

PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI ERA DIGITAL TERHADAP DINAMIKA PERILAKU REMAJA

Putra Yansyah¹, Ina Lusi Aryani², Intan Nuraini³

Ilmu Administrasi Negara STIA Bala Putra Dewa

Email: putrayansyah0309@gmail.com¹, inalusy07@gmail.com²,
intannuraini240304@gmail.com³

ABSTRACT

This article discusses the influence of technological developments in the digital era on the dynamics of adolescent behavior. The research method used is a qualitative method with literature study. Technological advances in the digital era have positive and negative impacts on adolescent behavior. Positive impacts include access to information and education, the possibility of building social networks, and creative expression. However, the negative impacts include a sedentary lifestyle, sleep disturbances, mental health problems, cyberbullying and the spread of misinformation. To manage adolescent behavior in the era of digitalization, it is recommended to provide digital education and parental supervision. Parents need to pay attention to and limit the deviant behavior of their teenagers, as well as pay attention to health, sleep patterns, interaction time with technology, learning environment, affection, and appropriate use of digital devices and media. It is hoped that this effort can help teenagers better manage the positive and negative impacts of digital technology.

Keywords: The influence of Technology, The digital age, Adolescent behavior

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, terutama di era digital saat ini. Perkembangan teknologi yang begitu pesat dan canggih telah membawa dampak yang signifikan bagi dinamika perilaku remaja. Generasi muda yang tumbuh dan berkembang di tengah revolusi teknologi ini dituntut untuk mengikuti dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi (Silitonga, P., 2023). Perkembangan teknologi di era digital telah memberikan kemudahan

dan kenyamanan dalam kehidupan sehari-hari. Remaja dapat dengan mudah mengakses informasi dan berkomunikasi dengan orang lain melalui berbagai platform media sosial (Riswanto, A., Joko, J., Napisah, S., Boari, Y., Kusumaningrum, D., Nurfaidah, N., & Judijanto, L., 2024). Selain itu, mereka juga dapat memperoleh hiburan dan menghabiskan waktu dengan bermain game, menonton film, atau mendengarkan musik melalui perangkat yang tersedia. Namun, dibalik kemudahan tersebut, terdapat dampak negatif yang dapat mempengaruhi dinamika perilaku remaja (Polnaya, T., Murwani, P., & Pariela, T. D., 2023).

Teknologi digital atau *Digital Technology* adalah teknologi yang pengoperasiannya tidak lagi membutuhkan banyak tenaga manusia dan bertujuan untuk menggunakan sistem otomatis dengan sistem komputer. Teknologi analog, suara (*voice*) dan gambar (*image*) diubah menjadi gelombang frekuensi radio, sedangkan pada teknologi digital gambar dan suara diubah menjadi data digital yang terdiri dari bilangan biner 1 (*true*) dan 0 (*false*). Teknologi digital menggunakan sistem binary digit (*bit*) yang dirancang untuk menyimpan informasi dan memproses informasi. Sistem digital hanya menggunakan dua status atau nilai (Doembana, I., Zaman, W., & Sibay, S., 2023). Sakelar biner ini bisa hidup atau mati, 1(*true*) atau 0 (*false*). Kata "digital" berasal dari bahasa Latin *digitus*, jari, dan mengacu pada salah satu alat komputer tertua. Ketika informasi disimpan, ditransmisikan dalam bentuk digital lalu diubah menjadi angka pada tingkat mesin yang paling sederhana. Digitalisasi atau digitalisasi adalah suatu jenis perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog menjadi teknologi digital (Mubara, K, 2017). Bentuk digitalisasi diluncurkan pada tahun 1980-an dan berlanjut hingga saat ini. Sejarah teknologi digital modern dapat ditelusuri kembali ke penemuan semikonduktor, bahan pilihan Michael Faraday untuk chip komputer pada akhir abad ke-19 (Sastya Hendri Wibowo, 2022).

Teknologi informasi dan komunikasi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia (Rimayati, E., 2023). Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi (Saputro, J., Missa, A., & Sitinjak, A. P, 2022). Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat ini, pepatah yang menyatakan bahwa "Dunia tak selebar daun kelor" sepantasnya berubah menjadi

“Dunia seakan selebar daun kelor”. Hal ini disebabkan karena semakin cepatnya akses informasi dalam kehidupan sehari-hari. Kita bisa mengetahui peristiwa yang sedang terjadi di daerah lain atau bahkan di negara lain, misalnya Amerika Serikat walaupun kita berada di Indonesia.

