

Melindungi Generasi Digital: Menerapkan Kontrol Orang Tua pada Gawai Anak untuk Pengalaman Online yang Aman

Cindy Febrianty^{1*}, Irena Laras², Saepudin³, Agus Jaenal⁴, Marwah Triyati⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Agama Islam Rakeyan Santang Karawang, Jalan Raya Lingkar Tanjungpura-Lamaran, Kelurahan Palumbonsari, Kecamatan Karawang Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat

E-mail: cindyenting@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4793>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 08 Jan 2026

Revised: 14 Jan 2026

Accepted: 20 Jan 2026

Kata Kunci:

Perlindungan Anak, Literasi Digital Orang Tua, Kontrol Orang Tua, Google Family Link, Penggunaan Gawai Ana.

Keywords:

Child Protection, Parental Digital Literacy, Parental Control, Google Family Link, Children's Gadget Use.



ABSTRACT

Meningkatnya penggunaan gawai pada anak usia dini di era digital membawa dampak positif sekaligus risiko terhadap perkembangan anak, khususnya terkait kecanduan gawai, paparan konten tidak sesuai usia, serta lemahnya pengawasan aktivitas daring. Kondisi ini menuntut peran aktif orang tua dalam pengasuhan digital sebagai bagian dari upaya perlindungan anak. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital orang tua serta membekali mereka dengan keterampilan praktis dalam mengontrol penggunaan gawai anak melalui pemanfaatan aplikasi Google Family Link. Kegiatan dilaksanakan di TKN Pembina Karawang dengan sasaran orang tua/wali murid, menggunakan metode edukatif-partisipatif yang meliputi penyuluhan, pelatihan praktik langsung penggunaan aplikasi parental control, serta evaluasi melalui observasi dan umpan balik peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman orang tua mengenai risiko penggunaan gawai pada anak dan pentingnya pengawasan digital sebagai bagian dari perlindungan anak. Selain itu, orang tua mampu menerapkan pengaturan batas waktu layar, pembatasan aplikasi, serta pemantauan aktivitas daring anak secara lebih terstruktur. Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi edukasi perlindungan anak, peningkatan literasi digital orang tua, dan penerapan teknologi kontrol orang tua dapat menjadi strategi efektif dalam menciptakan pengalaman digital anak yang lebih aman dan sehat.

The increasing use of digital devices among early childhood in the digital era brings both positive impacts and risks to child development, particularly related to gadget addiction, exposure to age-inappropriate content, and weak supervision of online activities. This condition requires active parental involvement in digital parenting as part of child protection efforts. This Community Service Program (Pengabdian kepada Masyarakat/PKM) aims to enhance parents' digital literacy and equip them with practical skills to control children's gadget use through the utilization of the Google Family Link application. The program was implemented at TKN Pembina Karawang, targeting parents/guardians, using an educative-participatory approach that included counseling sessions, hands-on training on parental control applications, and evaluation through observation and participant feedback. The results indicate an improvement in parents' understanding of the risks associated with children's gadget use and the importance of digital supervision as an integral component of child protection. Moreover, parents were able to implement screen time limits, application restrictions, and structured monitoring of children's online activities. These findings suggest that integrating child protection education, strengthening parental digital literacy, and applying parental control technologies can serve as an effective strategy for creating safer and healthier digital experiences for children.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Cindy Febrianty, et al. (2026). Melindungi Generasi Digital: Menerapkan Kontrol Orang Tua pada Gawai Anak untuk Pengalaman Online yang Aman, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4802>

PENDAHULUAN

Pemanfaatan gawai pada anak-anak dalam konteks masyarakat modern merupakan fenomena yang terus mengalami peningkatan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital. Perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari rutinitas harian anak, baik sebagai sarana pembelajaran, komunikasi, maupun hiburan. Kondisi ini menghadirkan peluang sekaligus tantangan yang menimbulkan perhatian serius dari orang tua, pendidik, dan masyarakat secara luas.

Di satu sisi, penggunaan gawai memberikan manfaat edukatif yang signifikan. Anak-anak dapat mengakses informasi secara cepat, belajar melalui media interaktif, serta mengembangkan keterampilan teknologi yang penting dalam menghadapi tuntutan era digital. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang tepat dapat mendukung perkembangan bahasa, kreativitas, kemampuan kognitif, serta penanaman nilai agama dan moral pada anak (Wijaya & Nugroho, 2021; Laily & Chandra, 2021). Dengan catatan, manfaat tersebut hanya dapat dicapai apabila penggunaan gawai dilakukan secara bijak, terarah, dan tidak berlebihan.

