

## Dampak Penggunaan Media Digital dalam Sikap Apatitis Remaja di Kecamatan Sei Rampah

Muhammad Azruddin Nasution<sup>1\*</sup>, Nursapia Harahap<sup>2</sup>

<sup>1</sup> UIN Sumatera Utara; muhammad0105192037@uinsu.ac.id

<sup>2</sup> UIN Sumatera Utara; nursapiaharahap@uinsu.ac.id

\* Korespondensi

| Kata Kunci                                   | Abstrak   |
|--|---|
| Media Digital;<br>Sikap Apatitis;<br>Remaja. | Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari media digital terhadap seorang remaja dan seberapa besar tingkat apatis remaja yang dipengaruhi oleh media digital. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap 5 narasumber. Hasil penelitian menemukan bahwa dampak penggunaan media digital dalam sikap apatis remaja di kecamatan Sei Rampah, yaitu semua dampak penggunaan media digital tersebut tergantung dari pribadi yang menggunakannya, setiap orang khususnya remaja merasakan dampak yang berbeda-beda terhadap tingkat apatis individu dikarenakan penggunaan media digital terkhusus media sosial. Sebagian remaja ada yang merasakan menjadi apatis karena penggunaan media digital yang terlalu sering namun, Sebagian remaja lainnya tidak beranggapan seperti itu. |

### Keywords

Digital Media;  
Apathy;  
Teenager.

### Abstract

This study aims to determine the impact of digital media on a teenager and how much the level of adolescent apathy is influenced by digital media. The research method used is descriptive qualitative with a phenomenological approach. Data collection was carried out by conducting interviews with 5 informants. The results of the study found the effect of using digital media on the apathy of adolescents in the Sei Rampah sub-district, that is, all the effects of using digital media depend on the person who uses it, everyone, especially teenagers, feel different impacts or effects on the level of individual apathy due to the use digital media, especially social media. Some teenagers feel apathetic because they use digital media too often, however, some other teenagers don't think so.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



### Sitasi:

Nasution, M., & Harahap, N. (2023). Dampak Penggunaan Media Digital dalam Sikap Apatitis Remaja di Kecamatan Sei Rampah. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 12(1).

## 1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, media digital sangat marak digunakan oleh masyarakat seluruh dunia. Media Digital sangat berdampak pada kehidupan sehari-hari, setiap individu khususnya remaja, menghabiskan banyak waktu tiap harinya untuk menggunakan media digital. Dengan media digital yang digunakan Bersama internet maka hal itu membuat setiap individu dapat dengan mudah untuk mengakses informasi terkini dan juga berkomunikasi secara tidak langsung (Pratama & Sari, 2020).

Media Digital hadir sebagai media yang berhasil untuk memudahkan segala jenis kegiatan manusia sehari-hari, media digital sudah seperti media yang wajib bisa digunakan oleh setiap individu, khususnya remaja. banyak remaja yang sudah sangat terikat dengan media digital, contoh dari media digital yang digunakan oleh remaja adalah media sosial (Nurohmah et al., 2020).

Salah satu masa yang dilalui manusia di dalam fase kehidupannya adalah masa remaja. Fase remaja yaitu masa peralihan dari fase kanak-kanak menjadi dewasa. Masa remaja bermula dari sekitar umur 10 sampai 12 tahun dan berhenti hingga umur di antar 18 sampai 22 tahun (Putri, 2018). Cukup banyak ciri perkembangan remaja. Salah satunya yaitu remaja cenderung untuk mencari identitas atau jati dirinya yang belum ia dapatkan, baik itu secara sosiologis ataupun psikologis. Jati diri yang dicari secara psikologis dapat dilakukan dengan komunikasi maupun interaksi ke dalam diri remaja tersebut yang mengakibatkan pergulatan batin yang berat. Sedangkan peneguhan identitas secara sosiologis

terjadi dengan memasukkan diri ke dalam pergaulan sosial, yaitu dengan bergaul, berinteraksi, serta menjadi bagian dari sebuah kelompok dalam masyarakat (Haru, 2021).

