



**STUDI PENGGUNAAN INTERNET REMAJA DESA
DI KABUPATEN BENGKULU TENGAH**
Village Youth Internet Use Study
In Central Bengkulu District

M Mustopa Romdhon¹, Nusril², Dewi Agustin³

^{1,2,3} Program Studi Agribisnis Universitas Bengkulu

Email: ¹m.romdhon@unib.ac.id; ²nusril.unib@gmail.com; ³agustindewi872@gmail.com

Correspondence author : m.romdhon@unib.ac.id

Abstrak

Pengguna internet semakin meningkat dan meluas dari waktu ke waktu, terutama di daerah pedesaan. Pemuda Desa Sidodadi menggunakan internet sebagai sarana pendidikan, hiburan dan komunikasi yang mereka butuhkan. Pertanyaannya adalah bagaimana internet digunakan oleh pemuda pedesaan di Desa Sidodadi, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah. Penelitian ini menggunakan metode survei, dimana responden ditentukan dengan stratified random sampling dari dua kelompok (KU), yaitu KU 10-15 tahun dan KU 16-22 tahun. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk nilai frekuensi, rata-rata dan persentase, serta dideskripsikan dalam bentuk pernyataan. Hasil penelitian ditemukan bahwa remaja pedesaan dominan menggunakan internet sebagai sarana 1) pengetahuan dengan waktu akses internet dominan pada malam hari, durasi 3,85 jam melalui Google, 2) waktu akses internet dominan pada siang hari, akses lokasi di rumah melalui Youtube, dan 3) waktu akses komunikasi dominan pada siang hari, akses lokasi di rumah melalui Whatsapp. Oleh karena itu, diperlukan kedisiplinan bagi pemuda pedesaan dalam mengalokasikan waktu untuk mengakses internet. Pengawasan orang tua karena lokasi akses internet dominan dari rumah dan durasi penggunaan internet dominan sebagai sarana hiburan dan komunikasi. Pengawasan dan pengarahan guru di sekolah agar durasi akses internet dapat meningkatkan kemampuan literasi media remaja yang dominan sebagai siswa SMP dan SMA.

Kata Kunci : *Pemanfaatan, Internet, Pemuda, Desa*

Abstract

Internet users are increasing and expanding from time to time, especially in rural areas. Sidodadi Village youth use the internet as a means of education, entertainment and communication that they are needed. The question is how the use of the internet by rural youth in Sidodadi Village, Pondok Kelapa District, Central Bengkulu Regency. This study used a survey method, in which respondents were determined by stratified random sampling from two groups (KU), namely KU 10-15 years and KU 16-22 years. Data were analyzed descriptively quantitatively presented in the value of frequency,

average and percentage, and described in the form of a statement. The results of the study found that rural youth dominantly used the internet as a means of 1) knowledge with dominant internet access time at night, duration of 3.85 hours via Google, 2) entertainment dominant internet access time during the day, access location at home via Youtube, and 3) dominant access time communication during the day, access location at home via Whatsapp. Therefore, discipline is needed for rural youth in allocating time to access the internet. Parental supervision because the location of internet access is dominant from home and the duration of internet use is dominant as a means of entertainment and communication. Supervision and direction of teachers in schools so that the duration of internet access can improve the media literacy abilities of adolescents who are dominant as junior and senior high school students.

Keywords : *Use, Internet, Youth, Village*

PENDAHULUAN

Interconnected Network (Internet) merupakan suatu akses nirkabel yang sudah berkembang sangat pesat dikalangan penduduk Indonesia. Turban, Rainer, & Potter (2005) menyatakan internet adalah sebuah jaringan besar yang menghubungkan jaringan komputer baik dari organisasi bisnis, organisasi pemerintahan, dan organisasi masyarakat, sekolah-sekolah dari seluruh dunia secara langsung dan cepat. Perkembangan teknologi internet mampu menciptakan masyarakat dunia global dan transformasi dalam ruang gerak kehidupan baru, sehingga manusia masuk ke kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya. Pengguna internet semakin meningkat dan meluas dari waktu ke waktu tidak hanya di perkotaan tetapi juga ke pedesaan. Studi oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (2014) menemukan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja di Indonesia tahu internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet.

