



## ***DIGITAL PARENTING UNTUK MENUMBUHKAN ONLINE RESELIENCE PADA REMAJA***

**Sofiana**

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas  
*Sofianaelf7@gmail.com*

**Rifqi Muhammad**

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas  
*Ananda.rhifqie@gmail.com*

**Enik Sartika**

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas  
*Enik1993@gmail.com*

### ***ABSTRACT***

*The purpose of this study was to determine the benefits of Digital Parenting in growing Online Resilience in Adolescents. Digital parenting is parenting by providing clear boundaries to children about what can and cannot be done when using digital devices. The role of parents in digital parenting is to provide time limits for using smartphones and provide an understanding that what is seen on social media should not be followed with the aim of teenagers being able to adapt well to the environment so that with this ability individuals are easier to filter and respond to various things that are encountered when interact with digital technology. This research uses a descriptive approach with a qualitative research type. The results of this study show that several parents have implemented digital parenting with the aim of being able to grow online resilience in adolescents. Supporting and inhibiting factors are the presence of more attention from parents and the involvement of family members. While the obstacles are teenagers who are addicted to using smartphones and social influences who want to follow trends.*

**Keywords:** *Digital Parenting; Online Reselience; Adolescent.*

### **ABSTRAK**

Tujuan artikel ini adalah untuk mengetahui manfaat *Digital Parenting* dalam menumbuhkan *Online Reselience* pada Remaja. *Digital parenting* adalah pengasuhan dengan memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan saat menggunakan perangkat digital. Peran orangtua dalam *digital parenting* ialah memberikan batasan waktu dalam menggunakan *smartphone* dan memberikan pemahaman

bahwa apa yang dilihat di media sosial tidak semestinya diikuti dengan tujuan remaja dapat beradaptasi dengan baik terhadap lingkungan sehingga dengan kemampuan ini individu lebih mudah dalam menyaring dan merespon berbagai hal yang ditemui ketika berinteraksi dengan teknologi digital. Artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan jenis kualitatif. Artikel ini menjelaskan terdapat beberapa orangtua telah menerapkan *digital parenting* dengan tujuan dapat menumbuhkan *online resilience* pada remaja. Faktor pendukung dan penghambat ialah adanya perhatian lebih dari orangtua dan keterlibatan anggota keluarga. Sedangkan hambatannya ialah remaja yang kecanduan dalam menggunakan *smartphone* dan pengaruh pergaulan yang ingin mengikuti tren.

**Kata Kunci:** *Digital Parenting; Online Resilience; Remaja*

## PENDAHULUAN

Era digital adalah masa dimana manusia dapat berkomunikasi dengan sedemikian dekat meskipun saling berjauhan. Pada era ini informasi dengan mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan dengan menggunakan teknologi digital (Asep Saefudin 2014). Era digital merupakan dunia serba gadget dan internet. Melalui teknologi digital dapat mempengaruhi cara hidup di masyarakat, tidak hanya cara mengakses informasi namun juga mempengaruhi kehidupan sosial budaya di lingkungannya. Beberapa hal yang menonjol dalam penggunaan teknologi ialah maraknya kehidupan yang serba *online* seperti penggunaan media sosial, *online gaming* dan aplikasi berbasis *online* yang bisa diakses menggunakan suatu alat yang dinamakan *smartphone*. Beberapa media sosial yang paling tren saat ini adalah *Facebook, WhatsApp, Instagram* yang memiliki banyak fitur sehingga membuat penggunaannya merasakan kesenangan dan selalu ingin melihat hal-hal baru dari tampilan yang tersedia.

Selain media sosial, belakangan ini banyak muncul situs-situs aplikasi *game* yang sudah berbasis *online* yang dapat membuat pengguna dari *game* tersebut bisa bermain secara bersama-sama dalam satu arena permainan dan terlebih lagi sekarang banyak juga diadakan kompetisi yang melibatkan suatu kelompok antar satu daerah bahkan antar negara. Aplikasi berbasis *online* bukan hanya mencakup media sosial dan *game* saja, sekarang ini juga semakin banyaknya aplikasi untuk berbelanja secara *online* atau lebih dikenal dengan istilah *online shop* yang memudahkan semua orang dalam berbelanja tanpa harus bertemu langsung antara penjual dan pembeli seperti berbelanja di *Shopee, Lazada, Tokopedia, Blibli* dan masih banyak lainnya. Semua hal tersebut merupakan bukti dari semakin maraknya kehidupan sosial sekarang ini yang berubah menjadi serba *online*.

Berdasarkan penelitian Kementerian Komunikasi dan Informatika, sebagaimana dikutip oleh Nur Ainiyah, bahwa 4 dari 10 orang Indonesia aktif di media sosial seperti *Facebook* yang memiliki 3,3 juta pengguna, kemudian *WhatsApp* dengan jumlah 2,9 juta pengguna dan lain-lain. Tingginya angka penggunaan media sosial oleh masyarakat Indonesia membuat risiko penyebaran konten negatif serta pesan provokasi dan ujaran kebencian yang dapat menimbulkan konflik juga amat besar (Nur Ainiyah 2018)

Ciri dari remaja milenial adalah ingin memiliki identitas dengan cara membuat media sosial seperti *Facebook, Twitter, Instagram, Youtube* dan lain-lain untuk membuktikan kepada dunia bahwa mereka ada. Remaja milenial memiliki cara berfikir lebih kritis, cenderung lebih terbuka serta ingin memperoleh kebebasan seperti tidak suka diatur dan dikekang. Remaja milenial memiliki kemampuan belajar lebih cepat karena segala informasi mereka selalu mengakses melalui mesin pencari seperti *Google, Yahoo* dan lainnya.

Remaja milenial memiliki kepekaan yang begitu kuat terhadap hal-hal yang baru, sehingga remaja milenial begitu mudah beradaptasi terhadap sesuatu yang baru. Apalagi media sosial adalah media yang begitu banyak menawarkan fitur-fitur yang mengasyikkan, sehingga remaja milenial dengan sangat mudah tergiur oleh fitur-fitur tersebut tanpa melihat dampak positif dan dampak negatif yang terkandung didalamnya.