Data Departemen Komunikasi dan Informasi tahun 2013 memperlihatkan bahwa 95% orang Indonesia mengakses sosial media dengan menggunakan internet dan tertulis bahwa 64% pemakai internet di Indonesia berumur 15-19 tahun (remaja akhir) (Kurniawan et al., 2021). Fasilitas yang diberikan oleh media digital membuat para remaja terus menerus menggunakan media digital, seperti media sosial, sangat banyak ditemukan remaja yang menghabiskan waktu luangnya dengan media digital maupun media sosial dibanding bersosialisasi secara langsung dengan keluarga ataupun teman-temannya. Bisa dikatakan bahwa semakin tinggi penggunaan media digital sehari-hari bagi remaja, maka semakin rendah kepekaan sosialnya, begitu juga dengan interaksi sosialnya, interaksi sosialnya akan berubah menjadi tidak langsung serta sosiabilitasnya juga rendah. (Pratama & Sari, 2020).

## 2. METODE

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Tujuan penelitian ini dilakukan agar mengetahui secara jelas dan apa fenomena yang sebenarnya terjadi pada remaja Sei Rampah yang menggunakan media digital sehari-hari. Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu para remaja berumur 18-22 tahun yang ada di Sei Rampah. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik observasi serta wawancara. Observasi dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan untuk mengamati dan mengetahui apa yang sebenarnya terjadi di lapangan. Wawancara terhadap informan dilakukan untuk mengetahui informasi serta penjelasan yang lebih mendalam.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data mengenai efek media digital dalam sikap apatis remaja di Sei Rampah diperoleh dari wawancara yang telah dilakukan oleh 5 remaja Sei Rampah. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan ditemukan bahwa seluruh remaja tersebut menjadikan media sosial menjadi media digital yang paling sering digunakan di dalam kesehariannya dan media sosial yang paling sering digunakan oleh remaja tersebut adalah *WhatsApp*, *Instagram*, *Tiktok*.

Peningkatan yang sangat melonjak dari pengguna internet yang didominasi oleh pemakaian sosial media memperlihatkan bahwa masyarakat semakin melek media ataupun yang bias akita sebut literasi digital. Literasi digital diberi arti oleh para pakar menjadi "the ability to access and process information from any form of transmission". Pengertian di atas menjelaskan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk memproses ataupun mengakses transmisi data dan informasi dalam beragam *media platform*. Hal ini ditujukan sebagai penyebaran ataupun penerimaan sebuah informasi yang didapatkan dari banyak pihak. Sehingga dalam realita di era digital kini, media sosial menjadi sangat marak dan berhubungan langsung dengan aspek kehidupan masyarakat dalam mendapatkan dan menyebarkan informasi (Harahap & Adeni, 2020). Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan 5 orang informan bahwa seluruhnya menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-harinya.

*Hootsuite We Are Sosial* meluncurkan data statistic pada januari 2019 yang berisikan bahwa dari 268,2 juta masyarakat yang ada di Indonesia, 150 juta di antaranya atau 56 persen di antaranya adalah pengguna aktif media sosial (Rohmah, 2020). Hinduja menyebutkan bahwa 75% remaja memiliki telepon genggam dan 25% dari mereka menggunakan telepon genggam untuk media sosial, 54% menggunakan telepon genggam untuk mengirim SMS, dan 24% menggunakan telepon genggam untuk pesan singkat media sosial (Ainida et al., 2020). Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh seluruh informan yang telah diwawancarai, mereka semua mengatakan bahwa mereka menggunakan *Smart Phone* mereka untuk mengakses media sosial.

Media digital sudah seperti menjadi kebutuhan dan keharusan yang diakses tiap harinya oleh remaja, khususnya di kecamatan Sei Rampah. Hal ini dibuktikan dengan waktu penggunaan media sosial. Dibawah ini adalah waktu penggunaan media sosial seluruh informan dalam sehari-harinya.

Tabel 1. Penggunaan Waktu Media Sosial Informan Perhari

| Inisial Informan | Penggunaan Waktu Media Sosial |
|------------------|-------------------------------|
| HDF              | 4-5 Jam                       |
| LA               | 10 Jam                        |
| MLN              | 6-7 Jam                       |
| INY              | 12 Jam                        |
| MF               | 12 Jam                        |

Jumlah rata-rata waktu yang digunakan oleh remaja atau dewasa sangat meningkat perharinya, pada 2008 penggunaan media sosial oleh remaja-dewasa perharinya adalah 15 menit melambung tinggi menjadi 2 jam perharinya pada tahun 2015 (Sari & Basit, 2020). Dari data di atas, dapat diketahui bahwa waktu yang digunakan oleh remaja di Sei Rampah sudah sangat jauh di atas rata rata penggunaan media sosial perharinya. Hal tersebut sudah sangat membuktikan bahwa media sosial sudah menjadi kewajiban untuk di akses tiap harinya, bahkan hal ini juga menunjukkan bahwa 2 dari 5 remaja yang diwawancarai menghabiskan waktu setengah harinya untuk mengakses media digital ataupun sosial. Hal tersebut juga menunjukkan remaja di zaman sekarang lebih suka menghabiskan waktunya luangnya untuk mengakses media digital.

