

Dampak Literasi Digital terhadap Perkembangan Bahasa dan Minat Budaya Anak Usia Dini di Era Society 5.0

Hidayati¹, Dian Eka Mayasari², Bq Desi Milandari³, Arafiah⁴
^{1,3,4} English Department, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
^{1,2} Program Doktor Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia
² History Department, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
hidayatinail73@gmail.com

Abstract--The ability to comprehend and apply information from a variety of electronically obtained formats is recognized as digital literacy, and it can result in a more comprehensive and global understanding of the world. Researchers employed descriptive qualitative research using the listening method, skill method, and introspection method to describe how digitalization affected early childhood language development and cultural interests. There is a negative effect on language development on oral communication skills because it directly diminishes their social interactions, in spite of the results indicating an increase in language skills and multilingual abilities and also changes in language patterns. Understanding about both local and global cultures, creating an appreciation for traditional cultures, and enhancing creativity in ways that express culture are all factors that influence cultural interest. However, because they are more interested in foreign cultures, native cultures are also at threat. Thus, in order to cultivate cultural interest in young children, researchers suggest that language development be balanced by utilizing the mother tongue in the family circumstance. In addition, it is an ancestral heritage that embodies traditions, values, and history.

Keywords: *digital literacy; language; culture; early childhood; Era 5.0*

Abstrak--Literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format yang diperoleh melalui elektronik, yang dapat menghasilkan pengetahuan yang lebih luas dan bersifat global. Dengan tujuan untuk mendeskripsikan dampak digitalisasi terhadap perkembangan bahasa dan minat budaya pada anak usia dini, maka peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode simak, metode cakap, dan metode introspeksi. Hasil yang ditunjukkan adalah adanya peningkatan keterampilan berbahasa dan kemampuan multibahasa, perubahan pola berbahasa, namun terdapat dampak negatif terhadap perkembangan bahasa terhadap kemampuan komunikasi lisan karena secara langsung mengurangi interaksi sosial mereka. Adapun dampak terhadap minat budaya adalah dikenalnya budaya lokal dan global, peningkatan apresiasi terhadap budaya tradisional dan menguatnya kreativitas dalam mengekspresikan budaya, namun juga terdapat ancaman terhadap budaya lokal karena mereka lebih tertarik pada budaya asing. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar perkembangan bahasa harus diimbangi dengan menggunakan bahasa ibu di lingkungan keluarga sebagai cara menumbuhkan minat budaya pada anak usia dini. Disamping itu juga merupakan warisan leluhur yang mencerminkan sejarah, nilai, dan tradisi.

Kata Kunci: *literasi digital; bahasa; budaya; anak usia dini; Era 5.0*

1. Pendahuluan

Pada masa saat ini perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu penyebab munculnya era revolusi khususnya di Indonesia. Era revolusi maupun era society perkembangannya tentu akan membawa berbagai dampak dalam segala sendi kehidupan di lingkungan masyarakat baik dari segi ekonomi, sosial budaya bahkan pada lini pendidikan. Dalam penelitiannya, Akbar dan Anggraeni menyatakan bahwa adanya perkembangan yang semakin massif ini akhirnya mampu memberikan sebuah dorongan bahkan pengaruh besar dan itu mendominasi diseluruh sektor dalam kehidupan masyarakat, apalagi pada dunia pendidikan (Muhammad Firman Akbar, 2017); (Harahap, 2019). Perkembangan pada sektor pendidikan selalu berupaya untuk menyesuaikan dengan perkembangan IT saat ini, sebagai salah satu usaha dalam peningkatan mutu pendidikan dimana segala ilmu pengetahuan berbasis digital dan modern dalam rangka menjalankan kebutuhan manusia seiring dengan kemajuan zaman untuk meningkatkan kualitas dan produktifitas pendidikan di Indonesia dalam menghadapi perkembangan zaman yang mana era society 5.0 menjadikan pola kehidupan manusia menjadi sangat praktis dan otomatis.