Era digital mempermudah kegiatan belajar remaja karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas, dapat meningkatkan nilai keagamaan remaja karena sudah banyak aplikasi yang menyajikan berbagai konten keagamaan membuat remaja menjadi mengerti agama, mengerti hal yang baik dan buruk yang mendorong moral remaja menjadi lebih baik. Mempermudah komunikasi dan mencari informasi karena tujuan perangkat digital sebagai alat komunikasi mempermudah remaja untuk melakukan komunikasi dengan teman dan orangtua. Remaja lebih mudah untuk mencari informasi yang mereka inginkan. Dapat mendorong pertumbuhan usaha, memperbaiki pelayanan publik dan mendorong munculnya profesi baru.

Kesempatan belajar dengan segala keluasaan akses informasi juga membawa konsekuensi lain dalam informasi yang bermanfaat bagi proses belajarnya. Remaja juga bertemu dengan contoh-contoh perilaku tidak tepat yang bahkan bertentangan dengan nilai dan norma sosial ketika berinteraksi dengan teknologi digital. Hal ini juga digambarkan dalam buku Kemendikbud RI, bahwa penggunaan media digital memiliki efek terhadap keterampilan dan mengubah perhatian remaja, sehingga bisa meningkatkan perilaku terlalu aktif dan kesulitan untuk berkonsentrasi. Penggunaan media digital yang berlebihan dapat menurunkan prestasi belajar, remaja menjadi pribadi yang lebih mementingkan diri sendiri sehingga sulit bergaul secara langsung.

Berbagai faktor risiko dunia digital perlu segera ditangani, mengingat remaja adalah generasi penerus yang akan menentukan baik tidaknya kehidupan masyarakat di masa depan. Membekali remaja dengan kemampuan dalam menilai dan memilah secara mandiri berbagai pengaruh dunia *Online* adalah langkah mendasar yang perlu diupayakan. Menumbuhkan *Online Resilience* pada remaja menjadi kebutuhan penting untuk dapat dilakukan dalam memperkuat kemampuan mereka mengelola berbagai risiko, sehingga mampu terus berkembang menjadi pribadi yang tangguh.

*Online Resilience* menurut Ariel Kalil adalah sebagai kemampuan untuk pengalaman negatif dalam aktivitas online. Remaja yang resilien mampu mengatasi situasi yang merugikan melalui cara-cara yang terfokus pada masalah (*problem-focused*), serta mampu mengalihkan emosi negatif menjadi positif atau dapat menetralkannya (Ariel Kalil 2003). Pengasuhan yang efektif dari orangtua ialah menjadi salah satu jembatan krusial dalam menumbuhkan *Online Resilience* pada remaja. Orangtua sebagai pendidik anak harus mengupayakan melalui interaksi sehari-hari tentang bagaimana menggunakan teknologi *Digital* dan bagaimana

menggunakan media *Online* dengan baik, aman dan benar. Untuk menumbuhkan *Online Resilience* dapat dilakukan melalui peran keluarga.

Judith Duncan mengatakan bahwa keluarga sebagai mikrosistem dan sebagai lingkungan yang utama dalam perkembangan individu yang memiliki kontribusi besar terhadap pencapaian resiliensi (Judith Duncan 2005). Demikian dengan resiliensi ditengah perkembangan teknologi digital, maka membangun *Online Resilience* adalah peran orangtua sebagai unsur utama dalam keluarga mutlak dibutuhkan sebagai sosok penting dalam proses perkembangan anak (Simuforosa 2013).

Upaya untuk menghasilkan generasi penerus yang tangguh dan berkualitas, diperlukan adanya usaha yang tepat dan berkesinambungan dari orangtua di dalam melaksanakan tugas memelihara, mengasuh dan mendidik anak mereka secara lahir maupun batin hingga seorang anak tersebut dewasa dan mampu berdiri sendiri sebagai manusia yang bertanggungjawab (Mahmud 2013).

Menurut Dyna Herlina bahwa kunci pengasuhan *Digital* agar anak dapat *Online Resilience* adalah adanya kesepakatan antara ibu dan ayah mengenai cara pengasuhan anak yang paling sesuai dengan nilai yang mereka anut. Terapkan cara pengasuhan secara konsisten melalui interaksi langsung, suri tauladan dan kebiasaan dalam keluarga. Sikapi penggunaan media *Digital* di tengah keluarga secara bijaksana. Buatlah aturan dan kesepakatan dalam keluarga terkait penggunaan media digital. Pastikan seluruh keluarga mendapatkan lebih banyak manfaat daripada efek negatifnya (Dyna Herlina 2018). Berbagai cara dilakukan oleh orangtua untuk mengatasi berbagai dampak negatif dari era *Digital* saat ini, sehingga diperlukan cara pengasuhan yang tepat untuk mengatasinya.

Maka pengasuhan yang dirasa tepat pada era *Digital* ialah *Digital Parenting* atau pengasuhan *Digital* yaitu pengasuhan dengan memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Berdasarkan firman Allah SWT dalam Qur'an Surah At-Tahrim [66] ayat 6 terkait dengan peran orangtua yang berbunyi: "Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan".

Quraish Shihab dalam menafsirkan ayat ini mengatakan bahwa ungkapan *hai orang-orang beriman peliharalah diri kamu* antara lain dengan meneladani Nabi dan pelihara juga keluarga kamu, yakni istri, anak-anak dan seluruh yang berada di bawah tanggungjawab kamu, dengan membimbing dan mendidik mereka, agar kamu semua terhindar dari api neraka selanjutnya dikatakan pada ayat enam di atas bahwa Pendidikan harus dimulai dari rumah dan ditujukan kepada ayah dan ibu (Quraish Shihab 2009).

Menjaga dan mendidik remaja merupakan usaha yang perlu dilakukan orangtua, terutama pada masa sekarang ini. Orangtua diharapkan mampu menjaga dan mendidik, apabila menginginkan seorang remaja yang bisa menempatkan diri pada zamannya. Semua orangtua pasti menginginkan anaknya berhasil dan sukses, tetapi karena kurangnya perhatian orangtua terhadap pendidikan remaja justru akan mendapatkan hasil yang sebaliknya.

