



JOURNAL OF Public Health Concerns
ISSN 2777-0826 (Print)
ISSN 2776-592X (Online)
DOI: 10.56922



INFORMASI ARTIKEL

Received: June, 5, 2025

Revised: June, 12, 2025

Available online: June, 26, 2025

at : <https://e-jurnal.iphorr.com/index.php/phc>

Edukasi pola asuh *digital parenting* dengan media aplikasi *parental control* untuk mengendalikan anak dalam menggunakan gadget

Sarini*, Desty Lismayanti, Ade Krisna Ginting, Yanti Rosmiyanti, Dewi Rubi Fitriani,
Sumitro, Okti Rahayu Asih, Ajijah Yusriyani

Universitas Sehati Indonesia

korespondensi penulis: Sarini. *Email: suryadisarini27@gmail.com

Abstract

Background: Parenting is a dynamic process influenced by technology. Technological advances in digital media have presented new challenges and changed the landscape of parenting. Excessive use of gadgets by elementary school children can have a negative impact on their academic, social, and emotional development. One control strategy that can be applied is through a *parental control* application.

Purpose: To provide knowledge of the application of *parental control* applications to parents to control children in using gadgets.

Method: This community service activity was carried out in the fourth week of June 2025 at SDIT Sehati Bina Insani Karawang targeting 58 parents of grades 1 and 2. This activity is a participatory action demonstration involving teachers, parents, and students. The presentation of the material was carried out on Monday, June 23, 2025 by showing videos and delivering the material in detail. Furthermore, parents demonstrated direct practice in applying *Google family link* on the gadgets used by their children. The practice focused on how parents use the *parental control* application, especially *Google family link*, which can be downloaded for free on the Google Store. Implementation of the *Google family link* application to limit the duration of children's gadget play, where the recommended safe limit is 2 hours for children aged 6-12 years.

Results: Shows that counseling accompanied by direct demonstrations can improve parents' understanding of the functions and benefits of the application, and encourage them to be more active in controlling children's gadget use at home. Implementation of the *Google family link* application to limit the duration of children's gadget play where the safe limit is. Screen time settings and access filter restrictions on applications that children should not use on *smartphones* and the use of parental permission before they download game applications or other social media. After the demonstration activity showed a significant increase in knowledge related to the use of *parental control* applications to prevent gadget addiction in children.

Conclusion: This socialization and training demonstration activity can improve parents' digital parenting knowledge in anticipating the negative impacts of gadget use on child development. Most parents and teachers felt very helped by this community service activity and enthusiastically stated that they were aware of providing assistance in spending quality playtime and learning compared to letting children play with gadgets.

Edukasi pola asuh *digital parenting* dengan media aplikasi *parental control* untuk mengendalikan anak dalam menggunakan gadget

Suggestion: There is a need for further activities related to increasing parental knowledge and skills in supervising children when playing gadgets to avoid the dangers of excessive gadget use in children and prevent gadget addiction in children. Simulations for school-age children will help provide learning for children to be wiser in using gadgets, have intelligent and noble mindsets with the implementation of parental supervision that is free from the negative influence of gadgets.

Keywords: Addiction; Digital parenting; Gadget; *Parental control* application; Students

Pendahuluan: Pengasuhan anak adalah proses dinamis yang dipengaruhi oleh teknologi. Kemajuan teknologi dalam hal media digital telah menghadirkan berbagai tantangan baru dan mengubah lanskap pengasuhan anak. Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak usia sekolah dasar dapat berdampak negatif terhadap perkembangan akademik, sosial, dan emosional mereka. Salah satu strategi pengendalian yang dapat diterapkan adalah melalui aplikasi *parental control*.

Tujuan: Memberikan pengetahuan penerapan aplikasi *parental control* kepada orang tua untuk mengendalikan anak dalam menggunakan gadget.

