

Upaya Mengatasi Anak yang Sudah Terkontaminasi Efek Negatif Dari Literasi Digital

Afiona Fransiska¹, Sobrini Fauziah², Lita³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Informasi Artikel

Ditinjau : 7 September 2022

Direvisi : 18 November 2022

Terbit Online : 02 Desember 2022

Kata Kunci

Efek negatif;kecanduan gadget;literasi digital;psikologi anak.

Korespondensi

e-mail :

afionafriansiska957@gmail.com

ABSTRAK

Objek dari pembahasan ini untuk mengetahui cara mengatasi anak yang sudah terkontaminasi efek negatif dari literasi digital dengan metode penelitian kualitatif . Literasi digital yaitu kesangupan dalam memproses komputer untuk membaca dan menulis dalam format digital. Tentunya dengan adanya kecakapan literasi digital ini dapat memudahkan anak dalam mengikuti proses perkembangan teknologi digital,dan juga dapat dimanfaatkan anak dalam belajar,kemudian dapat mencari tahu informasi yang baik dan bermanfaat dari berbagai sumber yang di dapatkan.Pada literasi digital terdapat juga pengaruh buruk dari media digital yang digunakan anak,sehingga berdampak buruk terhadap psikologis anak dalam pengungkapan diri melalui media sosial. Dengan hal demikian yang merupakan sebagian akar permasalahan saat teknologi berkembang begitu pesat tanpa adanya pengawasan dari orang tua. Dari hal tersebut dapat mengakibatkan segala informasi bahkan konten di media sosial yang ia terima tanpa ada proses penyaringan, dan akhirnya informasi dan konten tersebut menguasai karakter anak,karena tidak didampingi oleh orang tua. Solusi untuk permasalahan dan pengaruh media digital pada anak tentunya yang pertama perlu adanya pendampingan dan pengawasan orang tua,lalu anak tersebut harus diberi batasan dalam menggunakan media digital yang semakin berkembang,agar mereka sadar bahwa dalam penggunaan media digital itu sangat berdampak untuk perkembangannya.

ABSTRACT

The object of this discussion is to find out how to deal with children who have been contaminated by the negative effects of digital literacy using qualitative research methods. Digital literacy is the ability to process computers to read and write in digital format. Of course, having these digital literacy skills can make it easier for children to follow the process of digital technology development, and children can also use them in learning, then they can find out good and useful information from various sources they get. In digital literacy there are also bad influences from the media children use digital media, which has a negative impact on children's psychology in expressing themselves through social media. This is part of the root of the problem when technology develops so rapidly without parental supervision. This can result in all information and even content on social media being received without any filtering process, and ultimately the information and content dominates the child's



character, because they are not accompanied by parents. The solution to problems and the influence of digital media on children is of course that first, there needs to be parental assistance and supervision, then children must be given limits in using digital media which is increasingly developing, so that they are aware that using digital media has a big impact on their development.

DOI : <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22878>

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini kita dapat memperoleh berita sangat mudah. Media digital dapat mempermudah bagi penggunaanya agar kita bisa saling berbagi informasi/berita. Sumber berita tentunya bisa di dapatkan darimana saja. Pada teknologi digital saat ini tidak dapat dihindari lagi. Siapa saja dapat memanfaatkannya dengan baik, tapi tidak jarang juga dapat merusak seseorang dalam menggunakan dan memanfaatkannya. Ketidak pahaman masyarakat dalam media digital tentunya dapat berakibat terhadap kehidupan pribadi dan sosial masyarakat.

Dengan media sosial saat ini datang sebagai bagian dari perkembangan internet . Kedatangan media sosial tersebut dapat membawa cara komunikasi, dan sosialisasi yang cepat dan baru dengan adanya tampilan yang menarik. Banyak pengguna media sosial di indonesia terutama pada usia remaja hingga berdampak sangat besar diminati para remaja. Menggunakan internet dan media digital yang baik dapat menaikkan prestasi, dan sebaliknya menggunakan yang tidak baik dapat berakibat jelek terhadap diri anak dan remaja (Retnowati, 2015: 314). Dapat kita contohkan pada saat sekarang ramai sekali yang terjadi yaitu masalah mencemarkan nama baik orang lain, menghina dan menculik anak, kemudian pembulian terhadap anak dan remaja yang berdampak membuat anak-anak dan remaja-remaja menjadi depresi.

