara lain pergeseran budaya dari budaya tradisional ke budaya digital. Media sosial menghapus batasan sosial. Di jejaring sosial, tidak ada batasan waktu dan ruang dan mereka dapat berkomunikasi kapan saja, di mana saja. Tidak dapat dipungkiri bahwa jejaring sosial mempunyai pengaruh yang besar terhadap kehidupan seseorang. Oleh karena itu, media sosial harus digunakan secara efektif oleh generasi Milenial, baik untuk menulis komentar maupun untuk memproduksi dan mendistribusikan konten. Media sosial bukan hanya untuk berbagi momen penting (Istiani & Islamy, 2020).

Namun jejaring sosial juga digunakan untuk berbagai aktivitas lain, seperti bekerja, berbisnis, mencari teman, bahkan mencari pasangan hidup. Perkembangan jejaring sosial membawa perubahan pada masyarakat saat ini. Munculnya media sosial saat ini telah menyebabkan model sosial secara umum mengalami perubahan budaya, etika, dan norma saat ini. Media sosial sudah menjadi hal yang sangat

penting dan sangat populer, baik dikalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Tidak dapat dipungkiri bahwa jejaring sosial sangat berpengaruh dan dapat memberikan dampak positif dan negative (Vernia, 2017).

Sisi positif dari adanya perkembangan teknologi tersebut pun menjadikan mobilitas yang dilakukan oleh manusia lebih mudah dan lebih canggih dalam segala hal. Namun di sisi lain adapula dampak negatifnya, misalnya dari adanya perkembangan teknologi yang semakin hari semakin berkembang dapat menyebabkan terjadinya perubahan nilai, norma, aturan, dan moral kehidupan yang dianut masyarakat atau yang disebut dengan degradasi moral yang disebabkan oleh faktor eksternal.

Lingkungan adalah salah satu hal yang dapat mempengaruhi perkembangan anak, seperti pengaruh perkembangan teknologi. Pengaruh ini harus dapat dikontrol sehingga tidak berdampak negatif. Berbicara tentang era digital dan perkembangan saat ini, hal yang paling menonjol adalah pesatnya teknologi, yang dapat digunakan sebagai tolok ukur percepatan perkembangan manusia. Perkembangan teknologi memiliki efek positif, tetapi juga efek negatif. Misalnya, era digital yang semakin meluas ini akan memungkinkan banyak orang dengan mudah mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Menurut Muthohar dalam hal itu yang pada akhirnya menjadi salah satu penyebab penyimpangan moral atau yang juga disebut degradasi moral dikarenakan konsep moralitas kesopanan yang semakin longgar yang terpengaruh budaya barat akibat dari mudahnya mencari informasi melalui ICT (Aldilal, 2020).

Dalam mempengaruhi perubahan sosial budaya, teknologi harus dipertimbangkan. Hampir selalu, modernitas terdiri dari teknologi. Jika seseorang tidak akrab dengan teknologi, mereka tidak layak dianggap sebagai manusia modern (Sarkawi, 2016).

Dalam diskusi ini akan dibahas pengaruh sosiokultural media digital terhadap anak usia sekolah. Makna dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media digital berkembang pada anak usia sekolah, bagaimana budaya sosial budaya pada anak usia sekolah, dan unsur media apa saja yang mempengaruhi pengaruh sosial budaya pada anak usia sekolah.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode ini berfungsi sebagai memverifikasi secara konkrit data yang diperoleh di lapangan. Cara ini dilaksanakan dengan menggabungkan berbagai informasi untuk keperluan penelitian. Metode tersebut mengedepankan pengamatan pada problem yang dikaji serta pertimbangan yang lebih mendalam terhadap pengamatan masalah yang diteliti. Metode kualitatif merupakan salah satu cara penelitian yang menitikberatkan pada penjelasan atau penyelidikan. (Mahmud, 2011).

Metode penelitian kualitatif merupakan suatu cara penelitian yang berdasarkan atas dasar post-positivisme, yang mana peneliti berfungsi menjadi sarana utama, dan pengumpulan sampel asal data didasarkan pada peristiwa atau pengamatan yang sesuai dengan fakta dan pendapat informan. Tekniknya bersifat kombinatorial,

sedangkan analisis datanya berkarakter induktif dan produk penelitiannya lebih mengedepankan arti dibandingkan generalisasi. (Sugiyono, 2016).

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data didasarkan pada fakta yang ditemukan selama penelitian lapangan, bukan berfokus pada teori. Maka dari itu, penyelidikan data yang dilaksanakan berkarakter induktif, yakni berlandaskan kenyataan yang didapat dari hasil observasi, yang bisa dimasukkan dalam dugaan sementara dan konsep. Oleh karena itu, pada metode ini tujuan penguraian informasi ialah demi merumuskan dugaan sementara, sebaliknya pada penelitian kuantitatif tujuan penguraian informasi adalah demi membuktikan dugaan sementara. Metode kualitatif dimanfaatkan sebagai cara memperoleh sumber informasi yang rinci dan bermakna. Makna ialah informasi aktual, nyata, informasi unik yang mewakili jumlah di belakang informasi yang didapatkan. Maka dari itu, penelitian kualitatif kurang berfokus dalam penyamarataan dan generalisasi, melainkan terfokus terhadap artinya. Generalisasi pada observasi kualitatif dinamakan sebagai transferability. maknanya, temuan itu bisa dipakai pada tempat lain selama tidak terdapat perbedaan yang signifikan antar lokasi penelitian. (Creswell, 2017)

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan berdasarkan topik observasi. Observasi ini ialah observasi kualitatif, yaitu observasi yang bermaksud dapat menjelaskan kejadian dan peristiwa sosial. peristiwa tersebut sinkron pada definisi observasi kualitatif, yakni observasi yang menyediakan informasi deskriptif dari penjelasan tertulis dan lisan serta sikap yang dapat diperhatikan.