Menurut Desmita beberapa kualitas yang memberikan sumbangan bagi pembentukan resiliensi, yaitu hubungan yang dilandasi kepercayaan penuh, struktur dan peraturan rumah,

model-model pola pengasuhan orangtua, dorongan untuk mandiri otonom, akses terhadap layanan, pendidikan, keamanan dan kesejahteraan (Desmita 2015). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pola asuh orangtua sangat berpengaruh dengan terbentuknya resiliensi pada anak, pola asuh atau dalam hal ini *Digital Parenting* yang diterapkan oleh orangtua sangat mampu dalam mempengaruhi adanya resiliensi pada anak.

Berdasarkan pra survey di Dusun Senabah yang merupakan suatu daerah terpencil yang jauh dari pusat kota sehingga untuk jaringan internet masih susah untuk di dapat, namun dalam dua tahun belakangan ini jaringan internet sudah cukup mudah walau hanya ada di tempat-tempat tertentu seperti di tepi sungai dan di tempat yang termasuk tinggi seperti di rumah tingkat atas. Meskipun demikian tidak mengurangi semangat remaja untuk tidak *Online* walaupun jaringan internet tidak begitu lancar. Akibat dari susahnya jaringan internet membuat remaja sering berada diluar rumah hanya sekedar untuk mencari jaringan internet.

Penggunaan internet saat ini di Dusun Senabah di dominasi oleh remaja, remaja di sini berusia antara 12-21 tahun dan hampir semuanya sudah memiliki media sosial. Hal tersebut tidak sebanding dengan orangtua yang masih banyak belum paham tentang internet, orangtua hanya memberikan fasilitas terkait perangkat *Digital* tanpa mengetahui dampak yang didapat dari perangkat digital. Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan beberapa orangtua yang telah mampu mengontrol remaja dalam penggunaan perangkat digital.

Hal tersebut dilakukan seperti untuk mengontrol remaja agar tidak sering berada di luar rumah, dalam penggunaan perangkat *Digital* orangtua menyediakan *wifi* di rumah. Hal ini dikarenakan orangtua dapat dengan mudah mengontrol remaja dalam penggunaan perangkat digital, karena ketika remaja menggunakan aplikasi di media *Online* dapat mempengaruhi mudahnya mengakses game yang memuat kekerasan dan pornografi. Ketika melakukan pencarian materi belajar seringkali berbagai situs negatif juga ikut mencul dan memungkinkan remaja untuk membacanya. Selain itu penggunaan perangkat *Digital* dapat mempermudah remaja dalam mengerjakan tugas sekolah, mencari informasi dan hiburan yang positif.

## METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan jenis kualitatif, pendekatan deskriptif yang dilakukan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan pada objek fenomena yang diteliti. Tujuan artikel ini memilih pendekatan deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif ialah untuk mendeskripsikan fakta di lapangan terkait dengan *Digital Parenting* Untuk Menumbuhkan *Online Reselience* Pada Remaja.

Lokasi dalam penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah di Dusun Senabah Desa Semanga' Kecamatan Sejangkung. Penelitian yang dilakukan peneliti tidak terfokus pada salah satu tempat saja, namun ada beberapa lokasi penelitian yang dijadikan tempat mendapatkan informasi dan data-data terkait penelitian seperti di Dusun Senabah. Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan informan maka untuk mencari informasi yang didapatkan sesuai dengan kondisi dan situasi saat penelitian. Penentuan subjek dalam penelitian ini

menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu menentukan sumber pokok dengan kriteria yang dibutuhkan peneliti yakni, Orangtua yang melaksanakan *digital parenting* dan anak dari orangtua yang melaksanakan *Digital Parenting* yang sudah berusia remaja. Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian ini yang dilakukan peneliti atas dasar karena merupakan salah satu tempat terpencil yang jauh dari pusat kota dan untuk jaringan internet hanya ada di tempat-tempat tertentu seperti di tepi sungai, dermaga motor air dan tempat yang termasuk tinggi seperti di rumah tingkat atas. Selanjutnya adanya proses *digital parenting* untuk menumbuhkan *online resilience* pada remaja didaerah tersebut.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi *non partisipant*. Tujuan teknik peneliti menggunakan teknik observasi *non participant* ialah sebagai kemampuan dalam melakukan pengamatan terhadap objek penelitian tanpa memakan waktu yang lama dan tidak terlibat aktif pada kegiatan tersebut. Adapun alat observasi yang peneliti gunakan ialah catatan lapangan. Catatan lapangan dijadikan sebagai pengamatan secara langsung yang diselidiki baik dalam fenomena yang dilihat di lapangan sekitar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Digital* berasal dari kata *Digitus*, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari. Peralatan canggih seperti komputer, pada prosesornya memiliki serangkaian perhitungan biner yang rumit. Dalam gambaran yang mudah-mudah saja, proses biner seperti saklar lampu yang memiliki dua keadaan yaitu *off* dan *on*. Konsep *Digital* ternyata menjadi gambaran pemahaman suatu keadaan yang saling berlawanan (Makdum Syarif 2004).

Secara bahasa *Parenting* berasal dari bahasa Inggris, dari kata *parent* yang berarti orangtua (John M Echols dan Hasan Shadily 2005). Sedangkan dalam kamus Oxford, *Parenting* adalah *the process of caring for your child or children* (A S Hornby 2010). Takdir Ilahi, dalam buku "*Quatum Parenting*" ia memaknai *Parenting* dengan sebuah proses memanfaatkan keterampilan mengasuh anak yang dilandasi oleh aturan-aturan yang agung dan mulia. Pola asuh merupakan bagian dari proses pemeliharaan anak dengan menggunakan teknik dan metode yang menitikberatkan pada kasih sayang dan ketulusan cinta yang mendalam dari orangtua (Mohammad Takdir Ilahi 2013).

Berdasarkan pemaparan tentang digital dan *parenting* maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa digital adalah suatu peralatan yang canggih yang digunakan melalui jari jari manusia sedangkan *parenting* adalah orangtua yang memanfaatkan proses keterampilan mengasuh anak yang dilandasi oleh aturan-aturan yang agung dan mulia.

Adapun maksud *Digital Parenting* artinya menggunakan teknologi *Digital* sebagai alat pengasuhan anak. Ini berarti melibatkan mediasi terhadap remaja dalam penggunaan media *Digital* dan seluler. Maka dari itu, orangtua bertanggungjawab untuk mengatur keterlibatan remaja dalam penggunaan teknologi *Digital* dan seluler. Orangtua bisa menggunakan perangkat lunak untuk memantau atau membatasi kegiatan *Online* pada remaja.

