

Dampak Era Digital Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Dusun Summersotah Desa Krampilan

Winda Ayu Lestari¹, Abdul Aziz Wahab², Roby Firmandil Diharjo³

^{1,2,3}Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Zainul Hasan Genggong, Indonesia

Email : ayu107522@gmail.com

Abstrak

Era digital memberikan dampak positif dan negatif hal ini yang bisa memengaruhi perubahan pola perilaku sosial pada remaja.. Penggunaan pendekatan penelitian supaya mendapatkan informasi yang tepat yakni menggunakan kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Supaya bisa memperoleh data yang signifikan metode pengumpulan data dengan menggunakan cara observasi, wawancara, dokumentasi. Peneliti menganalisis data melalui reduksi data, penyajian data, verifikasi data. Peneliti memperoleh hasil yakni orang tua memiliki peran dalam pendidikan pertama yang diterima anaknya. Selain mengajarkan materi yang diajarkan di sekolah, orang tua juga menginternalisasikan kebiasaan anak supaya memiliki nilai, norma dan budi pekerti yang baik. Dalam membentuk perilaku sosial remaja, pentingnya peran orang tua sebagai pendidik, pembimbing dan bisa mengawasi pola perilaku anak. Era digital memiliki dampak positif meliputi memudahkan anak dalam mengakses internet, memudahkan dalam pembelajaran, memudahkan komunikasi jarak jauh, menjadi alat penghibur. Disisi lain era digital juga memiliki dampak negatif seperti anak kecanduan bermain gadget, menurunnya kesehatan, lupa akan kewajiban, menunda perintah orang tua.

Kata Kunci: *peran keluarga, perilaku sosial, dampak era digital*

Abstract

The digital age has a positive and negative impact this can affect changes in social behavior patterns in adolescents.. The use of research approaches in order to obtain the right information is qualitative using the type of case study approach. In order to obtain significant data data collection methods using observation, interviews, documentation. Researchers analyze data through data reduction, data presentation, data verification. The researchers obtained results that parents have a role in the first education received by their children. In addition to teaching the material taught in school, parents also internalize children's habits so that they have good values, norms and manners. In shaping the social behavior of adolescents, the importance of the role of parents as educators, mentors and can supervise children's behavior patterns. The digital age has a positive impact including making it easier for children to access the internet, facilitating learning, facilitating remote communication, becoming an entertaining tool. On the other hand, the digital era also has negative impacts such as children addicted to playing gadgets, declining health, forgetting obligations, delaying parental orders.

Keywords: *family role, social behavior, impact of the digital age.*

PENDAHULUAN

Pada Perkembangan serta kemajuan teknologi informasi pada saat ini, penggunaan perangkat digital sehari-hari di dalam lingkungan keluarga bisa mempengaruhi bagi kehidupan anak (Yalda T.Uhls 2016). Sebagai orang tua perlu adanya pengawasan kepada anak hal ini supaya pendidikan karakter anak bisa terwujud, dikarenakan informasi di dunia digital pasti terdapat banyak informasi yang masuk, dan anak harus bisa menyaring informasi yang cocok dan sesuai, supaya perkembangan anak dalam pendidikan karakter tidak terjadi penghambat. Dalam kondisi era digital saat ini pentingnya peran orang tua dalam mencermati teknologi informasi supaya mengetahui kemampuan anak untuk menyikapi dan mengupayakan anak untuk menggunakan perangkat digital secara baik. Karena pendidikan di dalam keluarga merupakan tiang keberhasilan pendidik selanjutnya yakni di dalam pendidikan formal (Rusmaini 2013).