Metode: Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada minggu keempat bulan Juni 2025 di SDIT Sehati Bina Insani Karawang dengan sasaran sebanyak 58 orangtua siswa kelas 1 dan 2. Kegiatan ini merupakan penyuluhan berbasis partisipasi (*Participatory Action Demonstration*) yang melibatkan guru, orang tua, dan siswa. Pemaparan materi dilakukan pada hari Senin tanggal 23 Juni 2025 dengan pemutaran video dan penyampaian materi secara detail. Selanjutnya orang tua melakukan demonstrasi praktik langsung mengaplikasikan *google family link* pada gadget yang digunakan oleh anak mereka. Praktik difokuskan pada bagaimana orangtua menggunakan aplikasi *parental control* khususnya *google family link* yang dapat didownload secara gratis di *google store*. Penerapan aplikasi *google family link* untuk membatasi durasi bermain gadget anak dimana batas aman yang direkomendasikan adalah 2 jam pada anak usia 6-12 tahun.

Hasil: Menunjukkan bahwa penyuluhan disertai demonstrasi secara langsung mampu meningkatkan pemahaman orang tua mengenai fungsi dan manfaat aplikasi, serta mendorong mereka untuk lebih aktif mengontrol penggunaan gadget anak di rumah. Penerapan aplikasi *google family link* untuk membatasi durasi bermain gadget anak dimana batas aman. Pengaturan screen time dan pembatasan filter akses pada aplikasi yang tidak boleh digunakan anak pada *smartphone* dan penggunaan izin orangtua sebelum mereka mendownload aplikasi game atau media social lainnya. Setelah kegiatan demonstrasi menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan terkait penggunaan aplikasi *parental control* untuk mencegah kecanduan gadget pada anak.

Simpulan: Kegiatan sosialisasi dan demonstrasi pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan *digital parenting* pada orang tua dalam mengantisipasi dampak negative penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. Sebagian besar orangtua dan guru sangat merasa terbantu dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini dan secara antusias menyatakan bahwa mendapatkan kesadaran untuk memberikan pendampingan dalam menghabiskan waktu bermain dan belajar yang berkualitas dibandingkan dengan membiarkan anak bermain gadget.

Saran: Perlunya kegiatan lanjutan terkait peningkatan pengetahuan dan ketrampilan orang tua dalam melakukan pendampingan anak ketika bermain gadget untuk menghindari bahaya penggunaan gadget berlebihan pada anak dan mencegah terjadinya kecanduan gadget pada anak. Simulasi pada anak usia sekolah akan membantu memberikan pembelajaran pada pribadi anak agar lebih bijak dalam menggunakan gadget, berpola pikir cerdas dan berbudi mulia dengan penerapan pengawasan pengasuhan orangtua yang terbebas dari pengaruh negatif dari gadget.

Kata Kunci: Aplikasi kontrol orang tua; Gadget; Kecanduan; Pengasuhan digital; Siswa

Sarini*, Desty Lismayanti, Ade Krisna Ginting, Yanti Rosmiyanti, Dewi Rubi Fitriani, Sumitro, Oktu Rahayu Asih, Ajjiah Yusriyani

Universitas Sehati Indonesia
korespondensi penulis: Sarini. *Email: suryadisarini27@usindo.ac.id

Edukasi pola asuh *digital parenting* dengan media aplikasi *parental control* untuk mengendalikan anak dalam menggunakan gadget

PENDAHULUAN

Sikap orang tua terhadap anak terbentuk pada awal kehidupan, yakni pengalaman ketika menjadi orang tua pertama. Pola asuh yang tepat berdampak positif terhadap tumbuh kembang anak. Anak memiliki hak yang melekat pada hidupnya. Salah satu hak anak menurut undang-undang adalah anak berhak atas kesejahteraan, perawatan, asuhan dan bimbingan. Dengan latar belakang tersebut hendaknya orang tua memberikan pola asuh yang tepat, terlebih di era digital yang memiliki dua mata sisi yang banyak kekurangan serta banyak pula kelebihanannya. Orang tua hendaknya bijak dalam memberikan pendampingan dalam penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari anak (Yulianti, & Mashlahah, 2024).

Mediasi orang tua berorientasi pada membimbing, memantau, dan mengatur penggunaan media digital anak-anak. Pengasuhan anak adalah proses dinamis yang dipengaruhi oleh teknologi. Kemajuan teknologi dalam hal media digital telah menghadirkan berbagai tantangan baru dan mengubah lanskap pengasuhan anak. Kita bahkan dapat membayangkan bahwa kemajuan teknologi tersebut akan meningkatkan tugas pengasuhan anak yang menakutkan, tetapi penggunaan media digital di rumah semakin memperumit tugas yang sudah sulit bagi orang tua (Adigwe, 2021).

