



Bahan Ajar

Model Pembelajaran Fungsional Pendidikan Keluarga
di Majelis Taklim

Mendidik Anak di Era Digital



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2018

Kata Pengantar

Program pendidikan keluarga yang diluncurkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merupakan aksi positif untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan orang tua dalam mendidik anak mereka secara lebih intensif, memberi stimulus dan mendampingi anak dengan perlakuan yang tepat dan terbaik sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Program pendidikan keluarga diselenggarakan melalui satuan pendidikan formal dan nonformal sejak 2015 dengan kemasan kemitraan atau pelibatan orangtua (keluarga) dalam penyelenggaraan program satuan pendidikan. Harapannya, dengan kemapanan yang dimiliki satuan pendidikan usaha peningkatan keterlibataktifan atau kemitraan orangtua (keluarga) dalam rangka meningkatkan intensitas interaksi dan komunikasi antara satuan pendidikan dengan orang tua dapat semakin akseleratif bermutu, sehingga terjadi keselarasan cara mendidik dan mengasuh anak oleh pendidik di sekolah/satuan pendidikan dan oleh orangtua di lingkungan keluarga. Usaha pendukung terhadap satuan pendidikan nonformal untuk menyelenggarakan program pendidikan keluarga telah dilaksanakan terhadap satuan pendidikan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (program pendidikan kesetaraan) dan Pendidikan Anak Usia Dini (Taman Kanak-kanak dan Kelompok Bermain), namun belum mendayagunakan peran satuan pendidikan nonformal Majelis Taklim.

Majelis Taklim sebagai lembaga pendidikan islam yang berbasis masyarakat peran strategisnya terletak dalam mewujudkan pendidikan masyarakat yang memiliki tradisi belajar tanpa dibatasi oleh usia. Majelis Taklim sebagai wahana dan gerakan dakwah telah membuktikan perannya dalam mendukung pembangunan nasional di berbagai bidang kehidupan bangsa Indonesia. Untuk itu dukungan Majelis Taklim dalam pelaksanaan program pendidikan keluarga sangat diperlukan. Sinerginya program pendidikan keluarga ke dalam Majelis Taklim, selain untuk memperkaya isi kegiatan Majelis Taklim, juga

merupakan wadah bagi para orangtua untuk saling membelajarkan dalam mengasuh dan mendidik anak sesuai tahap pertumbuhan dan perkembangannya.

Mengingat jama'ah Majelis Taklim sebagian besar sudah berusia lanjut dan berperan sebagai nenek, maka diperlukan gagasan-gagasan kreatif dan inovatif berkenaan dengan strategi pelaksanaan pembelajaran agar materi program pendidikan keluarga menjadi lebih fungsional, aplikatif, dan dinamis, sehingga pesan yang disampaikan dapat sampai dengan tepat dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Terkait dengan hal tersebut maka PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat tahun 2018 mengembangkan model pembelajaran fungsional program pendidikan keluarga di Majelis Taklim. Kehadiran model ini diharapkan dapat memicu Majelis Taklim dalam meningkatkan perannya untuk mendukung kualitas layanan pendidikan anak di keluarga, sekolah dan masyarakat.

Terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi untuk terwujudnya karya ini. Semoga bermanfaat.

Bandung, Desember 2018
Kepala,



Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd
NIP. 196101261988031002



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Petunjuk Pengguna	vi
A. Deskripsi	1
B. Tujuan	1
C. Uraian	2
1. Era Digital	2
2. Revolusi Era Digital	2
3. Perkembangan Teknologi Digital	4
4. Manfaat Teknologi Digital	4
5. Generasi Digital	7
6. Peranan Orang Tua	9
7. Pendampingan generasi digital	11
8. Literasi Digital	14
D. Rangkuman	18
E. Evaluasi	20
Daftar Pustaka	21



Petunjuk Penggunaan

1. Membaca dan menelaah bacaan dibawah ini
2. Diskusikan dengan jama'ah lain atau ustadz/ustadzah/fasilitator apabila menemui kendala atau masalah
3. Menerapkan hasil belajar di keluarga

A. DESKRIPSI

Bahan ajar ini membahas mengenai tantangan yang dihadapi orang tua dalam mendidik anak di era digital bagi lembaga penyelenggara



program pendidikan keluarga. Beberapa hal penting yang perlu diketahui agar dapat menerapkan hasil pembelajaran yang diselenggarakan oleh lembaga majelis taklim untuk meningkatkan kompetensi ustadz/ustadzah /fasilitator.