Giovana menjelaskan *Digital Parenting* adalah konsep populer tentang bagaimana orangtua ikut terlibat dalam mengatur hubungan remaja dengan media *Digital* (mediasi orangtua) dan bagaimana orangtua dapat melibatkan media *Digital* dalam praktik

pengasuhan sehari-hari, serta mengembangkan bentuk-bentuk yang muncul dari pengasuhan terhadap remaja (Giovanna Mascheroni 2018).

Sedangkan menurut Yee-Jin Shin *Digital Parenting* adalah orangtua harus dapat memberikan bimbingan dan petunjuk kepada remaja dalam menggunakan perangkat digital. Garis besar *Digital Parenting* ialah memberikan batasan yang jelas kepada remaja tentang hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat menggunakan perangkat digital (Yee-Jin Shin 2013).

Salah satu pola pengasuhan di era *Digital* seperti sekarang ini adalah *Digital Parenting* atau pengasuhan *Digital* yaitu pengasuhan dengan memberikan batasan yang jelas kepada remaja tentang hal-hal yang boleh dilakukan pada saat remaja menggunakan perangkat digital. Prinsipnya menanamkan kebijaksanaan berperilaku di internet serta mengenal etika menggunakan internet dan memberikan pengertian tentang durasi yang tepat dalam menggunakan internet atau produk *Digital* lainnya.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *digital parenting* merupakan pola pengasuhan digital dengan memberikan batasan yang jelas kepada remaja tentang hal-hal yang boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital, serta memberikan bimbingan dan petunjuk kepada remaja agar bijaksana dalam menggunakan perangkat digital.

Keterlibatan orangtua dalam membentuk kepribadian remaja bertujuan untuk mencegah perilaku menyimpang yang tidak sesuai dengan norma susila dan nilai moral dalam diri remaja. Pola asuh orangtua berarti suatu proses interaksi antara orangtua dan remaja yang meliputi kegiatan seperti memelihara, mendidik, membimbing serta mendisiplinkan dalam mencapai proses kedewasaan baik secara langsung maupun tidak (Stephanus Turibius Rahmat 2018).

Remaja sebagaimana generasi sebelumnya membutuhkan bimbingan dan arahan dari orangtua untuk menggunakan media *Digital* dengan bijaksana, maka tujuan *Digital Parenting* ialah, sebagai berikut: 1) Memiliki kesepakatan yang dipahami dan dijalani bersama, memonitor pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensi atas pelanggaran dan memberikan apresiasi atas keberhasilan dalam menjalankan kesepakatan, 2) Memperkenalkan keanekaragaman ras, etnis dan situasi ekonomi, 3) Memanfaatkan media blogs untuk melatih remaja berpikir kritis dan membimbing mereka untuk menjadi penulis, bukan hanya pembaca, 4) Mengajak remaja untuk dapat mengeksplorasi lebih jauh minat dan bakatnya, 5) Menanamkan etika berkomunikasi positif di media sosial, 6) Memperhatikan pengaturan privasi dalam media digital, khususnya media sosial, 7) Membatasi aktivitas remaja di sosial media, 8) Remaja dapat memanfaatkan program atau video yang menunjukkan berbagai pengalaman positif, 9) Mendiskusikan perilaku baik dan tidak dari karakter di media yang mereka kenal, 10) Menghindari tayangan program media *Digital* yang menampilkan agresivitas, antisosial dan perilaku negatif lainnya

Mendampingi remaja dan memandunya ketika bermain perangkat *Digital* adalah alternatif terbaik agar remaja bisa memanfaatkan secara optimal perangkat *Digital* yang digunakan tanpa harus terdampak negatifnya. Menanamkan kebijakan serta aturan yang konsisten dapat membantu remaja dalam menggunakan perangkat *Digital* sesuai kebutuhannya, berikut merupakan langkah-langkah *Digital Parenting*: (R.D Asti 2019)

### Menambah pengetahuan

Strategi yang tidak kalah penting agar bisa menerapkan Digital Parenting ialah terus belajar. Mencoba beragam aplikasi, minimal mengetahui cara memproteksi situs web dan media sosial yang berdampak negatif. Intinya, bekali diri untuk menguasai *Digital* terlebih dahulu sebelum diperkenalkan kepada remaja.

### Arahkan remaja tentang keterlibatan anda sebagai orangtua

Mengarahkan remaja tentang keterlibatan orangtua pada kegiatan *Online* mereka. Beri tahu dan buat mereka paham mengapa anda harus ikut campur dalam keterlibatan *Digital* mereka.

### Tetapkan batasan, rutinitas dan pedoman

Memberikan batasan dapat berkisar dari membatasi screen time mereka hingga jenis-jenis situs web yang diizinkan untuk dibuka. Berikan mereka pedoman yang tepat dalam mengatur akun media sosialnya.

### Pelajari keterampilan teknologi bersama

Orang muda cenderung belajar teknologi lebih cepat. Sebagai cara berinteraksi dengan anak dan mengetahui sikap mereka terhadap platform digital, orangtua harus membiarkan remaja mengajari beberapa trik teknologi.

### Dorong remaja untuk berbicara

Mendorong remaja untuk berbicara secara terbuka tentang pengalaman *Online* mereka. Ciptakan lingkungan keterbukaan. Pahami pengalaman mereka, ketahui dari mana mereka mendapatkannya dan bantu mereka dengan tindakan yang perlu mereka ambil.

### Mencegah remaja melakukan sesuatu yang tidak pantas

Mencegah mereka melakukan sesuatu yang tidak pantas, jelaskan alasannya. Mereka perlu mengetahui prinsip-prinsip dasar yang membatasi mereka untuk mengambil tindakan yang lebih baik terkait dengan teknologi.

### Beri konsekuensi

Memberikan konsekuensi atas ketidaktaatan dan imbangi dengan menghargai kepatuhan mereka.

### Buat remaja mengerti bahwa orangtua juga memiliki keyakinan dan prinsip

Membuat remaja mengerti tentang keyakinan dan prinsip yang anda buat itu berbeda dari standar internet dan orang lain. Saat ini, internet memiliki definisi benar dan salah. Ajari remaja tentang serangkaian prinsip keluarga untuk membimbing mereka dengan apa yang seharusnya mereka yakini.



