

SOSIALISASI PERKEMBANGAN POLA PIKIR REMAJA DI ERA GLOBALISASI DAN TEKNOLOGI

**Deswita¹⁾, Nurina Kurniasari R¹⁾*, Arie Purwa Kusuma¹⁾, Rifa Atiyah¹⁾
Yun Risnawati²⁾, Nurhasanah²⁾**

¹⁾ Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Kusuma Negara, Jakarta

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Kusuma Negara, Jakarta

*Corresponding Author, Email: nurinagr@stkipkusumanegara.ac.id

Diterima: 21-01-2023

Direvisi: 02-04-2023

Disetujui: 12-04-2023

ABSTRAK

Masa remaja awal merupakan masa ketika seorang anak tumbuh ke tahap menjadi seseorang yang dewasa yang tidak dapat ditetapkan secara pasti. Remaja mulai mempunyai kapasitas untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efisien mencapai puncaknya dikarenakan pertumbuhan otak mencapai kesempurnaan. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para siswa terkait perkembangan pola pikir remaja di era globalisasi dan teknologi. Era revolusi industri 4.0 merupakan era informasi dan teknologi, dengan perubahan yang cepat, penambahan yang signifikan dalam lingkungan masyarakat sebagai akibat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta pengetahuan yang membeludak. Remaja yang memiliki pola pikir yang baik, dapat menjadi pribadi yang berpikir secara sistematis dan lebih bisa berinteraksi dengan orang lain baik secara akademik maupun non akademik.

Kata Kunci: Remaja, Pola Berpikir, Era globalisasi dan teknologi

ABSTRACT

Early adolescence is a period when a child grows to a stage of becoming an adult that cannot be determined with certainty. Teenagers begin to have the capacity to acquire and use knowledge efficiently reaching its peak due to brain growth reaching perfection. This community service aims to provide education to students regarding the development of the mindset of adolescents in the era of globalization and technology. The era of the industrial revolution 4.0 is an era of information and technology, with rapid changes, significant increases in the social environment as a result of the development of information and communication technology and an abundance of knowledge. Adolescents who have a good mindset can become individuals who think systematically and are more able to interact with other people both academically and non-academically.

Keywords: *Adolescents, Thinking Patterns, Era of globalization and technology*

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi telah berkembang sejak awal peradaban manusia dan akan terus berkembang di masa depan. Sebagai salah satu aspek yang telah bersama dengan manusia sejak awal, keberadaan teknologi telah merambah kedalam berbagai segi kehidupan manusia [1]. Era digital tumbuh dengan semakin cepat seiring dengan peningkatan jumlah pengguna teknologi yang merasakan kenyamanan dan kemudahan

dalam menjalankan berbagai fungsi kehidupan, baik sebagai sarana komunikasi atau juga sebagai sumber informasi. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan perkembangan manusia dan ilmu pengetahuan, revolusi industri 4.0 menuntut manusia masuk dalam perkembangan teknologi. Revolusi Industri 4.0 secara fundamental mengakibatkan berubahnya cara manusia berpikir, hidup, dan berhubungan satu dengan yang lain. Era ini akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia dalam berbagai interaksinya [2].

Era 4.0 juga dikenal dengan masa pengetahuan (*knowledge age*), dalam era ini semua alternatif upaya pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai konteks lebih berbasis pengetahuan, meliputi upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan (*knowledge based education*), pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge based economic*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based social empowering*), dan pengembangan dalam bidang industri pun berbasis pengetahuan (*knowledge based industry*) [3]. Perilaku dan kebiasaan pada generasi milenial yang berusia 18-40 tahun itu mempunyai tingkat antusiasme terhadap penggunaan teknologi cukup tinggi, tetapi mempengaruhi terhadap sikap dan perilakunya.