Subjek observasi ini ialah anak usia sekolah mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA. Penelitian ini dilakukan secara online melalui google form, dan instrumen penelitian yang peneliti gunakan adalah kuesioner, menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner yaitu cara pengumpulan informasi yang dilaksanakan melalui metode membagikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis terhadap responden untuk diselesaikan. sebagai pengembangan Sumber informasi yang dipakai yakni, buku, jurnal, artikel, dan karya ilmiah lainnya. Tujuan observasi ini ialah pengkaji ingin mengetahui bagaimana dan seberapa besar pengaruh media digital terhadap sosial budaya pada anak usia sekolah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner berupa google form. Sampel dalam penelitian ini ada 30 sampel diantaranya 5 anak usia sekolah dasar (SD) , 5 anak usia sekolah menengah pertama (SMP) dan 5 anak usia sekolah menengah atas (SMA) beserta orang tua atau terdekatnya. Dari 15 eksemplar kuesioner yang diteliti seluruhnya mengatakan mereka menggunakan media digital berupa Laptop, Hp, Televisi dan Radio. Namun yang paling sering digunakan media digital berupa HP, dari kalangan anak sekolah dasar lebih sering mengakses Youtube dan game online, dalam sehari mereka bias menghabiskan waktu selama 1-3 jam. Mereka menggunakan media digital tersebut sebagai bahan hiburan dan ada juga sebagai sumber belajar dalam pembuatan tugas sekolah. Orang tua dan orang terdekat mengatakan pengaruh yang dapat terlihat dari anak yang menggunakan

media digital adalah gaya bahasa mereka yang berbeda (gaul dan asing). Adanya perubahan akibat pengaruh media digital tersebut maka orangtua memberikan batasan tertentu pada anak seperti batas jam pemakaian media digital dan akses yang ditonton.

Sedangkan pada penggunaan media digital di kalangan anak usia menengah pertama mereka lebih sering mengakses media social seperti Tiktok, Facebook, dan game online. Perbedaan penggunaan media digital pada usia anak SD dan SMP berbeda, anak SMP cenderung lebih lama, dalam sehari dapat menghabiskan waktu selama 3-7 jam. Mereka mengakses media digital untuk mendapatkan hiburan dan informasi terbaru seperti yang sedang trend (fashion, challenge, JJ (jedag-jedug), dance, dan bahasa gaul). Masuk pada usia anak menengah atas (SMA) akan lebih sering menggunakan Hp, dalam sehari dapat menghabiskan 7-12 jam. Dan pada usia ini yang mereka akses hampir sama dengan ketika mereka SMP (Tiktok, Game online, Instagram, dan Twitter) hanya saja sudah berani memberikan komentar (speak up) terhadap postingan atau konten. Orangtua dan orang terdekat pada anak usia SMP dan SMA jarang membatasi waktu dan akses yang dibuka pada media digital, dikarenakan menganggap anak bisa membatasi dan menyaring hal-hal yang mereka dapatkan.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media digital berpengaruh terhadap anak usia sekolah seperti lebih pandai menggunakan TIK, seperti membuat video dan wawasan lebih luas serta anak lebih berani mengekspresikan diri mengikuti trend yang ada. Beberapa anak juga terpengaruh dampak buruknya seperti berkata kotor, menunda shalat atau pekerjaan lainnya, malas saat orang tua meminta tolong, dan anak menghabiskan waktu dirumah untuk bermain HP dari pada terlibat dalam kegiatan social sehingga anak menjadi pribadi yang tertutup. Beberapa anak juga beranggapan bahwa kebiasaan, aturan, dan norma adalah sesuatu yang kurang menarik untuk diterapkan.

Pengertian Media Digital

Di abad kedua puluh satu, kata "media" dapat mengacu pada banyak hal, mulai dari media massa hingga media berita, serta media yang masih tradisional hingga bermacam bentuk media digital yang terbaru. "Media" berasal dari kata Latin "medius", yang berarti "lapisan tengah", dan "medium", yang berarti "lapisan tengah." Media adalah ekspresi yang mengangkut berita dan juga hiburan di satu tempat ke tempat lain atau sebagai akses perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi agar meningkatkan pembelajaran substansi serta menjadi cara dalam berkomunikasi secara langsung dan tidak langsung dengan orang lain.

