

## PELATIHAN EDUKASI DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF BERMEDIA SOSIAL PADA REMAJA

Muhammad Kunta Biddinika<sup>1</sup>, Abdul Fadlil<sup>2</sup>, Tri Stiyo Famuji<sup>3</sup>, Alya Masitha<sup>4</sup>, Rio Anggara<sup>5</sup> dan Rezki<sup>6</sup>

### ABSTRAK

Berawal dari Program Pemberdayaan Umat (PRODAMAT) yang bertujuan untuk yang pertama memberikan edukasi kepada para remaja dalam bermedia sosial. Tujuan kedua memberikan pelatihan kepada para remaja untuk menyampaikan pendapat di media sosial dengan baik dan bijak sehingga tidak menyinggung pihak lain. Pelatihan ini dilaksanakan di SMK Miftahul Huda Sambungmacan, Sragen dan diikuti oleh 35 siswa dan siswi. Pelatihan dilaksanakan secara luring dalam satu sesi pertemuan. Pengabdian ini ditujukan untuk kaum muda, baik laki-laki maupun perempuan. Pendekatan yang digunakan dalam pengabdian kepada siswa SMK Miftahul Huda Sambungmacan, Sragen ini menggunakan penyampaian materi yang dilanjutkan dengan sesi tanya jawab di akhir acara. Sesi tanya jawab ini memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bertanya terkait dengan topik konsultasi, tetapi juga untuk bertanya tentang topik di luar topik yang diberikan. Berdasarkan respon dari para siswa setelah pelatihan dilaksanakan menyatakan bahwa 62,9% menyatakan sangat setuju bahwa media sosial bermanfaat bagi sekolah dan kegiatan di luar sekolah. Hasil ini didapatkan dari pemberian pertanyaan kuesioner kepada para siswa setelah pelatihan dilaksanakan.

**Kata kunci :** Media Sosial, teknologi, remaja, pengabdian

### ABSTRACT

*Starting from the community empowerment program (PRODAMAT), which aims to be the first to provide education to teenagers in using social media. The second goal is to provide training to youth on how to express opinions on social media properly and wisely so as not to offend other parties. This training was held at SMK Miftahul Huda Kontakmacan, Sragen, and was attended by 35 students. The training is carried out offline in*

---

<sup>1</sup> Program Studi Magister Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan Tamanan Banguntapan Bantul, 55166, Yogyakarta-Indonesia, muhammad.kunta@mti.uad.ac.id.

<sup>2</sup> Program Studi Magister Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan Tamanan Banguntapan Bantul, 55166, Yogyakarta-Indonesia, fadlil@mti.uad.ac.id.

<sup>3</sup> Program Studi Magister Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan Tamanan Banguntapan Bantul, 55166, Yogyakarta-Indonesia, tristiyofofamuji@gmail.com.

<sup>4</sup> Program Studi Magister Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan Tamanan Banguntapan Bantul, 55166, Yogyakarta-Indonesia, alyamasitha@gmail.com.

<sup>5</sup> Program Studi Magister Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan Tamanan Banguntapan Bantul, 55166, Yogyakarta-Indonesia, rio2107048006@webmail.uad.ac.id.

<sup>6</sup> Program Studi Magister Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan Tamanan Banguntapan Bantul, 55166, Yogyakarta-Indonesia, rezki2107048004@webmail.uad.ac.id.

*one meeting session. This service is intended for young people, both men and women. The approach used in the service to the students of SMK Miftahul Huda Kontakmacan, Sragen, is the delivery of material, which is followed by a question and answer session at the end of the event. This question-and-answer session provides an opportunity for students to ask questions related to the topic of the consultation but also to ask questions about topics outside the ones given. Based on the responses from students after the training was carried out, it was stated that 62.9% stated that they strongly agreed that social media was beneficial for schools and activities outside of school. These results were obtained from giving questionnaire questions to students after the training was carried out.*