Perkembangan teknologi dan internet memang tidak terlepas dari keikutsertaan para remaja. Internet bermakna sangat luas menurut Rasul (2008) internet merupakan jaringan komputer global yang menghubungkan jutaan komputer diseluruh dunia. Penggunaan internet menjangkau semua lapisan masyarakat, dimana pelajar dominan mengakses internet sebagai sarana hiburan dan mencari teman (Iskandar, 2019), meskipun menurut Putri *et al* (2012) karakteristik responden tidak selalu mempengaruhi pola penggunaan internet. Desa Sidodadi merupakan salah satu desa di Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah. Desa ini terbentuk sejak tahun 1960 melalui program transmigrasi yang digalakkan pada zaman pemerintahan presiden Soeharto.

Saat ini, jumlah penduduk sebanyak 2.044 jiwa dimana 30% penduduk berusia remaja. Mayoritas mereka pelajar tingkat Sekolah Menengah Atas atau Sederajat. Menurut Deswita (2006) masa remaja dibedakan menjadi empat bagian yaitu masa pra-remaja (usia 10-12 tahun), masa remaja awal (usia 12-15 tahun), masa remaja pertengahan (usia 15-18 tahun) dan masa remaja akhir (18-21 tahun). Masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek memasuki masa dewasa (Rumini *et al*, 2004; Sarwono, 2008). Remaja berarti tumbuh menjadi dewasa yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1992).

Tidak jauh berbeda dengan remaja di desa lain, remaja Desa Sidodadi juga memanfaatkan teknologi sebagai alat transaksi berbelanja barang, sumber pengetahuan dan teknologi, sumber informasi, hiburan dan lain-lain yang dibutuhkan. Ada tiga motivasi utama mereka mengakses internet untuk mencari informasi, terhubung teman lama dan baru dan hiburan (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2014). Internet digunakan sebagai alat komunikasi, mengakses informasi, sarana hiburan dan hobi, membuka beberapa kumpulan lagu dan mencari kenalan antar sesama pengguna internet (Luthfi, 2007). Saputra (2019) juga mencatat 87% responden memanfaatkan media sosial sebagai alat komunikasi, disamping untuk pencarian informasi, serta interaksi sosial. Temuan Yusup *et al* (2019) yang menunjukkan bahwa kelompok pemuda pedesaan yang memilih internet untuk usaha dan memenuhi penghidupan mereka, baik untuk jual beli barang, transaksi keuangan, dan komunikasi online. Riset Jayawinangun (2018) durasi penggunaan internet orang muda desa rata-rata 3,4 jam per minggu menggunakan handphone. Menurut Juvonen dan Gross (2008) berkembangnya penggunaan teknologi komunikasi pada remaja, dunia maya menjadi wadah baru yang beresiko bagi aksi kekerasan. Pertanyaan bagaimana penggunaan internet oleh remaja desa di Desa Sidodadi Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah ?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Sidodadi Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah yang ditentukan secara *purposive*, yaitu yang dipilih secara sengaja. Responden dipilih menggunakan metode *Proportionate Stratified Random Sampling* sehingga besaran sampel pada masing-masing kelompok umur 10-15 tahun dan kelompok umur 16-22 tahun. Jumlah Kelompok Umur (KU) 10 – 15 tahun sebanyak 43 responden dan Kelompok umur (KU) 16 – 22 tahun sebanyak 40 sehingga total responden diambil sebanyak 83.