Isi bahan ajar ini tentang mendidik anak di era digital yang akan diterapkan dalam model pembelajaran fungsional program pendidikan keluarga di majelis taklim.

B. TUJUAN

1. Secara umum tujuan yang ingin dicapai dari materi ini adalah memahami konsep dasar perubahan era digital.
2. Secara lebih rinci tujuan yang diharapkan agar jama'ah (orang tua) mampu :
 - a. Menumbuhkan kesadaran pengaruh revolusi digital (*content* dan perangkat);
 - b. Memahami dampak positif dari era digital bagi anak;
 - c. Mengantisipasi dampak negatif dari era digital bagi anak;
 - d. Memahami perkembangan teknologi digital;

- e. Memahami anak sebagai generasi digital
- f. Hal-hal yang perlu diperhatikan orang tua
 - Pendampingan generasi digital
 - Penggunaan media digital sesuai dan tahap perkembangan anak
 - Meningkatkan literasi digital.

C. URAIAN MATERI

1. Era Digital

Era digital adalah istilah yang di gunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet atau lebih khusus lagi teknologi informasi komputer. Era digital sering di gunakan untuk menggambarkan teknologi digital. Kemampuan digital lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi lebih cepat melalui internet. Era digital telah membuat manusia memasuki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Namun seiring dengan meningkatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi digital tersebut adalah sesuatu yang tidak bisa dibendung dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Terlepas dari problema dan kekhawatiran-



kekhawatiran, kita sebagai umat Islam harus selalu optimis dan tetap bersyukur kepada Allah SWT. Karena sesungguhnya perubahan sosial dan tata nilai kehidupan yang dibawa oleh arus modernisasi terus-menerus menimpa dan menyerang umat manusia. tetapi kesadaran umat Islam untuk membendung dampak-dampak negatif dan tetap teguh untuk menegakkan nilai-nilai Islam.

2. Perkembangan Digital

Perkembangan digital adalah perubahan dari analog ke teknologi digital yang telah terjadi sejak tahun 1980 dan berlanjut sampai sekarang. Contohnya,



melihat tayangan berita lewat televisi, saat ini dapat melihat tayangan berita lewat internet youtube. Perkembangan teknologi tersebut membantu mempermudah segala urusan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Perkembangan Teknologi Digital



Perkembangan teknologi digital dimulai dengan penemuan perangkat komputer, kemudian dilanjutkan dengan lahirnya web, ponsel, situs jaringan sosial, game online, dan perkembangan teknologi digital lainnya.

Ilustrasi:



Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses suatu informasi melalui teknologi digital tetapi di sayangkan semakin berkembangnya teknologi justru semakin banyaknya pengaruh negatif dari teknologi, maka dari itu, perlu pengawasan terhadap anak-anak di rumah. Contohnya game online yang menyebabkan kerusakan mental anak dan pornografi.

4. Manfaat dan Dampak Teknologi Digital

Dampak era digital terjadi di semua bidang kehidupan, manfaat teknologi digital antaralain:

- a. Dapat menghemat waktu dan biaya
- b. Dapat diakses dimana saja
- c. Dapat menghemat tenaga

d. Informasi yang cepat dan tepat waktu

Demikian pula dengan pola komunikasi keluarga yang dibangun, setiap orang memanfaatkan teknologi digital contohnya berkirim pesan dengan handphone atau telepon pintar,



mengirim undangan dengan facebook, dan lain-lain Selain itu, teknologi digital dapat digunakan untuk belajar, contohnya membaca Al-Quran, tafsir dengan telepon pintar.

Beberapa dampak positif dan negatif dari media digital, antara lain sebagai;

Dampak Positif



Sebagai sumber informasi, contohnya orang tua atau anak dapat memperoleh berbagai berita terkini.