Kata "digital" berasal dari kata Yunani "digitus", yang berarti jari jemari. Wikipedia menyatakan hal itu. Media digital didefinisikan sebagai media yang dikodekan dalam format yang dapat dibaca oleh mesin. Bahasa Indonesia sekarang resmi menggunakan istilah digital. Ia adalah kata sifat. Digital berarti "berhubungan dengan jari; mesin hitung yang mempergunakan angka untuk sistem perhitungan tertentu; berhubungan dengan penomoran", sementara dalam KBBI Daring, "digital" berarti "berhubungan dengan angka untuk sistem perhitungan tertentu; berhubungan

dengan penomoran". Secara linguistik, digital berarti "berhubungan dengan jari." Semua hal berbau digital dapat dijalankan dengan jari Anda, seperti klik mouse, mengarahkan cursor, tap, sentuh, dan mengakses internet.

Media digital adalah media yang dikodekan dalam format mesian yang dapat dibaca konsep media digital adalah biner yaitu 0 dan 1 menggunakan gelombang diskrit. Menurut Wahyuni Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan bisa bertahan pada perangkat elektronik digital (Fitria, 2021). Semua data yang dimasukkan ke dalam media digital diubah menjadi angka, lalu dikoding dan dikeluarkan dalam bentuk teks, gambar, video, dan sebagainya. Output proses digital dapat disimpan dalam bentuk digital disk, memori drive, penyimpanan online, atau cetak.

Menurut Denis Mc Quail, dalam Ibrahim dan akhmad Media digital merupakan salah satu komponen yang berbentuk komputer, Internet, gadget, PDA dan peralatan digital lain. (Wicaksana, 2020) berpendapat bahwa terdapat empat kategori utama dalam media digital yaitu:

- Media komunikasi interpersonal seperti email.
- Media permainan interaktif seperti game.
- Media pencarian informasi seperti mesin pencarian di internet.
- Media partisipatoris seperti ruang chat di internet.

Jenis Media Digital

Teknologi digital telah mendukung evolusi teknologi dari media konvensional ke media digital baru atau baru. Komputer dan jaringan penyiaran adalah pusat telekomunikasi modern yang semakin berkembang. Internet, fitur multimedia, dan gaya baru pemrosesan dan penyebaran digital informasi mulai dikenal oleh masyarakat.

Media sosial seperti facebook, Twitter, Instagram, Path, dan Youtube merupakan jenis-jenis media baru dalam digital yang termasuk dalam kategori online media. Jenis-jenis media digital baru ini memungkinkan orang biasa berbicara, berpartisipasi, berbagai dan menciptakan jejaring secara online. Selain itu, masih ada jenis new media digital lainnya seperti: komputer atau notebook, Digital Versatile Disc, Video compact Disc, Portable media player, Smartphone, video game dan virtual reality (ROSWITA, 2020)

Sosial Budaya pada Anak Usia Sekolah

Perkembangan kepribadian Faktor bawaan dan lingkungan mempengaruhi setiap orang. Menurut psikolog perkembangan, setiap orang mempunyai potensi bawaan terungkap setelah lahir, termasuk kemampuan yang berkaitan dengan kepribadian atau kebajikan. Menurut Konfusius, manusia pada dasarnya mempunyai kemampuan untuk mencintai kebajikan, namun jika potensi ini tidak dipertahankan melalui pendidikan dan sosialisasi setelah manusia lahir, manusia dapat menjadi binatang, atau lebih buruk lagi, binatang. (Megawangi, 2003). Oleh karena itu, kemampuan bersosialisasi anak dan penanaman nilai-nilai moral baik di keluarga, di

sekolah, maupun di masyarakat luas (lingkungan) sangat penting dalam pengembangan karakter manusia.

Untuk perkembangan karakter anak memerlukan syarat-syarat dasar bagi berkembangnya kepribadian yang baik. Menurut Megawang (2003), Anak harus memenuhi tiga kebutuhan dasar, yaitu kasih sayang ibu, rasa aman, serta rangsangan fisik dan mental. Kelekatan ibu (kelekatan psikologis pada ibu) merupakan landasan Hal ini penting dalam perkembangan kepribadian anak, karena aspek ini menjadi dasar kepercayaan anak terhadap orang lain. Keterikatan ini memungkinkan anak merasa diperhatikan dan meningkatkan rasa aman, yang pada gilirannya menumbuhkan rasa percaya.

Menurut Erikson, kepercayaan dasar yang dipupuk dalam hubungan ibu dan anak pada masa awal anak akan menjamin keberhasilan anak dalam kehidupan sosial seiring pertumbuhannya. Bisa dikatakan, membentuk kepribadian yang baik pada diri anak melalui ikatan emosional yang erat antara ibu dan anak sejak dini (Jannah & Dewi, 2021).

Pengaruh Kemajuan Teknologi Bidang Sosial Budaya

Perkembangan kepribadian Faktor bawaan dan lingkungan mempengaruhi setiap orang. Menurut psikolog perkembangan, setiap orang mempunyai potensi bawaan terungkap setelah lahir, termasuk kemampuan yang berkaitan dengan kepribadian atau kebajikan.

Menurut Konfusius, manusia pada dasarnya mempunyai kemampuan untuk mencintai kebajikan, namun jika potensi ini tidak dipertahankan melalui pendidikan dan sosialisasi setelah manusia lahir, manusia dapat menjadi binatang, atau lebih buruk lagi, binatang. (Megawangi, 2003). Oleh karena itu, kemampuan bersosialisasi anak dan penanaman nilai-nilai moral baik di keluarga, di sekolah, maupun di masyarakat luas (lingkungan) sangat penting dalam pengembangan karakter manusia.