Pembahasan tentang pengaruh era digital pada saat ini, tentunya tidak terlepas dengan pembahasan

yang bisa mengakses jaringan internet, seperti gadget. Tidak dapat dipungkiri bahwa gadget dapat mempermudah antara individu bisa saling berinteraksi dan berkomunikasi pada waktu yang bersamaan. Media sosial merupakan sebuah sarana dunia maya (online) yang melibatkan penggunaanya dengan sangat mudah beradaptasi, berbagi informasi dan menciptakan, sosial network wiki, forum dan dunia virtual dalam waktu yang cepat dan tak terbatas (Sesady, RAF, and Muhammad 2022).

Perubahan perilaku telah banyak dialami remaja pada saat ini. Generasi di era digital juga dapat membawa remaja berdampak negatif, seperti perilaku menyimpang. Menurut kartono perilaku menyimpang ialah problem sosial yang menjadi penyebab penyimpangan perilaku dari aturan sosial ataupun dari nilai dan norma sosial di masyarakat (Mantiri 2014). Seperti merosotnya nilai kesopanan atau etika berbicara dengan orang yang lebih tua, menyebabkan remaja terlalu bebas dalam kehidupan dan kecanduan alat-alat digital seperti gadget (Game Online) sehingga dapat mengakibatkan remaja mengenyampingkan orang-orang yang berada disekelilingnya.

Masa remaja bukanlah anak-anak juga bukan orang dewasa, akan tetapi masa remaja adalah masa pubertas, hal ini bisa dimaknai masa perpindahan dari masa kanak-kanak ke masa remaja. Pada usia remaja merupakan masa yang sangat penting bagi pembentukan identitas diri. Keberhasilan pembentukan karakter di usia remaja, nantinya akan lebih mudah mempengaruhi keberhasilan dimasa-masa selanjutnya. Bentuk identitas diri pada konteksnya bisa dikenali dengan ditandai pada suatu kesadaran diri akan kesatuan dan kesinambungan pribadi, serta memiliki keyakinan yang relatif stabil sepanjang rentang kehidupan (tidak labil), sekali pun terjadi berbagai perubahan. Usia remaja dalam lingkungan bisa dipengaruhi oleh faktor pergaulan, karena dari situ mereka bisa menyerap berbagai informasi, kebiasaan baik itu bersifat positif maupun negatif, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Para remaja selalu ingin mencoba berbagai hal yang baru. Baik dari hal positif maupun negatif, karena pada remaja akan mengalami fase pubertas, yaitu transisi dari anak-anak menjadi dewasa. Pada masa ini, umumnya seseorang memiliki rasa keingintahuan sangat tinggi, terutama pada perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya. Pada masa transisi tersebut kemungkinan dapat menimbulkan masa krisis, yang ditandai dengan kecenderungan melakukan hal-hal yang bertentangan dengan nilai, norma, dan kebiasaan dalam masyarakat yang kemudian disebut perilaku menyimpang (Aini 2015). Banyak orang tua yang mengeluh karena anak dilingkungannya banyak yang telah melakukan perilaku yang menyimpang yang disebabkan oleh kurangnya pengawasan dari orang tua sehingga si anak merasa bebas dan melakukan apa saja yang ia inginkan.

Pembentukan akhlak mulia pada anak remaja memang sangat perlu dilakukan supaya anak-anak tersebut mampu beradaptasi dalam perkembangan digital dimasa yang akan datang, hal ini dimaksudkan anak-anak tersebut akan menjadi penerus kehidupan bangsa. Jika perkembangan anak-anak tidak diperhatikan dalam pendidikan akhlaknya sejak sekarang, maka bisa mempengaruhi kehidupan bangsa dimasa yang akan datang, seperti krisis moral, narkoba. Oleh karena itu perang keluarga harus bisa dimaksimalkan dalam pembentukan akhlak mulia, nilai, serta moral anak. Dalam problem yang dirasakan pada saat ini, peneliti mengambil tempat penelitiannya di dusun Sumber Sotah desa Krampilan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di dusun Sumber Sotah desa Krampilan dan alasan peneliti memutuskan menggali informasi wilayah tersebut dikarenakan adanya perubahan dalam fenomena perilaku remaja sebelum menggunakan gadget dan sesudahnya. Pasca menggunakan gadget terdapat banyak problem remaja yang sudah mulai terlihat seperti kecanduan pada game online dan sosial media lainnya. Remaja-remaja yang ada di dusun Sumber Sotah Desa Krampilan sepulang dari sekolah tidak lagi berinteraksi dengan teman sebayanya atau punya kesempatan beristirahat, melainkan mengisi waktu mereka dengan cara memilih bermain gadget atau game online, yang menambah problem pada remaja disana yakni, orang dewasa mengajak mereka bermain game online. Bisa disimpulkan bahwa inilah yang menjadi faktor penyebab remaja di dusun tersebut merosotnya kaidah nilai, norma dan moral dalam kehidupan bermasyarakat, karena tiadanya pembatas atau pembeda antara orang dewasa dan remaja.

