

Dampak Penggunaan Teknologi Digital terhadap Perkembangan Psikososial Anak

Loso Judijanto¹, Wandi Sujatmiko², Petrus Jacob Pattiasina³, Muhammad Rusdi⁴, Otong Sulaeman⁵

¹IPOSS Jakarta

²Politeknik Aisyiyah Pontianak

³Universitas Pattimura

⁴Universitas Medan Area

⁵STAI Sadra Jakarta

Article Info

Article history:

Received Desember, 2024

Revised Desember, 2024

Accepted Desember, 2024

Kata Kunci:

Teknologi digital,
Perkembangan psikososial,
Regulasi emosi, Interaksi sosial,
Konsep diri

Keywords:

Digital technology, Psychosocial
development, Emotional
regulation, Social interaction,
Self-concept

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji dampak penggunaan teknologi digital terhadap perkembangan psikososial anak, dengan fokus pada regulasi emosi, interaksi sosial, dan konsep diri. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan 80 anak berusia 8 hingga 12 tahun, menggunakan kuesioner terstruktur dengan skala Likert (1-5). Data dianalisis menggunakan SPSS versi 26 melalui statistik deskriptif, analisis korelasi, dan regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan berdampak negatif pada regulasi emosi dan konsep diri, sementara durasi bermain game dikaitkan dengan berkurangnya interaksi sosial. Sebaliknya, penggunaan aplikasi edukasi secara positif mempengaruhi interaksi sosial. Hasil penelitian ini menyoroti peran ganda teknologi digital sebagai fasilitator dan pengganggu perkembangan psikososial. Penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan teknologi yang seimbang dan mediasi orang tua untuk mengoptimalkan manfaat perkembangan sekaligus memitigasi risiko. Penelitian di masa depan harus mempertimbangkan desain longitudinal untuk mengeksplorasi lebih jauh hubungan ini.

ABSTRACT

This study examines the impact of the use of digital technology on children's psychosocial development, with a focus on emotional regulation, social interaction, and self-concept. A quantitative approach was used with 80 children aged 8 to 12 years, using a structured questionnaire on a Likert scale (1-5). The data were analyzed using SPSS version 26 through descriptive statistics, correlation analysis, and multiple regression. The results showed that excessive use of social media negatively impacted emotional regulation and self-concept, while the duration of gaming was associated with reduced social interaction. On the contrary, the use of educational applications positively affects social interaction. The results of this study highlight the dual role of digital technology as a facilitator and disruptor of psychosocial development. This study emphasizes the importance of balanced use of technology and parental mediation to optimize developmental benefits while mitigating risks. Future research should consider longitudinal designs to further explore these relationships.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Name: Loso Judijanto
Institution: IPOSS Jakarta
Email: losojudijantobumn@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Integrasi teknologi digital ke dalam kehidupan anak-anak telah mengubah komunikasi, pembelajaran, dan interaksi sosial, menghadirkan peluang dan tantangan. Ketika anak-anak terlibat dengan aplikasi pendidikan dan media sosial, pengalaman perkembangan mereka terbentuk secara signifikan, dengan teknologi digital menyediakan akses ke beragam sumber daya pendidikan yang mendorong kemampuan literasi dan pemecahan masalah sejak dini (Smith et al., 2015). Selain itu, platform daring memungkinkan pengalaman belajar yang dipersonalisasi untuk mengakomodasi gaya dan kecepatan belajar yang berbeda (Ayaya, 2023), serta media sosial memfasilitasi hubungan antar teman sebaya, mendorong kolaborasi dan keterampilan komunikasi (Twyman, 2018). Namun, tantangan seperti kesenjangan digital, yang memperburuk ketimpangan pendidikan akibat akses teknologi yang tidak merata (Metarini & Rusilowati, 2023), serta dampak kognitif berupa masalah perhatian, memori, dan penurunan kinerja akademik akibat waktu layar yang berlebihan (Sebastian et al., 2023), menjadi perhatian serius. Selain itu, penggunaan perangkat digital yang berlebihan juga dikaitkan dengan kurangnya aktivitas fisik, gangguan tidur, dan obesitas (Avgerinou et al., 2014), sehingga transformasi ini memerlukan pemeriksaan kritis terhadap implikasi teknologi digital terhadap pertumbuhan anak-anak.

