

PROGRAM PENINGKATAN LITERASI MEDIA DIGITAL TERINTEGRASI PADA SISWA MELALUI PSIKOEDUKASI ORANGTUA DAN GURU DI SD NEGERI TEMBALANG SEMARANG

A. Ediati, A. Rahmandani, Y. F. La Kahija, H. Sakti, & D. V. S. Kaloeti

Universitas Diponegoro, Indonesia

Diterima: Oktober 2018 Disetujui: November 2018 Dipublikasikan: Desember 2018

Abstrak

Generasi muda saat ini menghadapi era digital ditandai dengan perkembangan pesat dan penggunaan yang massif terhadap teknologi informasi. Gawai dan media digital menjadi salah satu produk teknologi informasi yang telah dikenal anak sejak usia dini. Keberadaan teknologi informasi dalam bentuk gawai seharusnya dimaksudkan untuk mempercepat penyampaian informasi dan memudahkan komunikasi. Namun demikian, pada kenyataannya banyak efek negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gawai, khususnya pada anak-anak, yang disebabkan oleh minimnya literasi media digital. Sejumlah dampak negatif tersebut antara lain: minimnya interaksi interpersonal, munculnya perilaku agresif, dan kecanduan internet. Untuk dapat meningkatkan literasi media digital pada anak, peran orang dewasa terdekat dari anak sangatlah penting, yaitu orangtua dan guru. Hal ini disebabkan orangtua dan guru merupakan *role model* sekaligus pembentuk perilaku anak melalui respon-respon yang diberikan terhadap perilaku anak. Program pengabdian bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran orangtua dan guru mengenai pentingnya literasi media digital sehingga dapat mendampingi anak atau siswa dalam bergawai yang bijak. Program dilaksanakan dalam bentuk seminar yang dihadiri oleh 31 orangtua dan guru siswa SD Negeri Tembalang, Semarang. Peserta mendapatkan materi mengenai esensi komunikasi, emosi, dan pemanfaatan media digital secara konstruktif. Berdasarkan hasil evaluasi program, sebagian beserta menilai baik dan sangat baik terhadap materi yang disampaikan, pemateri yang menyampaikan, dan teknis pelaksanaan kegiatan. Peserta merasa mendapatkan manfaat dari kegiatan, khususnya terkait bagaimana mendampingi anak dalam menggunakan media digital secara bijak.

Kata Kunci: Literasi Media Digital; Psikoedukasi; Orangtua; Guru.

Pendahuluan

Tidak dapat diabaikan bahwa perkembangan media digital memberikan dampak positif bagi berbagai aspek kehidupan. Media digital menyediakan berbagai kesempatan dan sumber baru bagi pemerolehan informasi, hiburan, komunikasi, dan jaringan; tidak terkecuali dalam hal belajar dan pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan penelitian yang menggali bagaimana proses belajar menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dilakukan baik di dalam maupun di luar institusi pendidikan, khususnya di rumah (Erstad, 2012; Furlong & Davies, 2012).

Di samping kelebihan yang diperoleh, penggunaan media dapat saja menjadi suatu persoalan atau bahkan merugikan. Pada orang yang lebih dewasa, contohnya, penggunaan media dapat mengandung bias karena semata dilakukan untuk meneguhkan keyakinannya atau pilihan-pilihan sikap yang sebelumnya telah diambil (Rianto, 2016). Hal ini dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk gratifikasi dalam penggunaan media, sebagaimana yang terjadi pada orang-orang yang lebih muda. Penggunaan media adalah salah satu dari dua aspek dalam kehidupan anak yang paling banyak menyita waktu, selain sekolah (Erstad, 2012). Keterlibatan seseorang dalam penggunaan media digital pada

dasarnya terkait dengan identitas mereka sendiri (Furlong & Davies, 2012). Selain itu, pada anak-anak, penggunaan media digital nampaknya tidak bisa dilepaskan dari peran penting pengawasan orangtua terhadap anak (Indriani, 2013), serta pengaruh teman sebaya. Teman sebaya memberikan pengaruh, baik dalam hal penalaran aktivitas, maupun meningkatnya konformitas sebagai akibat tekanan sebaya (Brown, Bakken, Ameringer, & Mahon, 2010).