Metode analisis data yang digunakan untuk menjawab tujuan penelitian sejauhmana penggunaan internet bagi remaja desa dalam penelitian mencakup tiga penggunaan yaitu internet sebagai sarana pengetahuan, sarana interaksi dan komunikasi serta sarana hiburan yang diindikasikan dari waktu, lokasi dan aplikasi yang digunakan. Data hasil kuesioner yang terkumpul di analisis secara deskriptif kuantitatif yaitu melalui proses editing, coding dan tabulating (Bungin, 2007). Data hasil tabulasi diolah untuk memperoleh nilai frekuensi, rata-rata dan persentase, dan diuraikan dalam bentuk pernyataan dan analisis untuk menjawab tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Remaja

Di era globalisasi dan digitalisasi seperti sekarang ini, Penggunaan internet atau teknologi lainnya sangat diperlukan terutama guna memenuhi kebutuhan informasi, baik dari segi kesehatan maupun gaya hidup. Perkembangan teknologi internet juga ikut dirasakan oleh semua kalangan tak terkecuali remaja. Sarana teknologi internet tidak hanya dapat diakses di perkotaan, tapi juga dapat diakses sampai ke pedesaan. Responden dari penelitian ini merupakan penduduk usia remaja yang dibagi KU 10-15 tahun dan KU 16-22 tahun, dimana persentase

remaja menggunakan internet didominasi oleh perempuan sebesar 61,45% dibandingkan remaja laki-laki sebesar 38,55%. Hasil ini berbeda dengan temuan Saputra (2019), secara umum tidak ada perbedaan signifikan antara motif laki-laki dan perempuan menggunakan media sosial.

Responden yang memiliki umur 15 dan 16 tahun ternyata lebih beragam dalam membuka situs-situs yang tersedia di internet dibandingkan kategori umur lainnya (Ekasari,2012) Studi oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (2014) mendukung temuan ini dimana 79,5% pengguna internet di Indonesia merupakan anak-anak dan remaja dimana mereka yang dominan mengakses internet sebagai sarana hiburan dan mencari teman juga merupakan pelajar (Iskandar, 2019). Tingkat pendidikan remaja di Desa Sidodadi relatif lebih tinggi, mereka yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi dibandingkan mereka menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) seperti disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Pendidikan remaja berdasarkan kelompok umur

Kelompok	Pendidikan		
	SMP	SMA	PT
KU 10-15	29	14	0
KU 16-22	0	7	33

Latar belakang pendidikan dari 83 orang remaja diketahui pada KU 10-15 rata-rata berpendidikan Sekolah Menengah Pertama (34,94%) dan Sekolah Menengah Atas (16,87%), sedangkan pada KU 16-22 rata-rata berpendidikan Sekolah Menengah Atas (8,43%) dan Perguruan Tinggi (39,76%). Remaja di KU 10-15 cenderung memiliki karakter yang sedikit tidak responsif dibandingkan remaja di KU 16-22. Hal ini dikarenakan masih dalam usia belia yang keadaan emosionalnya masih berubah-ubah. Kondisi ini menurut Hurlock, (1992); Rumini *et al* (2004) dan Sarwono (2008) masa remaja merupakan peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek memasuki masa dewasa yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Bagaimana penggunaan internet oleh remaja pedesaan di Desa Sidodadi Kabupaten Bengkulu Tengah yang diketahui dari berbagai pengalaman mereka dalam memanfaatkan internet baik sebagai sarana pengetahuan, interaksi dan komunikasi, serta hiburan dan lain sebagainya. Hasil penelitian menunjukkan beberapa hasil mengenai manfaat penggunaan internet oleh remaja diuraikan pada bagian berikut :

2. Penggunaan Internet bagi remaja di pedesaan

Penggunaan internet bagi remaja di pedesaan dalam penelitian ini mencakup tiga hal yaitu internet sebagai sarana pengetahuan, sarana hiburan serta sarana interaksi dan komunikasi. Internet sebagai sarana pengetahuan bagi remaja di Desa Sidodadi digunakan untuk memenuhi kebutuhan kegiatan belajar dan mengajar, dimana mayoritas remaja sebagai pelajar dan mahasiswa. Informasi yang dominan dicari perkembangan informasi akademik yang menunjang pendidikannya. Informasi dalam bentuk buku, artikel jurnal dan

lainnya sebagai bahan untuk menyelesaikan tugas dan ujian sekolah. Penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Penggunaan internet sebagai sarana pengetahuan