Pastikan bahwa keterlibatan *Digital* remaja tidak membatasi aktivitas fisik dan interaksi pribadi mereka dengan orang lain

Misalnya kegiatan makan bersama keluarga, sebagai contoh batasi mereka dari menggunakan *smartphone* selama makan malam. Lingkaran teman-teman remaja juga tidak boleh terbatas dalam batasan situs jejaring sosial.

Selalu jadi contoh yang baik

Ikuti aturan yang kita buat sendiri, remaja akan mengikuti apa yang orangtuanya lakukan lebih sering dari apa yang orangtuanya katakan.

Dengarkan masukan dan pendapat remaja

Remaja juga memiliki sesuatu untuk dikatakan, biarkan mereka mengatakan ketidaksetujuannya sehingga orangtua dapat menilai apakah sebagai orangtua juga harus memperbaiki aturan atau tidak.

Kembangkan ketahanan remaja terhadap ancaman dan tantangan internet

Teknologi memperdayakan intimidasi dan merusak kepercayaan diri. Beri tahu mereka bahwa penilaian *Online* itu jauh dari kenyataan.

Buat remaja paham bahwa harga diri mereka seharusnya tidak ditentukan oleh internet

Banyaknya paparan di media sosial yang menciptakan standar konvensional tentang kecantikan, kecerdasan, dan sikap dapat membangun rasa tidak aman. Biarkan mereka mengerti bahwa mereka tidak seharusnya mendasarkan standar mereka sendiri pada standar internet.

Jelaskan kepada remaja bahwa mereka tidak boleh percaya semua yang mereka lihat di internet

Saat ini, beberapa perusahaan akan menyajikan item berita yang tidak nyata (*hoaks*) untuk mendapatkan keterlibatan dan keuntungan darinya. Biarkan mereka mengerti bahwa ada situs bersilensi tertentu yang menyajikan informasi yang akurat.

Teknologi harus menyelesaikan masalah bukan menciptakannya

Jika remaja mulai mendapatkan kesulitan dalam penggunaan teknologi, sebagai orangtua harus membantu mereka memahami apa yang tidak lagi sehat.

Periksa pengaruh internet pada remaja

Bertemanlah dengan teman-teman media sosialnya dan ikuti para selebriti yang mereka *follow* sehingga dapat memberi mereka penjelasan tentang apa yang harus ditiru dan diabaikan.

Mengimbangi waktu penggunaan media *Digital* dengan interaksi di dunia nyata

Orangtua dapat menjadi penyeimbang dalam penggunaan media digital. Caranya dengan mengenalkan pengalaman dunia nyata seperti kegiatan berkesenian, aktivitas fisik

luar ruangan, olahraga, membaca interaktif, musik, tarian, permainan tradisional dan sebagainya kepada anak.

Gunakan perangkat *Digital* secara bijaksana

Memberikan aturan yang jelas seperti meletakkan perangkat komputer di ruang terbuka yang mudah dilihat. Tidak menggunakan perangkat *Digital* pada saat berinteraksi atau berkegiatan dengan orang lain.

Menelusuri kegiatan remaja di dunia maya

Orangtua hendaknya selalu memantau dan mengarahkan situs web, media sosial, aplikasi dan permainan yang digunakan anak. Seandainya ada yang kurang sesuai dengan usianya, berikan penjelasan dan alihkan kepada aplikasi lain. Sebisa mungkin hindari memarahi anak tanpa memberikan penjelasan, karena itu akan semakin memancing rasa ingin tahu anak.

Cari tahu bahaya gadget elektronik dan internet

Penjahat dunia maya dan pelanggaran data terjadi di dalam web. Anda harus mempelajari hal-hal ini agar dapat memperingatkan anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti amati, bahwa langkah *digital parenting* yang diterapkan oleh orangtua untuk menumbuhkan *online resilience* pada remaja di Dusun Senabah Desa Semanga' Kecamatan Sejangkung terdapat beberapa langkah yang sama namun ada juga yang berbeda.

Langkah-langkah yang dilaksanakan oleh Ibu Nursiah adalah memberikan batasan waktu dalam menggunakan *smartphone*, memberikan hukuman jika remaja tidak menaati peraturan, memantau aktivitas remaja di media sosial dan melarang remaja melakukan sesuatu yang tidak pantas dalam bermedia sosial. Adapun langkah yang diterapkan oleh Ibu Kalsum ialah memberikan batasan waktu dalam menggunakan *smartphone*, memberikan nasihat serta pemahaman bahwa apa yang dilihat di media sosial tidak semestinya diikuti dan memberikan hukuman jika remaja tidak menaati peraturan, sedangkan langkah yang diterapkan oleh Ibu Adimah juga tidak jauh berbeda yaitu memberikan batasan waktu dalam menggunakan *smartphone*, memberikan hukuman jika remaja tidak menaati peraturan dan melarang remaja melakukan sesuatu yang tidak pantas dalam bermedia sosial.

Adapun cara yang dilaksanakan oleh Ibu Nursiah, ketika masuk jam sholat tidak meletakkan *wifi* di tempat yang ada sinyal. Selanjutnya remaja memperlihatkan hal-hal yang ia lakukan ketika sedang bermain *facebook* kepada Ibu Nursiah dan berteman di *facebook* dengan Nur Ainun sehingga lebih mudah mengontrol tentang hal-hal yang ia posting. Adapun cara yang dilaksanakan oleh Ibu Kalsum, ketika remaja meminta izin untuk membeli sesuatu yang dilihatnya di media sosial, Ibu Kalsum memberikan nasihat bahwa apa yang dilihat di media sosial tidak semestinya diikuti, selanjutnya cara di laksanakan oleh Ibu Adimah ketika melarang Aan Sobian untuk tidak berisik dan berkata tidak sopan jika sedang bermain *game online* dan mengarahkannya untuk pulang kerumah jika terlalu lama bermain *smartphone* di dermaga motor air.