Dampak teknologi mempunyai dua pengaruh, pertama pengaruh positif yaitu memberikan manusia kemudahan untuk melakukan interaksi, mencari informasi lebih mudah, sedangkan yang kedua pengaruh negatif, manusia akan menjadi perilaku yang egois, serba instan dan interaksi terhadap lingkungan sekitar menjadi cukup buruk. Pada Masa revolusi ini sebenarnya bukan masalah teknologinya yang harus kita pikirkan karena dia hadir sesuai dengan masanya dan sudah ada ahli yang memikirkan, merancang dan menciptakannya, akan tetapi dunia pendidikan harus menyiapkan bagaimana sumber daya manusia untuk menghadapi dan hidup dalam masa ini. Guru-guru yang sekarang ada di lapangan kelihatannya masih belum disiapkan untuk menghadapi era ini, juga kurang begitu dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan dan kebutuhan masa kini. Artinya ada dua sisi sumber daya manusia yang harus disiapkan yaitu guru dan peserta didik, tentu saja dengan tanggung jawab dan kapasitasnya masing-masing. Sumber daya manusia yang mampu mengelola teknologi dalam pengembangan kompetensi diri dan dapat menghindarkan diri pada kepentingan-kepentingan yang menjerumuskan, dan kurang bermanfaat [4].

Akibat perkembangan teknologi inilah banyak produsen teknologi yang bersaing di Indonesia karena kesempatan pasar yang sangat besar akibat yang namanya rasa haus akan gadget terbaru. Produsen pun semakin inovatif membuat produk yang diminati banyak

konsumen. Harga yang ditawarkan pun bisa dikatakan tidak mahal dan terjangkau, masalah kualitas pun tidak perlu ditanyakan lagi. Hanya dengan handphone mereka bisa mengakses internet, membuka situs media sosial yang disediakan. Media sosial yang banyak di akses adalah situs pertemanan. Mereka bisa menghabiskan bermenit – menit bahkan berjam – jam di depan komputer, atau handphone yang didukung untuk mengakses internet. Banyak fitur yang diberikan, seperti game, videocall, chatting, berbagi foto atau video, update status, dan masih banyak lagi. Menjelajah media sosial memang tidak ada habisnya. Hal ini bisa dikatakan bahwa ketergantungan masyarakat terhadap media sosial sudah sangat mewabah.

Pelanggaran dalam dunia maya, karena ketika berada dalam ruang digital, mereka tak jarang sering lupa atau sedikit abai terhadap etika. Etika harus terus diterapkan baik dalam dunia nyata maupun dunia digital [5]. Generasi z dan milenial diharapkan tak menghilangkan norma dan etika saat berinteraksi dengan individu maupun kelompok masyarakat lain saat berada dalam dunia digital. Etika tetap diperlukan dalam interaksi di ruang digital yang mengatur system legal dan moral bagaimana hal tersebut mempengaruhi individu maupun masyarakat [6]. Etika wajib dimiliki, dipahami, dan diterapkan oleh semua pihak yang menggunakan teknologi digital tak terkecuali generasi z dan milenial. Etika dan moral adalah dua unsur yang sekilas terlihat serupa, tetapi sebenarnya berbeda. Pada penelitian ini akan dipaparkan apakah etika dan moral memiliki implikasi atau tidak terhadap kemampuan literasi digital khususnya para remaja. Bangsa yang unggul tentu saja dipengaruhi oleh kualitas etika serta moral masyarakatnya, terutama kaum remaja sebagai generasi muda penerus bangsa. Menurut KBBI, etika adalah ilmu mengenai sesuatu yang baik dan buruk serta mengenai hak dan kewajiban moral (akhlak) [7].

Remaja juga mengalami puncak emosionalitasnya dan perkembangan emosi tingkat tinggi. Perkembangan emosi remaja awal menunjukkan sifat sensitive, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung, marah, sedih dan murung). Remaja yang berkembang di lingkungan yang kurang kondusif, kematangan emosionalitasnya terhambat sehingga akan mengakibatkan tingkah laku negatif misalnya agresif, lari dari kenyataan [8]. Pada masa ini, remaja mulai mempunyai kapasitas untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efisien mencapai puncaknya dikarenakan pertumbuhan otak mencapai kesempurnaan. Sistem saraf yang berfungsi memproses informasi berkembang dengan cepat. Di samping itu, pada masa remaja ini juga terjadi reorganisasi lingkaran saraf frontal lobe (belahan otak bagian depan sampai pada belahan atau celah sentral). Frontal lobe ini

berfungsi dalam aktivitas kognitif tingkat tinggi, seperti kemampuan merumuskan perencanaan strategis atau kemampuan mengambil keputusan [9].