No	KU	Frekuensi (orang)	Waktu		Lokasi		Aplikasi	
			Durasi (jam)	(%)	Rumah	(%)	Google	(%)
1	10-15	10	3,77	24.4	10	24.4	10	24.4
2	16-22	31	3,93	75.6	31	75.6	31	75.6

Penggunaan internet oleh remaja sebagai sarana pengetahuan untuk mencari tugas dan bahan materi kuliah/sekolah hanya 49,4 % sedangkan sisanya memanfaatkan internet sebagai sarana diluar pengetahuan sebesar 50,6%. Penggunaan internet oleh KU 10-15 tahun didominasi oleh pelajar pada jenjang SMP sebesar 12,05% yang memanfaatkan internet untuk mencari tugas sekolah. Rata-rata durasi waktu yang dibutuhkan dalam penggunaan internet untuk sarana pengetahuan pada KU 16-22 lebih tinggi dibandingkan pada KU 10-15.

Durasi penggunaan internet oleh remaja di Desa Sidodadi ini lebih tinggi dibandingkan durasi penggunaan internet orang muda desa rata-rata 3,4 jam per minggu menggunakan handphone menurut riset Jayawinangun (2018). Menurut Novianti *et al* (2018), tingkat literasi media remaja desa terbukti memiliki hubungan yang nyata dengan durasi mengakses internet. Menurut Iskandar *et al* (2019) untuk mengukur lamanya responden menggunakan media sosial yaitu : \geq 7 Jam: Sangat lama, 5-6 Jam : Lama, 3-4 Jam : Sedang, 1-2 Jam : Singkat, dan < 1 jam : sangat singkat. Berdasarkan kriteria tersebut, maka durasi remaja desa di Desa Sidodadi menggunakan internet termasuk kategori lama 3-4 jam.

Waktu dominan responden mengakses internet pada rentang pukul 19.00-23.59 WIB. Hasil riset Saputra (2019) juga menginformasikan bahwa sebagian besar responden cenderung memilih mengakses konten media sosial pada malam hari (75%), sedangkan responden yang lain memilih siang hari (25%). Alasan utamanya tugas sekolah atau kuliah lebih efektif dikerjakan pada malam hari dan sudah menjadi kebiasaan mereka sejak di sekolah dasar.

Remaja di KU ini melakukan kegiatan belajar mengajar dominan memilih lokasi akses internet diluar rumah seperti di warung internet atau penyewaan komputer, seperti disajikan pada Tabel 2, dimana persentase penggunaannya hanya mencapai 24.4%. Artinya lebih rendah penggunaan internet yang berlokasi di rumah. Kondisi sebaliknya terlihat pada KU 16-22 tahun didominasi oleh pelajar SMA dan mahasiswa yang juga memanfaatkan internet untuk kebutuhan belajar serta materi perkuliahan., dimana internet dominan diakses dari rumah. Hasil riset oleh Iskandar *et al* (2019) juga mencatat bahwa 84% Internet diakses dari rumah, 9 % diakses dari sekolah (9%) dan 7% diakses dari warung Internet.

Proses pemenuhan kebutuhan informasi dibidang ilmu pengetahuan memerlukan aplikasi mudah digunakan dan tidak membingungkan penggunanya terutama remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk mengakses data dan informasi terkait media pembelajaran, responden di KU 10-15 dominan menggunakan aplikasi non-Google seperti Youtube, sementara KU 16-22 dominan menggunakan aplikasi Google. Saputra (2019) mencatat bahwa ada 9

platform media sosial dari 23 platform tersedia yang digunakan mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa menggunakan berturut-turut *WhatsApp*, *Instagram*, *Youtube*, *Facebook*, *Line*, *Twitter*, *Telegram*, *Linkedin*, dan *Skype* baik untuk penggunaan sebagai sarana pembelajaran maupun sarana hiburan.