Dari permasalahan yang terjadi di dusun Sumber Sotah, Kecamatan Besuk, Kabupaten Probolinggo, Berdasarkan pernyataan diatas menarik perhatian penulis untuk melakukan penelitian secara lebih mendalam, dan dari hasil penelitian tersebut oleh penulis akan dituangkan dalam bentuk tulisan ilmiah dengan judul Peran Keluarga Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Akibat Dampak Era Digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan penyajian deskriptif. Kualitatif deskriptif berguna sebagai pengumpulan data yang dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena yang sedang terjadi di lapangan. Yang kemudian nantinya data yang diperoleh akan diinterpretasikan dan dituliskan dalam bentuk kata-kata atau deskriptif berdasarkan fakta yang ada di lapangan (Lexy J. Moleong 2017).

Peneliti menggunakan tiga teknik pada saat pengumpulan data yang diterapkan saat penelitian yakni terdiri dari wawancara terstruktur dan tidak terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dipergunakan untuk bertanya terkait bagaimana cara orang tua dalam menyikapi anaknya yang kecanduan main gadget serta bagaimana cara mencegah. Sedangkan dokumentasi sebagai bukti pendukung dari data yang telah didapatkan baik wawancara maupun observasi (Koentjaraningrat 1997).

Peneliti menggunakan teknik analisis data model **Miles** dan **Huberman**, yaitu analisis dalam penelitian dilakukan secara interaktif. Adapun analisis data tersebut terdiri dari (1) Reduksi Data (2) Penyajian Data dan (3) Penarikan Kesimpulan (Zuchri Abdussamad 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dampak era digital terhadap perilaku sosial remaja di dusun Sumber Sotah Desa Krampilan

Perilaku sosial remaja di era digital sangat bisa dilihat dari tingkah laku anak setiap hari, terutama dalam kebiasaan, berucap, dan lain sebagainya.

a. Dampak positif

Perkembangan zaman digital merupakan zaman dimana informasi dunia bisa didapat oleh semua orang, penyebaran informasi menyebar begitu cepat dan bisa diakses oleh semua orang tanpa kecuali. Berita tidak lagi bersifat eksklusif, bahkan mudahnya pelacakan informasi pribadi seseorang. Di zaman digital, anak-anak dan remaja bisa mengakses informasi tanpa menyaring hal baik dan hal buruk. Faktor inilah yang bisa mempengaruhi pendidikan moral serta perilaku anak dalam kehidupan sehari-harinya. Berikut ini merupakan dampak positif dari era digital:

1) Memudahkan dalam mencari informasi

Di era digital bisa memfasilitasi berbagai peluang mulai dari komunikasi, informasi, bisnis, pendidikan, hiburan hingga kebutuhan yang paling personal pun dapat dipenuhi oleh teknologi ini (Muhammad Danuri 2019).

Hal seperti sejalan dengan yang diungkapkan Bapak Samsuri (buruh tani), era digital memudahkan anak dalam hal belajar seperti mencari rumus matematika, bahkan Bapak Samsuri mengungkapkan bahwa meminta bantuan anaknya untuk transaksi terkait obat pertanian di berbagai *online shop*.