Salah satunya dalam bidang teknologi komunikasi seperti adanya *smartphone* dan internet, membuat manusia semakin meningkatkan cara komunikasinya (Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., & Herlambang, Y. T, 2024). Berbagai macam media untuk berkomunikasi pun hadir untuk memudahkan manusia berinteraksi. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat, hal inilah yang melahirkan media sosial. Media sosial merupakan media online, yaitu media yang hanya ada dengan menggunakan internet dimana para penggunanya bisa menuangkan ide, mengekspresikan diri, dan menggunakan sesuai dengan kebutuhannya. Kehadiran media sosial memberikan kemudahan bagi manusia untuk berkomunikasi dan bersosialisasi (Bagas Gilang Sudrajad¹, Billy Nur Faizi², Deden Damara³, Feby Aulia Wahyu Mahaka⁴, Muhammad Andre Rifay⁵, Muhammad Ma’ruf⁶, Muhammad Rizky Pradana⁷, Rizki Maulana⁸, Shafa Mahir⁹, Wildan Tino Fauzan¹⁰, Dhony Setiawan¹¹ 2021).

Era digital adalah satu era atau zaman yang di dalamnya sudah memiliki kondisi perkembangan begitu maju hingga semua kegiatan penting bisa dilakukan secara digital. Perkembangan era digital juga semakin lama semakin berjalan begitu cepat hingga tak bisa dihentikan oleh manusia (Deswita et al., 2023). Hal ini tak lain karena kita sebagai manusia sendirilah yang pada akhirnya menuntut dan meminta berbagai macam hal secara lebih efisien serta praktis. Tentunya, kemajuan era digital yang begitu pesat juga memberikan berbagai macam jenis dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif (Wibowo et al., 2023). Dalam era digital, perilaku remaja mengalami perubahan signifikan akibat pengaruh teknologi. Oleh karena itu, penting bagi remaja untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi era digital dan mengatasi dampak negatif dari penggunaan teknologi.

Masa remaja adalah masa transisi yang diawali dengan matangnya organ reproduksi dan berakhir dengan tercapainya kematangan fisik, mental, emosional, dan sosial. Perubahan-perubahan yang banyak dialami oleh anak remaja meliputi perubahan fisik, perubahan psikologis, perubahan hormonal, perubahan masalah kehidupan, serta perubahan kognitif (cara berpikir). Setiap perubahan memerlukan proses penyesuaian. Beberapa perilaku remaja yang perlu diperhatikan antara lain perubahan pola tidur, kehilangan minat pada aktivitas favoritnya, penggunaan zat berbahaya, menyakiti diri, dan perilaku seksual yang tidak aman. Selain itu, remaja

juga perlu dibiasakan untuk memiliki cita-cita masa depan, dikenalkan literasi, dan diberikan ruang komunikasi yang nyaman. Penting bagi orang tua dan masyarakat untuk memahami dan menyikapi perilaku remaja secara positif, serta memberikan pendampingan dan bimbingan yang diperlukan selama masa pertumbuhan mereka.

Kata Perilaku remaja merupakan gabungan dari dua kata yaitu, perilaku dan remaja. (Notoatmodjo, 2003), perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme atau makhluk hidup yang bisa dilihat sedangkan perilaku manusia pada hakikatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain berjalan, berbicara, menangis, tertawa, membaca dan sebagainya, sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku manusia adalah semua kegiatan manusia baik yang dapat diamati secara langsung maupun secara tidak langsung.

Perilaku remaja adalah segala tindakan, keputusan, dan kebiasaan yang dilakukan oleh individu. Perilaku remaja merujuk pada serangkaian tindakan, kebiasaan, respons, dan keputusan yang dilakukan. Perilaku remaja bisa sangat bervariasi dan dipengaruhi oleh banyak faktor seperti lingkungan sosial, budaya, pendidikan, dan pengalaman pribadi. Beberapa perilaku yang umum diamati pada remaja termasuk eksplorasi identitas, interaksi sosial yang intens, kecenderungan eksperimen, serta pengembangan kemandirian dan tanggung jawab. Salah satu pengaruh teknologi di era digital terhadap perilaku remaja adalah ketergantungan. mengabaikan aktivitas fisik dan sosial. Ketergantungan ini dapat menyebabkan masalah kesehatan, seperti obesitas, gangguan tidur, dan gangguan penglihatan. Selain itu, remaja juga dapat menjadi lebih tertutup dan kurang bergaul secara langsung dengan orang lain karena lebih banyak berkomunikasi melalui media sosial. Dinamika perilaku remaja di era digital sangat berbeda dari sebelumnya, karena kemajuan teknologi telah mengubah cara remaja berinteraksi, belajar. Dalam era digital, perilaku remaja mengalami perubahan signifikan akibat pengaruh teknologi. Oleh karena itu, penting bagi remaja untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi era digital dan mengatasi dampak negatif dari penggunaan teknologi.