Untuk perkembangan karakter anak memerlukan syarat-syarat dasar bagi berkembangnya kepribadian yang baik. Menurut Megawang (2003), Anak harus memenuhi tiga kebutuhan dasar, yaitu kasih sayang ibu, rasa aman, serta rangsangan fisik dan mental. Kelekatan ibu (kelekatan psikologis pada ibu) merupakan landasan Hal ini penting dalam perkembangan kepribadian anak, karena aspek ini menjadi dasar kepercayaan anak terhadap orang lain.

Keterikatan ini memungkinkan anak merasa diperhatikan dan meningkatkan rasa aman, yang pada gilirannya menumbuhkan rasa percaya. Menurut Erikson, kepercayaan dasar yang dipupuk dalam hubungan ibu dan anak pada masa awal anak akan menjamin keberhasilan anak dalam kehidupan sosial seiring pertumbuhannya. Bisa dikatakan, membentuk kepribadian yang baik pada diri anak melalui ikatan emosional yang erat antara ibu dan anak sejak dini (Jannah & Dewi, 2021).

Pengaruh Negatif

Sekalipun teknologi membawa banyak manfaat bagi manusia, namun kemajuan teknologi di sisi lain akan memberikan dampak negatif pada aspek sosial budaya:

a. Kemunduran moral masyarakat khususnya remaja dan pelajar.

Kehidupan ekonomi yang progresif, dimana terlalu banyak penekanan ditempatkan pada kepuasan berbagai keinginan material, membuat beberapa masyarakat kaya secara material, namun miskin secara spiritual.

- b. Perilaku nakal dan menyimpang generasi muda semakin meningkat seiring dengan melemahnya tradisi-tradisi masyarakat seperti gotong royong dan gotong royong, serta kekuatan-kekuatan sentral yang berperan penting dalam menciptakan solidaritas sosial.

Konsekuensi lain yang diperkirakan: perilaku ilegal dan menyimpang di kalangan remaja dan pelajar meningkat dalam berbagai bentuk, seperti perkelahian, coretan, pelanggaran lalu lintas, dan kejahatan.

- c. Mengubah cara orang berinteraksi. Kehadiran komputer di sebagian besar ruang kelas di rumah merangsang aktivitas keluarga.

Komputer yang terhubung ke telepon membuka cara bagi manusia untuk terhubung dengan dunia luar. IRC (Internet Relay Chat), Internet, dan program email telah membuat orang terpesona dengan kehidupannya sendiri. Selain itu, keberadaan berbagai warung internet memungkinkan banyak orang yang tidak memiliki komputer dan jalur internet pribadi untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui internet. Saat ini, semakin banyak orang yang menghabiskan waktu sendirian di depan komputer. Internet Relay Chat (IRC) memungkinkan anak-anak mengobrol dengan gembira dengan teman dan orang asing kapan saja (Siti Irene, 2012: 174175).

Solusi Mengatasi Dampak Negatif Kemajuan Teknologi

Perkembangan teknologi merupakan bagian dari era modern dan merupakan konsekuensi dari upaya umat manusia untuk tetap eksis di muka bumi. Karena, menjadi tanggung jawab bersama umat manusia untuk mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi. Berkat kesadaran bersama, kami yakin generasi mendatang akan lebih cerdas dan bernilai. Berikut ini diuraikan peran yang harus dilakukan oleh keluarga, sekolah (lembaga pendidikan), masyarakat dan negara untuk menekan dan mengatasi dampak negatif perkembangan teknologi pada masyarakat postmodern.

Adapun peran keluarga diantaranya sebagai berikut.

- 1) Sebagai faktor sosial yang utama, keluarga hendaknya mampu menanamkan nilai-nilai dan norma-norma positif pada anak, memberikan dan menciptakan lingkungan keagamaan yang kokoh bagi anak. Hal ini agar anak tidak menjadi sombong dan melupakan Tuhan dalam aktivitas kehidupan modern yang kompleks.
- 2) Keluarga hendaknya selektif dalam memprioritaskan kebutuhan teknologi keluarga. Hal ini bertujuan untuk mengurangi gaya hidup masyarakat modern yang mengonsumsi produk-produk teknologi. Selain itu perlu ditentukan skala prioritasnya, agar teknologi yang digunakan benar-benar sangat bermanfaat bagi keluarga. Misalnya saja sebuah keluarga sudah mempunyai TV, sehingga mereka tidak perlu membeli TV untuk dibawa ke dalam ruangan oleh setiap anggota keluarga karena itu boros dan tidak efisien serta gaya hidup yang tidak efisien.

- 3) Perlunya sosialisasi kepada orang tua mengenai perkembangan teknologi, agar mereka tidak bodoh dalam hal teknologi. Minimal, orang tua modern harus dapat menggunakan ponsel pintar, internet dasar (email, penjelajahan web, blogging, dan peretasan) dan jika mungkin menggunakan media sosial online.
- 4) Orang tua membimbing dan membimbing anaknya dalam pemanfaatan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, seperti televisi, telepon genggam, komputer dan internet.