Selama satu dekade terakhir, penggunaan media digital, termasuk media interaktif dan media sosial, telah berkembang, dan bukti penelitian menunjukkan bahwa media-media baru ini menawarkan manfaat dan risiko bagi kesehatan anak-anak dan remaja (Chassiakos, Radesky, Christakis, Moreno, Cross, Hill, & Swanson, 2016). Penggunaan Internet secara patologis (PIU) terjadi ketika penggunaan Internet yang berlebihan mengakibatkan gejala kecanduan yang memberikan konsekuensi merugikan pada fungsi dan kesejahteraan seseorang secara keseluruhan. Fungsi keluarga yang buruk telah ditemukan terkait dengan penggunaan Internet yang membuat remaja kecanduan, dan penggunaan mediasi aktif dan ketat oleh orang tua telah ditemukan untuk

mengurangi risiko online (Chng, Li, Liao, & Khoo, 2015).

Penggunaan gadget di kalangan pelajar sudah menjadi fenomena yang tak terelakkan di era digital saat ini. Gadget, dengan segala manfaatnya, seringkali menjadi alat yang mendukung pembelajaran, namun di sisi lain dapat mengganggu konsentrasi dan produktivitas belajar. pentingnya mengelola penggunaan gadget dengan bijak untuk memaksimalkan manfaatnya bagi pendidikan (Yusuf, 2024). Orang tua memainkan peran penting dalam bagaimana anak-anak mereka menggunakan media. Ada penelitian terbatas di Malaysia tentang pengaruh tempat strategi mediasi orang tua (penggunaan bersama secara aktif, pembatasan interaksi, pembatasan teknis, dan pemantauan) terhadap penggunaan Internet secara positif oleh anak-anak (Daud, Omar, Hassan, Bolong, & Teimouri, 2014).

Remaja di daerah perkotaan di Indonesia telah menjadi pengguna internet tertinggi. Sebagian besar dari mereka adalah pengguna media sosial. Tingginya penggunaan tersebut dapat membuat mereka terlibat dalam perilaku online yang berisiko, termasuk memberikan informasi pribadi dan mengakses konten seksual. Aktivitas tersebut dapat mempengaruhi sikap permisif remaja terhadap seksualitas dan mengganggu perkembangan psikologis mereka (Febriani & Ranakusuma, 2020).

Intervensi pengasuhan anak merupakan cara yang menjanjikan untuk mencegah dan menangani berbagai masalah perilaku dan perilaku anak; namun, banyak keluarga yang tidak memiliki akses ke layanan tersebut. Program pengasuhan anak secara online menawarkan kesempatan untuk mengurangi banyak hambatan terhadap akses intervensi dengan memperluas pilihan pemberian layanan (Holtrop, Casaburo, Hickman, Yzaguirre, & Young, 2023).

Teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat dan semakin canggih. Dengan pesatnya pertumbuhan teknologi, globalisasi telah memasuki fase modern dan maju. Dunia modern menuntut masyarakat untuk mengikuti perkembangan yang praktis, efektif, dan efisien.

Sarini*, Desty Lismayanti, Ade Krisna Ginting, Yanti Rosmiyanti, Dewi Rubi Fitriani, Sumitro, Oktii Rahayu Asih, Ajijah Yusriyani

Universitas Sehati Indonesia
korespondensi penulis: Sarini. *Email: suryadisarini27@usindo.ac.id

Edukasi pola asuh *digital parenting* dengan media aplikasi *parental control* untuk mengendalikan anak dalam menggunakan gadget

Adanya gadget dapat memenuhi kebutuhan hidup kompleks dan beragam yang diperlukan oleh masyarakat. Mulai dari anak-anak hingga orang tua hampir semua memiliki *smartphone* atau yang sering disebut sebagai gadget. Gadget adalah salah satu bentuk media komunikasi modern (Saniyyah, Setiawan, & Ismaya, 2021).

Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Provinsi Jawa Barat telah merawat ratusan anak yang mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan gadget. Hasil pemeriksaan tim medis menyatakan bahwa gangguan kejiwaan yang dialami anak-anak tersebut disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan. Rata-rata pasien kecanduan game online, browsing internet, dan sejumlah aplikasi lainnya (Hardiyanti, Parulian, & Sihombing, 2022).

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada minggu keempat bulan Juni 2025 di SDIT Sehati Bina Insani Karawang dengan sasaran sebanyak 58 orangtua siswa kelas 1 dan 2. Pelaksanaan sosialisasi ini menggunakan metode ceramah dan praktik. Tim menyampaikan materi terkait penggunaan aplikasi *parental control* dalam mengendalikan penggunaan gadget pada siswa. Penyampaian materi ini lebih mengutamakan interaksi pada siswa dengan tim pelaksana yang dilakukan secara lisan. Dengan interaksi secara tatap muka maupun langsung antara siswa dan tim pelaksana sehingga siswa mampu memahami materi yang telah disampaikan dalam sosialisasi dengan jelas. Selanjutnya dilakukan pendampingan

praktik dan uji coba dengan panduan video demonstrasi penggunaan aplikasi *parental control google family link* kepada wali murid. Tim pengabdian masyarakat memberikan fasilitas modul tutorial kepada wali murid yang bersedia untuk melakukan praktik dan tata cara menggunakan aplikasi *parental control* ini dalam bentuk video tutorial juga dibagikan diberikan kepada seluruh wali murid melalui grup *whatsapp*.

Pemaparan materi dilakukan pada hari Senin tanggal 23 Juni 2025 dengan pemutaran video dan penyampaian materi secara detail. Pemutaran video dilakukan mengenai tentang dampak negatif dalam penggunaan gadget, dampak positif penggunaan gadget, dan cara mengatasi dampak dari penggunaan gadget. Selanjutnya orang tua melakukan demonstrasi praktik langsung mengaplikasikan *google family link* pada gadget yang digunakan oleh anak mereka. Praktik difokuskan pada bagaimana orangtua menggunakan aplikasi *parental control* khususnya *google family link* yang dapat didownload secara gratis di *google store*. Penerapan aplikasi *google family link* untuk membatasi durasi bermain gadget anak dimana batas aman yang direkomendasikan adalah 2 jam pada anak usia 6-12 tahun. Pengaturan screen time dan pembatasan filter akses pada aplikasi yang tidak boleh digunakan anak pada *smartphone* dan penggunaan izin orangtua sebelum mereka mendownload aplikasi game atau media social lainnya.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan

Sarini*, Desty Lismayanti, Ade Krisna Ginting, Yanti Rosmiyanti, Dewi Rubi Fitriani, Sumitro, Oktu Rahayu Asih, Ajijah Yusriyani

Universitas Sehati Indonesia
korespondensi penulis: Sarini. *Email: suryadisarini27@usindo.ac.id

Edukasi pola asuh *digital parenting* dengan media aplikasi *parental control* untuk mengendalikan anak dalam menggunakan gadget

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena gadget di kalangan remaja sudah tidak asing lagi dan sudah ramai dibicarakan, remaja cenderung tidak memperhatikan bahkan tidak sadar dengan penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan efek samping. Dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan efek pada Kesehatan antara lain ialah gangguan tidur yang disebabkan oleh pelepasan cahaya biru yang dianggap dapat mengganggu hormon alami seperti melatonin (Isnainingsih & Sari, 2022).

Orang tua perlu melakukan pengawasan yang ketat terhadap aktivitas anak di gadget. Hal ini melibatkan memastikan bahwa anak menggunakan konten yang sesuai dengan usia dan membatasi akses ke konten yang tidak pantas. Selain itu, orang tua juga perlu memonitor interaksi sosial anak di dunia maya untuk melindungi mereka dari bahaya yang mungkin timbul. Orang tua memiliki peran penting dalam memberikan edukasi kepada anak tentang penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab. Mereka perlu memberikan pemahaman tentang kepentingan menggunakan gadget dengan bijak, mengajarkan etika online, dan membantu anak mengembangkan keterampilan digital yang positif dan orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gadget oleh anak (Isdiyantoro & Maftuhah, 2023).