**Keywords:** *Social media, teenager, technology, devotion*

## 1. PENDAHULUAN

Media sosial adalah media online yang bekerja dengan bantuan teknologi berbasis web dalam berkomunikasi untuk perubahan tersebut, dimana sebelumnya hanya dapat berbelok satu arah dan berbelok dua arah, atau bisa juga kita berbicara tentang dialog interaktif yang dibuat. Ekspresikan diri Anda dan bagikan dengan orang lain melalui internet (Wenninger et al., 2019). Media sosial kini marak dan sangat digemari oleh hampir semua kalangan, termasuk para remaja khususnya anak-anak SMK Miftahul Huda Sambungmacan. Media sosial adalah bentuk media online di mana pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan membuat konten seperti: blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual (A. Rafiq, 2020). Blog, jejaring sosial dan wiki adalah bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh orang-orang di seluruh dunia (Kustiawan et al., 2022). Media sosial adalah seperangkat aplikasi Internet yang dibangun di atas dasar ideologis dan teknologi Web 2.0, yang memungkinkan pembuatan dan berbagi konten buatan pengguna (Olanrewaju et al., 2020).

Pemerintah harus mendukung pengembangan teknologi informasi dengan infrastruktur hukum dan regulasi yang memadai. Tujuannya agar teknologi informasi dapat digunakan secara aman, dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia, sehingga tidak disalahgunakan. Kemajuan media informasi dan teknologi dapat dilihat hampir di semua lapisan masyarakat, baik dalam aspek positif maupun negatif penggunaannya (Orben et al., 2019). Karena akses media dan teknologi sangat mudah dan terjangkau oleh berbagai kalangan, baik tua maupun muda, kalangan menengah atas dan bawah, ternyata anak-anak usia 15 sampai 18 tahun saat ini paling banyak menggunakan media dan teknologi (Martín-Rojas et al., 2023).

Masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa (Lilis, 2020). Meskipun berbeda pendapat tentang remaja umumnya dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu remaja awal (usia 12-15), remaja tengah (usia 15-18) dan remaja akhir (usia 18-21). Remaja saat ini cenderung menghabiskan banyak uang pada waktunya untuk menggunakan media sosial alih-alih berinteraksi langsung dengan orang-orang di sekitarnya (Rifki & Tohari, 2023). Mereka menjadi pengguna yang sangat bergairah, sehingga perkembangan teknologi berdampak besar bagi kehidupan mereka. Penting bagi remaja untuk mempelajari manajemen waktu dan pengendalian diri sosial agar tidak melakukan perilaku negatif saat berinteraksi di media sosial. Ketika remaja tidak mampu mengontrol penggunaan media sosialnya maka dapat menimbulkan sikap yang buruk seperti anti sosialisme, apatis, dll (Ferrari, 2020). Masa remaja zaman sekarang yang menggunakan media sosial sangat membutuhkan perhatian. Masa remaja merupakan masa transisi yang ditandai dengan perubahan fisik, emosional dan psikologis. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Penggunaan *Smartphone* telah mengubah gaya hidup penggunanya. *Smartphone* yang seharusnya dikendalikan oleh orang-orang kini menjadi orang-orang yang dikendalikan oleh *Smartphone* (Ellis, 2019). Selain itu, sebagian pengguna tidak dapat mengontrol penggunaan waktunya sehingga terlalu mengandalkan penggunaan *Smartphone*. Hal ini dikarenakan banyaknya fitur *Smartphone* yang canggih serta aplikasi sosial media yang membuat pengguna semakin nyaman untuk terus menggunakan *Smartphone* tersebut (Haq, 2021).