Hasil penelitian yang dilakukan pada 150 anak usia sekolah dasar dan menengah di wilayah Kecamatan Banyumanik Semarang menunjukkan intensitas yang tinggi dalam mengakses game online di game center atau warnet, yaitu sebagian besar anak bermain game online dengan frekuensi 7 hari, dengan lama waktu bermain selama 5 jam (Indriani, 2013). Sedangkan hasil analisis situasi yang diperoleh pada siswa di SD Negeri Tembalang menjelaskan bahwa anak menunjukkan perilaku yang cenderung merugikan dalam penggunaan media digital (gadget). Meski hal ini menjadi keluhan orangtua, tidak dapat dipungkiri orangtua berperan dengan memberikan keleluasaan bagi anak untuk menggunakan gadget, sebaliknya kontrol terhadap penggunaannya nampaknya kurang diberikan hingga anak mengalami kecanduan pada aktivitas game online. Pengaruh teman sebaya nampaknya juga tidak dapat diabaikan. Tidak hanya ditemukan pada anak dari suatu

kelompok usia tertentu, perilaku tersebut bahkan ditunjukkan pada anak dari kelas 1 hingga kelas 6 SD.

Pemahaman terhadap bagaimana cara media dibuat sehingga mempengaruhi perilaku pengguna media tersebut secara kritis disebut sebagai literasi media. Literasi media telah dikonseptualisasikan dalam berbagai cara. Secara umum, literasi media adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mendekonstruksi pencitraan media. Kemampuan untuk melakukan hal ini ditujukan agar pemirsa sebagai konsumen media (termasuk anak-anak) menjadi sadar (melek) tentang cara media dikonstruksi (dibuat) dan diakses (Lawrence, dalam Wikipedia.org, 2018). Pendidikan literasi media pada anak-anak ditujukan untuk mendorong keterampilan memanfaatkan media yang kritis pada anak-anak (Children Now dalam Potter, 2010).

Perilaku kecanduan game online yang ditunjukkan oleh anak/ siswa di SD Negeri Tembalang Semarang perlu mendapatkan perhatian sehingga tidak berdampak secara berkepanjangan terhadap kehidupannya di masa yang akan datang. Upaya peningkatan literasi media digital pada siswa perlu ditingkatkan agar mengurangi perilaku penggunaan media digital yang bersifat destruktif/ merugikan, sebaliknya meningkatkan perilaku yang konstruktif.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan pada khalayak target adalah perlu adanya upaya peningkatan literasi media digital pada siswa di SD Negeri Tembalang secara terintegrasi. Peningkatan terhadap literasi media digital diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media (gadget) pada siswa secara cerdas; mengurangi dampak negatif seperti kecanduan game online, sebaliknya meningkatkan manfaat dari penggunaan media sebagai sarana belajar siswa.

Upaya penanggulangan permasalahan sebagaimana tersebut di atas dilakukan secara terintegrasi, yaitu dengan memberikan pelatihan menggunakan metode maupun media yang menarik sehingga siswa terlibat secara aktif dalam program yang diselenggarakan. Selain itu selama pelatihan berlangsung, tim pengabdian dari Fakultas Psikologi Undip mengajak siswa untuk melakukan self-monitoring, maupun evaluasi penggunaan media digital yang selama ini dilakukan. Selain kepada siswa, intervensi juga dilakukan menggunakan metode ceramah interaktif dan tanya jawab untuk meningkatkan pemahaman orangtua dan guru mengenai pentingnya literasi media digital, dampak penggunaan media digital, serta langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menanggulangi penggunaan media digital sehingga lebih konstruktif, yaitu melalui komunikasi positif orangtua-anak.

Metode

Langkah-langkah untuk mengatasi masalah

1. Studi literatur dan identifikasi masalah

Identifikasi permasalahan secara lebih mendalam dilakukan sebagai pertimbangan untuk menentukan metode dan strategi penanggulangan yang akan diterapkan. Selain itu dilakukan pula studi literatur untuk mempersiapkan materi yang relevan dalam pelaksanaan kegiatan sesuai dengan hasil riset terkini.

2. Membuat rencana program, penyusunan modul dan media/kelengkapan intervensi

Tim pengabdian menyusun rencana program berdasarkan metode dan strategi yang telah ditentukan, serta materi yang telah dipersiapkan, kemudian menuangkannya dalam bentuk modul. Modul dibuat secara lebih rinci untuk penerapan yang lebih mudah di lapangan. Bersamaan dengan hal itu, tim juga mempersiapkan media dan peralatan yang mendukung selama pelaksanaan kegiatan.