3. Manfaat Internet Sebagai Sarana Hiburan

Kehadiran program – program dari berbagai aplikasi yang dapat diakses melalui internet menjadi alternatif solusi bagi remaja pedesaan di kedua KU untuk mengatasi kejemuhan mengikuti proses belajar dan mengajar baik sekolah maupun dikampus. Aplikasi- aplikasi yang menawarkan berbagai hiburan dapat menjadi pilihan bagi mereka. Hasil penelitian seperti disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Penggunaan internet sebagai sarana hiburan

No	KU	Waktu		Lokasi		Aplikasi	
		13.00- 18.00 WIB	(%)	Rumah	(%)	Youtube	(%)
1	10-15	38	51.4	43	51.8	35	51.5
2	16-22	36	48.6	40	48.2	33	48.5

Secara umum, responden dominan menggunakan internet dengan persentase mencapai 89,16%, sisanya 10,84% menggunakan internet untuk sarana pembelajaran dan komunikasi. Berdasarkan KU diketahui remaja desa pada KU (10-15) lebih dominan menggunakan internet sebagai sarana hiburan dibandingkan KU (16-22). Riset Luthfi (2007) ; Yusup (2019) mencatat bahwa internet digunakan kelompok pemuda pedesaan untuk usaha dan memenuhi penghidupan untuk jual beli barang, transaksi keuangan, dan komunikasi online. Riset lain menunjukkan bahwa mahasiswa dominan menggunakan media sosial untuk alat komunikasi, mencari informasi, dan sarana interaksi sosial/pertemahan (Saputra, 2019). Whiting & Williams (2013), yang menemukan bahwa tujuan utama pengguna media sosial adalah untuk interaksi sosial, mencari informasi, dan mengisi waktu luang.

Waktu mengakses program – program pada rentang pukul 13.00-18.00 WIB dan sisanya memilih diwaktu yang lain. Terkait waktu akses internet Saputra (2019) menyatakan bahwa mahasiswa memanfaatkannya dalam waktu sehari. Untuk lokasi yang dipilih seluruh responden yaitu dirumah mereka masing-masing. Rata-rata durasi mengakses internet selama 5 jam per hari untuk sarana hiburan lebih lama dibandingkan durasi mengakses internet untuk sarana pembelajaran selama 3,6 jam saja. Merujuk hasil penelitian Jayawinangun (2018) maka durasi penggunaan internet sebagai sarana hiburan oleh remaja di Desa Sidodadi ini lebih lama dibandingkan durasi penggunaan internet orang muda desa rata-rata 3,4 jam per minggu, kategori penggunaan internet (Iskandar *et al*,2019) dan durasi penggunaan (Saputra, 2019). Mereka dengan kemampuan literasi media yang lebih rendah akan durasi mengakses internet lebih sedikit dibandingkan dengan mereka dengan kemampuan literasi media yang lebih tinggi (Novianti, *et al* 2018).

Berbeda dengan jenis aplikasi yang diakses untuk media pembelajaran,

hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk mengakses media hiburan, responden di kedua KU di Desa Sidodadi dominan menggunakan Youtube, Instagram, WhatsApp, Facebook, dan lainnya. Menurut Iskandar (2019) media sosial yang umum digunakan Instagram, Facebook WhatsApp, Twitter , Line, dan lainnya. Saputra (2019) menemukan bahwa *Youtube* dan *Instagram* banyak digunakan untuk hiburan dan tempat mencari informasi.