Era Society 5.0 membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Literasi digital menjadi salah satu keterampilan utama yang perlu dimiliki anak-anak sejak dini. Literasi digital merupakan sebuah turunan dari definisi ‘literasi’ dan ‘digital’. Literasi diartikan sebuah kemampuan membaca serta menulis, sedangkan, digital memiliki arti sebuah format bacaan dan tulisan yang berada dalam sebuah komputer, laptop atau alat teknologi lainnya (Mala, 2022). Pemanfaatan teknologi yang semakin canggih memberikan dampak besar terhadap perkembangan bahasa dan minat budaya anak usia dini. Hal ini menjadikan anak mendapatkan kualitas yang bagus dan nyaman yang salah satunya yakni era serba digital yaitu pemanfaatan berbagai media digital sebagai salah satu media untuk meningkatkan kognitif atau

pemahaman mereka. Bahwa sarana media digital mempermudah dalam menyampaikan materi baik secara kontekstual, audio, dan visual secara menarik bagi anak dalam perkembangannya (Umam & Zaini, 2013); (Pratama Surya Bagus Kusuma, 2023).

Anak dapat dikatakan menjadi bagian dari lingkungannya, dimana hal ini menjadi faktor yang mempengaruhi perkembangan sosialnya (Ike Junita Triwardhani, 2023). Mereka tidak bisa lepas dari latar budaya sosial di mana mereka berada yang di masa kini mereka termasuk sebagai generasi digital natives yang disebut the native gadget, yang artinya mereka lebih banyak menggunakan gadget untuk beraktivitas dalam kehidupannya dengan munculnya lingkungan berbasis digital. Penggunaan media sosial menanjak tajam seiring era keterbukaan informasi. Dinyatakan Utomo bahwa di era digital saat ini, kita mengalami informasi yang berkembang pesat bahkan tidak bisa terbendung yang diistilahkan sebagai ledakan informasi (*information explosion*), berbagai macam informasi dapat kita akses dan kita lihat, oleh sebab itu sangat diperlukan keterampilan untuk memilih dan memilih informasi yang baik dan tidak baik, informasi manapun yang kita butuhkan dan tidak kita butuhkan khususnya bagi anak. Anak menjadi bagian dari lingkungannya yang merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial mereka dengan latar budaya sosial di mana mereka berada. Pengaruh budaya pada perkembangan sosial anak berhubungan dengan sosialisasinya dengan lingkungan terdekat dan pengasuhan dalam perkembangan Bahasa dan minat budaya mereka.

Berawal dari lingkungan terdekat kemudian berkembang pada lingkungan rumah dan sekolah kemampuan sosialisasi Bahasa dan budaya dapat berkembang pada anak. Namun, pesatnya perkembangan teknologi dengan segala kecanggihannya yang telah mereka kenal dan gunakan akan membawa dampak positif maupun negatif dalam berbagai bidang yang mencakup bidang ekonomi, sosial, dan budaya (Ahmad Ridho, 2022). Beberapa dampak negatif dari penggunaan media online bagi anak dan lingkungannya adalah, 1) bullying, 2) modus

kejahatan, 3) pornografi, 4) Provokasi dan 5) Perubahan emosional karena saat ini pengguna internet bisa mengakses banyak informasi secara bebas baik informasi yang negatif maupun yang positif (Hall, 2008); (O'Keeffe, 2011); (Cahyono, 2018); (Eprinita, 2019). Dalam beberapa penelitian yang disampaikan terkait dampak teknologi, maka yang menjadi pembeda dengan penelitian ini adalah lebih fokus pada dampak teknologi digitalisasi khususnya literasi digital terhadap perkembangan Bahasa dan minat budaya pada anak usia dini.