3. Persiapan pelaksanaan kegiatan pengabdian

Persiapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan dengan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah. Selain itu, persiapan juga dilakukan dalam hal teknis kegiatan.

4. Pelaksanaan program, monitoring, dan evaluasi kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui kerjasama dengan pihak sekolah. Siswa merupakan target sasaran program diharapkan secara aktif terlibat dalam kegiatan pelatihan, termasuk dalam *self-monitoring* maupun evaluasi diri selama pelaksanaan kegiatan. Orangtua dan guru dilibatkan dalam intervensi untuk meningkatkan pemahaman dan upaya penanggulangan penggunaan media digital sehingga menjadi lebih konstruktif. Evaluasi dilakukan pada akhir setelah kegiatan berlangsung.

5. Pembuatan laporan kegiatan

Pembuatan laporan dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan telah selesai dilaksanakan, hingga pelaksanaan evaluasi kegiatan.

Deskripsi Produk Iptek yang akan Diterapkan

Modul yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini berjudul "Program Peningkatan Literasi Media Digital Terintegrasi pada Siswa Sekolah Dasar". Modul disusun dengan memperhatikan hasil identifikasi permasalahan, metode dan strategi yang telah ditentukan, berikut materi yang telah dipersiapkan. Adapun kegiatan terdiri dari kegiatan pelatihan yang diberikan kepada siswa, orangtua, dan guru. Kegiatan untuk siswa yaitu pelatihan pengelolaan diri. Pelatihan dimulai dengan psikoedukasi yang meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya pemanfaatan media digital dengan baik. Selain itu, peserta diajak untuk melakukan *self-monitoring* dan evaluasi diri

terkait penggunaan media digital dan dampak yang selama ini dirasakan. Pelatihan melibatkan sejumlah media yang menarik untuk melibatkan siswa secara aktif. Intervensi juga melibatkan orangtua dan guru melalui kegiatan seminar/ceramah interaktif dan tanya jawab mengenai pentingnya literasi media digital, dampak penggunaan media digital, dan upaya penanggulangan berupa komunikasi positif orangtua-anak. Pihak sekolah diharapkan menunjukkan respon yang positif terhadap program dengan menyambut kerjasama yang ditawarkan dalam bentuk perjanjian kerjasama. Selain itu, siswa, orangtua, dan guru yang dilibatkan dalam program menunjukkan keterlibatan secara aktif dalam keseluruhan pelaksanaan kegiatan.

Tim pelaksana kegiatan pengabdian ini adalah staf pendidik dari Bagian Psikologi Klinis, Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro, dengan kualifikasi pendidikan minimal jenjang Magister Psikologi, yang memiliki pengetahuan dasar mengenai psikologi perkembangan, pengasuhan positif, psikologi klinis, dan aplikasi psikologi di era digital. Selain itu, tim juga memiliki pengalaman dalam membawakan kegiatan intervensi psikologis komunitas, baik pada anak maupun orang dewasa. Tim telah terlibat dalam penyusunan modul dan memahami seluruh isi modul, serta terlibat dalam koordinasi sebelum pelaksanaan kegiatan.

Hasil dan pembahasan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua tahap, yaitu (1) intervensi yang dilakukan terhadap siswa, menggunakan metode pelatihan dengan tema "Pelatihan Ketahanan Digital bagi Siswa", dan (2) intervensi yang dilakukan terhadap orangtua dan guru, menggunakan metode seminar dengan tema "Komunikasi Positif Orangtua Anak di Era Digital".

Siswa yang dimaksud adalah siswa kelas VI dengan total 66 orang, yang terdiri dari kelas A, sejumlah 34 siswa, dan B sejumlah 32 siswa. Keputusan untuk melibatkan siswa kelas VI berdasarkan kesepakatan antara kepala sekolah dan tim pengabdian dengan pertimbangan usia dan kesanggupan penerimaan materi yang dipersiapkan, selain kondisi yang menunjukkan bahwa intensitas dan frekuensi penggunaan media digital pada siswa kelas VI juga tergolong banyak. Siswa terlibat dibatasi pada kelas VI juga dikarenakan keterbatasan dalam hal dana kegiatan pengabdian. Keputusan untuk melibatkan dua kelas juga mempertimbangkan keseragaman intervensi yang diperoleh pada siswa pada kelas/ tingkat tersebut, sehingga tidak mendapatkan perbedaan perlakuan. Hal ini sesuai dengan harapan dari pihak sekolah.