Namun di sisi lain, penggunaan gawai yang tidak terkontrol menimbulkan berbagai dampak negatif bagi tumbuh kembang anak. Penggunaan berlebihan berpotensi menyebabkan kecanduan, berkurangnya interaksi sosial langsung, serta gangguan pada kesehatan mental dan fisik anak. Anak yang terlalu bergantung pada perangkat digital cenderung mengalami hambatan dalam perkembangan motorik kasar dan halus akibat minimnya aktivitas fisik (Ramdani & Azizah, 2019; Sisbintari & Setiawati, 2021), serta mengalami gangguan dalam perkembangan sosial dan emosional (Ariston & Frahasini, 2018).

Data statistik menunjukkan bahwa fenomena ini memiliki skala yang signifikan. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat bahwa pada tahun 2022 sebanyak 67,88% penduduk Indonesia berusia 5 tahun ke atas telah memiliki telepon seluler, meningkat dari 65,87% pada tahun sebelumnya. Laporan *We Are Social* juga menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 212,9 juta pada Januari 2023, meningkat 3,85% dibandingkan tahun sebelumnya. Selain itu, laporan State of Mobile 2023 dari data.ai mengungkapkan bahwa masyarakat Indonesia menghabiskan rata-rata 5,7 jam per hari menggunakan perangkat mobile sepanjang tahun 2022. Tingginya intensitas penggunaan gawai tersebut turut meningkatkan risiko kecanduan gadget, termasuk pada anak-anak, meskipun data pasti mengenai prevalensinya masih terbatas.

Perkembangan teknologi digital juga membawa risiko yang lebih kompleks, terutama terkait paparan konten yang tidak sesuai usia, kekerasan daring (*cyber violence*), eksploitasi seksual online, pelanggaran privasi, serta fenomena cyberbullying. Kajian menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkendali dapat memicu berbagai permasalahan serius, seperti *screen dependency disorder* (SDD), gangguan perilaku, penurunan kemampuan kognitif, hingga kesulitan dalam pengendalian emosi (Amilia et al., 2021; Wulandari et al., 2021).

Dalam perspektif perlindungan anak, kondisi tersebut menunjukkan munculnya bentuk kerentanan baru (*new forms of vulnerability*) akibat digitalisasi. Prinsip dasar perlindungan anak menegaskan bahwa setiap anak berhak atas rasa aman, perlindungan dari kekerasan dan eksploitasi, serta lingkungan yang mendukung tumbuh kembang secara optimal. Prinsip ini tidak hanya berlaku di ruang fisik, tetapi juga harus diterapkan di ruang digital yang kini menjadi bagian dari kehidupan sosial anak. Oleh karena itu, ruang digital perlu dipahami sebagai bagian dari ruang perlindungan anak, bukan ruang netral yang bebas dari tanggung jawab orang dewasa.

Di Indonesia, perlindungan anak telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, yang menegaskan kewajiban orang tua, keluarga, masyarakat, dan negara dalam menjamin perlindungan anak dari segala bentuk kekerasan dan eksploitasi. Meskipun regulasi ini belum secara spesifik mengatur mekanisme perlindungan anak di ruang digital, prinsip *best interests of the child* menuntut adanya adaptasi pola pengasuhan terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, kegagalan orang tua dalam mengelola penggunaan gawai anak tidak dapat dipandang semata sebagai persoalan teknis, melainkan sebagai potensi kelalaian dalam pemenuhan tanggung jawab perlindungan anak.

Realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara norma perlindungan anak dan praktik pengasuhan digital. Banyak orang tua memberikan akses gawai kepada anak sejak usia dini tanpa

disertai pemahaman yang memadai mengenai risiko digital dan strategi pengendaliannya. Penelitian menunjukkan bahwa sekitar 70% orang tua mengizinkan anak usia 6 bulan hingga 4 tahun menggunakan perangkat digital saat orang tua melakukan pekerjaan rumah, dan sekitar 65% orang tua menggunakan gawai sebagai sarana menenangkan anak di tempat umum (Alawiyah et al., 2022). Rendahnya literasi digital orang tua menyebabkan kontrol penggunaan gawai bersifat minimal, reaktif, atau sepenuhnya diserahkan kepada anak, meskipun secara psikologis anak belum memiliki kapasitas perlindungan diri yang memadai (Twenge & Campbell, 2018).

Dalam konteks ini, Parental Mediation Theory memberikan landasan teoretis bahwa keterlibatan aktif orang tua dalam aktivitas digital anak merupakan bentuk konkret perlindungan anak di era digital. Mediasi orang tua mencakup pembatasan waktu layar, penyaringan konten, pendampingan penggunaan gawai, serta komunikasi reflektif terkait pengalaman daring anak (Nathanson, 2001; Livingstone & Helsper, 2008). Salah satu bentuk mediasi teknis yang dapat diterapkan adalah penggunaan aplikasi parental control.