Berdasarkan fenomena di atas, maka dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk menemukan dampak literasi digital terhadap perkembangan bahasa dan minat budaya pada anak usia dini di Era Society 5.0, khususnya karena perkembangan digitalisasi dari perkembangan dan perubahan zaman yang terjadi dewasa ini.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif karena sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan dampak literasi digital terhadap perkembangan bahasa dan minat budaya pada anak usia dini di Era Society 5.0, khususnya sebagai perkembangan digitalisasi dari perkembangan dan perubahan zaman. Kemudian metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode simak, karena data yang diambil adalah percakapan yang dilakukan peneliti pada anak usia dini di lingkungan Pagesangan Timur, Mataram Timur, Kota Mataram yang diambil dari proses pengamatan dan menyimak saat mereka bermain dan berinteraksi dalam lingkungannya. Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan menggunakan alat bantu berupa alat perekam, alat tulis, dan buku panduan observasi. Untuk mendapatkan data di lapangan, peneliti menggunakan metode simak, metode cakap, dan metode introspeksi.

Diberi nama metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak pengguna bahasa (informan)

untuk memperoleh data (Mahsun, 2006). Metode simak memiliki beberapa teknik, di antaranya: teknik rekam dan catat. Peneliti juga menggunakan metode cakap yaitu peneliti terlibat langsung dalam percakapan dengan informan (narasumber) untuk mendapatkan data. Metode ini banyak digunakan dalam kajian linguistik untuk memahami variasi bahasa dalam berbagai konteks sosial (Sudaryanto, 1993). Metode cakap memiliki beberapa teknik, di antaranya: teknik dasar (pancing) dan teknik lanjutan cakap semuka. Setelah data terkumpul melalui metode pengumpulan data, data kemudian dianalisis melalui langkah-langkah berikut ini: 1. transkripsi data, 2. mengidentifikasi data, 3. klasifikasi data, 4. interpretasi makna, 5. perumusan simpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil.

Keterkaitan antara bahasa, budaya, dan masyarakat terlihat jelas dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Bahasa menjadi alat utama dalam mentransmisikan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui bahasa, nilai-nilai budaya, norma-norma sosial, dan kearifan lokal diwariskan dan dipelihara dalam masyarakat. Dengan demikian, peran bahasa dalam membentuk identitas budaya tidak hanya penting dalam konteks pelestarian warisan budaya, tetapi juga memiliki implikasi luas dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Memahami dan menghargai peran ini menjadi kunci dalam menghadapi tantangan globalisasi sambil tetap mempertahankan keunikan dan kekayaan budaya local (Sutrisno, 2024) di era society 5.0 dengan terbiasa menggunakan teknologi digitalisasi yang kemudian pemerintah membuat sebuah langkah strategis dalam rangka percepatan dan antisipasi permasalahan anak yaitu yang disebut dengan Gerakan literasi nasional (GLN) (RI K. P., 2020).

Dalam GLN, literasi digital menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan bahasa dan minat budaya anak usia dini di era Society 5.0. Penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi pembelajaran, video edukatif, dan permainan interaktif, dapat memberikan dampak positif

maupun negatif terhadap perkembangan anak. Observasi dilakukan dengan mengamati anak-anak yang menggunakan teknologi digital dalam kesehariannya dengan menjawab pertanyaan dalam panduan observasi dan wawancara yang telah disusun.

Tabel 1. Panduan Observasi

No	Aspek yang Diobservasi	Komponen Aspek	Pertanyaan terkait Komponen Aspek	Jawaban				
1	Perkembangan Bahasa	Kosa Kata	Apakah anak menunjukkan peningkatan jumlah kosa kata setelah menggunakan media digital?	Ya				
		Struktur Kalimat	Apakah anak mampu menggunakan nakan struktur kalimat yang lebih kompleks dalam berbicara?	Ya/Tidak	2	Minat Budaya	Pengenalan Budaya Lokal	Verbal Ketrampilan Mendengarkan Apakah anak lebih mudah memahami dan merespons informasi lisan?
		Pelafalan	Apakah penggunaan media digital membantu anak dalam memperbaiki pelafalan?	Ya			Pengenalan Budaya Asing	Apakah anak tertarik mengikuti budaya lokal setelah mengakses konten digital?
		Interaksi	Apakah	Ya			Pemilihan Konten	Jenis konten budaya apa yang paling diminati anak dalam media
								Video Keberagaman