Sebagai bentuk integrasi dari intervensi yang direncanakan, maka intervensi juga dilakukan terhadap orangtua, yang dalam hal ini adalah orangtua dari siswa kelas VI (siswa yang mendapatkan intervensi). Orangtua yang dimaksud adalah bapak dan ibu dari siswa (bukan perwakilan orangtua, bapak atau ibu saja) sehingga diharapkan terjadi kesepahaman antara kedua orangtua mengenai materi yang

disampaikan, serta terdapat upaya kolaboratif dalam penanggulangan penggunaan media digital pada anak. Sedangkan guru yang dilibatkan adalah guru pengampu dari seluruh kelas di SD Negeri Tembalang. Intervensi terhadap seluruh guru kelas diharapkan dapat memberikan bekal bagi pendidikan siswa, meski sebagian besar siswa tersebut tidak mendapatkan intervensi sebagaimana yang diperoleh siswa kelas VI

Berikut ini rincian pelaksanaan kegiatan pengabdian kami:

1. Intervensi bagi siswa

Kegiatan ini dilakukan pada hari Rabu, 18 Juli 2018 pada pukul 07.30-11.45 WIB di: Masjid Sekolah, SD Negeri Tembalang, Semarang dengan peserta 66 siswa. Pertimbangan pelaksanaan pada Rabu, 18 Juli 2018 adalah bertepatan dengan masa orientasi siswa baru. Selain karena siswa belum memasuki masa belajar aktif, waktu ini dirasakan tepat oleh pihak sekolah mengingat kegiatan pada masa orientasi yang relevan dengan pembekalan siswa mengenai pengetahuan dan keterampilan tertentu.

Waktu pelaksanaan yang pada awalnya direncanakan hingga pukul 09.30 mengalami pemunduran hingga waktu sholat dhuhur tiba (pukul 11.45). Tim pengabdian menanyakan kepala sekolah mengenai kemungkinan memperpanjang waktu pelaksanaan untuk mengoptimalkan pelaksanaan intervensi, dan hal ini disanggupi oleh kepala sekolah.

Masjid sekolah dipilih sebagai tempat pelaksanaan pelatihan karena ruang kelas dirasakan terlalu dekat dengan area lapangan, yaitu tempat berkumpulnya siswa baru dan mendapatkan ceramah kegiatan orientasi. Penggunaan kelas dikhawatirkan terlalu dekat dengan area lapangan sehingga kemungkinan gangguan suara yang dialami lebih besar. Masjid sekolah digunakan dengan pertimbangan letaknya yang lebih jauh, sehingga diharapkan mengurangi gangguan suara tersebut. Tidak seperti area kelas (penggabungan kelas A dan B sebagaimana yang awalnya direncanakan), area masjid yang dimaksud memiliki kapasitas yang lebih terbatas.

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan, siswa dibagi ke dalam tujuh (7) kelompok kecil, dan masing-masing kelompok didampingi fasilitator seorang mahasiswa psikologi. Fasilitator mahasiswa membantu dalam proses distribusi perlengkapan untuk digunakan siswa selama pelatihan, membantu pelatih memberikan penjelasan mengenai tugas siswa, serta mendampingi siswa dalam pengerjaan tugas yang diberikan untuk memastikan bahwa mereka telah paham dan mengerjakan tugas sesuai instruksi yang diberikan.

Secara umum, siswa terlibat secara aktif pada keseluruhan sesi kegiatan. Selain kemauan untuk terlibat dalam pengerjaan setiap tugas yang diberikan (tidak mengalami kesulitan berarti), siswa bertanya, memberikan tanggapan, serta memberikan jawaban atas pertanyaan

pelatih saat diminta kesediaannya untuk menceritakan tugas yang dikerjakan. Mengingat keterbatasan waktu yang berbenturan dengan waktu sholat dhuhur (masjid digunakan kegiatan sholat dhuhur siswa bersama), maka evaluasi akhir kegiatan oleh siswa secara tertulis tidak dapat dilaksanakan.