Dapat berkomunikasi dengan cepat, contohnya anak berkomunikasi dengan temannya untuk menanyakan tugas ataupun memberikan informasi penting seperti ada temannya yang sakit ataupun menyebarkan berita duka



Memudahkan mencari teman, contohnya anak dengan mudah berteman di facebook, twiter atau media sosial on-line lainnya



arana hiburan, contohnya nonton film tidak harus ke bioskop cukup dengan melihat di internet.

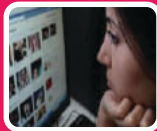
Dampak Negatif



Memperoleh informasi negatif, contohnya berita hoax (berita palsu), fitnah yang disebarakan oleh orang yang tidak bertanggungjawab.



Menjadi korban penghinaan, contohnya banyak di group whatsapp saling menghina atau mengejek.



Mendapatkan teman yang tidak baik, contohnya banyak kasus penipuan melalui pertemanan di media sosial on-line.



Kecanduan game online, contohnya anak kehilangan konsentrasi belajar ketika anak sudah kecanduan game online

Dengan demikian, mari jadikan era digital ini sebagai sarana untuk mencetak anak yang mengikuti kecanggihan ini namun tetap memiliki karakter yang baik dan masa depan yang indah.

5. Generasi Masa Kini



Anak-anak generasi masa kini merupakan generasi yang sudah mengenal media elektronik dan digital sejak lahir.

Adapun ciri-ciri dari generasi masa kini yaitu :

a. Identitas

Ramai-ramai membuat akun di *Facebook, Twiter, Path, Instagram, Youtube* dan lain-lain untuk membuktikan kepada dunia bahwa mereka ada.



b. Privasi



Cenderung lebih terbuka, blak-blakan, dan berfikir lebih agresif.

c. Kebebasan berekspresi

Cenderung ingin memperoleh kebebasan. Mereka tidak suka diatur dan dikekang. Mereka ingin memegang kontrol dan internet menawarkan kebebasan berekspresi



d. Proses belajar



Generasi digital selalu mengakses dengan *Google Yahoo* atau mesin pencari lainnya. Kemampuan belajar mereka jauh lebih cepat karena segala informasi ada di ujung jari mereka.

6. Peran Orang Tua

Orang tua diharapkan mampu melindungi anak-anak dari ancaman era digital, tetapi tidak menghalangi potensi manfaat yang bisa ditawarkan. Hal-hal yang perlu diperhatikan orang tua diantaranya yaitu :



a. Kesehatan mata anak



Paparan berlebihan terhadap penggunaan telepon pintar dapat memicu pengelihan yang buruk.

b. Masalah tidur



Masalah tidur anak dapat terjadi karena lamanya melihat layar digital.

c. Kesulitan konsentrasi



Penggunaan media digital memiliki efek pada keterampilan mengubah perhatian anak, sehingga bisa meningkatkan perilaku terlalu aktif dan kesulitan untuk berkonsentrasi.

d. Menurunnya prestasi belajar



Penggunaan media digital yang berlebihan dan menurunkan prestasi belajar anak.

e. Perkembangan fisik



Membatasi aktifitas fisik yang diperlukan tubuh untuk tumbuh kembang yang optimal. Anak sering menahan lapar, haus, dan keinginan buang air sehingga mengganggu sistem pencernaan yang menyebabkan ketidak seimbangan bobot tubuh (terlalu gemuk atau terlalu kurus).

f. Perkembangan sosial



Tumbuh menjadi pribadi yang lebih mementingkan diri sendiri sehingga sulit bergaul secara langsung. Memiliki kesulitan mengenali berbagai nuansa perasaan.

g. Perkembangan otak dan hubungannya dengan penggunaan media digital



Penting bagi anak-anak untuk menyeimbangkan antara bermain diperangkat digital dan bermain di dunia nyata.

h. Menunda perkembangan bahasa anak



Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media digital bisa menunda perkembangan bahasa anak, terutama untuk anak-anak usia 2 tahun dan dibawahnya.