Berikut tantangan perilaku remaja di era digital:

- a) Ketergantungan pada Media Sosial: Remaja cenderung menghabiskan sebagian besar waktu mereka di platform media sosial, yang dapat menyebabkan isolasi sosial dan gangguan kesehatan mental.

- b) *Cyber bullying*: Keberadaan daring membuka pintu bagi fenomena *cyber bullying*, di mana remaja dapat menjadi korban atau pelaku serius terhadap kesejahteraan mental dan emosional.
- c) *Overexposure* Informasi: Banjir informasi di era digital dapat menyebabkan remaja kebingungan dan membingungkan, terutama ketika tidak ada filter yang memadai.

Adapun peluang dan potensi pengembangan perilaku remaja di era digital:

- a) Akses Pendidikan: Teknologi digital memberikan akses terbuka terhadap sumber daya pendidikan, memungkinkan remaja untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan baru.
- b) Kesadaran Sosial: Media sosial dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kesadaran sosial dan memotivasi remaja untuk terlibat dalam isu-isu global.
- c) Kreativitas dan Ekspresi: Platform digital memberikan ruang bagi remaja untuk mengekspresikan diri, mengembangkan kreativitas mereka, dan mengejar minat pribadi.

METODELOGI

Metode yang digunakan artikel ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan penelitian dengan tujuan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami subyek penelitian secara menyeluruh dengan cara deskripsi. Entah dalam bentuk kata-kata serta bahasa, pada konteks khusus yang dialami serta dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moloeng, 2007:06). Dalam pengumpulan data artikel ini menggunakan metode studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan berbagai macam data dari berbagai referensi. Berupa buku, jurnal dan laporan penelitian dari Google Scholar atau internet. Studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian (Danial dan Warsiah, 2009:80). Kemudian sumber-sumber tersebut akan dianalisis dan dikaji tingkat relevan dan hubungannya dengan topik masalah yang dibahas. Maka data yang sudah dipilih akan masuk tahap pendeskripsian atau penggambaran, lalu dibentuk sesuai dengan analisis penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi di era digital berdampak signifikan terhadap dinamika perilaku remaja. Pengaruh teknologi yang meluas, termasuk internet, media sosial, dan perangkat digital, telah membawa efek positif dan negatif pada perilaku individu remaja.

Adapun dampak positif dan negatif dari era digital sebagai berikut :

- a) Dampak Positif: Era digital telah memberi remaja akses ke banyak informasi dan sumber daya pendidikan. Dengan internet, mereka dapat terlibat dalam pembelajaran online, mengakses materi akademik, dan memperluas pengetahuan mereka di luar pengaturan ruang kelas tradisional. Selain itu, teknologi telah memfasilitasi komunikasi dan konektivitas, memungkinkan kaum muda untuk membangun jaringan sosial yang beragam dan memelihara hubungan lintas batas geografis. Keterkaitan ini telah berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan kesadaran budaya yang berharga di kalangan remaja. Selain itu, lanskap digital telah membuka jalan bagi ekspresi kreatif dan inovasi. Individu muda dapat mengeksplorasi berbagai bentuk seni, musik, dan pembuatan konten melalui platform digital. Outlet kreatif ini tidak hanya mendorong pertumbuhan individu tetapi juga memungkinkan remaja untuk menunjukkan bakat dan perspektif mereka kepada khalayak global.
- b) Dampak Negatif: Di sisi lain, menjamurnya teknologi telah menimbulkan kekhawatiran tentang dampak buruknya terhadap perilaku remaja. Waktu layar yang berlebihan dan keterlibatan digital telah dikaitkan dengan gaya hidup yang tidak banyak bergerak, gangguan tidur, dan masalah kesehatan mental di kalangan anak muda. Paparan terus-menerus terhadap konten online yang dikurasi dan tekanan media sosial dapat berkontribusi pada perasaan tidak mampu, cemas, dan harga diri yang rendah pada remaja. Selain itu, era digital telah menghadirkan tantangan baru terkait *cyber bullying*, pelecehan online, dan pelanggaran privasi. Anonimitas yang diberikan oleh platform digital dapat memperkuat perilaku negatif dan membuat remaja berpotensi bahaya di ruang virtual. Selain itu, penyebaran informasi yang salah dan konten berbahaya secara online secara cepat menimbulkan risiko bagi perkembangan kognitif dan kemampuan berpikir kritis individu muda.