Dampak teknologi digital terhadap perkembangan psikososial anak merupakan masalah yang kompleks, yang ditandai dengan efek yang menguntungkan dan merugikan. Ketika anak-anak semakin sering berinteraksi dengan platform digital, regulasi emosi, keterampilan sosial, dan pembentukan konsep diri mereka terpengaruh secara signifikan. Platform digital menyediakan akses ke konten pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan pemikiran kritis (Seufert et al., 2020), serta intervensi daring yang mendukung kesehatan mental melalui alat terapi dan program pendidikan (Fatonah et al., 2024). Selain itu, komunikasi digital dapat memfasilitasi koneksi di antara teman sebaya, yang berpotensi meningkatkan keterampilan sosial jika digunakan dengan tepat (Twyman, 2018). Namun, sisi negatifnya, waktu di depan layar yang berlebihan dikaitkan dengan kecemasan, depresi, dan gangguan regulasi emosi (Avgerinou et al., 2014; Ayaya, 2023). Interaksi online juga sering kekurangan kedalaman komunikasi tatap muka, yang dapat memengaruhi empati dan isyarat sosial (Mulyadi et al., 2022). Selain itu, peningkatan waktu di depan layar dapat menyebabkan ketergantungan digital yang berdampak pada kesejahteraan secara keseluruhan dan hubungan interpersonal (Zhang et al., 2021).

Teknologi digital memberikan dampak bermata dua terhadap perkembangan anak, menawarkan manfaat yang signifikan sekaligus risiko yang penting. Meskipun teknologi digital dapat meningkatkan stimulasi kognitif, kreativitas, dan konektivitas global, penggunaan yang berlebihan atau tidak diatur dapat menyebabkan isolasi sosial dan tantangan perkembangan. Alat-alat digital memberikan kesempatan belajar yang beragam, menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah dan kepercayaan diri pada anak-anak, sementara platform untuk pembuatan konten mendorong anak-anak untuk mengekspresikan diri secara artistik, meningkatkan keterampilan kreatif mereka (Dubchenkova et al., 2022). Selain itu, akses ke berbagai budaya dan sudut pandang melalui internet mendorong kesadaran sosial dan empati di antara anak-anak (Ayaya, 2023). Namun, ketergantungan yang berlebihan pada interaksi digital dapat mengurangi

komunikasi tatap muka, yang mengarah pada perasaan kesepian (Ruchiyat et al., 2024). Waktu layar yang berlebihan juga dikaitkan dengan kesulitan dalam mengelola emosi dan interaksi sosial, terutama pada anak usia dini, serta menghambat aktivitas fisik dan mengurangi kesempatan untuk sosialisasi di dunia nyata, yang berdampak pada perkembangan secara keseluruhan (Ameliola & Nugraha, 2013; Ruchiyat et al., 2024).

Hasil yang kontras ini menyoroti perlunya studi empiris yang menyelidiki efek teknologi digital terhadap perkembangan psikososial anak. Penelitian ini berusaha untuk berkontribusi pada literatur yang terus berkembang dengan mengeksplorasi dampak penggunaan teknologi digital terhadap perkembangan psikososial anak-anak.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Teknologi Digital dan Regulasi Emosi*

Regulasi emosi sangat penting untuk perkembangan psikososial, dan teknologi digital memiliki potensi untuk membantu maupun menghambat proses ini. Penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dirancang dengan baik, seperti aplikasi edukasi dan virtual reality (VR), dapat meningkatkan kemampuan regulasi emosi melalui pengalaman yang menarik dan gamified. Aplikasi pendidikan memberikan tantangan terstruktur yang membantu anak-anak mempraktikkan strategi pengaturan emosi, menumbuhkan kesadaran emosional, dan pemilihan strategi (Mthombeni & Niemand, 2019), sementara VR memfasilitasi pemrosesan emosi negatif, mendorong refleksi, dan perubahan perilaku yang penting untuk regulasi emosi yang efektif (Noddings, 2002). Namun, waktu di depan layar yang berlebihan, terutama pada media sosial, telah dikaitkan dengan meningkatnya kecemasan dan tekanan emosional akibat konsumsi konten yang cepat yang membebani kemampuan pemrosesan emosional (Hidayat, 2024). Selain itu, penggunaan teknologi yang berlebihan dapat menyebabkan strategi pengaturan emosi yang maladaptif, sehingga menyulitkan individu untuk mengelola respons emosional mereka secara efektif (Lickona, 1992).