Tes ini bisa digunakan seperti berikut:

- 1) Batasi saluran televisi di kemudian hari agar anak-anak kita tidak mudah menerima acara-acara yang berdampak negatif pada anak, terutama pornografi dan kekerasan.
- 2) Animasi anak-anak menonton televisi, agar kita memahami bahwa segala sesuatu yang terlihat di layar bukanlah peristiwa nyata.
- 3) Orang tua memeriksa telepon seluler anaknya dari waktu ke waktu untuk memastikan bahwa mereka menggunakan teknologi komunikasi dengan benar dan bertanggung jawab.
- 4) Usahakan tidak meletakkan komputer dan saluran internet di kamar anak. Tujuannya adalah untuk memudahkan kontrol orang tua terhadap anak.
- 5) Blokir situs-situs internet yang tidak berkualitas bagi tumbuh kembang anak. Orang tua juga bisa menjadi teman anak di internet di media sosial.
- 6) Membatasi anak mengenai waktu menggunakan media digital agar mereka menjadi disiplin dan mampu mengatur waktu dengan baik seiring bertambahnya usia.
- 7) Terciptanya komunikasi yang baik untuk menjaga keharmonisan hubungan dalam keluarga.
- 8) Menumbuhkan kesadaran anak akan dampak negatif teknologi terhadap kehidupannya di masa depan. mereka perlu bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi (Ngafifi, 2014).

Wujud Perubahan Sosial Budaya Yang Di Sebabkan Media Digital

Transformasi manfaat adat istiadat dan sikap manusia pada masyarakat dinyatakan sebagai perubahan sosial budaya. Transformasi tersebut juga mencakup perubahan dalam gaya hidup seseorang sebagai hasil dari penemuan baru dalam masyarakat. Seperti halnya media digital saat ini, yang terlalu terpusat di dunia maya dibandingkan dunia nyata, memiliki kemampuan untuk mengubah perilaku manusia menjadi lebih individual. Berikut adalah bentuk perubahan tersebut:

1. Cara berkomunikasi.

Cara kita berkomunikasi diubah oleh perkembangan media digital. Sebelum ini, pertemuan membutuhkan waktu, tetapi sekarang kita hanya dapat berkomunikasi melalui media digital, yang menunjukkan bahwa kemajuan media digital dapat membawa perubahan sosial budaya di masyarakat.

2. Bahasa.

Ketika memakai media digital, tidak ada aturan yang mengatur bagaimana seseorang harus berinteraksi di situs jejaring sosial. Akibatnya, orang dapat

berbicara di situs jejaring sosial dalam bahasa mereka sendiri tanpa khawatir tentang tata bahasa yang baik. Tidak dapat dipungkiri bahwa kita menggunakan bahasa asing saat bermain di media sosial, termasuk bahasa Inggris, meskipun kita masih berbahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Banyak remaja saat ini sengaja menggunakan bahasa Inggris mereka untuk terlihat keren atau modis. Hasilnya adalah bahwa sebagian besar remaja saat ini tidak memiliki pemahaman yang baik tentang bahasa halus daerah tempat mereka tinggal. Ini secara bertahap, tetapi pasti menghancurkan komunikasi yang baik dan benar, seperti halnya interaksi dalam kehidupan nyata. Mereka juga dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menulis dengan ejaan dan penulisan yang benar.

3. Pola interaksi.

Kebanyakan orang sekarang menyadari bahwa mereka dapat memperluas wawasan dan pergaulan mereka dengan menggunakan media digital. Mereka mengklaim bahwa mereka dapat berteman bersama orang di mana saja dan kapan saja tanpa harus bertemu atau mengenal satu sama lain secara langsung. Mereka juga mengklaim bahwa mereka dapat menemukan teman baru melalui akun media sosial mereka. Hal ini dapat menyebabkan Anda menjadi terlalu sering menggunakan ponsel Anda.

4. Penampilan.

Media sosial secara tidak langsung menyebabkan masyarakat Indonesia, khususnya remaja, tertekan untuk mengubah penampilan atau kepribadian mereka agar sesuai dengan standar yang diharapkan kebanyakan orang. Ada beberapa orang Indonesia, terutama remaja, yang menata rambutnya dengan berbagai warna. Mereka melakukan ini demi menuruti budaya Barat, dimana kebanyakan orang berambut pirang lebih-lebih berpakaian ala Korea di luar rumah. Mereka yang tidak bisa mengikuti perubahan seperti ini akan merasa minder. Di masa lalu, orang Indonesia dengan bangga mengenakan pakaian adat daerah mereka. Namun, saat ini tampaknya sulit ditemukan di luar acara konvensional. Ini mungkin hasil dari informasi yang kita peroleh dari jejaring sosial

5. Kebiasaan.

Dengan adanya media digital, kebiasaan sosial masyarakat seperti berinteraksi dan mendapatkan informasi telah sedikit banyak berubah. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa media digital sudah membuat kehidupan sosial di masyarakat berubah. Budaya baru telah muncul dalam masyarakat, bahkan jika dilihat dari kebiasaan baik dan buruknya (Cahyono, 2021).

Perubahan sosial yang dirasakan berbagai masyarakat pada umumnya tidak terlepas dari perubahan budaya masyarakat yang berkaitan. Perubahan sosial dapat mencakup setiap aspek kehidupan manusia, antara lain:

1. Bagaimana orang berpikir dan berinteraksi berubah dan menjadi lebih rasional.
2. Perubahan perilaku serta arah kehidupan perekonomian ke arah yang bertambah menguntungkan.
3. Perubahan proses kerja sehari-hari. Hal ini dibuktikan atas pengelompokan kerja ke dalam aktivitas yang kian terspesialisasi.
4. Perubahan institusi dan kepemimpinan pada masyarakat yang kian demokratis.