Bisa disimpulkan terkait era digital dalam perilaku sosial remaja bahwa, era digital bisa memudahkan informasi dapat ditemukan serta memudahkan mereka memahami materi pembelajaran serta bisa mempermudah mereka menemukan materi pembelajaran yang tidak ada di buku paket, hal ini yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

2) Memudahkan dalam pembelajaran

Beberapa guru menyadari bahwa perkembangan teknologi informasi ini mendukung supaya bisa tercapainya pendidikan anak dengan membuat program atau perangkat lunak sederhana yang digunakan sebagai lingkungan belajar (Derry Iswidarmajaya dan Beranda Agency 2014).

Senada dengan yang diungkapkan oleh Amir (siswa MTs), dengan adanya era digital memudahkan untuk belajar, banyak pengetahuan yang diperoleh dari perkembangan teknologi informasi seperti penggunaan aplikasi *Photomath* untuk memudahkan dalam belajar matematika.

3) Memudahkan komunikasi

Berkat jangkauan internet yang tidak terbatas serta perangkat yang mendukung koneksi internet yang semakin diperbaiki kecanggihannya, dapat memfasilitasi orang untuk berkomunikasi dengan orang dibelahan negara lain tanpa memandang jarak. Apalagi saat lahir media sosial online yang kini banyak digunakan (Roby Firmandil Diharjo, Budijanto 2017).

Beberapa anak muda yang diwawancarai mengatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat dunia semakin kecil. Semua informasi mudah didapat dan komunikasi saat ini dimungkinkan berkat internet tanpa hambatan jarak.

4) Menjadi alat penghibur

Beberapa remaja yang diwawancarai juga juga memberikan tanggapan tentang gadget seperti mengerjakan pekerjaan rumah sepulang sekolah atau mempelajari materi yang diajarkan di sekolah sangat melelahkan fisik dan mental, sehingga bermain gadget, nonton youtube atau nonton film online bisa melegakan pikiran.

b. Dampak negatif

Era digital selain membawa dampak positif, juga terdapat dampak negatif yang menyebabkan perilaku menyimpang oleh remaja. Berikut ini merupakan dampak negatif dari era digital yang dirasakan oleh orang tua:

1) Menjadi kecanduan

Jika seorang anak kecanduan yang namanya gadget, dia pasti akan beranggapan bahwa gadget sebagai bagian dari hidupnya. Mereka merasa cemas saat perangkat dijauhkan. Terkadang perangkat ini digunakan untuk bermain. Hal ini akan mengakibatkan jauhnya hubungan dengan orang tua, lingkungan sekitar, bahkan teman sebaya.

Responden yang diwawancarai memberikan penjelasan bahwa menggunakan gadget yang terlalu berlebihan nantinya akan menyebabkan kecanduan pengguna dan berdampak negatif pada komunikasi sosial dengan masyarakat sekitar. Dampak seperti ini dikarenakan anak merasa lebih suka berinteraksi dan bermain di dunia maya dibandingkan berinteraksi langsung dengan lingkungan dan teman sebayanya.

2) Mengganggu kesehatan

Gangguan kesehatan akan timbul pada diri seorang remaja karena waktu yang digunakan untuk istirahat masih digunakan untuk bermain gadget, seperti remaja lupa waktu tidur dan mengabaikan kesehatan dirinya. Dampak yang akan diterima seperti bisa menurunkan kecerdasan otak, kesehatan mata dan tangan, dan yang dikhawatirkan mereka terpapar informasi negatif seperti video yang mengandung unsur pornografi atau kekerasan.