2.2 *Teknologi Digital dan Interaksi Sosial*

Pengaruh teknologi digital terhadap interaksi sosial anak-anak menghadirkan peluang sekaligus tantangan. Platform digital memungkinkan konektivitas global, mendorong kolaborasi sosial dan pembelajaran. Anak-anak dapat terhubung dengan teman sebaya di seluruh dunia, memperluas jaringan sosial dan kesempatan belajar (Gusman, 2024), sementara media sosial berfungsi sebagai alat berbagi pengetahuan, mendorong pembelajaran kolaboratif (Mulianti & Sulisworo, 2023). Jejaring sosial digital juga memperkaya pengalaman sosial dengan melampaui batas geografis dan budaya (Jung & Heo, 2023). Namun, komunikasi digital yang berlebihan dapat mengurangi keterampilan komunikasi tatap muka (Nesterenko et al., 2023), menyulitkan anak-anak menafsirkan isyarat nonverbal, dan memicu isolasi serta kesepian yang mengurangi manfaat konektivitas tersebut.

2.3 *Teknologi Digital dan Pembentukan Konsep Diri*

Pembentukan konsep diri pada anak-anak sangat dipengaruhi oleh teknologi digital, terutama melalui media sosial, yang menawarkan sarana untuk ekspresi diri dan eksplorasi identitas, namun juga menumbuhkan budaya perbandingan yang dapat berdampak buruk pada harga diri dan citra tubuh. Media sosial memungkinkan anak-anak untuk berbagi pemikiran dan kreativitas mereka melalui blog dan video, yang dapat meningkatkan identitas diri (AR, 2022), serta menyediakan ruang bagi individu muda untuk bereksperimen dengan berbagai aspek identitas mereka selama masa pertumbuhan (Shunhaji & Zulaihah, 2021). Namun, seringnya penggunaan media sosial kerap memicu perbandingan dengan teman sebaya, yang dapat menurunkan kepercayaan diri dan memperburuk citra tubuh (Junaedi, 2024). Studi juga menunjukkan korelasi negatif antara penggunaan media sosial dan harga diri, di mana peningkatan penggunaan terkait dengan citra diri yang lebih rendah di kalangan remaja.

2.4 Faktor Moderasi dalam Dampak Teknologi Digital

Dampak teknologi digital terhadap perkembangan psikososial tidak seragam dan dipengaruhi oleh berbagai faktor moderator, seperti jenis konten digital, durasi penggunaan, dan mediasi orang tua. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua secara aktif dapat mengurangi efek negatif dan meningkatkan manfaat keterlibatan digital bagi anak-anak. Orang tua yang terlibat dalam diskusi tentang aktivitas online dan menetapkan batasan penggunaan dapat membantu menumbuhkan kebiasaan digital yang lebih sehat, mengurangi risiko seperti kecanduan dan cyberbullying (Sule & Musa, 2023). Strategi mediasi seperti mediasi instruktif dan selektif juga berpengaruh terhadap kesejahteraan emosional anak-anak, dengan anak-anak yang memiliki orang tua suportif cenderung melaporkan tingkat kebahagiaan yang lebih tinggi (Tapscott, 2008). Selain itu, jenis konten digital yang diakses anak-anak memainkan peran penting, di mana konten edukasi dapat meningkatkan pembelajaran, sementara konsumsi pasif yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif (Lee et al., 2022). Penelitian juga menunjukkan bahwa waktu layar yang moderat dengan bimbingan orang tua dapat mendukung hasil perkembangan yang positif, sedangkan penggunaan yang berlebihan berkorelasi dengan efek buruk pada struktur dan fungsi otak (Ruchiyat et al., 2024).