Setiap aktivitas tidak terlepas dari faktor pendukung dan penghambat, adapun yang menjadi faktor pendukung *Digital Parenting* adalah sebagai berikut:

#### Hubungan baik antara orangtua dan anak

Ketika hubungan ibu dan anak semakin harmonis maka akan semakin lancar pula pengawasan yang akan dilakukan. Jika orangtua memulai *Digital Parenting* ketika hubungannya dengan anak tidak akrab, hubungan itu akan menjadi merenggang. Oleh karena itu, sebaiknya orangtua memulai *Digital Parenting* ketika hubungan dengan anak berjalan baik dan sudah bisa saling memahami posisi masing-masing.

#### Kematangan anak

Saat memberikan perangkat *Digital* orangtua harus memahami kondisi kematangan jiwa anak. Anak dikatakan matang jika dia bisa beradaptasi, mampu mengendalikan diri dan memiliki daya jual untuk bangkit dari kegagalan. Jika anak sulit mengendalikan emosinya dibandingkan dengan teman seusianya, orangtua harus mengenalkannya pada perangkat *Digital* setelah anak berhasil mengatasi masalah emosinya.

#### Pengetahuan orangtua tentang perangkat digital

Orangtua menguasai dan memiliki pengalaman tentang perangkat *Digital* dan penggunaannya di berbagai situs sehingga orangtua bisa diikuti oleh anak dalam memfilter konten yang baik dan buruk untuk dibuka. Demi bisa berbagi pengalaman *Digital* bersama anak, orangtua harus memperluas wawasan dengan pengalaman di bidang itu. Setelah orangtua menguasainya, barulah orangtua bisa mengikuti anak.

#### Keterlibatan seluruh anggota keluarga

*Digital Parenting* berhasil jika semua anggota keluarga dilibatkan. Jika ada satu orang yang tidak berpartisipasi, semua upaya akan sia-sia. Oleh karena itu semua pihak harus mengikuti peraturan tanpa terkecuali. Seluruh anggota keluarga dilibatkan sejak peraturan dibuat bersama-sama agar semuanya berjalan dengan harmonis. Setiap anggota keluarga akan saling mengerti posisi masing-masing dan menentukan peraturan yang bisa dijaga secara bersama-sama melalui pertemuan keluarga.

### **Faktor Penghambat *Digital Parenting***

Sedangkan faktor penghambat *Digital Parenting*, adalah sebagai berikut:

#### Kecanduan orangtua terhadap perangkat digital

Perangkat *Digital* melemahkan otak anak dan mengacaukan proses tumbuh kembangnya. Perangkat tersebut juga menjadi perusak hubungan antara ibu dan anak. Banyak kasus waktu bersama anak menjadi kurang karena orangtua terlalu senang bermain perangkat digital. Hal ini merupakan tragedi yang cukup mengerikan saat seharusnya anak belajar mengenal dunia tempat yang bisa diandalkan melalui hubungan kasih sayang yang hangat antara orangtua dan anak.

### Kecanduan dalam menggunakan perangkat *Digital*

Otak yang berada dalam kondisi kecanduan hanya akan menginginkan satu hal saja, dia tidak dapat membedakan waktu dan tempat. Jika seseorang kecanduan dia hanya akan memikirkan satu hal itu saja dan tidak akan bisa berhenti. Saat kondisi anak menggunakan sesuatu secara berlebihan, orangtua bisa mengontrolnya hanya dengan menggunakan metode *Digital Parenting*.

### Ketidak harmonisan antara orangtua dan remaja

Jika hubungan antara orangtua dan anak kurang harmonis, kemudian orangtua mencoba mengatur anaknya hal itu akan berakibat buruk bagi hubungan orangtua dan anak. Sehingga sulit untuk memberikan arahan kepada anak.

Menurut Zakiyah Daradjat penggunaan gadget juga dipengaruhi oleh adanya faktor-faktor pendukung dan penghambat, antara lain: (Zakiyah Darajat 2010) 1) Pengaruh budaya dan gengsi anak jika tidak memiliki gadget. 2) Waktu kebersamaan antara remaja dan orangtua (apakah sebentar saja, lama atautkah sedang). 3) Pendidikan dan penerapan nilai-nilai agama, baik orangtua dan remaja bersama-sama saling belajar dan membelajarkan. 4) Target pengasuhan, dipengaruhi oleh konsistensi tanggungjawab orangtua terhadap remaja dan orangtua harus mengerti dan mengetahui akan karakter remaja yang satu dengan yang lain tidaklah sama. 5) Tanggap atau gagap teknologi (menjadi orangtua yang pintar atautkah orangtua yang gagal). 6) Ada tidaknya pemberian fasilitas.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti peroleh faktor pendukung *digital parenting* untuk menumbuhkan *online resilience* pada remaja ialah adanya perhatian orangtua lebih terhadap remaja dalam menggunakan *smartphone* seperti orangtua menyediakan *wifi* di rumah agar remaja tidak perlu mencari jaringan internet diluar rumah, dengan begitu lebih mudah untuk mengontrol remaja ketika sedang *online*. Selanjutnya ialah adanya keterlibatan seluruh anggota keluarga seperti keluarga Ibu Nursiah yang juga mengikuti peraturan dengan tidak menggunakan *smartphone* jika bukan jamnya, adapun keluarga dari Ibu Kalsum dan Ibu Adimah ada juga memberikan arahan kepada remaja untuk pulang kerumah jika terlalu lama berada diluar rumah karena bermain *smartphone*.

Adapun yang menjadi faktor penghambat berdasarkan observasi yang peneliti lakukan adalah kecanduan remaja dalam menggunakan *smartphone*, keterbatasan waktu mendidik remaja, adanya pengaruh dari remaja lain yang bebas dalam menggunakan *smartphone* dan pengaruh budaya seperti selalu ingin mengikuti trend di media sosial.

### **Online Resilience**

*Online* secara istilah Bahasa Inggris yang artinya dunia maya, *e-commerce* atau internet. *Online* merupakan istilah saat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung *dengan* akun media sosial kita, email dan berbagai jenis akun lainnya yang kita pakai atau gunakan lewat internet.