Alasan-alasan masyarakat menggunakan media di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Informasi. Di media biasanya masyarakat mencari informasi untuk mengetahui apa yang tengah terjadi di lingkungannya ataupun juga apa yang sedang hangat dibicarakan dan diperbincangkan satu kota, negara, bahkan dunia.
- b. Identitas Pribadi. Masyarakat juga bisa mencari identitas pribadinya di media khususnya media sosial, biasanya masyarakat tersebut mengidentifikasi dirinya dengan nilai-nilai yang ditemukannya di media tersebut ataupun bisa juga untuk meningkatkan pemahamannya tentang dirinya sendiri.
- c. Integrasi dan Interaksi Sosial. Masyarakat menggunakan media juga untuk melakukan integrasi dan integrasi sosial seperti, memperoleh pemahaman tentang keadaan yang sedang dialami orang lain atau berempati, biasanya juga media khususnya media sosial digunakan untuk melakukan interaksi jarak jauh dan juga bisa digunakan untuk mencari teman yang belum dikenal sebelumnya.
- d. Hiburan. Media juga digunakan oleh banyak masyarakat untuk mendapatkan hiburan. Hiburan yang disediakan oleh media beragam, tergantung apa yang diinginkan penggunanya. Biasanya masyarakat mencari hiburan di media seperti media sosial untuk menghilangkan sedikit penat atau sekedar untuk menghibur diri (Rohmah, 2020).

Penjelasan di atas sesuai dengan hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hal yang Dicari Informan di Media Sosial

| Inisial Informan | Hal yang Dicari di Media Sosial  |
|------------------|--|
| HFD              | Berita yang sedang viral dan juga mencari ilmu tentang pengetahuan dan Pendidikan. |
| LA               | Berita-berita yang terbaru dan juga untuk sebagai hiburan semata                   |
| MLN              | Informasi-informasi yang terkini sampai menghubungi orang-orang dari jarak jauh.   |
| INY              | Informasi dan Followers.   |
| MF               | Hiburan  |

Berdasarkan hasil tabel 2 dapat dipahami bahwa para informan menggunakan media sosial sebagai media untuk mencari informasi, identitas diri, interaksi, hingga hiburan. Hal ini sangat sesuai

dan sejalan dengan apa yang telah dijelaskan sebelumnya, yang artinya penjelasan ataupun penelitian yang dilakukan sebelumnya masih *relate* sampai sekarang khususnya bagi remaja di Sei Rampah.

Dengan hadirnya media sosial di tengah-tengah kita sebagai teknologi baru yang cukup mumpuni, tentu saja hal itu akan membawa perubahan yang cukup besar dalam kehidupan bermasyarakat. Media sosial memiliki dampak atau efek yang positif dan negatif. Dampak positif yang hadir karena media sosial adalah semakin efektif dan efesienya masyarakat dalam mengakses suatu informasi dan juga berinteraksi dengan orang lain tanpa terhalang jarak, waktu, serta tempat (Rafiq, 2020).

Untuk mengetahui apa saja dampak yang diberikan oleh media sosial ataupun media digital terhadap mereka, maka hasil wawancara sebagaimana tabel 3.

Tabel 3. Dampak Media Sosial

| Inisial Informan | Dampak Media Sosial   |
|------------------|---|
| HFD              | Dampak negatifnya ketika kita menggunakannya berlebihan bisa bahaya, sedangkan dampak positifnya, yaitu kita bisa mencari tahu berita yang sedang viral dan juga mendapatkan ilmu   |
| LA               | Menurut saya ada dampak positif dan negatifnya, dampak positifnya, kita lebih mudah mengakses informasi yang kita inginkan, dan dampak negatifnya membuat Sebagian pengguna media digital menjadi malas dan jarang bersosialisasi secara langsung dan berpotensi menjadi pribadi yang anti sosial |
| MLN              | Dampaknya besar, tapi juga ada kelebihan dan kekurangannya, seperti yang jauh terasa dekat yang dekat terasa jauh   |
| INY              | Menurut saya dampak media digital bisa mempercepat komunikasi dan mempermudah pekerjaan, sedangkan dampak negatifnya antara lain menumbuhkan individualisme, fitnah, dan sikap anti sosial  |
| MF               | Dampaknya cukup besar karena contoh dampaknya saya bisa mendapat bnyk informasi dah hiburan   |