Pengabdian ini ditujukan terutama untuk kaum muda, baik laki-laki maupun perempuan. Pendekatan yang digunakan dalam Pengabdian Kepada siswa SMK Miftahul Huda Sambungmacan, Sragen ini menggunakan workshop dan ceramah yang dilanjutkan dengan sesi tanya jawab di akhir acara. Sesi tanya jawab ini memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bertanya terkait dengan topik konsultasi, tetapi juga untuk bertanya tentang topik di luar topik yang diberikan. Adanya penyuluhan hukum di SMK Miftahul Huda Sambungmacan, Sragen bermanfaat untuk menciptakan kesadaran hukum yang lebih baik di masyarakat. Tujuan dari penyuluhan ini adalah agar setiap anggota masyarakat menyadari dan memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara serta mampu menunjukkan sikap dan perilaku yang taat hukum, taat dan patuh. Selain itu, mereka diharapkan memahami dampak positif dan negatif penggunaan gawai dan media sosial di era digital saat ini. Berdasarkan kuisisioner yang dibagikan pada acara pengabdian ini, banyak diantara mereka yang merasa perlu adanya sosialisasi atau pelatihan media sosial karena mereka takut akan hal-hal negatif di media sosial yang dapat mempengaruhi para remaja.

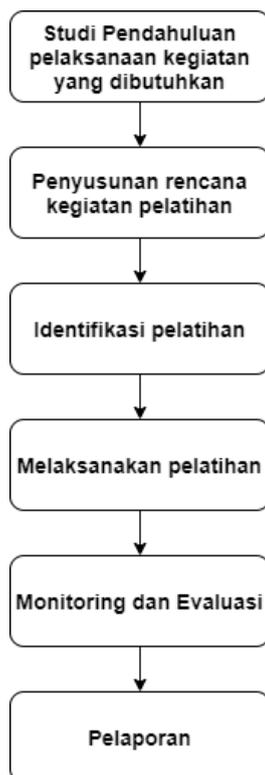
## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dibuat berdasarkan pelaksanaan program pengabdian masyarakat di SMK Miftahul Huda Sambungmacan, Sragen. Program kerja yang terkait dengan penelitian ini adalah “Pelatihan Edukasi Dampak Positif dan Negatif Media Sosial Pada Remaja”. Sasaran utama dalam penelitian ini adalah remaja usia 15-20 tahun yang bersekolah di SMK Miftahul Huda Sambungmacan, Sragen. Pelatihan dilaksanakan pada Jumat, 9 Juni 2023, dan dilaksanakan langsung di SMK Miftahul Huda Sambungmacan, Sragen. Durasi pelatihan akan dimulai pukul 09.00–11.30 WIB. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam pelatihan edukasi dampak positif dan negatif media sosial pada remaja adalah:

1. **Studi pendahuluan pelaksanaan kegiatan yang dibutuhkan**, yaitu: mengidentifikasi kondisi sekolah yang akan dikunjungi mengenai pemanfaatan sosial media yang digunakan oleh para siswa dan siswi SMK Sambungmacan.
2. **Penyusunan rencana kegiatan pelatihan**, yaitu: melakukan kesepakatan bersama sekolah mengenai materi yang akan disampaikan kepada para siswa dan siswi SMK Sambungmacan agar lebih rapih dan terperinci.
3. **Identifikasi pelatihan**, yaitu: mengidentifikasi kegiatan diluar sekolah dalam hal pemanfaatan sosial media untuk mengetahui hal positif yang dapat dilakukan oleh para siswa dan siswi SMK Sambungmacan dalam bermedia sosial.
4. **Melaksanakan pelatihan**, yaitu: melaksanakan pelatihan pada sekolah dengan peserta para siswa dan siswi SMK Sambungmacan. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini agar siswa dan siswi SMK Sambungmacan memahami dampak positif dan negatif dalam bermedia sosial bagi mereka para remaja.
5. **Monitoring dan evaluasi**, yaitu: berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, maka didapatkanlah kendala-kendala yang dihadapi dan upaya dalam menyelesaikannya termasuk peluang yang dapat diperluas dalam pelaksanaan kegiatan yang lain.
6. **Pelaporan**, yaitu: merangkum hasil kegiatan dari pelatihan.