5. Modifikasi prosedur serta sarana untuk aktivitas yang kian modern dan efisien.

Perubahan sosial budaya melingkupi perubahan fungsi kebudayaan dan sikap manusia pada masyarakat pada kondisi tertentu ke kondisi lainnya. Artinya perubahan yang terbentuk melingkupi perubahan sosial dan budaya yang terjalin dalam masyarakat dan menciptakan kondisi baru bagi Masyarakat (Sarkawi, 2016).

Kebudayaan merupakan hasil terciptanya suatu masyarakat yang berpusat pada kepentingan kehidupan bermasyarakat agar dapat eksis dan berkembang. Kebudayaan selalu merasakan transformasi, dari perubahan yang lambat serta perubahan yang pesat. Perubahan sosial budaya ditimbulkan dari berbagai aspek, baik dari masyarakat itu sendiri maupun faktor dari luar masyarakat. Komunikasi media massa, dari cetak serta elektronik, memegang kewajiban hakiki pada transformasi sosial budaya politik (Hernawan, 2012).

Kehadiran media sosial sudah mensimulasikan kehidupan social dalam masyarakat. Perubahan social relation maupun perubahan kesepadanan social relation serta semua perubahan kebiasaan sosial masyarakat yang mensimulasikan sistem sosial, serta nilai, sikap dan pola tingkah laku dari kelompok-kelompok dengan masyarakat. Perubahan sosial yang baik, seperti memfasilitasi perolehan juga transmisi berita serta mencapai faedah sosial dan ekonomi. sedangkan, perubahan sosial yang tidak baik, yaitu timbulnya kelompok-kelompok sosial yang menggunakan nama agama, suku, dan perilaku tertentu yang adakala berbelok pada peraturan yang ditentukan (Rafiq, 2015).

Dampak Positif Media Sosial

Kaewkitipong et al., 2016, mengatakan bahwa Jejaring sosial jika dengan bijak dapat menjadi arah yang baik untuk pembelajaran kolaboratif. Aplikasi media sosial dapat dievaluasi dari perangkat seperti komputer di mana pun, kapan pun yang berfungsi menyambungkan teman dan orang yang berkehendak baik, berinteraksi dan berbagi pengalaman. Selain itu, penggunaan jejaring sosial seperti Facebook juga dimungkinkan menimbulkan perilaku ketagihan dan ketergantungan pada siswa perlu mendapat perhatian. Penggunaan media sosial oleh siswa juga dapat menyebabkan masalah harga diri, depresi, dan kesulitan tidur.

1. Memudahkan komunikasi.

Di dalam media sosial sekarang ini sudah sangat banyak sekali berbagai aplikasi guna memudahkan penggunaannya untuk berkomunikasi, seperti memudahkan dalam mengirim pesan, telepon hingga video call. Dengan begitu berkomunikasi sekarang menjadi lebih mudah dan murah, serta tidak perlu bertemu langsung untuk tetap menghubungkan dan menjaga tali persaudaraan dengan teman dan kerabat jauh.

2. Memudahkan pencarian informasi.

Dengan adanya media sosial ini semakin memudahkan penggunaannya untuk mencari dan mendapatkan informasi. Dengan media sosial informasi bisa didapatkan dengan cepat dan luas.

3. Hiburan.

Saat pandemi Covid-19 kemarin sangat dirasakan sekali sisi positif dari media sosial yakni sebagai hiburan di saat Masyarakat di himbau untuk tetap di dalam rumah.

4. Sarana pembelajaran.

Dampak positif lainnya dari media sosial yakni memudahkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media sosial para pelajar bisa lebih mandiri dan kreatif juga semakin meningkat kualitas pelajarannya dan pengetahuannya pun semakin luas.

Dampak Negatif Media sosial

1. Mengganggu kesehatan mental.

Suatu penelitian mengatakan bahwa penggunaan media sosial sangat mempengaruhi Kesehatan mental di Indonesia. Media sosial menjadikan Kesehatan sosial menjadi buruk akibat penggunaannya yang salah dan berlebihan. kesehatan mental sebagai suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya perkembangan fisik, intelektual, dan emosional secara optimal, sepanjang sesuai dengan keadaan orang lain (Rozali et al., 2021).

2. Kecemburuan social.

Para peneliti mengatakan bahwa ada tingkat ketimpangan yang tinggi di Indonesia dan di sorot di media sosial sehingga bisa menyebabkan kecemburuan dan kebencian. Orang-orang biasanya mengunggah gambar atau postingan tentang kehidupannya, tak jarang biasanya orang akan menilai negatif ketika melihatnya. Kecemburuan sosial dapat terjadi di Kumpulan individu yang memiliki perbedaan latar belakang (Aldilal, 2020).

3. Pornografi.

Dalam media sosial tak lepas dari sisi negatif yang sering ada hal-hal yang berbau pornografi. Banyaknya konten pornografi di media sosial dan jika tidak segera di tanggulangi maka konten tersebut akan sanag berbahaya terutama untuk anak-anak di bawah umur.