3	Dampak Sosial dan Emosional	Ekspresi Kreatif	digital? Apakah anak lebih aktif dalam kegiatan budaya seperti menari, bernyanyi, atau menggabungkan media digital?	Ya	Pengaruh Emosional	Apakah anak menunjukkan perubahan emosi (misalnya lebih senang atau lebih cemas) setelah mengakses media digital?
		Interaksi Sosial:	Apakah anak lebih banyak berinteraksi dengan teman sebangku setelah menggunakan media digital?	Tidak		
		Kemandirian Belajar	Apakah anak menunjukkan inisiatif dalam mencari informasi atau belajar sendiri melalui media digital?	Ya		
		Kontrol Waktu	Seberapa lama anak menggunakan media digital dalam sehari?	Lebih dari 2 jam		

Table 2. Pedoman Wawancara

No	Objek Wawancara	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Wawancara
1	Anak	Apa jenis video, aplikasi, atau game yang paling kamu suka? 1. Aplikasi yang disukai Youtuber (62,99%), dan TikTok (37,01%). 2. Video Game yang disukai: Minecraft (15,84%), Mobile Legends (38,73%), Among Us (.80%), Free Fire (28,34%) – dan game Roblox yang sangat disukai (11,29%)	

Mengapa?

belajar, tidak capek baca tulisan tapi bisa dengar juga di gadget/hape

Pedoman ini dapat digunakan oleh peneliti untuk memahami serta mengoptimalkan penggunaan literasi digital dalam mendukung perkembangan bahasa dan minat budaya anak usia dini di era Society 5.0.

3.2. Pembahasan

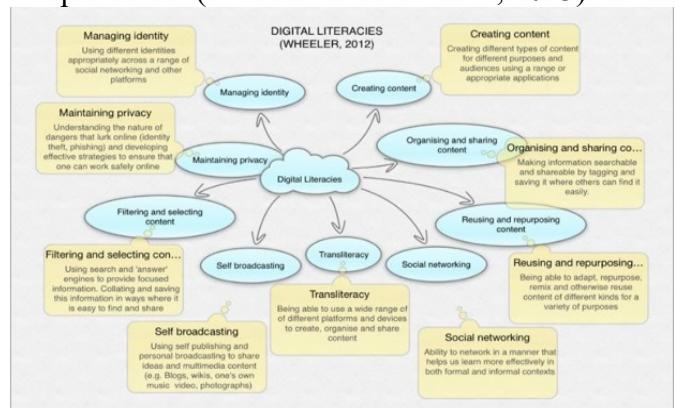
Secara umum pencanangan gerakan literasi sekolah merupakan hasil refleksi terhadap evaluasi pencapaian melek literasi rata-rata penduduk Indonesia yang dilakukan dengan tes PISA ternyata masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil rata-rata tes membaca siswa Indonesia masih masuk dalam kategori rendah jika dibandingkan dengan negara peserta Asean. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji Programe International Student Assessment (PISA) yang dilakukan tiga tahun sekali.

Gerakan literasi merupakan tahap pengembangan pola pikir dan tuntutan keperluan perkembangan zaman. dalam perubahan era globalisasi perlu dorongan untuk mengikuti budaya bangsa, mempersiapkan generasi penerus bangsa, serta memenuhi tuntutan zaman. berbagai bentuk kegiatan pendidikan dilaksanakan untuk mempersiapkan kondisi bagi generasi bangsa yang berdaya saing di masa depan. Literasi adalah sebuah bentuk kegiatan yang kelak dapat menjadi bekal bagi generasi bangsa guna menghadapi tuntutan zaman di masa sekarang ataupun yang akan datang. Literasi yang tumbuh dan berkembang saat ini menentukan warna peradaban yang sedang kita bangun dan jalani. Perilaku kita yang membentuk peradaban itu, menggunakan media dengan keragaman karakter, kelebihan dan kekurangannya. Semua Kembali kepada manusia sebagai penentu jalannya peradaban dengan literasi sebagai jalannya. Dimana pengaruh ICT dan Literasi digital harus mencakup pemahaman yang benar tentang bahasa technno-media baru.