Beberapa tindakan orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun yaitu dengan membatasi waktu penggunaan gadget, memilihkan aplikasi gadget yang sesuai, mendampingi anak dalam penggunaan gadget, berlaku bijak dan melatih tanggung jawab anak dan berinteraksi social (Hidayatuladkia, Kanzunnudin, & Ardianti, 2021). Pengetahuan dan peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget antara lain adalah mendampingi anak usia dini dalam menggunakan gadget berupa tindakan tegas dengan membatasi waktu anak dalam menggunakan gadget, pemilihan konten yang aman dan sesuai usia anak, diberikan aktivitas fisik tanpa gadget, diberikan aturan dalam penggunaan gadget dan perlunya orang tua untuk selalu mengikuti

perkembangan teknologi (Nugroho, Artha, Nusantara, Cahyani, & Patrama, 2022). Terdapat korelasi yang signifikan antara perilaku orang tua siswa dalam penggunaan Internet, gaya pengasuhan, literasi Internet, dan pengasuhan Internet (Lou, Shih, Liu, Guo, & Tseng, 2010). Namun tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan di Spanyol yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan yang relevan antara dukungan keluarga yang dirasakan oleh anak-anak dengan strategi dan teknik pembatasan yang diterapkan oleh orang tua (Martinez, Casado, & Garitaonandia, 2020).

Teknologi digital terus menyerang kehidupan keluarga saat ini tanpa terbendung. Baik orang tua maupun anak-anak menjadi pengguna media digital dalam berbagai bentuk. Penggunaan media digital di rumah ternyata tidak serta merta meningkatkan kualitas kehidupan berkeluarga. Tak jarang anggota keluarga justru terpisahkan karena lebih tertarik menghabiskan waktu dengan perangkat digital mereka daripada berinteraksi bersama. Lebih parah, orang tua dan anak bisa mengalami masalah kecanduan gawai (*gadget*). Maka orang tua perlu mengembangkan cara baru mendidik anak di era digital (Enstein, Benunifit, Tanggur, Takuneno, Melli, & Hu'an, 2023).

Usia 5-12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi-tasking*. Peran orang tua yang dapat membimbing serta mengawasi anak dan remaja dalam penggunaan gadget yang baik. Tidak hanya dari peran orang tua dalam mencegah kecanduan gadget, peran guru di sekolah juga berperan penting dalam penggunaan gadget yang baik agar kesehatan mental tidak terganggu akibat penggunaan gadget yang berlebihan (Nayazik, Purnamasari, Marini, & Khasanah, 2024).

Dalam kegiatan ini, hasil pre-test menunjukkan hanya 35% orang tua memahami cara kerja aplikasi *parental control*. Setelah kegiatan penyuluhan dan demonstrasi, pemahaman meningkat dimana hasil posttest menunjukkan peningkatan pengetahuan sebesar 82%. Sebagian besar orang tua menyatakan terbantu dan mulai mengatur screen time dan aplikasi aman diakses anak saat

Sarini*, Desty Lismayanti, Ade Krisna Ginting, Yanti Rosmiyanti, Dewi Rubi Fitriani, Sumitro, Oktii Rahayu Asih, Ajijah Yusriyani

Universitas Sehati Indonesia
korespondensi penulis: Sarini. *Email: suryadisarini27@usindo.ac.id

Edukasi pola asuh *digital parenting* dengan media aplikasi *parental control* untuk mengendalikan anak dalam menggunakan gadget

menggunakan gadget di rumah. Orangtua juga memahami bahwa penggunaan wifi di rumah harus di setting pengaturan filter untuk *website* penelusuran seperti *google chrome* agar secara otomatis menyaring situs-situs yang aman diakses oleh anak-anak. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penyuluhan yang diiringi dengan demonstrasi langsung lebih efektif dibanding hanya pemberian informasi tertulis. Efeknya juga mendorong perubahan perilaku orang tua terhadap kebiasaan digital anak mereka. Orangtua sebagian besar berhasil mengikuti panduan dan demonstrasi yang dilakukan tim dosen Universitas Sehati Indonesia tentang penerapan aplikasi *google family link* untuk membatasi durasi bermain gadget anak dimana batas aman yang direkomendasikan adalah 2 jam pada anak usia 6-12 tahun.