Industri 4.0 memberikan beberapa dampak yang baik atau buruk bagi para remaja, contoh dampak buruknya adalah saat ini para remaja cenderung lebih menyukai sesuatu yang mudah, cepat, dan viral. Hal ini merupakan sesuatu yang buruk sebab dapat menumbuhkan rasa malas dan perilaku konsumtif bagi para remaja [10]. Sejalan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri remaja, mereka juga dihadapkan pada tugas-tugas yang berbeda dari tugas pada masa kanak-kanak. Sebagaimana diketahui, dalam setiap fase perkembangan, termasuk pada masa remaja, individu memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Apabila individu mampu menyelesaikan tugas perkembangan dengan baik, maka akan tercapai kepuasan, dan kebahagiaan juga akan menentukan keberhasilan individu memenuhi tugas-tugas perkembangan pada fase berikutnya. Beberapa perubahan yang dialami remaja adalah perubahan fisik, psikis, dan sosial. Tugas-tugas perkembangan pada masa remaja yang disertai oleh berkembangnya kapasitas intelektual, stres dan harapan-harapan baru yang dialami remaja membuat mereka mudah mengalami gangguan baik berupa gangguan pikiran, perasaan maupun gangguan perilaku. Stres, kesedihan, kecemasan, kesepian, keraguan pada diri remaja membuat mereka mengambil resiko dengan melakukan kenakalan [11].

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk menjadikan peserta didik manusia yang beriman, kreatif dan mandiri tersebut, tentu tak lepas dari mengembangkan pola pikir peserta didik menjadi pola pikir yang cerdas, mandiri dan kreatif. Hal ini dikarenakan, pola pikir seseorang sangat berpengaruh terhadap perasaan, sikap dan lainnya yang pada akhirnya membentuk kehidupannya [12]. Salah satu yang berperan penting dalam mengembangkan pola pikir adalah pendidikan. Perkembangan pendidikan akan menggiring ke arah perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai peranan yang penting dalam kemajuan peradaban suatu bangsa. Ilmu yang sangat erat hubungannya dengan teknologi yaitu matematika. Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar, hal ini dikarenakan matematika dapat membekali peserta didik dengan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, inovatif dan mandiri. Salah satu bidang yang lain yang memiliki berpengaruh dalam perkembangan dunia global adalah bahasa. Bahasa menjadi alat pertukaran komunikasi yang dapat melintasi antar negara. Realitas sosial menunjukkan bahwa bahasa Inggris sebagai alat komunikasi pergaulan global mampu sebagai pengantar komunikasi antar negara.

Maka dari itu, dengan adanya sikap remaja yang konsisten dalam hal tersebut, tim pengabdian STKIP Kusuma Negara melakukan penyuluhan terkait perkembangan pola pikir remaja di era globalisasi dan teknologi. Penyuluhan membahas terkait komunikasi yang baik, Pola Pikir Efektif dan Lincah Menjadi Kunci untuk Meraih Kesuksesan, membentuk growth mindset matematika dan menjadi remaja yang cerdas di era digital. Dengan tujuan membekali ilmu pengetahuan kepada remaja dalam menghadapi revolusi industri 4.0.