Hasil observasi secara umum menunjukkan keterlibatan siswa secara aktif pada keseluruhan sesi kegiatan; meski situasi, kondisi, dan karakteristik siswa membuat tim pelatih maupun fasilitator membutuhkan upaya lebih untuk mengondisikan peserta dan menyampaikan materi dengan baik. Siswa menunjukkan kemauan untuk mengambil peran dalam setiap sesi dari awal hingga akhir. Secara khusus keterlibatan tersebut dalam bentuk pengerjaan setiap tugas yang diberikan, siswa bertanya (baik dalam kelompok kecil kepada fasilitator, maupun kelas besar kepada pelatih), memberikan tanggapan, serta memberikan jawaban atas pertanyaan pelatih saat diminta kesediaannya untuk menceritakan tugas yang dikerjakan. Pada sesi relaksasi khususnya, awalnya peserta memerlukan waktu yang lebih untuk dikondisikan, sebelum dinilai lebih tertib dan pelaksanaan sesi relaksasi dapat dilanjutkan lebih mendalam.

Hasil pekerjaan siswa menunjukkan adanya kesediaan peserta untuk terbuka mengenai pengalaman dan perasaan terkait penggunaan media digital, seperti saat bermedsos atau bermain game online. Pada sesi “Lingkaran Digital”, nampak bahwa secara umum peserta memahami bahwa beberapa informasi umum dirasakan mungkin untuk dibagikan secara luas melalui akun tertentu di media digital, sedangkan sebagian informasi yang lain perlu untuk disimpan sendiri atau bersifat rahasia. Meski demikian, hasil debrief menunjukkan bahwa terdapat batasan yang dinilai oleh siswa kurang jelas mengenai informasi mana yang boleh dan tidak boleh dibagikan. Hal tersebut terutama menjadikan siswa kurang selektif dalam membagikan informasi yang seharusnya tidak menjadi konsumsi publik secara luas di media digital.



Gambar 1. Relaksasi pada Siswa

Pada sesi “Pengenalan dan Evaluasi Emosi Bermedia”, lebih jelas menunjukkan kedalaman siswa dalam mengungkapkan pengalaman emosional yang dirasakan terkait penggunaan media digital. Peserta mengenali munculnya perasaan senang, sedih, bahkan marah, serta sebab munculnya perasaan-perasaan tersebut. Hasil debrief

selanjutnya membantu mengantarkan kegiatan pada sesi selanjutnya yaitu sesi relaksasi. Tidak ada evaluasi khusus yang diperoleh dari peserta pada saat sesi relaksasi mengingat keterbatasan waktu. Respon peserta terhadap kegiatan di sesi relaksasi diperoleh melalui hasil pengamatan selama kegiatan tersebut berlangsung. Sebagaimana telah dijelaskan bahwa, kegiatan relaksasi menjadi lebih kondusif dan mendalam setelah beberapa saat dimulai. Hal ini dikarenakan sejumlah peserta sempat menunjukkan perilaku mengganggu teman yang berbaring di sebelahnya.

2. Intervensi bagi orangtua dan guru

Kegiatan ini dilakukan pada hari: Sabtu, 28 Juli 2018 di Aula Lt.3, Gedung Dekanat F. Psikologi, Undip, Semarang pada pukul 08.00-13.00 WIB dengan 31 orangtua siswa yang hadir. Sabtu, 28 Juli 2018 dipilih berdasarkan masukan dari pihak sekolah, dalam hal ini kepala sekolah. Sekolah mengikuti sistem kurikulum full-day sehingga siswa aktif bersekolah hanya selama lima hari dalam satu minggu. Hari sabtu merupakan hari keluarga yang biasanya digunakan oleh pihak sekolah untuk mengadakan kegiatan apabila perlu melibatkan orangtua. Selain itu, terdapat orangtua yang bekerja pada lima hari kerja saja diharapkan dapat menjangkau lebih banyak peserta. Undangan dibuat secara resmi dengan kop fakultas dan dibantu pembagiannya oleh pihak sekolah melalui siswa kelas VI. Selain itu undangan secara luas disebarluaskan secara online melalui grup media sosial orangtua siswa kelas VI.



Gambar 3. Intervensi pada orangtua dan Guru

Waktu pelaksanaan yang pada awalnya direncanakan hingga pukul 11.30 mengalami pemunduran hingga waktu pukul 13.00. Hal ini disebabkan karena pelaksanaan kegiatan tidak dapat dimulai tepat waktu sesuai jadwal yang direncanakan untuk menunggu kehadiran peserta lebih banyak, sesi ceramah dan tanya jawab yang interaktif sehingga mengundang lebih banyak minat untuk melakukan diskusi. Hal tersebut menunjukkan keterlibatan aktif peserta secara umum dalam kegiatan. Kegiatan diakhiri dengan sesi relaksasi yang bertujuan untuk melepaskan ketegangan, meningkatkan kepekaan atas permasalahan dalam diri dan dampak komunikasi orangtua-anak, kemudian membantu mengatur respon emosional yang muncul untuk penanggulangan lebih baik di kehidupan nyata (komunikasi positif).