Program sosialisasi penggunaan *smartphone* ini sangat tepat untuk dilakukan dengan tujuan meminimalisir dampak negatif dan mengoptimalkan dampak positif dari penggunaan *smartphone* (Irawan, 2021). Di era digital saat ini kegiatan penyuluhan kepada orang tua sangat diperlukan sebagai dukungan pengetahuan orang tua dalam melakukan pendampingan terhadap perkembangan dan pembentukan karakter anak. Perkembangan dan budaya era digital saat ini, khususnya di kalangan remaja semakin menunjukkan terjadinya krisis sosial karakter. Pembangunan karakter sikap sosial merupakan tugas bersama di dalam keluarga, baik guru, orang tua, tokoh agama, masyarakat dan para stakeholder lainnya. Dengan berkembangnya teknologi menuntut orang tua untuk melakukan pola asuh yang tepat dan dapat menyesuaikan. Dalam mendidik anak di era digital ini, orang tua di keluarga harus menyadari bahwa kemajuan teknologi tidak dapat ditinggalkan. Oleh karena itu, pola asuh orang tua hendaknya dipilih pola asuh yang demokratis namun terkontrol (Abdullah, Bagus, & Ardiansyah, 2022).

Sebagai tindak lanjut program dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan bantuan dan dukungan dalam forum grup *whatsapp* yang juga difasilitasi oleh guru wali kelas masing-masing terkait sharing dan pemantauan kegiatan penggunaan aplikasi *parental control* untuk waktu

selanjutnya. Seluruh orangtua murid sangat antusias dalam kegiatan ini dan sebagian langsung mempraktikkan bagaimana penggunaan aplikasi *parental control* ini. Dengan aplikasi *parental control* ini, orang tua dapat memonitor aktifitas anak dalam menggunakan gadget, membatasi waktu penggunaan dan memilah aplikasi yang tidak diinginkan. Pengaturan *screen time* dan pembatasan dengan filter akses pada aplikasi yang tidak boleh digunakan anak pada *smartphone* dan penggunaan izin orangtua sebelum mereka mendownload aplikasi game atau media social lainnya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan terkait penggunaan aplikasi *parental control* untuk mencegah kecanduan gadget pada anak.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi dan demonstrasi pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan *digital parenting* pada orang tua dalam mengantisipasi dampak negative penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. Sebagian besar orangtua dan guru sangat merasa terbantu dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini dan secara antusias menyatakan bahwa mendapatkan kesadaran untuk memberikan pendampingan dalam menghabiskan waktu bermain dan belajar yang berkualitas dibandingkan dengan membiarkan anak bermain gadget.

SARAN

Perlunya kegiatan lanjutan terkait peningkatan pengetahuan dan ketrampilan orang tua dalam melakukan pendampingan anak ketika bermain gadget untuk menghindari bahaya penggunaan gadget berlebihan pada anak dan mencegah terjadinya kecanduan gadget pada anak. Simulasi pada anak usia sekolah akan membantu memberikan pembelajaran pada pribadi anak agar lebih bijak dalam menggunakan gadget, berpola pikir cerdas dan berbudi mulia dengan penerapan pengawasan pengasuhan orangtua yang terbebas dari pengaruh negatif dari gadget.

Sarini*, Desty Lismayanti, Ade Krisna Ginting, Yanti Rosmiyanti, Dewi Rubi Fitriani, Sumitro, Okti Rahayu Asih, Ajijah Yusriyani

Universitas Sehati Indonesia
korespondensi penulis: Sarini. *Email: suryadisarini27@usindo.ac.id

Edukasi pola asuh *digital parenting* dengan media aplikasi *parental control* untuk mengendalikan anak dalam menggunakan gadget