Pentingnya kesehatan mata akan memberikan dampak positif terhadap kehidupan. Jika seseorang terlalu sering menggunakan gadget seperti melihat pesan teks, gambar, video yang melalui pencarian di internet melalui gadget akan menyebabkan kelenjar (otot) pada mata bekerja lebih keras dan berdampak kerabunan.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa remaja, penggunaan gadget secara berkelanjutan bisa mengakibatkan menurunnya, terutama kesehatan mata. Manfaat gadget dalam keperluan hidup memang tidak bisa dipungkiri. Namun penggunaan gadget yang berlebihan seperti tanpa mengenal waktu, apalagi saat bermain game akan sangat berbahaya bagi kesehatan. Karena itu, sistem kekebalan tubuh melemah dan rentan terhadap penyakit.

3) Mengganggu waktu belajar dan lupa akan kewajiban

Remaja yang sudah kecanduan bermain gadget lebih dari 2 jam sehari, atau rata-rata 8 - 11 jam seminggu, dapat mengorbankan waktu untuk pekerjaan rumah dan bisa menghambat tercapainya proses pembelajaran, yang berdampak negatif pada prestasi akademik mereka sekolah. Anak malas melakukan aktivitas fisik yang berdampak pada masalah kesehatan anak. Jika seorang anak sudah berkelanjutan terpapar cahaya dari gadget, hal itu bisa terganggunya masalah penglihatan. Duduk berlebihan sambil bermain gadget juga bisa mengakibatkan masalah pada tulang, persendian, dan otot, dan bisa menyebabkan risiko kelebihan lemak pada tubuh sehingga timbul masalah obesitas.

Berdasarkan sampel yang diwawancarai dengan orang tua dan remaja bahwa dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan menyebabkan daya ingat otak menjadi menurun. Hal ini menyebabkan anak dalam kondisi lupa waktu untuk belajar, mengerjakan tugas dari guru atau pekerjaan sekolah lainnya. Akibatnya, nilai anak menurun, konsentrasi belajar dan pemahaman materi juga menurun.

4) Menunda perintah orang tua

Inilah yang dialami beberapa remaja di Dusun Sumber Sotah di Desa Krampilan. Remaja dusun Sotah desa Krampilan mengungkapkan bahwa mereka merasa berlebihan dalam penggunaan gadget, dan sering mengabaikan perintah orang tua saat bermain game online.

2. Peran keluarga dalam pembentukan perilaku sosial remaja akibat dampak era digital di dusun Sumber Sotah desa Krampilan

Keluarga terdiri dari dua suku kata kula dan warga yang berasal dari bahasa Sansekerta: "kulawarga" yang berarti "anggota" "kelompok kerabat". Keluarga ialah anggota dari lingkungan tersebut masih memiliki ikatan darah. Keluarga bisa diartikan sebagai kelompok sosial yang terdiri diantara sejumlah individu, yang masih memiliki hubungan antar individu, serta terdapat ikatan kewajiban dan ikut andil tentang hak tanggung jawab diantara individu tersebut. Unit terkecil dalam masyarakat adalah keluarga, yang terdiri atas kepala keluarga sebagai pemimpin dan beberapa orang yang terkumpul seperti ibu, dan beberapa anak dan bermukim di suatu tempat dan saling bergantung anantara individu satu dengan individu lainnya (Marzuki 2022).

Peran keluarga dalam perkembangan perilaku sosial anak muda di bawah pengaruh zaman digital. Berawal dari proses pembentukannya sampai pada bentuk perilaku sosial yang memiliki dampak positif. Peran ini harus di biasakan kepada para remaja. Adapun peran atau usaha orang tua dalam pembentukan perilaku sosial remaja di era digital sebagai berikut:

a. Sebagai pendidik

Menjadi orang tua belum cukup hanya dengan melahirkan seorang anak, karena hewannya juga demikian. Kedua orang tua dikatakan sebagai ayah dan ibu yang cocok jika mereka bersungguh-sungguh dalam mendidik anaknya. Islam memandang pendidikan sebagai salah satu hak anak, pengabdian yang dilakukan oleh kedua orang tua berarti telah menzalimi anaknya dan akan dimintai pertanggung jawaban di kemudian hari pada hari kiamat (Indra Mulyana 2022).