7. Pendampingan Anak Pada Masa Kini

Sebagian besar penyebab anak terlambat bicara adalah kurangnya latihan, lebih banyak bermain sendiri, terlalu pasif, terlalu banyak



menonton TV. Hal tersebut menuntut untuk kita selalu mendampingi pada anak generasi digital, adapun pendampingannya diantaranya:

a. Tambah pengetahuan anda



Orang tua harus sama-sama belajar mengetahui media sosial, seperti blog, twitter atau facebook, serta meluangkan waktunya untuk melihat situs yang pernah dikunjungi anak.

b. Mengarahkan penggunaan perangkat media digital



Jika anak sudah terpapar perangkat *digital*, lebih baik untuk mengarahkan dengan komunikasi efektif untuk memutuskan berapa lama dan kapan mereka dapat

menggunakannya. Sepakati waktu penggunaan dan waktu untuk berhenti memanfaatkan perangkat media *digital* di dalam hari.

c. Imbangi waktu menggunakan media digital



Orang tua dapat mengajak anak dengan kegiatan lain, seperti aktivitas berkesenian, kegiatan luar ruangan, olahraga, membaca interaktif, musik dan gerakan, permainan tradisional dan sebagainya kepada anak

d. Pinjamkan anak perangkat digital sesuai keperluan



Pinjamkan anak perangkat *digital* seperti *ipad*, telepon pintar, dan komputer agar mereka bisa belajar mengendalikan diri dan belajar

menggunakannya bersama keluarga.

e. Pilihlah program/aplikasi positif



Orang tua perlu mengidentifikasi program/aplikasi yang memiliki edukasi dan memberikan dampak positif bagi pertumbuhan anak.

f. Mendampingi dan meningkatkan interaksi



Orang tua perlu mendampingi dan berinteraksi dengan anak selama penggunaan media *digital*. Dampingi anak saat berselancar di dunia maya menggunakan satu perangkat digital pada kesempatan yang sama sebagai aktifitas keluarga.

g. Gunakan perangkat *Digital* secara bijaksana



Orang tua perlu bijaksana menggunakan perangkat digital selama berinteraksi dengan anak. Orang tua yang kurang bijaksana menggunakan perangkat digital menjadi lebih kasar atau mengabaikan anak. Tidak menggunakan perangkat digital sebelum tidur.

h. Aktifitas dunia maya



Komunikasi jarak jauh, membaca berita, melihat gambar dan video, merupakan kegiatan dunia maya, saat inilah yang tepat bagi orang tua untuk mempersiapkan anak berkunjung ke dunia maya.

- i. Telusuri aktivitas anak di dunia maya
Memonitor situs web yang pernah dikunjungi, dan pastikan anak tidak mengunjungi situs yang tidak sesuai usia. Saat ini telah terdapat program piranti lunak penyaring (*web-filtering*) yang dapat membantu orang tua dalam melakukan *scan* ataupun memblok alamat *website* yang mengandung fitur yang tidak sesuai dengan perkembangan anak.



8. Literasi Digital



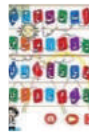
Orang tua dan anak memerlukan kesempatan menggunakan media digital, bukan untuk membatasi anak, tapi untuk memberikan keterampilan yang tepat dan selalu

diawasi oleh orangtua. Adapun rentan usia penggunaan media digital pada anak yaitu :

1. Batita usia 1-3 tahun



Memiliki batasan waktu tayangan pada media digital.



Memanfaatkan media digital dalam bentuk audio untuk menambah kosakata, angka dan lagu.



Memanfaatkan program/aplikasi untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak. Misalnya sikap empati atau berbagi.



Memanfaatkan informasi tentang berbagai macam orang dengan latarbelakang yang berbeda untuk belajar mengenal keanekaragaman.



Menghindari tayangan program media digital yang mengandung unsur kekerasan dan seksualitas.



Menghindari tayangan program media digital yang menakutkan, misalnya hantu.



Menghindari tayangan program media digital yang menggunakan bahasa yang tidak senonoh dan aresif karena anak dapat mengingat dan mengulanginya lagi.



Menghindari tayangan iklan di media digital dengan konten yang tidak tepat untuk usia anak.



Mendampingi dan berinteraksi dengan orang tua/pengasuh saat menggunakan media.