4. Persebaran informasi palsu.

Dampak negatif lainnya yaitu mudah sekali menyebarnya informasi-informasi tanpa Batasan dan tanpa diketahui kebenarannya. Ini adalah salah satu hal yang perlu di waspadai karena persebaran informasi palsu terkadang bisa menimbulkan masalah serius bahkan kerusuhan pun bisa terjadi. Masyarakat lebih menyukai siaran dan bahkan memberikan "bumbu tambahan" pada yang mengaburkan persepsi terhadap informasi dan mengarahkan opini publik ke arah pandangan pribadi yang dianggap benar (Rahmadhany et al., 2021).

KESIMPULAN

Orang tua dan orang terdekat mengatakan pengaruh yang dapat terlihat dari anak yang menggunakan media digital adalah gaya bahasa mereka yang berbeda (gaul dan asing). Orang tua dan orang terdekat pada anak usia SMP dan SMA jarang membatasi waktu dan akses yang dibuka pada media digital, dikarenakan menganggap anak bisa membatasi dan menyaring hal-hal yang mereka dapatkan.

Kata "media" dapat mengacu pada banyak hal, mulai dari media massa hingga media berita, serta media tradisional hingga berbagai bentuk media digital yang baru muncul. Mengasah keterampilan teknis dan sosial sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan sosial sangat penting untuk bertahan hidup dan bertahan dalam neraca persaingan di era modern ini.

Dengan menggunakan jejaring sosial, orang cenderung mengabaikan apa yang terjadi di dunia nyata dan lebih memilih untuk memperhatikan apa yang terjadi di dunia maya. Namun, kehidupan media sosial yang menarik bukan berarti hidup yang baik-baik saja, dan kehidupan yang menarik bukan berarti kehidupan nyata yang sebenarnya. Sosiokultural adalah perpaduan antara sistem sosial dan sistem budaya. Orang-orang dalam masyarakat dapat menghasilkan dan mengembangkan unsur-unsur budaya melalui hubungan sosial untuk melaksanakan dan mengembangkan masyarakat melalui perwujudan kehidupan melalui sosial budaya.

Perilaku nakal dan menyimpang di kalangan remaja semakin meningkat seiring melemahnya kekuatan tradisi yang ada di masyarakat seperti gotong royong dan gotong royong dan melemahnya kekuatan kekuatan sentripetal yang berperan penting dalam menciptakan solidaritas sosial. Artinya perubahan yang terjadi meliputi perubahan sosial dan budaya yang terjadi dalam masyarakat dan menciptakan kondisi baru bagi Masyarakat. Perubahan hubungan sosial (social relation) atau perubahan keseimbangan hubungan sosial (equilibrium) dan segala perubahan pranata sosial masyarakat yang mempengaruhi sistem sosial, termasuk nilai, sikap dan pola tingkah laku antar kelompok-kelompok dengan masyarakat. Jejaring sosial jika digunakan dengan bijak dapat menjadi jalan yang baik untuk pembelajaran kolaboratif. Facebook adalah salah satu dari banyak jenis aplikasi media sosial yang digunakan oleh segala usia dan semua profesi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldilal, A. (2020). PRASANGKA KONFLIK & KECEMBURUAN SOSIAL ANTARA PEKERJA CHINA DAN MASYARAKAT LOKAL DI PT. VIRTUE DRAGON NIKEL INDUSTRI SULAWESI TENGGARA. *J-Ika*, 7(2), 155–165. <https://doi.org/10.31294/kom.v7i2.9025>
- Cahyono, A. S. (2021). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL. INTRODUCTION TO HIGH PERFORMANCE COMPUTING FOR SCIENTISTS AND ENGINEERS, *x*, 194–210.
- Creswell, J. (2017). RESEARCH DESIGN, PENDEKATAN METODE KUALITATIF, KUANTITATIF, DAN CAMPURAN. Pustaka Pelajar.
- Dipayana, A., & Sunarta, I. N. (2015). DAMPAK PARIWISATA TERHADAP ALIH FUNGSI LAHAN DI DESA TIBUBENENG KECAMATAN KUTA UTARA KABUPATEN BADUNG (STUDI SOSIAL-BUDAYA). *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 3(2), 58–66.
- Deki Pardana. (2023). PENGARUH MEDIA SOSIAL DALAM MEMPREDIKSI PARTISIPASI PERILAKU PEMILIH PEMULA PADA PEMILIHAN UMUM 2024. *AT TARIIZ : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 2(01 Februari), 274–282. Diambil dari <https://azramedia->

- indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/attariiz/article/view/533
- Fitria, N. (2021). KEMAMPUAN KEAKSARAAN MELALUI MEDIA DIGITAL “BERMAIN KEAKSARAAN” PADA ANAK USIA DINI. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36–49. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.6781>
- Hernawan, W. (2012). PENGARUH MEDIA MASSA TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA DAN MODERNISASI DALAM PEMBANGUNAN. *Kom & Realitas Sosial*, 4(4), 92–94.
- Istiani, N., & Islamy, A. (2020). FIKIH MEDIA SOSIAL DI INDONESIA. *Asy Syar’Iyyah: Jurnal Ilmu Syari’Ah Dan Perbankan Islam*, 5(2), 202–225. <https://doi.org/10.32923/asy.v5i2.1586>
- Ines Tasya Jadidah, Bella Graceva Canavallia, Elisa Arni Anggraini, Adelia Putri Anjani, & Alifa Nahda Awaliyah. (2023). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PENGETAHUAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DAN KOSAKATA BAHASA ASING DI KALANGAN SISWA SEKOLAH DASAR. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01 Juni), 75–83. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/635>
- Jannah, A. N., & Dewi, D. A. (2021). IMPLEMENTASI PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SOSIAL BUDAYA DI MASYARAKAT ABAD-21. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5.1 931-936. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1055>
- Kaewkitipong, L., Chen, C. C., & Ractham, P. (2016). USING SOCIAL MEDIA TO ENRICH INFORMATION SYSTEMS FIELD TRIP EXPERIENCES: STUDENTS’ SATISFACTION AND CONTINUANCE INTENTIONS. *Computers in Human Behavior*, 63(2016), 256-263. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.030>
- Latifah, A. N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). PENTINGNYA MENUMBUHKAN SIKAP TOLERANSI PADA ANAK USIA SEKOLAH DI INDONESIA: NEGERI MULTIKULTURAL. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 969–973. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2348>
- Loly Meilanda, Widya Lestari, Nisa Permatasari, Mia Audina, Feny Anisa, & Yecha Febrieanitha Putri. (2022). ANALISIS METODE PENGUKURAN DAN PENILAIAN PENGASUHAN SERTA PENGASUHAN MENURUT RAGAM SOSIAL BUDAYA. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(03 July), 383–394. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramedia-indonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/230>
- Mahmud. (2011). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN. Pustaka Setia.
- Murtiningsih, D., Wendi Usino, & Lies Andayani. (2022). SOSIALISASI MEDIA DIGITAL BAGI IBU-IBU PKK TINGKAT KELURAHAN PETUKANGAN UTARA, JAKARTA SELATAN. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, 1(03 Mei), 89–92. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/sabangkaabdimas/article/view/>

- Meri Safarwati, Supriadi, & Haniza, N. (2022). SOCIALIZATION GOOD VIRTUAL COMMUNICATION IN USE OF DIGITAL MEDIA FOR PREVENT VIOLENCE AGAINST WOMEN AND CHILDREN. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkarya*, 1(03 Juni), 67–73. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/abdimasberkarya/article/view/267>
- Ngafifi, M. (2014). KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33-47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nurafiah Aswawi. (2023). JUAL BELI ONLINE BERBASIS MEDIA SOSIAL DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM. *AT TARIIZ : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 2(03 Agustus), 420–430. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/attariiz/article/view/763>
- Nurfadilah, R., Ahmad Zamhari, Rizkia Anisah Nurjannah, & Reva Nurania. (2022). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM MEMASARKAN PRODUK HASILWIR USAHA. *Journal Economics Technology And Entrepreneur*, 1(04 Desember), 311–318. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/ecotechnopreneur/article/view/465>
- Nur, E. (2021). PERAN MEDIA MASSA DALAM MENGHADAPI SERBUAN MEDIA ONLINE. *Majalah Ilmiah Semi Populer Komunikasi Massa*, 02, 52. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/mkm/article/view/4198>
- Rahayu, P. (2019). PENGARUH ERA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>
- Rahmadhany, A., Aldila Safitri, A., & Irwansyah, I. (2021). FENOMENA PENYEBARAN HOAX DAN HATE SPEECH PADA MEDIA SOSIAL. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 30–43. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.182>
- ROSWITA, T. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PKN TERHADAP SIKAP NASIONALISME PESERTA DIDIK KELAS XI (Studi Survey di SMA Bina Dharma 2 Bandung). 52.
- Rozali, Y. A., Sitasari, N. W., & Lenggogeni, A. (2021). MENINGKATKAN KESEHATAN MENTAL DI MASA PANDEMIC. *Jurnal Pengabdian Masyarakat AbdiMas*, 7(2). <https://doi.org/10.47007/abd.v7i2.3958>
- Sarkawi, D. (2016). PERUBAHAN SOSIAL DAN BUDAYA AKIBAT MEDIA SOSIAL. In *Jurnal Administrasi Kantor* (Vol. 4, Issue 2).
- Sugiyono. (2016). MEMAHAMI PENELITIAN KUALITATIF. Alfabeta.
- Sumarto. (2019). BUDAYA, PEMAHAMAN DAN PENERAPANNYA:“ASPEK SISTEM RELIGI, BAHASA, PENGETAHUAN, SOSIAL, KESENINAN DAN TEKNOLOGI”, 1(2), 1–16.

- Susmiarni, A., Rana, Nurul Wathon, & Yecha Febrieanitha Putri. (2023). METODE PENGUKURAN DAN PENILAIAN PENGASUHAN: SERTA PENGASUHAN MENURUT RAGAM SOSIAL BUDAYA. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01 Juni), 34–43. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/616>
- Vernia, D. M. (2017). OPTIMALISASI MEDIA SOSIAL SEBAGAI SARANA PROMOSI BISNIS ONLINE BAGI IBU RUMAH TANGGA. *Jurnal ISBN 978-602-50181-0-7*, 1(2), 105-118. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility/article/view/71>
- Wicaksana, S. B. (2020). PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN AKTIVITAS JASMANI DI SMA N 1 KALASAN. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 107–115.