Masalah pembulian ini sudah banyak menimpa anak yang masih dibawah umur. Pada masa sekarang banyak kejadian orang tua yang acuh tak acuh terhadap perkembangan anaknya, bahkan ada kalanya saat anak menangis, ada sebagian orang tua yang sengaja memberikan sebuah smartphone kepada anaknya tanpa adanya pengawasan dan dampingan secara ketat darinya. Hal ini merupakan salah satu faktor yang menjadi pangkal masalah karena orang tua tidak mendampingi anak nya dalam menggunakan smartphone itu tadi. Masalahnya ini menyebabkan anak-anak menjadi sasaran atau target dari kekerasan media digital seperti pembulian tadi, mudah termakan informasi sesat atau salah, pornografi, bahkan

sampai ada yang menjadi korban penculikan contohnya umumnya seorang anak ini membuat status di sosial mediana" alone at home " otomatis orang yang memiliki niat jahat akan mudah mencelakai dan menculik anak ini karena dia tahu bahwa dia sendirian dirumahnya.

Mudahnya penyebaran berita ini yang baik maupun tidak hingga ke seluruh dunia kemudian diketahui para pengguna media sosial mengakibatkan anak dan remaja jadi malu, dengan mendapatkan informasi/berita tersebut.Kejadian-kejadian itu memperlihatkan penggunaan internet di indonesia belum memahami internet dengan betul. Pada sisi lain mereka dapat mengakses jaringan, tetapi ada sebagian yang belum memahami seluruhnya tentang aturan dalam menggunakan media digital.

Facebook sekarang ini banyak digunakan para masyarakat. Apalagi anak-anak sekolah dasar atau belum cukup umur saja telah mempunyai akun facebook.Adanya media sosial facebook ini dapat dimanfaatkan agar memudahkan mengakses untuk berkomunikasi.

Adapun pada usia anak-anak dan remaja-remaja sekarang dalam membaca berita akan menjadi marah dan dapat berpengaruh dalam mengakses media sosial.Dengan hal itu mereka langsung menghina dan berkata kasar terhadap berita yang beredar.Ini merupakan akibat buruk literasi digital yang ada sekarang.

Dapat kita contohkan sekarang ini anak-anak dan remaja begitu banyak yang mengemari gadget,akibat dari bermain gadget mereka berani membantah orang tua,malas belajar,malas bermain diluar dengan temannya.Teknologi digital sekarang ini mempunyai efek jelek yang berlebih terhadap orang yang menggunakannya,di media digital pastinya muncul fitur yang tidak senonoh untuk ditonton apalagi di usia anak dan remaja,tetapi bagi orang tua yang bisa mengontrol anaknya dalam menyaring berita dan apa yang ditontonya pada gadget tersebut pasti bermanfaat untuk perkembangan anaknya.

Sebagai orang tua mempunyai karakter dan cara yang berbeda untuk mengontrol anak-anaknya.Bagi orang tua yang mengarahkan anaknya dalam bermain gadget misal untuk belajar dengan menonton video diyoutube tentang animasi belajar,dengan itu anak bisa mengetahui bentuk gambar dan warna apa saja yang ada.Dan sekarang ada anak yang gemar sekali menonton tiktok kemudian menirukan misalnya joget-joget yang seharusnya tidak mereka tiru.Dari hal diatas tentunya tergantung pada orang tua dalam mengendalikan anaknya,dan juga tergantung karakter anaknya yang harus diketahui dulu.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini kami menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang berfokus pada pengamatan yang lebih terperinci, kami menggunakan metode kualitatif ini untuk memahami kejadian yang dialami oleh seorang anak yang telah terkontaminasi efek negatif literasi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang kami dapatkan yaitu dari beberapa orang anak yang sudah terkontaminasi efek negatif dari penggunaan media digital contohnya anak menjadi malas, menonton hal-hal yang tidak senonoh, anak mengalami trauma berat karena dilecehkan oleh orang yang dikenalnya dari Facebook. Jadi hasil dari berbagai masalah di atas ialah pentingnya dampingan orang tua dalam menggunakan media digital. Orang tua harus tegas terhadap anak jikalau anak itu sudah mulai menunjukkan sifat negatif ketika anak itu menggunakan media digital itu.