Untuk lebih jelasnya tahapan pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 2.1. Tahapan pelaksanaan kegiatan

## PELATIHAN EDUKASI DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF BERMEDIA SOSIAL PADA REMAJA



**Gambar 2.1.** Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan tahapan pelaksanaan kegiatan yang telah dirangkum kedalam bagan pada Gambar 2.1. dan untuk lebih detail pada urutan kegiatan pelatihan dampak positif dan negatif media sosial pada remaja dapat dilihat pada Tabel 2.1. Keterangan Kegiatan

**Tabel 2.1.** Keterangan Kegiatan

No.	Waktu	Kegiatan
1	09.00 - 09.05	Sambutan kaprodi (Pak Fadlil)
2	09.05 - 09.10	Sambutan perwakilan SMK Miftahul Huda
3	09.10 - 10.15	Penyampaian materi 1 + Tanya jawab
4	10.15 - 11.00	Penyampaian materi 2 + Tanya jawab
5	11.00 - 11.20	Pengisian kuesioner
6	11.20 - Selesai	Penutupan

Selama pelatihan, para relawan menyampaikan materi yang disampaikan melalui PowerPoint dan disampaikan secara bergiliran. Materi yang dijelaskan dalam pelatihan ini adalah:

1. Pengertian media sosial,
2. Jenis media sosial,
3. Fungsi media sosial,
4. Dampak positif di media sosial,
5. Dampak negatif media sosial,
6. Contoh kasus dampak media sosial khususnya bagi remaja.

Materi yang terkandung dalam kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan edukasi kepada peserta agar lebih bijak dan berhati-hati dalam menggunakan media sosial, baik dalam memberikan

komentar maupun mengunggah konten mengingat banyaknya kasus yang terjadi akibat penggunaan media sosial. media dengan dampak serius dan jangka panjang.

Usai mengikuti pelatihan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner terkait media sosial. Jumlah sampel minimal yang diharapkan sebelumnya adalah 30 responden, namun setelah dilakukan proses pengumpulan data, diperoleh data dari 35 responden. Kami lampirkan pula dokumentasi kegiatan selama pelatihan dan pengumpulan data responden sebagai bagian dari penyusunan artikel.

### 3. KEGIATAN PELATIHAN

Kegiatan yang dilakukan dalam "Pelatihan Edukasi Dampak Positif dan Negatif Media Sosial Pada Remaja" mencakup serangkaian sesi yang dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada remaja mengenai pengaruh media sosial. Melalui berbagai aktivitas interaktif, diskusi dan presentasi, peserta pelatihan diajak untuk menjelajahi dampak positif dan negatif media sosial terhadap perkembangan pribadi, kesehatan mental dan hubungan sosial mereka. Tujuan utama pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan yang lebih baik kepada remaja agar mereka dapat menggunakan media sosial secara bijak, memahami risiko potensial dan membangun keterampilan untuk menghadapi tantangan yang mungkin muncul dalam lingkungan digital. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi partisipan untuk menjadi pengguna yang cerdas dan bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial. Foto kegiatan dapat dilihat pada Gambar 3.1 Penyampaian Materi Edukasi Dampak Positif dan Negatif Bermedia Sosial pada Remaja



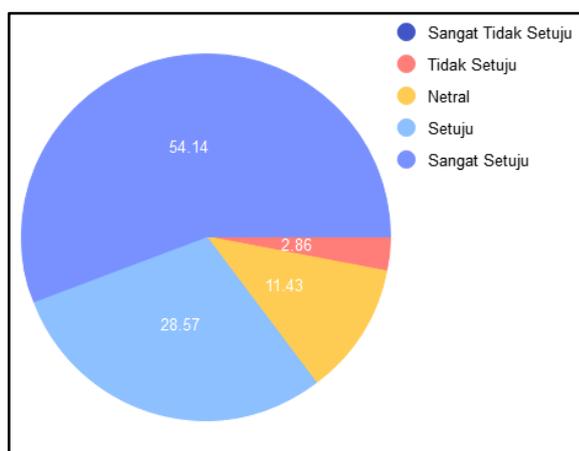
**Gambar 3.1.** Penyampaian Materi Edukasi Dampak Positif dan Negatif Bermedia Sosial pada Remaja