2.5 Kesenjangan dalam Literatur yang Ada

Meskipun penelitian yang ada memberikan wawasan yang berharga, masih ada beberapa kesenjangan. Banyak penelitian yang berfokus pada aspek-aspek tertentu dari perkembangan psikososial, seperti hasil emosional atau sosial, tanpa mempertimbangkan sifat saling keterkaitannya. Selain itu, penelitian terbatas telah dilakukan pada dampak kumulatif dari berbagai jenis penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi pendidikan versus media sosial. Selain itu, hanya sedikit penelitian yang menggunakan pendekatan komprehensif yang mempertimbangkan perbedaan budaya dan kontekstual dalam dampak teknologi digital terhadap anak-anak.

2.6 Kerangka Konseptual

Penelitian ini dibangun di atas kerangka teori dari Teori Sistem Ekologi (Bronfenbrenner, 1979), yang menyatakan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi dalam lingkungan terdekat mereka (sistem mikro) dan konteks masyarakat yang lebih luas (sistem makro). Teknologi digital, sebagai elemen yang meresap ke dalam lingkungan modern, berinteraksi dengan berbagai sistem ekologi untuk membentuk hasil psikososial anak-anak. Kerangka kerja ini memberikan dasar untuk memeriksa bagaimana teknologi digital memengaruhi berbagai dimensi perkembangan psikososial.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain korelasional untuk mengeksplorasi hubungan antara variabel independen-penggunaan teknologi digital dan variabel dependen-perkembangan psikososial anak. Perkembangan psikososial dibagi lagi menjadi tiga dimensi: regulasi emosi, interaksi sosial, dan konsep diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola dan korelasi yang signifikan antara frekuensi, jenis, dan durasi penggunaan teknologi digital dengan dimensi psikososial tersebut.

3.2 Populasi dan Sampel

Target populasi untuk penelitian ini adalah anak-anak berusia 8 hingga 12 tahun yang secara teratur menggunakan teknologi digital, dengan total 80 responden yang dipilih dengan menggunakan metode purposive sampling. Kriteria inklusi termasuk berada dalam rentang usia yang ditentukan, menggunakan perangkat digital secara teratur seperti ponsel pintar, tablet, atau komputer, dan mendapatkan persetujuan dari orang tua atau wali untuk berpartisipasi. Metode purposive sampling digunakan untuk memastikan pemilihan partisipan yang memenuhi kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.

3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner terstruktur yang dirancang untuk mengukur frekuensi dan jenis penggunaan teknologi digital serta dampaknya terhadap perkembangan psikososial. Kuesioner terdiri dari dua bagian utama: bagian pertama berfokus pada penggunaan teknologi digital, termasuk pertanyaan tentang durasi penggunaan sehari-hari, jenis kegiatan digital (misalnya, game, media sosial, aplikasi pendidikan), dan konteks penggunaan (misalnya, diawasi atau tidak diawasi). Bagian kedua membahas perkembangan psikososial, menggunakan skala Likert yang telah divalidasi (1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju) untuk menilai tiga dimensi: pengaturan emosi (kemampuan anak untuk mengelola emosi dalam berbagai situasi), interaksi sosial (kemampuan untuk membentuk dan mempertahankan hubungan dengan teman sebaya), dan konsep diri (persepsi anak tentang harga diri dan identitas). Untuk memastikan kejelasan dan keandalannya, kuesioner diuji coba terlebih dahulu kepada sekelompok kecil responden sebelum disebar.