Dari tabel 3 tersebut bahwa para informan memiliki pendapat yang berbeda-beda, ada yang merasakan dampak positifnya saja, ada juga yang merasakan dampak positif serta dampak negatifnya. Dampak positif yang dirasakan para informan adalah bisa dengan mudah mencari informasi dan hiburan di internet seperti yang dikatakan oleh HFD, LA, dan MF. Sedangkan MLN beranggapan bahwa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari media digital saling berdampingan, yaitu dalam satu waktu kita bisa merasa dekat dengan orang yang jaraknya jauh dengan kita namun, di waktu yang sama pula kita bisa merasa jauh dengan orang yang jaraknya dengan kita. Itu bisa terjadi karena kita terlalu sibuk bermain media sosial dan berinteraksi dengan orang lain yang jaraknya jauh dengan kita hingga kita melupakan untuk bersosialisasi, berkomunikasi, serta berinteraksi dengan orang yang berada dekat di sekitar kita. Hal ini juga sejalan dengan tanggapan informan lain yaitu LA dan INY mereka beranggapan bahwa media sosial bisa menimbulkan efek negatif yaitu media sosial bisa saja menimbulkan potensi seseorang untuk malas bersosialisasi secara langsung dengan orang yang di sekitarnya bahkan orang tersebut bisa saja menjadi orang yang apatis.

Selanjutnya, apakah media digital berdampak pada tingkat apatis seseorang, hasil wawancara sebagaimana tabel 4.

Tabel 4. Dampak Media Sosial terhadap Sikap Apatis

| Inisial Informan | Dampak Media Sosial   |
|------------------|---|
| HFD              | Menurut saya media digital tersebut berdampak pada tingkat apatis seseorang, karena semakin sering orang menggunakan media digital, maka semakin tidak peduli mereka kepada lingkungan sekitar, contohnya itu seperti mereka sering menggunakan gadget untuk bermain game serta bermain media sosial, maka semakin rendah pula tingkat sosial mereka  |
| LA               | Ya menurut saya sangat berdampak, karena media digital ini bisa membuat interaksi tatap muka menurun, membuat orang-orang kecanduan internet, menimbulkan konflik dan masalah privasi dan bisa menjauh kan orang-orang yang sudah dekat begitu pun sebaliknya   |
| MLN              | Ya sangat berdampak karena gara <sup>2</sup> media digital orang <sup>2</sup> uda jarang bersosial walaupun tidak semuanya dan itulah salah satu kekurangannya juga   |
| INY              | Penggunaan media digital juga dapat memberikan dampak yang negatif terhadap masyarakat, seperti yang kita lihat sekarang media sosial dijadikan media untuk menanamkan kebencian terhadap orang lain dengan mengunggah kata-kata atau gambar yang tidak etis sehingga terbangun rasa tidak senang dan benci terhadap seseorang, terutama mereka yang memiliki posisi penting baik di pemerintahan maupun lembaga-lembaga Negara |
| MF               | Tidak, karena itu tergantung dari sifat seseorang itu sendiri   |

Berdasarkan hasil wawancara pada tabel 4, maka dapat kita ketahui bahwa media digital sangat berdampak terhadap tingkat apatis seseorang khususnya remaja, ini dibuktikan dengan 4 dari 5 informan bahwa media digital memang berdampak pada tingkat apatis seseorang. Seperti yang dikatakan oleh HDF bahwa semakin sering seseorang menggunakan media digital maka semakin tinggi pula tingkat apatis orang tersebut. Hal ini benar adanya, dapat kita lihat ataupun observasi secara langsung di lapangan, banyak remaja yang kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, contohnya saja remaja yang sedang berkumpul di suatu tempat, mereka harusnya menghabiskan waktu bersama dengan berbincang-bincang dan bersosialisasi secara langsung bukan malah bermain gadgetnya masing-masing. Hal itu sudah menjadi bukti bahwa banyak remaja di zaman sekarang yang menjadi apatis dikarenakan media sosial ataupun media digital, mereka lebih peduli dengan dunia maya dibanding dunia nyata, harus diakui bahwa di era sekarang interaksi tatap muka dan sosialisasi secara langsung sangat menurun. Namun 1 informan yaitu MF mengatakan bahwa media digital tidak berdampak pada sikap apatis seseorang, dia mengatakan bahwa hal itu tergantung pribadi masing-masing, ini juga bisa menjadi salah satu landasan bahwa tidak semua remaja di zaman sekarang apatis dikarenakan media digital.