Proses penyampaian materi edukasi mengenai dampak positif dan negatif bermedia sosial pada remaja dilakukan dengan penuh dedikasi dan perencanaan yang matang. Setiap sesi penyuluhan dirancang secara teliti mencakup aspek-aspek kunci yang relevan dengan pengaruh media sosial dalam kehidupan remaja. Materi disajikan secara interaktif, melibatkan partisipasi aktif peserta dalam diskusi, studi kasus dan aktivitas lainnya. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan memungkinkan remaja terlibat secara langsung dengan isu-isu yang dibahas. Dengan demikian, peserta tidak hanya mendapatkan pemahaman teoritis, tetapi juga mampu mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan pengalaman pribadi mereka. Proses penyampaian materi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam kepada remaja mengenai cara bermedia sosial yang bertanggung jawab, sekaligus membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia digital.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

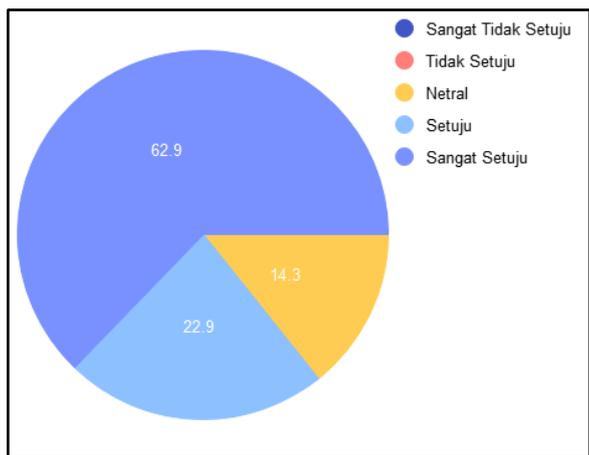
Media sosial adalah platform atau aplikasi berbasis internet yang menyediakan fasilitas bagi penggunanya untuk berinteraksi dan berfungsi sebagai media untuk mencari dan memperoleh informasi. Penggunaan media sosial mencakup berbagai bidang seperti kesehatan, olahraga, ekonomi, pendidikan, politik, hukum, dll. Dampak kemajuan teknologi dan media sosial membuat penyebaran informasi sulit dikendalikan. Ada efek positif dan negatif yang muncul. Dampak positifnya adalah meningkatnya akses informasi sehari-hari oleh masyarakat, namun dampak negatifnya adalah sulitnya menjamin kualitas dan kebenaran informasi karena rendahnya tingkat literasi masyarakat dalam menyaring informasi. Kecepatan penyebaran informasi sering dimanfaatkan oleh individu untuk menyebarkan berita-berita yang mengandung kebencian, provokasi, dan hoax yang berdampak negatif bagi masyarakat, termasuk para remaja yang masih memiliki pemikiran yang labil. Penggunaan media sosial dan teknologi komunikasi di Indonesia perlu dibatasi agar tidak merugikan diri sendiri, masyarakat, maupun negara. Selain itu, diperlukan pemahaman yang memadai tentang cara menggunakan media. Saat ini hampir semua individu dari berbagai kelompok usia terutama remaja menggunakan media sosial. Untuk membuktikannya, kami membagikan kuesioner kepada remaja.

Dalam survei yang dilakukan terhadap siswa SMK Miftahul Huda Sambungmacan, Sragen, hasilnya menunjukkan bahwa banyak remaja yang membutuhkan media sosial. Sebanyak 35 responden yang mengikuti kuesioner menyatakan bahwa 57,14% menyatakan sangat setuju, 28,57%, 11,43% menyatakan netral, dan 2,86% menyatakan tidak setuju dengan pertanyaan “seberapa penting fungsi media sosial ini?”. Dapat dilihat pada Gambar 4.1