PEMBAHASAN

Pada definisi literasi digital itu terselip makna mengenai mengenai cara literasi digital ini membagi dampak positif atau lamarannya terhadap para penggunanya. Seorang individu bisa disebut memiliki kemampuan literasi digital ketika ia mempunyai keahlian dalam menanggulangi tugas dengan baik atau lancar di dalam kawasan digital ini seperti kemampuan atau keahlian dalam membaca mendefinisikan media membuat data serta gambar melalui penyalahgunaan digital lalu mencoba dan menggunakan pemahaman baru yang telah didapat dari dan diperoleh dari lingkungan digital.

Dampak literasi terhadap anak

Sekarang ini banyak permasalahan yang menimpa anak-anak yang terkontaminasi menggunakan gadget akibatnya susah untuk melepaskannya dalam jangka waktu yang lama selama menggunakan gadget. Ketagihan dalam menggunakan media sosial, game online dan lain-lain.

Literasi digital ini sangat berpengaruh kuat, maksudnya literasi ini bisa berdampak positif seperti dalam berkomunikasi, menggunakan akses informasi serta dapat memberi dampak negatif yang dapat menguasai bahkan mempengaruhi penggunanya titik dampak negatif dari media digital ini sangat banyak dan mudah mempengaruhi anak-anak karena banyak pesan konten yang tidak baik di dalamnya sementara anak yang masih berada di bawah umur belum bisa memilih atau menyaring konten bahkan anak-anak ini masih belum begitu paham mana pesan yang bersifat negatif maupun positif untuk dirinya. Sehingga tidak jarang anak-anak usia dini menjadi sasaran atau korban dari media sosial ini, dikarenakan



sudah banyak anak, remaja bahkan orang dewasa yang memamerkan data dirinya di jejaring media sosial ini dan juga mayoritas individu yang tidak memiliki digital skill ini mudah sekali memberikan informasi dirinya kepada orang baru yang dikenalnya bahkan ada juga orang yang belum sama sekali dikenalnya lewat media sosial, kasus ini kebanyakan disebabkan karena mengikuti tren-tren yang sedang viral. Termasuk juga kasus cyber bullying ini sudah banyak menimpa anak yang masih dibawah umur. Pada saat ini banyak kejadian orang tua yang acuh tak acuh terhadap perkembangan anaknya, bahkan ada kalanya saat anak menangis, ada beberapa orang tua yang sengaja memberikan sebuah smartphone kepada anaknya tanpa adanya pengawasan dan dampingan secara ketat darinya. Ini merupakan salah satu faktor yang menjadi pangkal masalah karena ketidak ikut sertanya orang tua mendampingi anak nya dalam mengoperasikan dan menggunakan smartphone itu tadi. Masalahnya ini menyebabkan anak-anak menjadi sasaran atau target dari kekerasan media digital seperti cyber bullying, mudah termakan informasi sesat atau salah, ponografi, bahkan sampai ada yang menjadi korban penculikan contohnya umumnya seorang anak ini membuat status " alone at home " otomatis orang yang memiliki niat jahat akan mudah mencelakai anak ini karena dia tahu bahwa dia sendirian dirumahnya.

Dampak negatif lain ya dari menggunakan media digital terlalu berlebihan akan berpengaruh terhadap psikologis anak tersebut, anak ini akan mengalami gangguan kecemasan, stres atau depresi. Dan juga Ganjaran bermain media digital atau media sosial ini akan mempengaruhi per tumbuhan mental anak. Hal ini harus segera di tangani kalau tidak kemungkinan anak akan mengalami cacat mental kemudian di masa depan akan mempengaruhi anak di dalam kehidupan di lingkungan masyarakat.

Kejadian ini sudah terpapar dari kisah hidup seorang anak laki-laki bernama rabil, dari kecil bahkan balita rabil telah diberi fasilitas smartphone agar dia tidak rewel, dia sudah dibebaskan dalam mengeksplor segala macam aplikasi bahkan ada kejadian dia tidak sengaja menonton vidio ponografi dari Facebook, karena kejadian ini membuat dia kecanduan menontonnya! Dan ketika orang tua rabil mengetahui bahwa anaknya telah menonton hal sembrono ini tentu mereka sangat shok dan akhirnya menyesal karena tidak pernah mendampingi anaknya ketika menggunakan smartphone. Kejadian lainnya kisah dari seorang anak perempuan bernama sarah yang kecanduan bermain media sosial yaitu aplikasi yang sedang tren nya sekarang , ya aplikasi tiktok, karena kecanduan dalam menggunakan media sosial satu ini ketika libur atau sepulang sekolah dia hanya akan terus berada di dalam kamarnya kecuali ketika ingin makan atau ada kegiatan wajib yang mengharusnya keluar , bahkan dia hampir tidak makan kalau tidak dipaksa orang tuanya keluar dari kamar untuk makan. Karena kondisi seperti itu sarah memiliki fisik yang lemah karena dari kecil kerjaan

nya hanya bermain smartphone dan tidak melakukan kegiatan menyehatkan dia juga menjadi pribadi yang penyendiri dan pemalas.