Pengontrolan media sosial oleh remaja di zaman sekarang, sebagaimana hasil wawancara pada tabel 5.

Tabel 5. Kontrol Media Sosial oleh Remaja

| Inisial Informan | Dampak Media Sosial  |
|------------------|--|
| HFD              | Menurut saya, dalam mengontrol penggunaan media digital tersebut sangat sulit untuk dikontrol, karena saya juga seperti itu, sangat sulit untuk mengontrol penggunaan media digital khususnya media sosial                       |
| LA               | Selama media digital merupakan salah satu sumber yang baik untuk mengolah informasi, ketika mereka merasa di dukung, terlepas dari ucapan atau perilakunya, kesehatan mental mereka akan terpengaruh secara positif dan seimbang |
| MLN              | Menurut saya mereka sulit mengontrol nya karena mereka lebih banyak menghabiskan ke media digital daripada di <i>Real Life</i>   |
| INY              | Menurut saya tidak bisa dikontrol, karena penggunaan media digital membuat remaja menjadi malas dan jarang bersosialisasi secara langsung dengan orang lain sehingga berpotensi membuat remaja menjadi pribadi yang anti sosial  |
| MF               | Itu balik lagi dengan diri sendiri, ada yang bisa mengontrol nya ada juga yang tidak   |

Berdasarkan hasil wawancara pada tabel 5 dapat dipahami bahwa penggunaan media digital khususnya media sosial itu sangat sulit untuk dikontrol, hal ini dibuktikan dengan jawaban 4 dari 5 informan yang menjawab bahwa mereka sangat sulit untuk mengontrol penggunaan media digital khususnya media sosial mereka, karena kita sekarang berada di era digital maka hal itu secara sadar atau tidak kita sadari menguasai Sebagian besar diri dan waktu kita. Kita sering dibuat lupa waktu bahkan lupa diri dikarenakan penggunaan media digital khususnya media sosial yang kita gunakan. Bisa dibayangkan banyak masyarakat khususnya remaja di zaman sekarang yang dikontrol oleh media sosial bukan kita yang mengontrol media tersebut. Namun satu informan yaitu MF menjawab hal yang berbeda, menurutnya pengontrolan media digital khususnya media sosial tergantung dari pribadi masing masing, ada yang bisa mengontrolnya dengan baik, ada juga yang tidak, maka dari sini kita bisa melihat 2 pandangan yang berbeda, hal ini bisa dijadikan landasan bahwa tidak semua remaja tidak bisa mengontrol media digital khususnya media sosial dengan baik.

Jika suatu permasalahan muncul, maka akan selalu ada solusi mendampingi dan mengatasinya, pada wawancara kali ini peneliti mewawancarai para informan tentang solusi dari mereka untuk remaja yang sudah kecanduan media sosial atau media digital sehingga ia menjadi apatis. Berikut jawaban beserta solusi dari mereka.

Tabel 6. Solusi untuk Remaja yang Sudah Kecanduan Media Sosial

| Inisial Informan | Dampak Media Sosial  |
|------------------|--|
| HFD              | Kita harus sering bersosialisasi dengan orang lain atau orang tua ataupun lingkungan sekitar, ataupun kita bisa mengikuti organisasi yang bermanfaat |
| LA               | Lebih menyeimbangkan waktu, perbanyak bersosialisasi, intinya gunakan waktu sebijak-bijaknya   |

|     |  |
|-----|--|
| MLN | solusinya para orang tua harus tegas kepada anak anaknya supaya mereka tidak terlalu kecanduan dengan media digital  |
| INY | Solusinya antara lain, yaitu; Fokus pada orang di sekelilingmu, Matikan notifikasinya, Hapus akun yang tak diigunakan, Perbanyak sosialisasi di kehidupan nyata, Cari kegiatan lain, Gunakan secara bijak, Selalu batasi penggunaannya |
| MF  | Saran saya sebaiknya hidup jgn terlalu fokus dengan media digital, tetapi mari bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak terjadi sikap apatis   |