Menurut Pak Darmo (buruh tani), seorang ayah dan ibu harus mendidik anak setiap waktu seperti menyuruhnya shalat, mengaji, dan disiplin waktu. Pendidikan dari ayah dan ibu merupakan pendidikan yang paling utama, walaupun orang tua sibuk di sawah harus tetap bisa meluangkan waktu untuk menyuruh kebiasaan baik.

Pak Darmo memiliki kendala saat mendidik anak di era digital, diantaranya anak sering main hp terutama pada saat hari libur, hampir waktu luang dijadikan kesempatan untuk bermain game, jika anak sudah ketagihan main game sulit untuk disuruh shalat tepat waktu, dan saat disuruh mengaji di sore hari. Akan tetapi di samping dampak negatif hp juga terdapat dampak positifnya terhadap anak, hal ini dirasakan juga oleh Pak Darmo seperti anak tidak kesulitan saat mengerjakan tugas yang diberikan guru

Menurut Ibu Sulis (buruh tani), orang tua harus bisa mendidik anak, pendidikan pertama untuk seorang anak adalah mengaji Al – Qur'an, dan sopan santun (perilaku sosial). Ibu Sulis lebih mengutamakan pelajaran berbasis tradisional (pendidikan karakter) supaya anak memiliki sopan santun yang tinggi.

Perilaku sosial anak di era digital ini harus dijadikan pembahasan yang penting, jika orang tua tidak bijak saat mendidik anak, maka akibatnya anak akan meniru apa yang menjadi kebiasaan saat melihat tontonan di hp.

b. Sebagai Pengawas

Bapak Buhairi (pedagang sayuran), berpendapat bahwa yang paling bisa mengawasi anak adalah seorang ibu. Karena ibu merupakan pendidikan pertama bagi seorang anak (Adnan Hasan Shalih Baharits 2007). Seorang ayah tidak bisa 24 jam mendampingi anak dikarenakan mencari nafkah untuk keluarga, akan tetapi seorang ibu bisa memberikan pengawasan yang lebih dalam perilaku anak setiap harinya, seperti memberikan jadwal saat main hp, menjadwalkan anak supaya belajar, dan memberikan pengawasan atas apa yang anak peroleh saat main hp.

Kita bukan tidak membolehkan anak main hp, seperti main game dan lain sebagainya, akan tetapi kekhawatiran orang tua juga sangat diperlukan. Dalam hal ini kita harus mengawasi anak untuk lebih bijak menggunakan hp.

c. Sebagai pembimbing

Orang tua seharusnya harus membimbing anak supaya berhati – hati saat bermain hp, akan tetapi terdapat orang tua juga lalai dalam membimbing anak dikarenakan orang tua tidak mampu menguasai teknologi, seperti yang disampaikan oleh informan.

Bapak Juhairi (buruh tani), untuk membimbing anak orang tua harus bisa menguasai yang namanya hp, akan tetapi pendidikan orang tua ada yang tidak tamat SD hal ini terjadinya kendala saat orang tua mau membimbing anak dalam dunia teknologi informasi. Orang tua hanya bisa menyuruh disiplin dalam hal apapun, saat waktunya shalat harus tepat waktu, waktunya belajar jangan main game.

SIMPULAN

Orang tua merupakan madrasah awal yang nantinya akan diterima oleh anak. Orang tua memiliki peran dan bertanggung jawab atas suksesnya proses pendidikan anak-anaknya. Selain mengajarkan materi yang diajarkan di sekolah, orang tua juga menginternalisasikan perilaku baik kepada anak supaya anak memiliki adab, nilai, norma dan budi pekerti yang lebih baik. Dalam membentuk perilaku sosial remaja, orang tua berperan sebagai pendidik, pembimbing dan pengawas.