Hasil kegiatan intervensi bagi orangtua dan guru nampak pada keaktifan peserta untuk terlibat baik dalam kegiatan ceramah (interaktif), tanya jawab, dan sesi relaksasi. Hal tersebut juga nampak dari antusiasme peserta dalam memberikan tanggapan selama pelaksanaan kegiatan sehingga membutuhkan waktu lebih panjang di setiap sesi kegiatan, khususnya ceramah dan tanya jawab.

Hasil evaluasi mengenai kesan yang diperoleh dari mengikuti kegiatan menunjukkan bahwa secara umum peserta menilai kegiatan yang diselenggarakan dirasakan sangat baik, menyenangkan, dan bermanfaat karena menambah wawasan yang dapat langsung diterapkan (aplikatif) dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai orangtua maupun sebagai pendidik (guru). Materi yang diberikan memberikan pencerahan dan motivasi dalam membimbing dan meningkatkan komunikasi positif dengan anak. Saran terhadap kegiatan secara umum menghedaki adanya kegiatan serupa dengan frekuensi yang lebih banyak dan berkelanjutan, atau diperpanjang durasinya. Selain itu, dari sisi teknis pelaksanaan diharapkan dapat dimulai tepat waktu dan dapat dioptimalkan kehadiran peserta.

Simpulan

Program kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu (1) intervensi yang dilakukan terhadap siswa, menggunakan metode pelatihan dengan tema "Pelatihan Ketahanan Digital bagi Siswa", dan (2) intervensi yang dilakukan terhadap orangtua dan guru, menggunakan metode seminar interaktif dengan tema "Komunikasi Positif Orangtua-Anak di Era Digital". Pelaksanaan kegiatan secara umum mendapatkan respon yang positif dari peserta. Peserta menyambut baik kegiatan dengan menunjukkan antusiasme dan terlibat aktif pada sesi-sesi yang diadakan, serta menunjukkan penerimaan dengan kesediaan untuk membuka diri mengenai pengalaman pribadi maupun yang dirasakan. Selain itu harapan agar kegiatan dapat dilakukan secara berkelanjutan merupakan salah satu indikator keberhasilan dari program ini. Beberapa keterbatasan perlu mendapatkan perhatian untuk mengoptimalkan pelaksanaan dan hasil kegiatan.

Daftar Pustaka

- Andayani, B. (2004). Tinjauan pendekatan ekologi tentang perilaku pengasuhan orangtua. *Buletin Psikologi*, 12 (1), h. 44-60.
- Brown, B. B., Bakken, J. P., Ameringer, S. W., & Mahon, S. D. (2010). A comprehensive conceptualization of the peer influence process in adolescence. Dalam M. J. Prinstein & K. A. Dodge (Ed), *Understanding peer influence in children and adolescents*. New York: The Guilford Press.
- Erstad, O. (2012). The learning lives of digital youth – beyond the formal and informal. *Oxford Review of Education*, 38 (1), h. 25-43. <http://dx.doi.org/10.1080/03054985.2011.577940>

Furlong, J., & Davies, C. (2012). Young people, new technologies and learning at home: taking context seriously. *Oxford Review of Education*, 38 (1), h. 45-62. <http://dx.doi.org/10.1080/03054985.2011.577944>

Indriani, D. P. (2013). Hubungan intensitas penggunaan game online, pengawasan orangtua terhadap anak, dengan prestasi belajar anak. *SKRIPSI*. Semarang: Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro.

Potter, W. J. (2010). The state of media literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54 (4), h. 675-696. <http://dx.doi.org/10.1080/08838151.2011.521462>.

Rianto, P. (2016). Media baru, visi khalayak aktif dan urgensi literasi media. *Jurnal Komunikasi*, 1 (2), h. 90-96.

Suleeman, E. (1999). Hubungan-hubungan dalam keluarga. Dalam T.O. Ihromi (Ed), *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Wikipedia.com. (2018). Literasi media. Diunduh dari https://id.wikipedia.org/wiki/Literasi_media pada 4 April 2018.