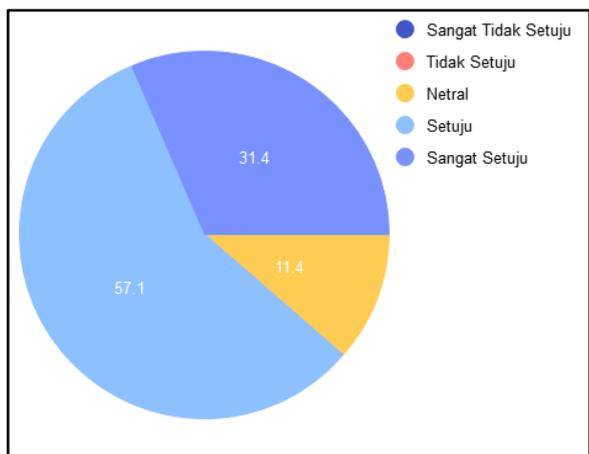
**Gambar 4.1.** Grafik Pertanyaan Seberapa Penting Fungsi Media Sosial ini?

Artinya, banyak remaja yang menghabiskan waktunya di media sosial. Selain itu, remaja menyatakan bahwa media sosial sangat bermanfaat untuk sekolah dan kegiatan di luar sekolah. Hal ini dapat dilihat dari data pada diagram di bawah ini.



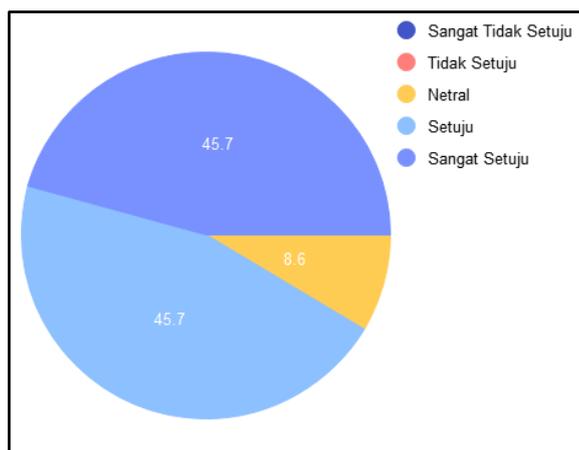
**Gambar 4.2.** Grafik Pertanyaan Apakah Media Sosial Bermanfaat Bagi Sekolah dan Aktivitas Diluar Sekolah Anda?

Berdasarkan Gambar 4.2 yang telah ditampilkan diatas, dapat disimpulkan bahwa 62,9% menyatakan sangat setuju bahwa media sosial bermanfaat bagi sekolah dan kegiatan di luar sekolah. Manfaat media sosial yang digunakan siswa adalah sebagai berikut: mencari materi pelajaran, berdiskusi online, mencari contoh soal untuk persiapan ujian, dll.



**Gambar 4.3.** Pertanyaan Jika Kegiatan Ini Kembali Dilaksanakan, Saya Berkomitmen untuk Terlibat dalam Kegiatan Ini.

Pada Gambar 4.3 diagram di atas dapat disimpulkan bahwa 57,1% siswa setuju dan 31,4% sangat setuju mengikuti kegiatan penyuluhan tentang dampak positif dan negatif media sosial bagi remaja. Karena siswa masih membutuhkan pendidikan berkelanjutan terkait penggunaan media sosial.



**Gambar 4.4.** Apakah Pelatihan Terkait Media Sosial Ini Bermanfaat untuk Anda?

Dari Gambar 4.4 grafik di atas dapat disimpulkan bahwa 45,7% siswa menunjukkan bahwa mereka sangat setuju dan setuju bahwa mereka membutuhkan pelatihan tentang dampak positif dan negatif dari media sosial dan 8,6% menunjukkan bahwa mereka merasa, bahwa pelatihan Pedagogik dalam hal ini netral. terhadap hal-hal positif dan negatif. Dampak negatif media sosial. dan dampak negatif media sosial. Berdasarkan informasi tersebut terlihat bahwa siswa SMK Miftahul Huda Kontakman Sragen membutuhkan edukasi tentang dampak positif dan negatif media sosial untuk membangun karakter yang lebih baik. Karakter jujur, kreatif, percaya diri, santun dan peduli. Siswa dapat melakukan hal-hal positif di media sosial seperti: B. Mengumpulkan dan mencari informasi yang bermanfaat, menambah pandangan, berteman, bercakap-cakap atau berbagi hal-hal positif yang bermanfaat bagi orang lain. Selain dapat dimanfaatkan dengan baik, media sosial juga dapat digunakan sebagai wadah untuk mendekatkan siswa dengan kreativitasnya. Karya yang ditampilkan di jejaring sosial berupa tulisan, video, cerita, gambar, dll (Orben et al., 2019)