Menghindari penggunaan media dan perangkat digital sebagai "pengganti peran orang tua".

2. Usia 4-6 tahun



Memiliki kesepakatan bersama yang dipahami dan dijalani anak, memonitori pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensi atas pelanggaran dan memberikan apresiasi atas keberhasilan anak dalam menjalankan kesepakatan.

Memanfaatkan program/aplikasi yang mengajarkan perilaku berteman serta menghargai perbedaan dan keanekaragaman yang ada.

Menghindari tayangan program media digital yang sarat dengan kekerasan dan seksualitas.

Menghindari program/tayangan media digital yang menunjukkan tokohnya.

Memanfaatkan program/aplikasi yang mendidik terkait dengan kesiapan sekolah. Misalnya pengetahuan huruf, angka dan pengetahuan dasar.

Membahas persamaan dan perbedaan anak dengan tokoh favorit yang dilihat melalui media, dengan tujuan meningkatkan keterampilan membedakan hal yang buruk dan yang baik.

Menghindari program media digital yang bias akan pengenalan dan penyimpangan gender.

Membimbing anak mengenal mana yang fakta dan fantasi

3. Usia 8-12 tahun



Memiliki kesepakatan yang dipahami dan dijalani bersama, memonitor pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensi atas pelanggaran dan memberikan apresiasi atas keberhasilan dalam menjalankan kesepakatan.

Mendiskusikan perilaku baik dan tidak dari karakter di media yang mereka kendal.

Menghindari tayangan program media digital yang menampilkan agresivitas, antisosial dan perilaku negatif lainnya.

Menghindari tayangan iklan yang berlebihan terutama mengenai pola dan nutrisi makanan yang tidak sehat.

Memanfaatkan program atau video yang menunjukkan berbagai pengalaman positif yang menstimulus imajinasi.



Diskusikan hal-hal terkait peran laki-laki dan peran perempuan.

Memberikan pemahaman tentang lelucon mengenai anggota tubuh.

Menghindari tayangan gambar atau iklan rokok.

4. Usia Remaja (12-18 tahun)



Memiliki kesepakatan yang dipahami dan dijalani bersama, memonitor pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensi atas pelanggaran dan memberikan apresiasi atas keberhasilan anak dalam menandatangani kesepakatan.

Memperkenalkan keanekaragaman, ras, etnis dan situasi ekonomi.

Mengajak anak berpikir kritis atas tayangan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan seperti : "menurut kamu apa yang paling menarik dari video ini?".

Memanfaatkan tayangan pada media dan perangkat digital untuk membicarakan berbagai karakter.

Memanfaatkan media *blogs* untuk melatih anak berpikir kritis dan membimbing mereka untuk menjadi penulis, bukan hanya pembaca.

Mengajak anak untuk mengeksplorasi lebih jauh minat dan bakatnya.

Menghindari tayangan iklan rokok, minuman keras dan narkoba.

Menanamkan etika berkomunikasi positif di media sosial

Memperhatikan pengaturan privasi dalam media digital, khususnya media sosial.

Membatasi aktifitas anak di sosial media,

D. Rangkuman

1. Revolusi Digital adalah perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog ke teknologi digital
2. Era digital adalah istilah yang di gunakan dalam kemunculan

digital, jaringan internet atau lebih khusus lagi teknologi informasi komputer. Era digital sering di gunakan untuk menggambarkan teknologi digital

3. Perkembangan teknologi digital dimulai dengan penemuan personal computer, kemudian dilanjutkan dengan lahirnya web, ponsel, situs jaringan social, game online, dan perkembangan teknologi digital lainnya.
4. Generasi digital native mereka yang lahir pada jaman digital dan berinteraksi dengan peralatan digital pada usia dini. Sementara, kita dan orang tua saat ini adalah bagian dari generasi digital immigrant. Generasi yang lebih akrab dengan koran, radio, televisi, komputer personal dan telepon genggam. Ciri dari digital native diantaranya identitas, privasi, kontrol dan kebebasan, dan proses belajar
5. Dampak positif dan negatif dari pemanfaatan Teknologi dan Informasi, yaitu dalam mengambil manfaat teknologi informasi serta menciptakan perlindungan bagi anak terhadap berbagai bahaya yang juga mengintai dari kemajuan teknologi digital saat ini
6. Peran orang tua sangat penting dalam memberikan pendampingan bagi anak-anaknya yang tumbuh di era digital. Orang tua juga adalah modelling dan teladan terbaik dan paling utama bagi anak-anaknya, dan berperan sebagai komunikator yang baik pada anak-anaknya.