3.4 Analisis Data

Data dianalisis menggunakan SPSS versi 26 melalui serangkaian langkah analisis. Statistik deskriptif dilakukan untuk meringkas karakteristik demografis responden dan tren umum penggunaan teknologi digital. Pengujian reliabilitas dan validitas melibatkan penggunaan Cronbach's alpha untuk memastikan konsistensi internal dari item-item kuesioner dan analisis faktor untuk menguji validitas konstruk. Analisis korelasi Pearson dilakukan untuk menentukan kekuatan dan arah hubungan antara penggunaan teknologi digital dan dimensi psikososial. Terakhir, analisis regresi berganda digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana faktor-faktor penggunaan teknologi digital yang berbeda-seperti frekuensi, jenis, dan durasi-memprediksi perubahan dalam dimensi perkembangan psikososial.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif memberikan wawasan tentang pola penggunaan teknologi digital di antara 80 anak yang menjadi sampel. Mayoritas anak (65%) melaporkan menggunakan perangkat digital selama 2-4 jam setiap hari, terutama untuk kegiatan hiburan seperti bermain game dan komunikasi melalui aplikasi perpesanan, dengan sekitar 25% menggunakan perangkat untuk tujuan pendidikan. Bermain game muncul sebagai aktivitas yang paling umum (60%), diikuti oleh penggunaan media sosial (30%) dan aplikasi pendidikan (10%), dengan penggunaan media sosial yang lebih umum di antara anak-anak yang lebih tua berusia 10-12 tahun. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, yang menyoroti peran integral teknologi digital dalam rutinitas harian anak-anak. Dominasi penggunaan game dan media sosial menggarisbawahi sifat ganda teknologi sebagai sumber keterlibatan dan kontributor potensial untuk penggunaan yang berlebihan, yang mendorong pertanyaan lebih lanjut tentang dampak perkembangannya.

4.2 Pengujian Keandalan dan Validitas

Nilai Cronbach's alpha untuk dimensi perkembangan psikososial adalah 0,873 untuk regulasi emosi, 0,825 untuk interaksi sosial, dan 0,857 untuk konsep diri, yang mengindikasikan reliabilitas yang tinggi di seluruh konstruk. Analisis faktor lebih lanjut mengkonfirmasi validitas konstruk, dengan semua item yang dimuat secara signifikan pada dimensi masing-masing. Nilai reliabilitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa kuesioner secara efektif menangkap konstruk psikososial yang ditargetkan, memberikan dasar yang kuat untuk analisis selanjutnya.

4.3 Analisis Korelasi

Analisis korelasi Pearson menunjukkan hubungan yang signifikan antara penggunaan teknologi digital dan dimensi perkembangan psikososial. Penggunaan media sosial yang berlebihan berkorelasi negatif dengan regulasi emosi ($r = -0,454$, $p < 0,01$), sementara durasi bermain game menunjukkan korelasi negatif dengan interaksi sosial ($r = -0,388$, $p < 0,05$). Sebaliknya, penggunaan

aplikasi pendidikan berkorelasi positif dengan interaksi sosial ($r = 0.424$, $p < 0.01$). Perilaku perbandingan online yang sering dilakukan berdampak negatif pada konsep diri ($r = -0.498$, $p < 0.01$). Temuan ini menunjukkan bahwa jenis dan durasi penggunaan teknologi digital secara signifikan mempengaruhi hasil psikososial. Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menghambat regulasi emosi karena rangsangan yang berlebihan dan pengaruh budaya perbandingan online, sementara aplikasi pendidikan mendorong pembelajaran kolaboratif dan meningkatkan interaksi sosial.

4.4 Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda dilakukan untuk menilai kekuatan prediksi penggunaan teknologi digital terhadap dimensi perkembangan psikososial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi bermain game secara negatif memprediksi regulasi emosi ($\beta = -0,345$, $p < 0,05$) dan interaksi sosial ($\beta = -0,293$, $p < 0,05$), sedangkan pengaruhnya terhadap konsep diri tidak signifikan ($\beta = -0,201$). Penggunaan media sosial muncul sebagai prediktor negatif terkuat untuk regulasi emosi ($\beta = -0.412$, $p < 0.01$) dan konsep diri ($\beta = -0.432$, $p < 0.01$) namun tidak secara signifikan mempengaruhi interaksi sosial ($\beta = -0.185$). Sebaliknya, penggunaan aplikasi pendidikan secara positif memprediksi interaksi sosial ($\beta = 0,372$, $p < 0,01$), sementara pengaruhnya terhadap regulasi emosi ($\beta = 0,126$) dan konsep diri ($\beta = 0,183$) tidak signifikan. Temuan ini menggarisbawahi interaksi yang kompleks antara penggunaan teknologi digital dan perkembangan psikososial, dengan penggunaan media sosial yang memiliki risiko signifikan terhadap regulasi emosi dan konsep diri, sementara kegiatan terstruktur dan berorientasi pada tujuan seperti aplikasi pendidikan mendorong interaksi sosial yang positif.