Adapun upaya pengelolaan perilaku remaja dengan cara:

1. Pendidikan digital

Mendidik remaja tentang risiko dan manfaat teknologi digital agar mereka dapat menggunakan teknologi ini secara bijaksana. Adapun Jenis dan manfaat teknologi digital sebagai berikut:

- a) Industri: Teknologi digital juga telah membuka jalan untuk jenis industri baru, industri terdesentralisasi, di mana tidak semua operasi dapat dipisahkan dari apa yang disebut teknologi digital, seperti *Internet of Thing (IoT)*, komputasi awan (*Cloud Computing*), Big data, kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), *augmented reality (AR)* & *virtual reality (VR)*, yang sudah menggunakan atau memanfaatkan teknologi digital dalam bidang industri tersebut.
- b) Ekonomi: Teknologi memainkan peran penting, misalnya dalam pengenalan metode pembayaran digital baru, seperti penggunaan dompet digital, di toko online yang tidak memerlukan pertemuan tatap muka.
- c) Pendidikan: Teknologi digital memfasilitasi akses cepat ke informasi baru dan hal-hal spesialis seperti pengajaran tatap muka dapat ditangani secara virtual, yaitu hanya dengan videophone, teleconference yang dapat digunakan untuk pembelajaran digital (*digital course*).
- d) Sosial: Penggunaan teknologi digital telah merasuk ke ranah sosial. Banyak lingkungan teknologi digital telah digunakan untuk 5 kebutuhan sosial secara umum, seperti media sosial facebook, whatsapp, instagram dan lain-lainnya.
- e) Penelitian: Di bidang penelitian, ada mikroskop digital, teleskop, teropong, Mikroskop dapat ditampilkan di layar yang menunjukkan apa yang dilihat dengan mikroskop. Teknologi digital juga bermanfaat untuk penemuan baru yang dapat mempengaruhi kemajuan ilmu pengetahuan.
- f) Bidang Fotografi dan Musik: Kamera digital diperkenalkan di bidang potret (*photography*) sebagai bagian dari teknologi digital. Kamera digital bahkan lebih diminati dari pada kamera yang digunakan generasi sebelum kamera digital. Kenyamanan yang ditawarkan membuat dunia fotografi semakin maju. Hasil yang diperoleh dengan kamera digital bahkan lebih baik dari kamera generasi sebelumnya. Penggunaan teknologi digital telah mendorong masyarakat, khususnya anak muda untuk masuk dan mempromosikan dunia fotografi. Penggunaan teknologi digital yang tepat dapat menghasilkan keuntungan dari fotografi dengan memanfaatkan teknologi digital yang ada.

2. Pengawasan Orang Tua

Di era digitalisasi ini perlu adanya peran dari orang tua untuk mengawasi dan membatasi perilaku anak remajanya yang menyimpang. Berikut beberapa peran orang tua pada anak remaja di era digital :

- a) Pembinaan kesehatan Anak yang hidup di era digital banyak berinteraksi dengan dunia digital. Hal ini membuat anak jarang sekali bergerak. Anak yang sering sekali bermain gadget akan menurunkan kualitas mata anak. Tentu, anak akan mengalami kontak mata. Sebagai orang tua, anak harus di arahkan agar tidak terjebak pada(Pendidikan et al., 2020) dunianya sehingga mengabaikan kesehatan anak.
- b) Pola tidur Anak remaja yang kurang tentu akan terlihat lesu dan lemah. Hal ini bisa disebabkan karena anak remaja yang terlalu asik bermain gadget sehingga menunda waktu tidur. Orang tua perlu memberikan perhatian jadwal tidur anak jika anak mulai terlihat lemah dan tidak bersemangat.
- c) Waktu Ungkapan, waktu ibarat pisau bermata dua memang benar. Anak yang terjebak dan dikendalikan teknologi tentu akan mengacaukan aktivitas belajarnya. Orang tua perlu mengawasi anak dalam memanfaatkan teknologi. Berikanlah batas waktu secukupnya untuk anak dalam berinteraksi dengan teknologi. Dengan begitu, anak mengerti bahwa waktu sangatlah berharga.
- d) Ciptakan lingkungan belajar Isilah program atau aplikasi yang berbasis pembelajaran pada setiap teknologi yang ada di sekitar anak. Misalnya gadget yang berisi aplikasi pendukung belajar anak atau tontonan televisi yang berisi pendidikan yang sesuai dengan pertumbuhan anak.
- e) Kasih sayang dan perhatian Jangan sampai orang tua membiarkan teknologi menjadi pusat perhatian anak. Keluarga adalah yang utama dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangannya. Orang tua harus lebih sering memberikan bentuk kasih sayang dan perhatian pada anak. Anak yang memiliki rasa kasih sayang tentu didapatkan dari keluarga terutama orang tua bukannya teknologi.
- f) Mengarahkan penggunaan perangkat dan media digital dengan tepat, orang tua perlu mengarahkan anaknya untuk menggunakan media digital dengan baik dan benar.