Dan juga ada tragedi yang menimpa seorang anak perempuan yang bernama " siska " ceritanya dia berpacaran dengan orang yang dikenalnya melalui media sosial yaitu aplikasi Facebook tanpa pernah bertemu langsung tanpa dan mengenal bibit bobot bebetnya. Suatu ketika pacarnya ini meminta siska untuk mengirim foto bagian badan yang seharusnya dijaga, dan di kirim oleh siska ini yang seharusnya dijaga! Dan makin lama pacarnya ini semakin ngelunjak. Ada hari dimana pacarnya ini mengajak ketemuan untuk pertama kali, ketika bertemu siska sangat shock karena pacar yang ia bayangkan selama ini seumuran dengan nya tapi ternyata laki-laki yang berumur sekitaran 31 tahun, tentu saja siska terkejut sekaligus takut karena tempat bertemu nya itu ditempat yang sepi. Ketika ingin lari laki-laki ini (pacarnya) menahan nya dan terjadi lah hal yang tidak diinginkan. Ketika pulang kerumah dengan keadaan yang sangat tidak baik-baik saja tentu saja orang tua siska sangat terkejut melihat kondisi anaknya yang berantakan dan terdapat luka-luka di bagian tubuhnya, karena yang orang tuanya tahu anaknya ini ingin melakukan kerja kelompok ke rumah temanya. Semenjak kejadian itu siska mengalami depresi dan trauma berat. membuat status " alone at home " otomatis orang yang memiliki niat jahat akan mudah mencelakai anak ini karena dia tahu bahwa dia sendirian dirumahnya.

Dampak negatif lain ya dari menggunakan media digital terlalu berlebihan akan berpengaruh terhadap psikologis anak tersebut, anak ini akan mengalami gangguan kecemasan, stres atau depresi. Dan juga Ganjaran bermain media digital atau media sosial ini akan mempengaruhi pertumbuhan mental anak. Hal ini harus segera di tangani kalau tidak kemungkinan anak akan mengalami cacat mental kemudian di masa depan akan mempengaruhi anak di dalam kehidupan di lingkungan masyarakat.

Kejadian ini sudah terpapar dari kisah hidup seorang anak laki-laki bernama rabil, dari kecil bahkan balita rabil telah diberi fasilitas smartphone agar dia tidak rewel, dia sudah dibebaskan dalam mengeksplor segala macam aplikasi bahkan ada kejadian dia tidak sengaja menonton video pornografi dari Facebook, karena kejadian ini membuat dia kecanduan menontonnya! Dan ketika orang tua rabil mengetahui bahwa anaknya telah menonton hal sembrono ini tentu mereka sangat shock dan akhirnya menyesal karena tidak pernah mendampingi anaknya ketika menggunakan smartphone. Kejadian lainnya kisah dari seorang anak perempuan bernama sarah yang kecanduan bermain media sosial yaitu aplikasi yang sedang tren nya sekarang , ya aplikasi tiktok, karena kecanduan dalam menggunakan media sosial satu ini ketika libur atau sepulang sekolah dia hanya akan terus berada di dalam kamarnya kecuali ketika ingin makan atau ada kegiatan wajib yang mengharusnya keluar , bahkan dia hampir tidak makan kalau tidak dipaksa orang tuanya keluar dari kamar untuk makan. Karena kondisi seperti itu sarah memiliki fisik yang lemah karena dari kecil kerjaan

nya hanya bermain smartphone dan tidak melakukan kegiatan menyehatkan dia juga menjadi pribadi yang penyendiri dan pemalas.