METODE

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan koordinasi kegiatan terkait dengan waktu dan tempat pelaksanaan dengan SMA MAWADDAH Cipayung, Depok.
- b. Mengidentifikasi jumlah sasaran
- c. Membuat undangan kegiatan.
- d. Membuat *leaflet* tentang perkembangan kognitif dan emosi psikologis masa remaja awal.
- e. Membuat *banner* kegiatan IbM.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Tahapan Pertama

Siswa dan siswi kumpulkan dalam aula/ruangan. Dengan jumlah peserta sebanyak 32 siswa dengan jumlah laki-laki 9 orang dan 23 perempuan, dengan rentang usia 16 – 18 tahun.

b. Tahapan Kedua

- 1) Menanyakan pengetahuan dan pemahaman tentang perkembangan era globalisasi dan teknologi terutama tentang Perkembangan Pola Pikir Remaja Di Era Globalisasi Dan Teknologi pada revolusi industri 4.0.
- 2) Tim Dosen memberikan penyuluhan tentang perkembangan Pola Pikir Remaja Di Era Globalisasi Dan Teknologi pada revolusi industri 4.0.

3. Tahap Evaluasi

Mengevaluasi perkembangan Pola Pikir Remaja Di Era Globalisasi Dan Teknologi pada revolusi industri 4.0., sebagai bahan evaluasi kami memberikan angket kuisioner kepada para siswa mengenai materi yang disampaikan. Kemudian dilanjutkan foto bersama dengan siswa dan siswi dan pemberian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan ini dilaksanakan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SMA SMA Mawaddah Cipayung, Depok, penyuluhan dilaksanakan dengan menggunakan metode cerama, diskusi dan tanya jawab. Tim Pengabdian dari STKIP Kusuma Negara memberikan wawasan terkait perkembangan Pola Pikir Remaja Di Era Globalisasi Dan Teknologi pada revolusi industri 4.0. Langkah awal yang dilakukan adalah memberikan materi pemanfaatan perkembangan Pola Pikir Remaja Di Era Globalisasi Dan Teknologi pada revolusi industri 4.0. Kemudian dilanjutkan sharing tanya-jawab terkait materi yang diberikan.

Kegiatan pertama pada kegiatan pengabdian ini adalah sosialisasi tentang komunikasi, yaitu Dampak positif dan negatif perkembangan Bahasa Indonesia di era globalisasi. Para peserta memperoleh pengetahuan terkait dampak positif dan negative perkembangan Bahasa Indonesia di era globalisasi, bagaimana cara Menghadapi Gempuran Penggunaan Bahasa Asing di Kalangan Pelajar dan Masyarakat Umum dll. Kegiatan kedua dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah bagaimana mengatur Pola Pikir supaya menjadi Efektif dan Menjadi Kunci untuk Meraih Kesuksesan, dengan cara Aktif Melakukan Pengembangan Diri. Mengenali Diri Sendiri dan Menggali Potensi Diri, dan Berani Mengambil Risiko untuk Menghadapi Tantangan. Kegiatan selanjutnya pada pengabdian ini adalah Membentuk Growth Mindset Matematika, membuat pembelajaran matematika yang menarik dan diminati oleh para siswa, selama ini masih banyak yang beranggapan bahwa matematika itu sulit untuk dipahami. Kegiatan ke empat atau kegiatan pemaparan terakhir pada pengabdian ini adalah bagaimana Perilaku dan Pribadi Remaja supaya menjadi remaja yang cerdas di era digital. Pada materi ini dipaparkan Tiga faktor yang dominan mempengaruhi perkembangan perilaku dan pribadi adalah factor pembawaan, lingkungan dan kematangan. Kemudian menjadi remaja yang cerdas pada era globalisasi adalah cerdas literasi digital cakap dan bertanggung jawab. Pemahaman akan dampak buruk literasi digital perlu ditekankan pada pengguna, terutama anak dan remaja. Pemahaman terhadap literasi digital yang berpengaruh pada psikologis anak dan remaja [13].