7. Literasi digital menentukan rating pola komunikasi, memilah topik yang sesuai dengan kebutuhan pengasuhan dan pendampingan pada tiap kelompok usia.

E. Evaluasi

1. Dampak positif dan negatif era digital yang terjadi saat ini bagi perkembangan anak...?
2. Bagaimana peran orang tua dalam mengantisipasi anak agar anak tidak kecanduan memainkan gedgeet..?
3. Bagaimana orang tua menghadapi perkembangan era digital saat ini, terutama dalam mendampingi anak ..?
4. Kesulitan yang dihadapi sekolah dalam mendampingi dan menasehati anak apabila anak tersebut tidak konsentrasi dalam belajar diakibatkan sering menggunakan gadget di sekolah..?

DAFTAR PUSTAKA

Modul Pelatihan Calon Pelatih, Mendidik Anak Di Era Digital, Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga, 2016

Sahabat Keluarga (2016) Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

shadowrahman.blogspot.com/.../pengaruh-era-digital-terhadap-kehidupan

<http://hanashilah22.blogspot.com/2015/04/cara-memilih-tayangan-televisi-yang-baik.html>

<https://www.islampos.com/agar-anak-mau-berhijab-begini-caranya-58864/>

<http://ceramahmotivasi.com/pendidikan/ingin-hafal-al-quran-inilah-7-pondok-pesantren-tahfidz-al-quran-terbaik-di-indonesia-yang-bisa-menjadi-rujukan/>

<http://adityanol.blogspot.com/2012/11/7-monster-menakutkan-di-dunia.html>

<http://majalahkartini.co.id/gaya-hidup/teknologi/kebutuhan-perangkat-digital-generasi-millennial-semakin-meningkat/>

<http://storeyzipper.blogspot.com/>

<http://www.anakhebatindonesia.com/buku-66-doa-anak-muslim-623.html>

<https://www.dakwatuna.com/2014/05/23/51788/tayangan-televisi-yang-semakin-merusak-perkembangan-anak/#axzz5K17NdAub>

<http://blog.temantakita.com/generasi-digital-native-ciri/>

<https://dosenit.com/ilmu-komputer/komputer-dasar/jenis-komputer-berdasarkan-data-yang-diolah>

<http://bennyantoni.blogspot.com/2012/01/sulit-konsentrasi-ini-dia-penyebabnya.html>

<http://roboticsindonesia.com/blog-view.php?id=36>

<https://www.alodokter.com/idealnya-tumbuh-kembang-anak-2-tahun-adalah-seperti-ini>

<http://deerham.com/mendidik-anak-dalam-islam/>

<http://emakpintar.org/content/6860/sikap-yang-harus-dihindari-agar-timbul-sikap-saling-menghargai.html>

<http://www.pendidikankarakter.com/bagaimana-mengatasi-kecanduan-game-pada-anak/>

<http://ellerslieval.blogspot.com/2016/09/perbedaan-browser-dan-search-engine.html>

<https://hellosehat.com/hidup-sehat/fakta-unik/fakta-unik-tinggi-badan-manusia/>

<https://www.niagaweb.co.id/blog/waktu-tepat-posting-media-sosial/#>

<https://www.edukasimu.com/aboutus.html>

<https://islamindonesia.id/tasawwuf/tasawuf-hubungan-batin-perempuan-dan-laki-laki.htm>

<http://www.elbaihaki.web.id/2015/06/game-android-online-terbaik.html>

<http://gadskin.com/motif/powder-blue-iphone-motif-all-series-handphone>

<http://gemintang.com/kisah-sukses-motivasi-inspirasi/melindungi-anak-dari-bahaya-dunia-maya/>

<https://carainvestasibisnis.com/bisnis-digital-marketing-bisnis-mendatangkan-dollar/>