SIMPULAN DAN SARAN

Artikel ini membahas dampak positif dan negatif dari perkembangan teknologi digital terhadap perilaku remaja. Dampak positifnya meliputi akses terhadap informasi dan pendidikan, kemungkinan membangun jaringan sosial, dan ekspresi kreatif melalui platform digital. Namun, terdapat juga dampak negatif seperti ketergantungan pada media sosial, gangguan tidur, masalah kesehatan mental, *cyber bullying*, dan penyebaran informasi yang salah. Penting bagi remaja untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi era digital dan mengatasi dampak negatif dari penggunaan teknologi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan studi literatur. Upaya pengelolaan perilaku remaja, seperti pendidikan digital, pengawasan orang tua, dan pengarahan penggunaan teknologi digital, juga disorot dalam artikel ini.

Di dalam artikel ini kami memiliki 4 saran yaitu:

- a) Pendidikan Digital: Penting bagi lembaga pendidikan untuk menyertakan pendidikan digital dalam kurikulum mereka agar remaja dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi secara bijaksana.
- b) Pengawasan Orang Tua: Orang tua perlu terlibat aktif dalam mengawasi penggunaan teknologi digital oleh anak-anak mereka. Membangun komunikasi terbuka dan memantau aktivitas online anak dapat membantu mencegah dampak negatif dari penggunaan teknologi.
- c) Pengarahan Penggunaan Teknologi Digital: Remaja perlu diberikan pengarahan tentang cara menggunakan teknologi digital secara bertanggung jawab, termasuk cara mengelola waktu layar, menghindari *cyber bullying*, dan memverifikasi kebenaran informasi yang mereka temui online.
- d) Penelitian Lanjutan: Diperlukan penelitian lanjutan untuk memahami lebih dalam dampak teknologi digital terhadap perilaku remaja dan mengembangkan strategi yang lebih efektif dalam mengelola dampak negatifnya.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan dapat membantu remaja menghadapi era digital dengan lebih baik dan mengurangi dampak negatif dari penggunaan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Deswita, D., Rahmawati, N. K., Kusuma, A. P., Atiyah, R., Risnawati, Y., & Nurhasanah, N. (2023). *Sosialisasi Perkembangan Pola Pikir Remaja Di Era Globalisasi Dan Teknologi. Journal of Social Outreach*, 2(1), 68–77. <https://doi.org/10.15548/jso.v2i1.5699>
- Doembana, I., Zaman, W., & Sibay, S. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3725-3735.
- Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., & Herlambang, Y. T. (2024). Sosial Media dalam Masyarakat sebagai Konsep Nyata Determinisme Teknologi. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 73-80.
- Mubara, K. (2017). *Smartmom untuk Generasi Smart: Panduan Parenting di Era Digital*. DIVA PRESS.
- Pendidikan, J., Usia, A., & Agustin, G. (2020). *Zuriah*. 1(1), 23–36.
- Polnaya, T., Murwani, P., & Pariela, T. D. (2023). Transformasi Budaya dan Interaksi Sosial dalam Masyarakat Adat: Dampak Masuknya Teknologi Digital. *Baileo: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(1), 1-14.
- Rimayati, E. (2023). *Cyber Counseling: Inovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Era Digital*. Asadel Liamsindo Teknologi.
- Riswanto, A., Joko, J., Napisah, S., Boari, Y., Kusumaningrum, D., Nurfaidah, N., & Judijanto, L. (2024). *Ekonomi Bisnis Digital: Dinamika Ekonomi Bisnis di Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Saputro, J., Missa, A., & Sitingjak, A. P. (2022). Memetakan Tantangan Pendidikan Kristiani bagi Remaja Menghadapi Gaya Hidup Era Society 5.0. *JRegula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 7(2), 222-236
- Silitonga, P. (2023). *Pengaruh Positif Dan Negatif Media Sosial Terhadap Perkembangan Sosial, Psikologis, Dan Perilaku Remaja Yang Tidak Terbiasa Dengan Teknologi Sosial Media Di Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(4), 13077-13089
- Wibowo, S. H., Wahyuddin, S., Permana, A. A., Sembiring, S., & ... (2023). *Teknologi Digital Di Era Modern*.