Dan juga ada tragedi yang menimpa seorang anak perempuan yang bernama " siska " ceritanya dia berpacaran dengan orang yang dikenalnya melalui media sosial yaitu aplikasi Facebook tanpa pernah bertemu langsung tanpa dan mengenal bibit bobot bebetnya. Suatu ketika pacarnya ini meminta siska untuk mengirim foto bagian badan yang seharusnya dijaga, dan di kirim oleh siska ini yang seharusnya dijaga! Dan makin lama pacarnya ini semakin ngelunjak. Ada hari dimana pacarnya ini mengajak ketemuan untuk pertama kali, ketika bertemu siska sangat shock karena pacar yang ia bayangkan selama ini seumuran dengan nya tapi ternyata laki-laki yang berumur sekitaran 31 tahun, tentu saja siska terkejut sekaligus takut karena tempat bertemu nya itu ditempat yang sepi. Ketika ingin lari laki-laki ini (pacarnya) menahan nya dan terjadi lah hal yang tidak diinginkan. Ketika pulang kerumah dengan keadaan yang sangat tidak baik-baik saja tentu saja orang tua siska sangat terkejut melihat kondisi anaknya yang berantakan dan terdapat luka-luka di bagian tubuhnya, karena yang orang tuanya tahu anaknya ini ingin melakukan kerja kelompok ke rumah temanya. Semenjak kejadian itu siska mengalami depresi dan trauma berat.

Solusi dari dampak

Anak anak yang sudah terkontaminasi dampak negatif dari literasi digital,tentunya membutuhkan dampingan dari orang tuanya untuk membimbing kembali anak agar bisa keluar dari zona tersebut. Yang mana peran orang tua disini sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak, psikologis anak, dan juga kegiatan yang dilakukan anak sehari hari sangat butuh pengawasan penuh,apa lagi terhadap anak yang sudah terkena efek negative dari literasi digital.

Orang tua disini harus memberikan penegasan terhadap anak yang sudah terkontaminasi efek negative,disini yang pertama orang tua harus membangun kembali komunikasi pada anak, orang tua memberi contoh gambaran kepada anak tentang orang yang sudah terlalu kecanduan terhadap gadget dampaknya seperti apa, selanjutnya orang tua harus membatasi penggunaan gadget terhadap anak tersebut sesuai dengan umurnya,anak usia 0-2 tahun tidak di rekomendasikan menggunakan gadget . Untuk anak-anak usia 2 sampai 3 tahun hanya boleh 30 menit sehari dengan memainkan game yang edukatif. Untuk anak-anak usia 3-5 tahun memainkan game di pilih anak di bawah pengawasan orang tua. Dan untuk anak di atas usia 5 tahun di sesuaikan dengan aktifitas dan keperluannya.

Dan juga orang tua bisa menghubungkan gadget anak tersebut ke handphone orang tua,agar bisa tetap menkontrol apa saja yang di lakukan anak ketika memakai gadget tersebut. Nah setelah itu tentukan batas waktu bermain gadget hanya boleh maksimal pemakaian 2 jam , selain itu orang tua mengajak anak melakukan aktivitas di luar ruangan yang menarik perhatian anak agar tidak hanya terpaku terhadap gadget nya saja,ajak anak bersosialisai



dengan teman sebayanya. Orang tua juga tidak boleh menyerahkan gadget pada anak tanpa pengawasan orang tua, disaat anak anak menggunakan gadget harus di dampingi oleh orang tua, setelah selesai menggunakannya gadget di ambil kembali dan di simpan. Berikutnya, berikan ketentuan pemakaian gadget di malam hari hanya boleh di pakai ketika di butuhkan untuk belajar dan tidak boleh lewat dari jam 9 malam,tidak boleh menggunakan gadget sebelum mengerjakan PR,dan juga tidak boleh memakai gadget di kamar tidur, meja makan,dan di mobil tanpa pengawasan orang tua.

Tidak lupa juga untuk mendidik atau memberi tahukan kepada anak tentang privasi, memberitahukan kepada anak agar tidak mempublish data dirinya kepada orang yang tidak dikenal di internet, berikan penjelasan pada anak bahwa apa yang posting ke internet memiliki resiko cepat tersebar luas dan sulit dihapus secara menyeluruh, takutnya jatuh ke tangan orang yang tidak bertanggung jawab dan disalah digunakan. Nah dan juga sebagai orang tua harus memberikan contoh yang baik kepada anak,karna sama sama kita ketahui bahwa anak meniru apa yang dilakukan orang tuanya. jangan menggunakan gadget jika bukan urusan yang penting ketika bersama anak- anak. Jika tingkat kecanduan anak sudah berlebih, di haruskan mencari pertolongan kepada dokter atau psikolog.