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, H., Bagus, H., & Ardiansyah, I. N. (2022). Sosialisasi Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Anak di Era Digital Madrasah Ibtidaiyah Gunung Bunder II, Pamijahan Jawa Barat. *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 61-64.
- Adigwe, I. (2021). Identifying the moderating and mediating variables in parental mediation practices in Nigerian families in the digital age. *Social Media+ Society*, 7(3), 20563051211033817.
- Chassiakos, Y. L. R., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., Hill, D., & Swanson, W. S. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5).
- Chng, G. S., Li, D., Liao, A. K., & Khoo, A. (2015). Moderating effects of the family environment for parental mediation and pathological internet use in youths. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(1), 30-36.
- Daud, A., Omar, S. Z., Hassan, M. S., Bolong, J., & Teimouri, M. (2014). Parental mediation of children's positive use of the Internet. *Life Science Journal*, 11(8), 360-369.
- Enstein, J., Benunifit, Y. A., Tanggur, F. S., Takuneno, K. J., Melli, Y., & Hu'an, D. (2023). Sosialisasi Digital Parenting Menggunakan Google family link Di GMT Maranatha Oebufu. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 3(1), 61-64.
- Febriani, Z., & Ranakusuma, O. I. (2020). Perilaku Online Beresiko Remaja Hubungannya dengan Kualitas Hidup dan Mediasi Orang Tua. *Jurnal Psikogenesis*, 8(1), 89-100.
- Hardiyanti, Y., Parulian, T. S., & Sihombing, F. (2022). Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Selama Pandemi Covid-19. *Carolus Journal of Nursing*, 4(1), 67-81.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia 11 tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363-372.
- Holtrop, K., Casaburo, G., Hickman, T., Yzaguirre, M. M., & Young, D. (2023). The acceptability and preliminary effectiveness of a brief, online parenting program: Expanding access to Evidence-Based parenting intervention content. *Family process*, 62(4), 1506-1523.
- Irawan, E. P. (2021). Sosialisasi Pendamping Penggunaan Smartphone Terhadap Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(2), 123-131.
- Isdiyantoro, M. J., & Maftuhah, A. (2023). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Dini Saat Penggunaan Gadget di RA Masyithoh XV Pangenjurutengah. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 6(1), 58-68.
- Isnainingsih, T., & Sari, F. W. (2022). Hubungan Perilaku dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Kualitas Tidur pada Remaja. *Formosa Journal of Science and Technology*, 1(4), 205-216.
- Lou, S. J., Shih, R. C., Liu, H. T., Guo, Y. C., & Tseng, K. H. (2010). The Influences of the Sixth Graders' Parents' Internet Literacy and Parenting Style on Internet Parenting. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 9(4), 173-184.

Sarini*, Desty Lismayanti, Ade Krisna Ginting, Yanti Rosmiyanti, Dewi Rubi Fitriani, Sumitro, Okti Rahayu Asih, Ajijah Yusriyani

Universitas Sehati Indonesia
korespondensi penulis: Sarini. *Email: suryadisarini27@usindo.ac.id

Edukasi pola asuh *digital parenting* dengan media aplikasi *parental control* untuk mengendalikan anak dalam menggunakan gadget

- Martínez, G., Casado, M. Á., & Garitaonandia, C. (2020). Online Parental Mediation Strategies in Family Contexts of Spain. *Comunicar: Media Education Research Journal*, 28(65), 65-73.
- Nayazik, A., Purnamasari, D., Marini, M., & Khasanah, K. (2024). Literasi digital dampak penggunaan gadget bagi anak dan cara mensiasatinya. *Manggali*, 4(2), 313-320.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Yulianti, E., & Mashlahah, A. U. (2024). Sosialisasi Undang-Undang Perlindungan Anak sebagai upaya Pembentukan Karakter Anak di Era Digital: Studi Kasus Muslimat NU Ranting Tanjungrejo, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus.
- Yusuf, M. A. Y. (2024). Pelajar Masa Depan Kini: Antara Gadget Dan Belajar. *Journal Of Islamic Primary Education*, 2(2), 51-60.

Sarini*, Desty Lismayanti, Ade Krisna Ginting, Yanti Rosmiyanti, Dewi Rubi Fitriani, Sumitro, Okti Rahayu Asih, Ajijah Yusriyani

Universitas Sehati Indonesia
korespondensi penulis: Sarini. *Email: suryadisarini27@usindo.ac.id