Terjadinya perkembangan teknologi yang

pesat menyebabkan peningkatan penggunaan teknologi digital pada anak usia dini. Kemudian hal lainnya adalah terjadinya pandemi di tahun 2019 yang juga menyebabkan sistem pembelajaran menjadi jarak jauh membutuhkan alat bantu melalui teknologi digital, teknologi informasi dan komunikasi pada khususnya, sehingga berlandaskan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, internet user di Indonesia tahun 2019-2020 mengalami kenaikan 25,5 juta dari tahun 2018 menjadi 73,7 persen dari penduduk atau setara 196,7 juta dari penduduk di Indonesia yaitu 266,9 juta. Faktor penyebab terjadinya peningkatan tersebut ialah perubahan digital semakin masif dikarenakan pembelajaran daring dan kebijakan bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah karena Covid-19 (APPJI, 2020) sehingga pengguna teknologi digital sebagai sarana informasi dan komunikasi semakin tinggi (Desi Nur Safitri, 2021).

UNESCO Institute for Statistics (UNESCO, 2019) menyatakan bahwa literasi meliputi kemampuan praktik dan jalinan sosial yang berkaitan dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya. Setidaknya ada enam literasi dasar yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan. Penguasaan literasi juga luas sasarannya bukan hanya bagi siswa di lembaga persekolahan, namun bagi seluruh masyarakat baik laki-laki atau perempuan, juga baik kalangan tua ataupun muda (Ike Junita Triwardhani, 2023).



Gambar 1. Sembilan elemen penting literasi

digital menurut Wheeler (Wheeler, 2012)

Menurut (Harjono, 2019) literasi digital adalah gabungan antara kecakapan teknologi informasi dan komunikasi, keterampilan kritis dalam berpikir, kerjasama, dan kesadaran sosial. Terlebih lagi pada masa new normal ini, dimana penggunaan teknologi digital oleh anak-anak semakin meningkat. Teknologi digital digunakan sebagai media informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, seperti menonton video pembelajaran yang diberikan oleh guru atau dari berbagai platform sosial media, menjalin komunikasi dengan guru mengenai tugas sekolah. Selain untuk pembelajaran, teknologi digital digunakan anak untuk bermain game dan tidak jarang anak sudah mampu mengakses internet untuk bermain game online, menonton kartun dan lainnya. Hague & Payton mengartikan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreativitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang.

4.1 Dampak Literasi Digital terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

1. Peningkatan Keterampilan Berbahasa
Literasi digital memungkinkan anak-anak untuk terpapar berbagai bentuk komunikasi, seperti cerita interaktif, video edukatif, dan aplikasi pembelajaran bahasa (Tapscott, 2009). Hal ini membantu mereka dalam mengenali kosakata baru, meningkatkan kemampuan membaca, dan memperbaiki struktur kalimat. Agar dapat memenuhi potensi ini, maka kita perlu mengartikulasikan kepada anak kita keterampilan berpikir apa yang diajarkan menggunakan teknologi yang ada sebagai sumber pembelajaran sehingga keterampilan tersebut perlu dikembangkan, dicontohkan, dan diterapkan berulang kali. Dengan cara ini, anak kita akan mengembangkan pemahaman bahwa teknologi informatika dan komunikasi adalah alat pikiran,

dukungan dan sumber daya untuk berdialog dan belajar aktif, bukan hanya alat percakapan media sosial (Kivunja, 2015).