Dampak positif era digital bukan hanya memudahkan dalam mengakses internet saja, akan tetapi juga bisa memudahkan dalam pembelajaran anak, memudahkan komunikasi jarak jauh, menjadi alat penghibur. Akan tetapi disisi lain juga terdapat dampak negatif dari era digital meliputi menjadikan anak kecanduan dalam bermain gadget seperti game online, youtube, mengganggu kesehatan seperti menurunnya kesehatan mata, mengganggu waktu belajar dan lupa akan kewajiban, menunda perintah orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan Hasan Shalih Baharits. 2007. *Mendidik Anak Laki-Laki*. Jakarta: Gema Insani.
- Aini, Isno. 2015. "(Studi Kasus Pada Anak TKI Di Desa Gelaman , Kec . Arjasa Skripsi Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi (S . Sos) Oleh Isno Aini."
- Derry Iswidarmajaya dan Beranda Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Indra Mulyana. 2022. *Keistimewaan Peran Ayah Dalam Pengasuhan Anak*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Koentjaraningrat. 1997. *Metode- Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia pustaka utama.
- Lexy J. Moleong. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mantiri, vive vike. 2014. "Perilaku Menyimpang Di Kalangan Remaja Di Kelurahan Pondang , Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan." *Perilaku Menyimpang* III(1).
- Marzuki. 2022. *Pendidikan Karakter Islam*. Amzah.
- Muhammad Danuri. 2019. "Development and Transformation of Digital Technology." *Infokam* XV.
- Roby Firmandil Diharjo, Budijanto, Dwiyono Hari Utomo. 2017. "Pentingnya Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Dalam Paradigma Pembelajaran Konstruktivistik." *Prosiding TEP & PDs* 4(39)
- Rusmaini. 2013. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Sesady, Siti Fatmawati, Nuvida RAF, and Rahmat Muhammad. 2022. "Media Sosial: Perilaku Sosial Asmara Dalam Perubahan Sosial Remaja." *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora* 13(2).
- Yalda T.Uhls. 2016. *Media Moms and Digital Dady*. SOLO: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Zuchri Abdussamad. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Mkasar: CV Syakir Media Press.
- Adnan Hasan Shalih Baharits. 2007. *Mendidik Anak Laki-Laki*. Jakarta: Gema Insani.
- Aini, Isno. 2015. "(Studi Kasus Pada Anak TKI Di Desa Gelaman , Kec . Arjasa Skripsi Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi (S . Sos) Oleh Isno Aini."
- Derry Iswidarmajaya dan Beranda Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Indra Mulyana. 2022. *Keistimewaan Peran Ayah Dalam Pengasuhan Anak*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Koentjaraningrat. 1997. *Metode- Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia pustaka utama.
- Lexy J. Moleong. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mantiri, vive vike. 2014. "Perilaku Menyimpang Di Kalangan Remaja Di Kelurahan Pondang , Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan." *Perilaku Menyimpang* III(1).
- Marzuki. 2022. *Pendidikan Karakter Islam*. Amzah.
- Muhammad Danuri. 2019. "Development and Transformation of Digital Technology." *Infokam* XV.
- Roby Firmandil Diharjo, Budijanto, Dwiyono Hari Utomo. 2017. "Pentingnya Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Dalam Paradigma Pembelajaran Konstruktivistik." *Prosiding TEP & PDs* 4(39).
- Rusmaini. 2013. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Sesady, Siti Fatmawati, Nuvida RAF, and Rahmat Muhammad. 2022. "Media Sosial: Perilaku Sosial Asmara Dalam Perubahan Sosial Remaja." *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora* 13(2).
- Yalda T.Uhls. 2016. *Media Moms and Digital Dady*. SOLO: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Zuchri Abdussamad. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Mkasar: CV Syakir Media Press.