Berdasarkan hasil wawancara pada tabel 3 terdapat banyak solusi untuk remaja yang sudah kecanduan media digital, sehingga ia menjadi apatis. Solusi tersebut bisa digunakan untuk para remaja yang sudah menjadi apatis dikarenakan media digital khususnya media sosial. Solusi yang paling banyak disarankan oleh informan adalah bersosialisasilah dengan lingkungan sekitarmu, jangan hanya terpaku kepada gadget yang kamu miliki, karena seindah indahnya kehidupan dunia maya, dunia yang kita jalani sebenarnya adalah dunia nyata (*Real Life*).

Dari seluruh rangkaian wawancara yang telah dilakukan maka penelitian ini mendapatkan hasil bahwa media digital berdampak besar dalam tingkat apatis remaja di Sei Rampah, efek ataupun dampak yang diberikan kepada setiap remaja berbeda-beda, hal itu dikarenakan setiap remaja memiliki sikap yang berbeda-beda dalam menanggapi ataupun menggunakan media digital terkhusus media sosial, semua efek penggunaan media digital tersebut tergantung dari pribadi yang menggunakannya, setiap orang khususnya remaja di Sei Rampah merasakan dampak ataupun efek yang berbeda-beda terhadap penggunaan media digital terkhusus media sosial. Sebagian remaja ada yang merasakan menjadi apatis karena penggunaan media digital yang terlalu sering namun, Sebagian remaja lainnya tidak beranggapan seperti itu.

#### 4. KESIMPULAN

Media digital berdampak sangat besar terhadap kehidupan setiap manusia di zaman sekarang, tidak bisa dipungkiri bahwa media tersebut banyak mengubah hidup seseorang, efek yang diberikan juga beragam, ada yang menggunakan media tersebut ke arah yang positif, namun ada juga yang menggunakan media digital tersebut ke arah negatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa banyak remaja yang menjadi apatis dikarenakan media digital yang ia gunakan. Namun, harus kita garis bawahi meskipun banyak remaja yang menjadi apatis dikarenakan hal tersebut namun kita tidak bisa menganggap bahwa seluruh remaja apatis dikarenakan media digital di era sekarang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ainida, H. F., Dhian Ririn Lestari, & Rizany, I. (2020). Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Tidur Remaja di Madrasah Aliyah Negeri 4 Banjar. *Ejurnal Keperawatan*, 4(2), 47–53.
- Harahap, M. A., & Adeni, S. (2020). Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi Di Indonesia. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 7(2), 13–23.
- Haru, E. (2021). Perspektif dan Analisis Seputar Fenomena Kenakalan Remaja. *Jurnal Alternatif-Wacana Ilmiah Interkulutral*, X(2), 57–74. <https://jurnal.stipassirilus.ac.id/index.php/ja/article/download/60/52>
- Kurniawan, R., Alhakim, A., Safero, B., Valeria, J., Angelina, S., Internasional Batam, U., Gajah Mada, J., -Sei Ladi, B., & Riau, K. (2021). Penggunaan Internet yang Sehat dan Aman di Kalangan Masyarakat dan Pelajar. *Jurnal ABDIMASA Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 15–21.
- Nurohmah, R., Aini, N., Kholik, A., & Maryani, N. (2020). Literasi Media Digital Keluarga di Tengah

- Pandemi COVID-19. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 159. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v1i2.2834>
- Pratama, B. A., & Sari, D. S. (2020). Dampak Sosial Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Berupa Sikap Apatitis di SMP Kabupaten Sukoharjo. *Gaster*, 18(1), 65. <https://doi.org/10.30787/gaster.v18i1.487>
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Global Komunika*, 1(1), 18–29.
- Rohmah, N. N. (2020). Media Sosial Sebagai Media Alternatif Manfaat dan Pemuas Kebutuhan Informasi Masa Pandemi Global Covid 19. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(1), 1–16.
- Sari, D. N., & Basit, A. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Edukasi. *Persepsi: Communication Journal*, 3(1), 23–36. <https://doi.org/10.30596/persepsi.v3i1.4428>