2. Perubahan Pola Berbahasa

Interaksi dengan teknologi digital sering kali mempengaruhi cara anak berkomunikasi. Beberapa anak cenderung menggunakan bahasa yang lebih singkat dan informal akibat kebiasaan berkomunikasi melalui media sosial atau pesan singkat (Crystal, 2008). David juga menerangkan dalam bukunya yang lain bahwa tujuan bahasa dan internet adalah “untuk mengetahui peran bahasa dalam internet dan pengaruh internet terhadap Bahasa (David Crystal, 2011)”.

3. Peningkatan Kemampuan Multibahasa

Dengan adanya akses ke berbagai sumber belajar, anak-anak dapat lebih mudah mengenal bahasa asing. Konten dalam bahasa Inggris atau bahasa lainnya sering digunakan dalam aplikasi dan permainan edukatif, sehingga meningkatkan kemampuan bilingual mereka sejak dulu (Gee, 2003).

4. Dampak Negatif terhadap Kemampuan Komunikasi Lisan

Meskipun literasi digital membantu dalam pengembangan kosakata, ketergantungan pada teknologi dapat mengurangi interaksi sosial langsung. Hal ini berpotensi menghambat kemampuan anak dalam berbicara dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain (Turkle, 2011).

4.2 Dampak Literasi Digital terhadap Minat Budaya Anak Usia Dini

1. Pengenalan terhadap Budaya Lokal dan Global
Anak-anak memiliki akses ke berbagai informasi tentang budaya di seluruh dunia melalui media digital. Video, permainan, dan cerita dari berbagai negara membantu mereka memahami keberagaman budaya dan meningkatkan rasa toleransi (Jenkins, 2006).

2. Meningkatkan Apresiasi terhadap Budaya Tradisional

Beberapa platform digital menyediakan konten

yang berkaitan dengan budaya lokal, seperti cerita rakyat, musik tradisional, dan permainan khas daerah. Dengan demikian, anak-anak dapat mengenal dan mencintai budaya mereka sendiri (Hobbs, 2010)

3. Ancaman terhadap Budaya Lokal

Meskipun literasi digital memperkenalkan anak-anak pada berbagai budaya, ada risiko bahwa mereka lebih tertarik pada budaya asing dibandingkan budaya lokal. Hal ini dapat menyebabkan penurunan minat terhadap warisan budaya sendiri (Boyd, 2014).)

4. Kreativitas dalam Mengekspresikan Budaya

Literasi digital juga memberikan peluang bagi anak-anak untuk mengekspresikan budaya mereka sendiri melalui berbagai media, seperti menggambar digital, membuat video kreatif, atau bahkan menulis cerita digital yang mengangkat budaya lokal (Buckingham, 2003).

4. Simpulan

Anak merupakan pewaris peradaban. Mereka perlu dipersiapkan guna melanjutkan nilai-nilai luhur menjadi penerus, oleh karena itu anak-anak perlu mengenal lingkungan dirinya, memahami bahasa, sosial dan budaya sebagai jati dirinya melalui gerakan literasi. Gerakan literasi merupakan tahap pengembangan pola pikir dan tuntutan keperluan perkembangan zaman. Dalam perubahan era globalisasi perlu dorongan untuk mengikuti budaya bangsa, mempersiapkan generasi penerus bangsa, serta memenuhi tuntutan zaman dengan berbagai bentuk kegiatan yang dilaksanakan untuk mempersiapkan kondisi yang lebih baik bagi generasi bangsa yang berdaya saing di masa depan. Literasi adalah sebuah bentuk kegiatan yang kelak dapat menjadi bekal bagi generasi bangsa guna menghadapi tuntutan zaman di masa sekarang ataupun yang akan datang. Pengenalan budaya dalam bingkai literasi budaya perlu dilakukan kepada anak-anak agar mereka memahami budaya leluhurnya yang penuh dengan nilai kearifan dalam perkembangan era society 5.0

yang lebih banyak menggunakan digital teknologi sebagai bentuk perubahan dari perkembangan dunia. Melalui pengetahuan terhadap dimensi-dimensi yang dijelaskan tersebut maka dapat diperluas konten materi dan prosedur pembelajaran literasi digital di dalam sekolah maupun luar sekolah di lingkungan anak.