4. Manfaat Internet sebagai Sarana Komunikasi/Interaksi Sosial

Internet selain digunakan sebagai sarana ilmu pengetahuan dan sarana hiburan, juga digunakan oleh pemuda di Desa Sidodadi sebagai sarana interaksi dan komunikasi dengan guru, teman, tetangga, orang tua, dan anggota keluarga lainnya. Waktu, lokasi dan jenis aplikasi yang digunakan sebagai sarana interaksi dan komunikasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Penggunaan Internet Sebagai Sarana Komunikasi

Kelompok	Waktu		Lokasi		Aplikasi	
	13.00-18.00 WIB	(%)	Rumah	(%)	WhatsApp	(%)
KU 10-15	36	49.3	36	50	30	42.9
KU 16-22	37	50.7	36	50	40	57.1

Percentase remaja di Desa Sidodadi yang menggunakan internet sebagai sarana komunikasi sebanyak 87,95%. Nilai persentase terbesar digunakan oleh remaja di KU 16-22 dibandingkan remaja di KU 10-15 seperti disajikan pada Tabel 4. Hasil ini lebih tinggi dari temuan oleh Saputra (2019) dimana sebagian besar mahasiswa memanfaatkan media sosial sebagai alat komunikasi (86,87%), interaksi sosial (56,57%), hiburan/relaksasi (55,56%), *update* status/penyampaian opini (22,22%), mengisi waktu luang (45,45%), dan bisnis *online* (13,13%). Secara umum internet menurut Luthfi (2007), digunakan sebagai alat komunikasi, mengakses informasi, sarana hiburan dan hobi, dan mencari kenalan antar sesama pengguna internet.

Waktu dominan digunakan mengakses internet untuk sarana komunikasi pada kisaran pukul 13.00-18.00 WIB, dimana persentase KU 16-22 (50,7%) lebih besar dibandingkan KU 10-15 (49,3%). Saputra (2019) mengidentifikasi mahasiswa lebih dominan mengakses internet sebagai sarana komunikasi di waktu siang hari. Pada kelompok remaja tertentu seperti di pesantren akses internet dimulai dari jam 08.00 pagi sampai jam 22.00 malam dengan sejumlah pembatasan akses (Halim, 2015)

Adapun lokasi responden mengakses internet dominan dilakukan di rumah masing-masing, dengan persentase 50% untuk remaja KU (10-15) dan KU (16-22), sisanya sedangkan mengaksesnya dari sekolah atau dari kampus. Hasil ini sama dengan persentase lokasi dominan remaja desa mengakses internet untuk sarana hiburan dari rumah. Hasil ini berbeda dengan lokasi akses internet untuk sarana pengetahuan yang dominan dari luar rumah seperti di warung internet atau penyewaan komputer.

Jenis aplikasi WhatsApp dan Messenger dominan digunakan untuk mengakses internet sebagai sarana komunikasi. Iskandar et al (2019) menemukan bahwa Instagram dan Facebook paling sering digunakan dan

diakses oleh pelajar untuk mencari teman. Demikian Whatsapp dan instagram digunakan sebagai media mengirim pesan (Jayawinangun *et al*, 2018). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jenis aplikasi yang digunakan oleh remaja di Desa Sidodadi dalam mengakses internet sebagai sarana pengetahuan, hiburan dan komunikasi relatif berbeda.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah remaja desa dominan menggunakan internet sebagai sarana ilmu pengetahuan, sarana hiburan dan sarana komunikasi. Sebagai sarana ilmu pengetahuan waktu akses internet dominan di malam hari dengan durasi selama 3,85 jam melalui Google. Sebagai sarana hiburan waktu akses internet dominan di siang hari dengan lokasi akses di rumah melalui Youtube. Sebagai sarana komunikasi waktu akses internet dominan di siang hari dengan lokasi dirumah melalui Whatsapp.