## 5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pelatihan dampak positif dan negatif media sosial di SMK Miftahul Huda Sambungman Sragen Provinsi Jawa Tengah Terlaksana dengan baik, sesuai harapan. Tujuan dilakukannya kegiatan ini adalah agar setiap siswa SMK Miftahul Huda Sambungman menyadari dan memahami hak dan kewajiban sebagai remaja yang baik serta mampu menunjukkan sikap dan perilaku yang sadar, patuh, dan patuh terhadap hukum yang ada. Selain itu, mereka diharapkan mampu memahami dampak positif dan negatif penggunaan media sosial di era digital saat ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada para Dosen Pembimbing Program Pemberdayaan Umat (PRODAMAT) yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama kegiatan pengabdian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SMK Miftahul Huda Sambungman Sragen Provinsi Jawa Tengah yang telah menerima dengan baik untuk melaksanakan program pengabdian ini. Penulis juga sangat berterimakasih kepada Magister Informatika Universitas Ahmad Dahlan (MTI UAD), Para Dosen Pembimbing PRODAMAT, guru-guru SMK Miftahul Huda Sambungman Sragen dan peserta yang ikut terlibat selama proses kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

A. Rafiq. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Universitas Bina*  
**356 | JURNAL PENGABDIAN INFORMATIKA**

*Sarana Informatika*, 1, 18–29.

Ellis, D. A. (2019). Are smartphones really that bad? Improving the psychological measurement of technology-related behaviors. *Computers in Human Behavior*, 97, 60–66. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.006>

Ferrari, M. (2020). Teenagers, screens and social media: a narrative review of reviews and key studies. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 55(8), 973–975.

Haq, N. U. (2021). Penggunaan Smartphone Terhadap Perubahan Pola Sosialisasi Pada Anak Usia Dini. *Dinamika Sosial Budaya*, 23(2), 304–310. <http://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb>

Kustiawan, W., Nurlita, A., Siregar, A., Aini Siregar, S., Ardianti, I., Rahma Hasibuan, M., & Agustina, S. (2022). Media Sosial Dan Jejaring Sosial. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 2(2), 26–30.

Lilis, K. (2020). Fenomena Terjadinya Kenakalan Remaja. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 147–158.

Martín-Rojas, R., Garrido-Moreno, A., & García-Morales, V. J. (2023). Social media use, corporate entrepreneurship and organizational resilience: A recipe for SMEs success in a post-Covid scenario. *Technological Forecasting and Social Change*, 190. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122421>

Olanrewaju, A. S. T., Hossain, M. A., Whiteside, N., & Mercieca, P. (2020). Social media and entrepreneurship research: A literature review. *International Journal of Information Management*, 50, 90–110. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.05.011>

Orben, A., Dienlin, T., & Przybylski, A. K. (2019). Social media's enduring effect on adolescent life satisfaction. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 116(21), 10226–10228. <https://doi.org/10.1073/pnas.1902058116>

Rifki, M., & Tohari, M. A. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Fungsi Sosial Remaja Di Pertanian IV Lebak Bulus Jakarta Selatan. *Journal Innovation In Education*, 1(4), 212–223. <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/inoved.v1i4.649>

Wenninger, H., Krasnova, H., & Buxmann, P. (2019). Understanding the role of social networking sites in the subjective well-being of users: a diary study. *European Journal of Information Systems*, 28(2), 126–148. <https://doi.org/10.1080/0960085X.2018.1496883>

*Halaman ini sengaja dikosongkan*