5. Daftar Pustaka

(n.d.).

Ahmad Ridho, K. E. (2022). Implementasi Pendidikan Multikultural Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Era Society 5.0. EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran.

APPJI. (2020, November). Kesiapan Perpustakaan dalam menerapkan Teknologi Informasi. Retrieved from <https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI74November2020.pdf>.

Boyd, D. (2014). It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens. . Yale University Press.

Buckingham, D. (2003). Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture. Polity.

Cahyono, A. S. (2018). DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERMASALAHAN SOSIAL ANAK. Publiciana, 141.

Crystal, D. (2008). Txtng & Talking: The Young Person's Guide to Writing, Speaking and Presenting. New York: Routledge.

David Crystal, L. a. (2011). Language and the Internet. Cambridge: Cambridge University Press.

Desi Nur Safitri, E. M. (2021). ANALISIS PENGENALAN LITERASI DIGITAL BAGI ANAK USIA DINI PADA MASA NEW NORMAL. JCE (Journal of Childhood Education), 303-319.

Eprinita, S. (2019, November 21). d'Fun Station. Retrieved from <https://www.dfunstation.com/blog/read/dunia-anak/104/dampak-negatif-media-sosial-pada-anak-dan-remaja>

Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.

Hall, S. T. (2008). Raising Kids in the 21st Century. West Sussex: Blackwell Publishing.

Harahap, L. (2019). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Prosiding Seminar

- Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED (pp. 375-381). Medan: UNIMED.
- Harjono, H. (2019). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1).
- Hobbs, R. (2010). Digital and Media Literacy: Connecting Culture and Classroom. Corwin Press.
- Ike Junita Triwardhani, D. M. (2023). Literasi Budaya Lokal bagi Anak di Desa Jatisura. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 7 Issue 2 ., 1818-1827.
- Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. NYU Press.
- Kivunja, C. (2015). Creative Engagement of Digital Learners with Gardner's Bodily-Kinesthetic Intelligence to Enhance Their Critical Thinking. *Creative Education*, 612-622.
- Mahsun. (2006). Metode Penelitian Bahasa. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mala, A. (2022). OPTIMALISASI ETIKA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI MELALUI LITERASI DIGITAL. Atthiflah, 67-80.
- Muhammad Firman Akbar, F. D. (2017). TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN : LITERASI DIGITAL DAN SELFDIRECTED LEARNINGPADA MAHASISWA SKRIPSI. *Jurnal Indigenous* Vol. 2 No. 1, 28-38.
- O'Keeffe, G. S. (2011). The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families. *Journal of the American Academy of Pediatrics* 2011;127, 800.
- Pratama Surya Bagus Kusuma, F. D. (2023). Learning Society Berbasis Literasi Digital Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Menuju Era 5.0. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 255-267.
- RI, K. P. (2020). Pedoman Implementasi Literasi Digital di Satuan Pendidikan.
- RI, K. P. (2020)). Pedoman Implementasi Literasi Digital di Satuan Pendidikan.
- Sudaryanto. (1993). Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik). Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sutrisno, D. (2024). BAHASA, BUDAYA DAN MASYARAKAT. Kebumen: Mutiara Intelektual Indonesia Press.
- Tapscott, D. (2009). Grown up Digital: How the Net Generation Is Changing the World. New York: McGraw Hill.
- Turkle, S. (2011). Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. Basic Books.
- Uمام, K., & زینی, I. (2013). Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi BatikKelas X SMA Negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 100–105.
- UNESCO. (2019). Guidelines on Digital Literacy for Children.,
- Wheeler, S. 2. (2012). Digital literacies for engagement in emerging online cultures. *eLC Research Paper Series*, 5, 14-25.