4.5 Pembahasan

Temuan dari penelitian ini menguatkan dan memperluas penelitian sebelumnya tentang peran ganda teknologi digital dalam perkembangan psikososial anak. Meskipun penggunaan game dan media sosial memiliki risiko terhadap regulasi emosi dan konsep diri, aplikasi edukasi memberikan peluang untuk meningkatkan keterampilan sosial. Hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya membimbing anak-anak untuk menggunakan teknologi secara seimbang dan bijaksana. Temuan dari penelitian ini menyoroti peran ganda teknologi digital dalam perkembangan psikososial anak, dengan menekankan baik risiko maupun peluang. Interaksi digital seperti bermain game dan penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menghambat regulasi emosi, menyebabkan hasil emosional negatif seperti agresi dan interaksi sosial yang dangkal (Howard et al., 2004), serta mengembangkan citra diri yang terdistorsi akibat penggambaran tidak realistis di platform sosial (Dahlvig & Beers, 2018). Namun, teknologi digital juga menawarkan peluang, di mana aplikasi pendidikan seperti Tingets 2.0 membantu anak-anak mengekspresikan dan mengelola emosi secara efektif melalui pembelajaran emosional (Manik, 2022). Selain itu, gamifikasi dalam lingkungan belajar secara signifikan meningkatkan keterampilan sosial dan kinerja akademik pada anak-anak (Bening & Diana, 2022). Hal ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan seimbang terhadap penggunaan teknologi di kalangan anak-anak.

Mediasi orang tua muncul sebagai faktor penting dalam memoderasi dampak teknologi digital, dengan anak-anak yang orang tuanya secara aktif memantau dan mendiskusikan aktivitas digital mereka melaporkan hasil psikososial yang lebih baik. Keterlibatan orang tua yang aktif, seperti mendiskusikan dan memantau aktivitas online, telah terbukti menumbuhkan kebiasaan digital yang lebih sehat serta mengurangi risiko seperti cyberbullying dan kecanduan (Anisah, 2017; Ramadhini et al., 2021). Diskusi aktif mengenai konten digital juga berkontribusi pada pengurangan insiden cyberbullying dan peningkatan kesejahteraan emosional anak-anak (Sandri, 2015). Selain itu, keterampilan digital yang lebih tinggi pada orang tua memungkinkan mereka memediasi aktivitas online anak-anak secara lebih efektif, yang menghasilkan dampak positif yang signifikan (Goodwin, 2010). Program pelatihan daring berbasis Teori Penentuan Nasib Sendiri telah berhasil meningkatkan dukungan orang tua dan mengurangi perilaku bermasalah anak terkait penggunaan teknologi (Herpratiwi & Dwi Yulianti, n.d.). Memahami gaya pengasuhan yang beragam, seperti

otoritatif atau permisif, dapat membantu menyesuaikan intervensi untuk membimbing keluarga dalam mengelola penggunaan teknologi secara bertanggung jawab (Tabi'in, 2020). Wawasan ini menekankan perlunya intervensi yang mendorong keterlibatan digital yang bertanggung jawab, termasuk pendidikan orang tua dan pengembangan alat digital yang ramah anak.