Secara bahasa, resiliensi merupakan istilah Bahasa Inggris dari kata *resilience* yang artinya daya pegas, daya kenyal atau kegembiraan. Istilah *resiliensi* diformulasikan pertama kali oleh Block sebagaimana dikutip oleh Klohnen dengan nama *ego-resilience*, yang diartikan

sebagai kemampuan umum yang melibatkan kemampuan penyesuaian diri yang tinggi dan luwes saat dihadapkan pada tekanan internal maupun eksternal (Klohn 1996). Menurut R-G Reed sebagaimana dikutip oleh Nurinayanti dan Atiudina, mendefinisikan resiliensi sebagai kapasitas atau kemampuan untuk beradaptasi secara positif dalam mengatasi permasalahan hidup yang signifikan.

Menurut Reivich dan Shatte, Resiliensi adalah kapasitas untuk merespon secara sehat dan produktif ketika berhadapan dengan kesengsaraan atau trauma, yang diperlukan untuk mengelola tekanan hidup sehari-hari. Secara sederhana Jackson dan Watkin mendefinisikan resiliensi sebagai kemampuan untuk beradaptasi dan tetap tangguh dalam situasi sulit (Reivich dan Shatte 2005).

Berdasarkan pemaparan tentang *online* dan *resilience* maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *online* adalah saat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya, sedangkan *resilience* adalah sebagai kemampuan umum yang melibatkan kemampuan penyesuaian diri yang tinggi dan luwes saat dihadapkan pada tekanan internal maupun eksternal.

Adapun *Online Resilience* menurut John W. Reich adalah sebuah konsep tentang bagaimana individu bertahan dalam menghadapi situasi yang sulit, berbahaya dan berisiko dalam dunia online. *Online Resilience* merupakan kemampuan individu untuk beradaptasi dengan baik terhadap berbagai kondisi lingkungan yang memiliki banyak pengaruh, sehingga dengan kemampuan ini individu akan lebih mudah dalam menyaring dan merespon berbagai hal yang ditemui ketika berinteraksi dengan teknologi digital (John W. Reich 2009)

Istilah *Online Resilience* digunakan untuk menjelaskan konsep resiliensi dalam dunia digital. Resiliensi merupakan kapasitas seseorang untuk mampu berfungsi secara kompeten dalam menghadapi situasi yang penuh dengan tekanan dan mampu menyikapi berbagai situasi di lingkungan yang mendatangkan risiko (VanBreda 2001). Sementara dunia *Online* adalah lingkup aktivitas dalam memanfaatkan teknologi digital, menghubungkan individu dengan pihak-pihak lain diberbagai tempat melalui akses yang mudah dengan jaringan internet, untuk berbagai kepentingan.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *online resilience* adalah kemampuan individu untuk menyikapi berbagai situasi di lingkungan dengan baik dalam menyaring dan merespon berbagai hal yang ditemui ketika berinteraksi dengan teknologi digital yang dapat mendatangkan berbagai risiko dalam dunia *online*.

Risiko yang hadir lewat internet, atau juga disebut *Online risks* adalah serangkaian risiko yang hadir melalui media internet. Sisi positif dari teknologi *Digital* adalah sebagai penunjang untuk edukasi baik secara akademik, maupun non akademik banyak tersedia permainan untuk merangsang pemecahan masalah, mencari ide-ide baru, sarana bersosialisasi dengan jaringan yang lebih luas.

Selain ada sisi positif, ada juga sisi negatif teknologi *Digital* yaitu membuat remaja menjadi malas, apatis, kurang peduli pada masalah-masalah yang dihadapi generasiya dan lebih tertarik pada teknologi. Selanjutnya membuat remaja menjadi narsis dan tidak sabaran akibat ketergantungan remaja pada gadget. Media sosial tidak mengubah kecenderungan seseorang, hanya saja meningkatkan lonjakan narsisme.

Upaya yang dapat dilakukan menumbuhkan *online resilience* pada remaja dapat dilakukan oleh orangtua dengan terlebih dahulu memperhatikan empat hal berikut: (Jackie Kelm 2006) 1) Resiliensi berjalan beriringan dengan berbagai risiko yang dihadapi oleh remaja dalam aktivitas yang dilakukan. Menumbuhkan Online Resilience pada remaja tidak dapat dilakukan dengan tidak mengenalkan media *Digital* namun dilakukan dengan mendampingi remaja dalam menggunakan media digital. 2) Koping yang efektif adalah kunci dari resiliensi. Memfasilitasi remaja untuk belajar tentang berbagai macam koping yang tepat ketika bertemu dengan risiko ketika beraktivitas dengan teknologi *Digital* adalah langkah kunci untuk membangun *Online Resilience*. 3) Penyediaan lingkungan tumbuh kembang yang positif sangat diperlukan dalam proses belajar remaja menjadi individu resilien. Penyediaan lingkungan positif ini dapat mencakup upaya untuk membangun atmosfer interaksi yang terbuka dalam keluarga, sehingga antara orangtua dan anak dapat leluasa berdiskusi. 4) Proses menumbuhkan *Online Resilience* pada remaja tidak akan lepas dari unsur-unsur utama dalam pengasuhan itu sendiri, yaitu keseimbangan antara bagaimana orangtua menerapkan kontrol, dengan memberikan dukungan dan penerimaan terhadap segala sesuatu dalam diri anak maupun hal positif yang berhasil dicapai atau ditunjukkan oleh remaja.

Menumbuhkan *Online Resilience* melalui pengasuhan yang tepat dan efektif dapat diupayakan oleh setiap orangtua dengan memperbaiki isi dan proses komunikasi yang terjadi didalamnya. Sebagaimana diketahui, komunikasi adalah kunci dalam keberhasilan interaksi sosial, termasuk interaksi antara orangtua dengan remaja. Komunikasi melalui percakapan yang positif dengan cara-cara yang mudah diterima oleh remaja.

## Remaja

Remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Menurut Elizabeth B. Hurlock istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescene*), kata bendanya *adulescentia* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” bangsa orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode lain dalam rentang kehidupan anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi (Elizabeth. B, Hurlock 2002).

Istilah *adolescence* yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, yakni mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok.

Transformasi intelektual yang khas dari cara berfikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini. Maka setelah memahami dari beberapa teori diatas yang dimaksud dengan masa remaja adalah suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa dengan ditandai individu telah mengalami perkembangan-perkembangan atau pertumbuhan yang sangat pesat di segala bidang,

meliputi dari perubahan fisik yang menunjukkan kematangan organ reproduksi serta optimalnya fungsional organ-organ lainnya.