Untuk anak yang telah kecanduan ponografi, disini orang tua sangat berperan penting dalam menanganinya salah satu cara jitu nya yaitu memasukkan anaknya ke pondok pesantren karena di situ semua hal dibatasi contohnya menggunakan smarphone. Dan disana anak ini akan diajarkan hal-hal yang di larang dialam agama, biasanya anak-anak akan mudah takut dan mematuhi subuah aturan yang kalau ada yang menasehatinya terus menerus. Apalagi lingkunagn sosial di pondok pesantren itu sangat baik untuk proses pembulihan entah itu sikap, watak, dan prilaku buruk lainnya.

KESIMPULAN

Literasi digital merupakan sebuah pengetahuan , kemampuan , dan kecakapan dalam mengakses media digital , seperti alat-alat komunikasi terbaru atau jaringan internet dalam menemukan, mengerjakan , mengevaluasi dan menggunakan inforasi,membuat informasi serta dapat menggunakannya dan memanfaatkannya dengan baik , bijak ,cerdas , cermat , tepat dan sesuai dengan peraturan yang telah ditentukan. Literasi digital ini sangat berpengaruh kuat, maksudnya literasi ini bisa berdampak positif seperti dalam berkomunikasi, menggunakan akses informasi serta dapat memberi dampak negatif yang dapat menguasai bahkan mempengaruhi penggunaanya titik dampak negatif dari media digital ini sangat banyak.



DAFTAR PUSTAKA

- Hermawati, N. S., & Sugito, S. (2021). Peran Orang Tua dalam Menyediakan Home Literacy Environment (HLE) pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1367-1381. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1706>
- Pratiwi, Nani, and Nola Pritanova. (2017). Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja". *Semantik* 6, no. 1 (1 February 2017): 11–24. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>
- Retnowati, Yuni. „Urgensi Literasi Media Untuk Remaja Sebagai Panduan Mengkritisi Media Sosial“. *Jurnal Perlindungan Anak Dan Remaja. AKINDO*, 2015, 314–31.
- GLN. ‘Buku Literasi Digital | Gerakan Literasi Nasional’. Accessed 1 July 2019. <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/buku-literasi-digital/>.
- Herlina S, Dyna. „Membangun Karakter Bangsa Melalui Literasi Digital“,n.d. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309682/pengabdian/membangun-karakter-bangsa-melalui-literasi-digital.pdf>.
- IPMAFA. ‘Pentingnya Literasi Digital dalam Pendidikan Anak“. IPMAFA (blog), 25 April 2018. <https://www.ipmafa.ac.id/pentingnya-literasi-digital-dalam-pendidikan-anak/>.
- Nasrullah, Rullie. *Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2007.
- Widayanti, Wiwik. 2018. Peran Orangtua dalam Upaya Pencegahan Pornografi Bagi Anak Melalui Internet Sehat. *Media Informasi Penelitian Kesejahteraan Sosial*.
- Pramusita, Wisti Hasrikusuma. (2018). Pengaruh keterampilan sosial dan pola komunikasi keluarga terhadap kecenderungan adiksi internet pada remaja pengguna smartphone. *TAZKIYA Journal of psychology* Vol.6 No 1 April 2018
- Jati, W. D. P. (2021). Literasi Digital Ibu Generasi Milenial terhadap Isu Kesehatan Anak dan Keluarga. *Jurnal Komunikasi Global*, 10(1), 1–23. <https://doi.org/10.24815/jkg.v10i1.20091>file:///C:/Users/TOSHIBA/Downloads/6706-Article%20Text-15085-2-10-20190424%20(2).pdf
- Novrialdy, Eryzal. “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya.” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148–158. SARI, SAPTA. “LITERASI MEDIA PADA GENERASI MILENIAL DI ERA DIGITAL. “Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik 6, no. 2 (December 18, 2019): 30–42.
- Sari, Ayu Permata, Asmidir Ilyas, and Ifdil Ifdil. “Tingkat Kecanduan Internet Pada Remaja Awal.” *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 3, no. 2 (December 31, 2017): 110–117.



Siregar, Viktor Deni, and Talizaro Tafonao. “BERBAGAI KONFLIK DIALAMI OLEH REMAJA DI ERA DIGITAL 4.0 DITINJAU DARI PSIKOLOGI PERKEMBANGAN AFEKTIF.” In Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU), 1:13–20, 2021