4.6 Keterbatasan dan Penelitian di Masa Depan

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan yang berharga, penelitian ini dibatasi oleh ukuran sampel yang kecil dan desain cross-sectional, yang menghalangi kesimpulan kausal. Penelitian di masa depan harus mengeksplorasi efek jangka panjang dari penggunaan teknologi digital terhadap perkembangan psikososial dan menyelidiki peran faktor budaya dan kontekstual.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang dampak penggunaan teknologi digital terhadap perkembangan psikososial anak, yang menunjukkan hubungan yang bernuansa positif dan negatif, tergantung pada jenis, frekuensi, dan durasi penggunaan. Penggunaan media sosial yang berlebihan dan bermain game dalam jangka waktu lama ditemukan dapat mengganggu regulasi emosi, interaksi sosial, dan konsep diri, menyoroti risiko penggunaan teknologi yang tidak diatur, sementara aplikasi edukasi menunjukkan efek yang menguntungkan dengan meningkatkan interaksi sosial melalui kegiatan kolaboratif yang terstruktur. Mediasi orang tua muncul sebagai faktor penting, dengan bimbingan dan pemantauan aktif yang terkait dengan hasil psikososial yang lebih baik, yang menekankan pentingnya keterlibatan keluarga dalam menumbuhkan kebiasaan digital yang sehat. Temuan ini menggarisbawahi perlunya intervensi yang ditargetkan, seperti pendidikan orang tua dan pengembangan platform digital yang ramah anak. Namun, penelitian ini dibatasi oleh ukuran sampel yang kecil dan desain cross-sectional, yang menunjukkan perlunya penelitian di masa depan untuk mengadopsi pendekatan longitudinal dan mengeksplorasi faktor budaya dan kontekstual. Mempromosikan penggunaan teknologi secara bijaksana dan seimbang dapat membantu para pemangku kepentingan untuk memanfaatkan manfaatnya sekaligus meminimalkan dampak buruk terhadap kesejahteraan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization*, 362–371.
- Anisah, A. S. (2017). Pola asuh orang tua dan implikasinya terhadap pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 5(1), 70–84.
- AR, H. S. (2022). 25-42 Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42.
- Avgerinou, M. D., Gialamas, S., & Tsoukia, L. (2014). I 2 Flex: The Meeting Point of Web-Based Education and Innovative Leadership in a K–12 International School Setting. *Digital Systems for Open Access to Formal and Informal Learning*, 329–344.
- Ayaya, G. I. (2023). Online support for students with diverse learning needs at an inclusive private school in South Africa. *E-Learning and Digital Media*, 20427530231156180.
- Bening, T. P., & Diana, R. R. (2022). Pengasuhan orang tua dalam mengembangkan emosional anak usia dini di era digital. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 179–190.
- Bronfenbrenner, U. (1979). Contexts of child rearing: Problems and prospects. *American Psychologist*, 34(10), 844–850. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.34.10.844>
- Dahlvig, J. E., & Beers, S. (2018). The status of student affairs divisions within the CCCU. *Christian Higher Education*, 17(4), 215–239.
- Dubchenkova, N., Tarasova, I., Fateeva, A., & Shulgin, V. (2022). Leadership skills development of modern children in the digital transformation era: 010. *Dela Press Conference Series: Economics, Business and Management*, 002, 5.
- Fatonah, F., Arafah, W., & Anggiani, S. (2024). The Influence of Career Development, Positive Psychology, Organizational Communication, and Strategic Digital Leadership on the Improvement of Performance in