<http://sinarharapan.net/2016/05/keanekaragamanmenangkanindonesia>

<https://medium.com/@NofaRyn/10-trik-terbaru-di-youtube-yang-harus-kamu-coba-24b3dfebe5e1>

- <http://realitasalam.blogspot.com/2016/09/benarkah-bumi-ini-berbentuk-bulat.html>
- <https://tutorplusplus.blogspot.com/2016/07/cara-menjaga-kesehatan-mata-saat-bekerja-di-depan-komputer-bagi-pengguna-menggunakan-rutin.html>
- <http://www.dw.com/id/gunakan-medsos-sejak-usia-dini-anak-perempuan-cenderung-tidak-bahagia-saat-remaja/a-43047091>
- <http://nusindo.co.id/pengaruh-buruk-sosial-media-terhadap-anak/>
- <http://fokus-belajar.blogspot.com/2015/01/Bahaya-Ancaman-Bagi-Anak-Remaja-Di-Sosial-Media.html>
- <https://www.logique.co.id/blog/2018/02/03/manfaat-pemasaran-digital-marketing/>
- <https://www.quareta.com/post/menangkan-pancasila-di-era-digital>
- <https://edumedia.info/blog/2018/02/15/hidup-berkarya-pada-era-digital/>
- <http://www.lupadaratan.com/2017/07/seberapa-pentingkah-privasi-saat-ini.html>
- <http://www.beritasatu.com/digital-life/468595-peran-ibu-di-era-digital.html>
- <https://educchild.com/3-manfaat-penting-mendampingi-anak-menonton-televisi/>
- <http://swaragunungkidul.com/hati-hati-masalah-tidur-bisa-berdampak-problema-kejiwaan/>
- <http://pausidamulya.blogspot.com/2016/11/tiga-aplikasi-android-belajar-membaca.html>
- <https://beritagar.id/artikel/telatah/literasi-digital>
- <http://www.u-trik.com/2015/06/manfaat-komputer-dalam-kehidupan-sehari.html>
- <http://bemfkunud.com/2016/09/23/kajian-cyberbullying-di-indonesia/>

<https://jalantikus.com/tips/bermain-mobile-legends/>

<https://sarolangunonline.com/11-akun-medsos-paslon-terdaftar-di-kpu/>

<https://www.ngopibareng.id/timeline/anak-kecanduan-gadget-ini-cara-mengatasinya-375180>

<https://konsultasisyariah.com/27977-jika-tidak-sengaja-menyebarkan-berita-hoax.html>

<https://blog.gdilab.com/generasi-millennial-tangkap-peluang-bisnis-di-era-digital/>

<http://infision.id/bebas-bersosial-media-bukan-berarti-kebablasan/>

<https://anaksmart.wordpress.com/category/problematika-anak/>

<https://www.liputan6.com/teknoread/2522042/bahaya-segera-hapus-10-hal-ini-dari-facebook-anda>

<http://emil.student.umm.ac.id/2016/11/03/perkembangan-teknologi-di-indonesia/>

<http://gururu.org/guru-berbagi/g-suite-for-education-sebuah-teknologi-dari-google-penunjang-proses-belajar-mengajar-masa-kini/>

<http://sangbuahhati.com/laporan-utama/kunci-mendidik-anak-di-era-digital/>

<http://apkhere.mobi/download/lagu-anak-muslim-dan-juz-amma-game-for-android>

<http://www.tipsanakbayi.com/wp-content/uploads/2013/11/remaja3.jpg>

<http://abiummi.com/6-syarat-penting-game-islami-untuk-anak-anak/>

<https://teddyrustandi.wordpress.com/2017/12/10/generasi-milenial-pemimpin-masa-depan-di-era-digital/>

<http://www.suaraislam.co/mendidik-anak-di-era-digital>



Dari Abu Hurairah, sesungguhnya ia berkata bahwa Rasulullah bersabda: “Tiada seorang anakpun yang lahir, kecuali ia dilahirkan dalam keadaan fitrah. Maka kedua orangtuanyalah yang menjadikan anak itu beragama yahudi, nasrani atau majusi” (HR. Bukhari-Muslim)