Berdasarkan hasil penelitian sejumlah saran yang dapat diberikan antara lain : Kedisiplinan para remaja yang dominan pelajar dan mahasiswa dalam mengalokasi waktu mengakses internet. Pengawasan terhadap remaja terutama oleh orang tua di rumah terkait lokasi akses internet dominan dari rumah dan durasi penggunaan internet yang lebih banyak digunakan sebagai sarana hiburan dan komunikasi atau interaksi. Pengawasan oleh guru di sekolah terutama mereka berada di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas untuk memberikan arahan durasi akses internet di lingkungan sekolah dalam rangka meningkatkan kemampuan literasi media.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan.2004. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Deswita. 2006. Psikologi Perkembangan. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Dudi Iskandar, Muhamad Isnaeni. 2019. *Penggunaan internet di kalangan remaja di Jakarta*. Journal of Communication Studies (Communicare). vol.6 no.1 hal. 57-72. DOI: <https://doi.org/10.37535/101006120194>.
- Halim Nurdin Abdul. 2015. *Penggunaan Media Internet Di Kalangan Remaja Untuk Mengembangkan Pemahaman Keislaman*. Jurnal Risalah, Vol. 26, No. 3, hal 132-150. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/jdr.v26i3.1270>
- Https://www.Kominfo.go.id/index.php/content/detail/3836/98+Persen+Anak+da+n+Remaja+Tahu+Internet/0/berita_satker
- Hurlock. 1992. Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta. Erlangga.
- Juharis Rasul. 2008. Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta (ID): Quadra.

- Juvonen, Jaana & Elisheva F. Gross. (2008). *Extending the School Grounds?—Bullying Experiences in Cyberspace*. Journal of School Health 78 (9):496-505. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2008.00335.x>
- Luthfi Ahmad. 2007. Studi Tentang Pemanfaatan Internet Bagi Pengguna di Kantor Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumenep Jawa Timur. Yogyakarta (ID): Program Studi Ilmu Perpustakaan Jurusan IPI Fakultas Adab. UIN Sunan Kalijaga.
- Novianti, R dan Riyanto, S. 2018. *Tingkat Literasi Media Remaja Desa Dalam Pemanfaatan Internet*. Volume 16, No. 2 , hal. 158-171. Jurnal Komunikasi Pembangunan. pISSN 1693-3699.eISSN 2442-4102.
- Putri Ekasari dan Arya Hadi Dharmawan. 2012. *Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja di Pedesaan*. Sodality Jurnal Sosiologi Pedesaan Vol.6 no.1. hal.57-71. DOI: 10.22500/sodality. v6i1.5809
- Roni Jayawinangun, Yogaprasta Adi Nugraha. 2019. *Penggunaan internet dan media sosial orangMuda di pedesaan (Kasus Orang Muda di Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor)*. Vol 24, No 2 (2018). ISSN: 2622-4356. DOI: 10.33751/wahana.v24i2.946
- Saputra, Andi. 2019. *Survei Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Kota Padang Menggunakan Teori Uses and Gratifications*. Jurnal Dokumentasi dan Informasi vol.40 no.2, Hal: 207-216. ISSN 0125-9008 (Print); ISSN 2301-8593. DOI: 10.14203/j.baca.v40i2.476
- Sarwono, Sarlito W. 2011. Psikologi Remaja. Jakarta. Rajagrafindo Persada.
- Sri Rumini dan Siti Sundari. 2004. Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta. PT. Asdi Mahasatya
- Surji. 2015. *Pengaruh Internet Terhadap Kehidupan Remaja di Kota Padang Sidimpuan*. IJSN- Indonesian Juornal on Networking and Security. 4 (4) : 23546654
- Turban, E., Rainer. K., & Potter, R. E. 2005. Introduction to Information Technology. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Whiting, Anita & David Williams. 2013. *Why People Use Social Media: A Uses and Gratifications Approach. Qualitative Market Research: An International Journal* 16 (4): 362–69. <https://doi.org/10.1108/QMR-06-2013-0041>.
- Yusuf, Pawit M., Komariah Neneng, Prahatmaja Nurmaya, Samson CMS. 2019. *Pemanfaatan Internet Untuk Penghidupan Di Kalangan Pemuda Pedesaan*. Jurnal Dokumentasi dan Informasi, 40 (2). Halaman : 217-227. ISSN 0125-9008 (Print); ISSN 2301-8593 (Online) DOI: 10.14203/j.baca.v40i2.491.