Suatu analisis yang cermat mengenai semua aspek perkembangan dalam masa remaja, yang secara global berlangsung antara umur 12 dan 21 tahun dengan pembagian: (Umar Hasyim 1993), 1) 12-15 tahun sebagai masa remaja awal. Ditandai dengan keinginan untuk menyendiri, kejemuan, kegelisahan, pertentangan sosial dan kurang percaya diri. 2) 15-18 tahun sebagai masa remaja pertengahan. Ditandai dengan timbulnya minat pada lawan jenis, kesukaan berkhayal. 3) 18-21 tahun sebagai masa remaja akhir. Ditandai dengan stabilitas mulai tumbuh dan berkembang, pandangan yang lebih realistis, menghadapi masalahnya secara lebih matang, dan perasaan menjadi lebih tenang.

## PENUTUP

Langkah *digital parenting* untuk menumbuhkan *online resilience* pada remaja di Dusun Senabah Desa Semanga' Kecamatan Sejangkung adalah dengan memberikan batasan waktu dalam menggunakan *smartphone*, memberikan hukuman jika remaja tidak menaati peraturan, melarang remaja melakukan sesuatu yang tidak pantas dalam bermedia sosial, memantau aktivitas remaja di media sosial dan memberikan nasihat serta pemahaman bahwa apa yang di lihat di media sosial tidak semestinya diikuti.

Cara orangtua menerapkan langkah-langkah *digital parenting* di Dusun Senabah Desa Semanga' Kecamatan Sejangkung adalah dengan memberikan batasan waktu dalam menggunakan *smartphone* dilakukan pada saat jam belajar dan jam sholat. Memberikan hukuman jika remaja tidak menaati peraturan dengan tidak dibelikan kuota dan menyita *smartphone* pribadi remaja, jika remaja dapat mematuhi aturan maka kuota akan tetap dibelikan tanpa harus diminta. Melarang remaja melakukan sesuatu yang tidak pantas dalam bermedia sosial dengan melarang membuat status, mengunggah foto dan membuka situs-situs yang tidak pantas. Memantau aktivitas remaja di media sosial dengan berteman di *facebook* dan menyediakan *wifi* di rumah agar lebih mudah mengontrol remaja ketika sedang *online*. Memberikan nasihat serta pemahaman bahwa apa yang dilihat di media sosial tidak semestinya diikuti dengan tidak mengikuti semua yang diinginkan remaja untuk dibeli.

Faktor pendukung dan penghambat *digital parenting* oleh orangtua di Dusun Senabah Desa Semanga' Kecamatan Sejangkung adalah adanya perhatian orangtua lebih seperti menyediakan *wifi* di rumah agar lebih mudah mengontrol remaja ketika sedang *online* dan seluruh anggota keluarga ikut terlibat membantu melaksanakan *digital parenting* seperti menaati peraturan yang dibuat untuk tidak bermain *smartphone* jika bukan jamnya, kemudian juga menasehati remaja untuk menaati peraturan, memantau hal-hal yang dilakukan remaja jika sedang *online* dan memberikan arahan untuk pulang kerumah jika remaja masih bermain *smartphone* di dermaga motor air hingga larut malam. Sedangkan faktor penghambat *digital parenting* oleh orangtua adalah kecanduan remaja dalam menggunakan *smartphone*, keterbatasan waktu mendidik remaja, lingkungan pergaulan dari remaja lain yang bebas dalam menggunakan *smartphone* dan pengaruh budaya seperti ingin mengikuti tren di media sosial.

**DAFTAR PUSTAKA**

- A S Hornby. 2010. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. New York: Oxford University Press.
- Ariel Kalil. 2003. *Family Resilience and Good Child Outcomes*. Wellington: Ministry of Social Development.
- Asep Saefudin. 2014. "Penerapan Program Berbasis E-Learning Dalam Mengembangkan Kemampuan Mendidik Anak." *Yogyakarta*, Dalam Jurnal Teknodik, 18: 115.
- Desmita. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dyna Herlina. 2018. *Digital Parenting Mendidik Anak di Era Digital*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Elizabeth. B, Hurlock. 2002. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Giovanna Mascheroni. 2018. *Digital Parenting: the challenges for families in the digital age*,. Swaden: University o Gothenburg.
- Jackie Kelm. 2006. "Walking the Talk: The Principles of AI in Daily Living," *International Journal AI Practioner*, , Februari, 5.
- John M Echols dan Hasan Shadily. 2005. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- John W. Reich. 2009. *Handbook of Adult Resilience*. New York: Gullford Publlications.
- Judith Duncan. 2005. *Early Childhood Centres and Family Resilience*. Wellington: Ministry of Social Development.
- Klohn. 1996. "Conceptual analysis and measurement of the construct of ego resilience," *International Journal of Personality and Social Psychology*, 70: 1079.
- Mahmud. 2013. *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*. Jakarta: Akademia.
- Makdum Syarif. 2004. *Digital dan Digitalisasi*. Yogyakarta: PT. Rineka Cipta.



- Mohammad Takdir Ilahi. 2013. *Quantum Parenting*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nur Ainiyah. 2018. "Remaja Milenial dan Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Milenial," Dalam Jurnal JPPII, 2: 223.
- Quraish Shihab. 2009. *Tafsir al-Misbah (Pesan, Kesan dan Kerasian)*. Jakarta: Lentera Hati.
- R.D Asti. 2019. *PARENTING 4.0 Mendidik Anak Di Era Digital*. Jakarta: Caesar Media Pustaka.
- Reivich dan Shatte. 2005. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Simuforosa. 2013. "The Impact Of Modern Technology On The Educational Attainment Of Adolescents," *International Journal Of Education and Research*, 1: 32.
- Stephanus Turibius Rahmat. 2018. "Pola Asuh yang Efektif untuk Mendidik Anak di Era Digital," Dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10: 149.
- Umar Hasyim. 1993. *Cara Mendidik Anak*. Surabaya: Bina Ilmu.
- VanBreda. 2001. *Reselience Theory: a litterrature review*. Pretoria: Sosial Work Research and Development.
- Yee-Jin Shin. 2013. *Mendidik Anak di Era Digital*. Jakarta: Noura Books.
- Zakiyah Darajat. 2010. *Kesehatan Mental*. Jakarta: Haji Masagung.