Gambar 1. Kegiatan presentasi menggunakan metode ceramah



Gambar 2. Kegiatan Diskusi dan Tanya Jawab



Gambar 3. Kegiatan Diskusi dan Tanya Jawab

Jumlah siswa yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini sebanyak 42 orang dari 45 siswa yang diundang. 3 siswa yang tidak datang dikarenakan karena sakit dan ijin karena ada kepentingan keluarga. Banyak interaksi yang terjadi pada pelaksanaan pengabdian, banyak siswa yang tertarik bertanya dan antusias, setiap pemateri menyapikan atau presentasi materi, pertanyaan yang muncul bukan hanya terkait pada materi tapi juga diluar materi yang dipaparkan tim pengabdian tetap memberikan jawaban dan juga memberikan bimbingan konseling bagi siswa yang membutuhkan. Secara keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat yang besar bagi siswa, utamanya dalam menambah pengetahuan tentang perkembangan Pola Pikir Remaja di Era Globalisasi dan Teknologi. Kegiatan ini juga dibantu dengan beberapa guru SMA SMA Mawaddah Cipayung, Depok, sehingga mempermudah pelaksana dalam melakukan pengabdian masyarakat. Akhir kegiatan ini adalah penutup, sebelum acara di tutup pelaksana memberikan kenang-kenangan kepada peserta sekaligus memberikan cindramata kepada kepala sekolah.

Sosialisasi mengenai Perkembangan Pola Pikir Remaja di Era Globalisasi dan Teknologi memberikan informasi yang bermanfaat bagi peserta sosialisasi yang merupakan para remaja yang sedang memasuki masa pertumbuhan yang membutuhkan pendampingan dan pengetahuan bagi mereka. Dengan adanya sosialisasi ini membuat mereka menjadi percaya diri dan memiliki bekal yang cukup dalam memasuki perkembangan dunia. Berdasarkan pernyataan beberapa peserta salah satu peserta yang berinisial maya menyatakan“ dengan adanya sosialisasi ini kami menjadi lebih termotivasi dan memiliki gambaran apa yang akan kami lakukan setelah lulus nanti”. Salah satu peserta lain juga menyatakan“ sangat menyenangkan mengikuti kegiatan ini, banyak hal yang bisa saya pelajari ddidalam perkembangan dunia saat ini, bagaimana etika dalam menggunakan media social, bagaimana pentingnya kemampuan Bahasa asing dan pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil evaluasi dari kuisisioner menunjukkan bahwa kegiatan ini diterima dengan baik oleh para siswa SMA Mawaddah Cipayung, Depok. Hal tersebut dapat dilihat pada respon pernyataan mengenai materi sosialisasi yang diberikan. Pada pernyataan 1) materi mudah untuk dipahami dan dimengerti diperoleh 75% menjawab setuju dan 25% menjawab tidak setuju, dengan hasil ini maka dapat dinyatakan bahwa para siswa mampu menerima dengan baik materi sosialisasi. Pernyataan 2) saya memperoleh tambahan ilmu pengetahuan dari sosialisasi yang diberikan 80 % menjawab setuju dan 20 % menjawab tidak setuju. Hasil tersebut memberikan arti bahwa materi pada sosialisasi ini menambah pengetahuan para siswa. Pernyataan 3) saya senang mengikuti sosialisasi yang diberikan mendapat respon jawaban 12

% cukup setuju, 8 % setuju dan 80 % setuju. Hal tersebut menunjukkan kegiatan tersebut sangat menyenangkan bagi siswa. Pernyataan 4) Pemateri memiliki pengetahuan yang baik terkait materi yang disampaikan. Mendapat respon jawaban 8% cukup setuju, 40% setuju dan 52% sangat setuju. Hal ini berarti bahwa siswa menilai bahwa pemateri memiliki pengetahuan yang sangat baik mengenai materi yang disampaikan. Hal tersebut dibuktikan pada saat diskusi dan tanya jawab tim pemateri dapat menjelaskan dengan baik. Pernyataan 5) seberapa besar potensi materi yang disampaikan dan dapat diterapkan, diperoleh hasil 68 % siswa menjawab “Ya” dan 32 % menjawab “tidak”.