- the Aviation School Organization of the Ministry of Transportation, Mediated by Employee Motivati. *International Journal of Social Service and Research*, 4(03), 925–936.
- Goodwin, D. (2010). Strategi Mengatasi Bullying. *Terj. Cicilia Evi, Batu: Lexy Pello*.
- Gusman, S. W. (2024). Development of the Indonesian Government's Digital Transformation. *Dinasti International Journal of Education Management And Social Science*, 5(5), 1128–1141.
- Herpratiwi, H., & Dwi Yulianti, D. (n.d.). PENDIDIKAN DAN PELATIHAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR PROVINSI LAMPUNG.
- Hidayat, I. K. (2024). INTEGRATING ISLAMIC EDUCATION VALUES: THE KEY TO CHARACTER EDUCATION OF THE YOUNG GENERATION AL-HIKAM PERSPECTIVE. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1).
- Howard, R. W., Berkowitz, M. W., & Schaeffer, E. F. (2004). Politics of character education. *Educational Policy*, 18(1), 188–215.
- Junaedi, A. (2024). Entrepreneurship Education and Social Media Usage in Indonesia: Cultivating Entrepreneurial Interest through Entrepreneurial Motivation among Students. *Pinisi Journal of Entrepreneurship Review*, 2(1), 19–31.
- Jung, A.-R., & Heo, J. (2023). How Did You Get My Information? The Influence of Personal Information Gathering Methods on Social Media Advertising Effectiveness. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1–12.
- Lee, H.-Y., Chung, C.-Y., & Wei, G. (2022). Research on technological pedagogical and content knowledge: A bibliometric analysis from 2011 to 2020. *Frontiers in Education*, 7, 765233.
- Lickona, T. (1992). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Manik, J. S. (2022). Peran Guru dalam Menjaga E-Safety Peserta Didik di Era Teknologi Digital di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5098–5108.
- Metarini, R. A., & Rusilowati, U. (2023). Optimizing Learning organizations in the Digital Era in the Business Sector in Indonesia. *Jurnal Administrare: Jurnal Pemikiran Ilmiah Dan Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 10(1), 73–84.
- Mthombeni, S., & Niemand, L. (2019). Towards an Effective Learning Organisation and the Role of Human Resources (HR) Department: The Case of a South African Finance Organisation. *Journal of Marketing and HR*, 9(1), 536–553.
- Mulianti, W. O., & Sulisworo, D. (2023). Character Education Management of Elementary School Students. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 2(01), 1–13.
- Mulyadi, D., Huda, M., & Gusmian, I. (2022). Smart learning environment (SLE) in the fourth industrial revolution (IR 4.0): practical insights into online learning resources. *International Journal of Asian Business and Information Management (IJABIM)*, 13(2), 1–23.
- Nesterenok, V., Miskiewicz, R., & Abazov, R. (2023). Marketing communications in the era of digital transformation. *Virtual Economics*, 6(1), 57–70.
- Noddings, N. (2002). *Educating moral people: A caring alternative to character education*. ERIC.
- Ramadhini, F., Tanjung, R., Sari, D. M., & Dalimunthe, E. M. (2021). PERAN GURU DAN ORANGTUA DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELAS III SD NEGERI 153071 SIBABANGUN KABUPATEN TAPANULI TENGAH. *PEMA (JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)*, 1(2), 122–133.
- Ruchiyat, M. G., Kurniawan, M., Triyaningsih, T., Marwan, M., & Prihatmojo, A. (2024). Strategi Menumbuhkan Karakter Anak Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 37–47.
- Sandri, R. (2015). Perilaku bullying pada remaja panti asuhan ditinjau dari kelekatan dengan teman sebaya dan harga diri. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1).
- Sebastian, R. T., Sherly Steffi, L., & Mathew, G. A. (2023). Examining the Impact of Mentoring on Personal Learning, Job Involvement and Career Satisfaction. In *Artificial Intelligence and Transforming Digital Marketing* (pp. 997–1006). Springer.
- Seufert, S., Guggemos, J., & Tarantini, E. (2020). Online professional learning communities for developing teachers' digital competences. *Technology Supported Innovations in School Education*, 159–173.
- Shunhaji, A., & Zulaihah, Z. (2021). Pengaruh Supervisi Kepala Sekolah dan Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Kinerja Guru di MTSN 41 Al Azhar Asy Syarif Indonesia. *Jurnal Statement: Media Informasi Sosial Dan Pendidikan*, 11(1), 14–20.

- Smith, R. C., Iversen, O. S., & Hjorth, M. (2015). Design thinking for digital fabrication in education. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 5, 20–28.
- Sule, M. M., & Musa, S. A. (2023). Muslim Scholars and Challenges of Social Media Da'Wah: Cyberbullying in Perspective. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(01), 107–120.
- Tabi'in, A. (2020). Pola Asuh Demokratis sebagai Upaya Menumbuhkan Kemandirian Anak di Panti Asuhan Dewi Aminah. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 30–43.
- Tapscott, D. (2008). *Grown up digital*. McGraw-Hill Education Boston.
- Twyman, J. S. (2018). Digital Technologies in Support of Personalized Learning. *Center on Innovations in Learning, Temple University*.
- Zhang, Y., Zhao, G., & Zhou, B. (2021). Does learning longer improve student achievement? Evidence from online education of graduating students in a high school during COVID-19 period. *China Economic Review*, 70, 101691.