Selanjutnya pada Pernyataan 6) Tim pemateri memberikan motivasi dan pembelajaran yang sangat baik, mendapat respon jawaban 10% cukup setuju, 25% setuju dan 65% sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa melalui sosialisasi ini tim pemateri dinilai mampu memberikan motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Pernyataan 7) kegiatan sosialisasi ini bermanfaat untuk para peserta, diperoleh hasil 73 % menjawab Setuju dan 27 % menjawab tidak setuju.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk sosialisasi dengan tema optimalisasi perkembangan pola pikir Remaja di Era Globalisasi dan Teknologi di SMA Mawaddah Cipayung, Depok. Pemahaman siswa terkait penggunaan bahasa asing yang harus mereka kembangkan dalam era globalisasi ini, kemudian penguasaan media sosial, etika penggunaan media dan pentingnya ilmu matematika dalam perkembangan dunia teknologi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan keberhasilan dan kemanfaatan, seperti yang sudah dijelaskan diatas ukuran keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini adalah respon siswa dan siswa/siswi terhadap kemudahan dalam memahami materi dengan dibuktikan malelaui hasil angket yang diperoleh sebanyak 75 % siswa menyatakan materi sangat mudah untuk dipahami dan dimengerti. Selanjutnya pada pertanyaan terkait seberapa besar potensi materi yang disampaikan dan dapat diterapkan, siswa dengan prosentase 68 % menjawab “YA”. Terakhir, respon siswa terkait manfaat kegiatan, kategori sangat setuju yaitu sebanyak 73 %. Semua respon jawaban memberikan semangat optimis untuk selalu mensosialisasikan terkait perkembangan pola pikir remaja. Selain itu Kepala SMA Mawaddah Cipayung, Depok, juga merencanakan kegiatan pengabdian masyarakat di lain waktu dengan tema yang berbeda untuk dijadikan kegiatan rutin di SMA Mawaddah Cipayung, Depok.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Haniza, N. (2019). Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Pola Pikir, Kepribadian dan Kesehatan Mental Manusia. *J. Komun.*
- [2] Poluakan, M. V., Dikayuana, D., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Potret Generasi Milenial pada Era Revolusi Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 187-197. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26241>
- [3] Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad-21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* , Vol. 1, 263-278.
- [4] Murtadho, F. (2019). Peserta didik era revolusi industri 4.0 vs guru era revolusi industri 3.0 (Pendidikan berbasis teknologi: Permasalahan dan tantangannya). *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- [5] Hartono, D. (2020). Fenomena Kesadaran Bela Negara Di Era Digital Dalam Perspektif Ketahanan Nasional. *Jurnal Kajian Lemhannas Ri*, 8(1), 15–34.
- [6] Safitri, A., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Pedoman Generasi Milenial Dalam Bersikap di Media Sosial. *Edupscouns: Journal of Education, Psychology And Counseling*, 3(1), 78–87
- [7] Ismanto, B., Yusuf, Y., & Suherman, A. (2022). Membangun Kesadaran Moral Dan Etika Dalam Berinteraksi Di Era Digital Pada Remaja Karang Taruna Rw 07 Rempoa, Ciputat Timur. *Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin*, 1(1), 43-48. <https://doi.org/10.56127/jammu.v1i1.253>
- [8] Faturochman. 2002. *Keadilan Perspektif Psikologi*. Yogyakarta: Unit Penerbit Fakultas Psikologi UGM
- [9] Sarwono, Sarlito. 2012. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers
- [10] Ambarwati, N. F., Sinaga, E. M., Aritonang, B., & Ritonga, A. H. (2022). Pelatihan Pengembangan Diri Dan Berpikir Kritis Pada Sekami Remaja Kam Di Era 4.0. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 3(2), 71-76.
- [11] Daulay, W., Wahyuni, S. E., & Nasution, M. L. (2021). Optimalisasi Perkembangan Remaja Melalui Tkt (Terapi Kelompok Terapeutik) Di Kecamatan Medan Amplas Dan Medan Johor. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(2), 73-81. <https://doi.org/10.36341/jpm.v4i2.1552>
- [12] Khuzaeva, E. S. (2014). Mengembangkan pola pikir cerdas, kreatif dan mandiri melalui telematika. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 138-148.
- [13] Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja. *Semantik*, 6(1), 11-24. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>