Google *Family Link* merupakan salah satu aplikasi parental control yang dirancang untuk membantu orang tua mengelola penggunaan gawai anak. Aplikasi ini memungkinkan orang tua membuat akun Google khusus anak, mengatur waktu penggunaan perangkat, membatasi akses aplikasi, serta memantau aktivitas daring anak secara jarak jauh (Amalia et al., 2020). Melalui sistem notifikasi, orang tua dapat memberikan atau menolak izin pengunduhan aplikasi, sehingga anak tidak dapat mengakses konten yang tidak sesuai dengan usianya. Meskipun awalnya ditujukan untuk anak di bawah 13 tahun, Google *Family Link* kini juga dapat digunakan untuk remaja dengan tingkat pengawasan yang disesuaikan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang mengintegrasikan materi perlindungan anak dan literasi digital orang tua menjadi sangat relevan. Program PKM ini diarahkan untuk meningkatkan kesadaran orang tua bahwa pengawasan penggunaan gawai merupakan bagian dari tanggung jawab perlindungan anak, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan praktis dalam menerapkan kontrol orang tua secara tepat dan proporsional. Pendekatan ini menempatkan orang tua bukan sebagai pihak yang membatasi secara otoriter, melainkan sebagai pelindung dan pendamping anak dalam menjelajahi ruang digital secara aman.

Dengan demikian, program PKM “Melindungi Generasi Digital: Menerapkan Kontrol Orang Tua pada Gawai Anak untuk Pengalaman Online yang Aman” diharapkan mampu memperkuat pemahaman masyarakat mengenai perlindungan anak di era digital, mengurangi risiko online pada anak, serta mendorong terciptanya lingkungan keluarga yang sadar, adaptif, dan bertanggung jawab terhadap hak dan keselamatan anak di ruang digital. Kegiatan ini secara khusus mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi Google *Family Link* sebagai instrumen pengawasan orang tua dalam mencegah kecanduan gawai, penggunaan aplikasi yang tidak sesuai usia, serta paparan konten digital yang berisiko bagi anak.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif yang bertujuan meningkatkan literasi digital orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai anak. Sasaran kegiatan adalah orang tua atau wali yang memiliki anak usia dini hingga remaja.

Pelaksanaan PKM dilakukan melalui tiga tahap utama. Tahap persiapan meliputi identifikasi permasalahan penggunaan gawai anak di lingkungan mitra serta penyusunan materi mengenai perlindungan anak di ruang digital, risiko penggunaan gawai, dan peran orang tua dalam pengasuhan digital. Pada tahap ini juga disiapkan perangkat pendukung dan aplikasi parental control yang akan digunakan dalam pelatihan.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui sosialisasi dan pelatihan praktik. Sosialisasi disampaikan secara interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai perlindungan anak dan risiko digital. Selanjutnya, peserta diberikan pelatihan langsung penggunaan aplikasi Google *Family Link* sebagai alat kontrol orang tua, meliputi pengaturan waktu layar, pembatasan aplikasi, dan pengawasan aktivitas gawai anak.

. Metode ini dipilih untuk memperlihatkan cara penggunaan aplikasi *Family Link* dimulai dari saat menginstal aplikasi hingga mengkonfigurasi aplikasi ke beberapa responden, juga mengkonfigurasi nya di gadget anak. Selain itu, akan dijelaskan tata cara penggunaan Google *Family Link*. Demonstrasi ini akan dipimpin oleh instruktur dan setiap peserta akan aktif mengoperasikan

smartphone mereka sendiri. Hal ini bertujuan agar peserta dapat mengamati dan langsung mempraktekkan cara menggunakan aplikasi Google *Family Link*.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan melalui pengamatan langsung, diskusi, dan umpan balik peserta terkait pemahaman serta kemampuan mereka dalam menerapkan kontrol penggunaan gawai anak. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah kegiatan PKM.

Kegiatan ini dapat segera diimplementasikan oleh orang tua melalui pembelajaran langsung dalam sesi online tersebut. Orang tua dapat menerapkan konsep ini pada perangkat smartphone dan komputer yang disediakan khusus untuk anak mereka. Dalam materi pembelajaran tersebut, terdapat dua langkah yang perlu dilakukan:

1. Mengaitkan akun anak dengan akun orang tua melalui halaman web penyedia layanan.
2. Menginstal aplikasi pada perangkat smartphone/komputer anak dan juga menginstal aplikasi pemantauan orang tua pada perangkat orang tua.

Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan kapasitas orang tua dalam melindungi anak dari risiko digital melalui penerapan kontrol penggunaan gawai yang tepat dan proporsional

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diadakan pada tanggal 25 Juli 2025, melalui sosialisasi penyuluhan. Acara ini mencakup sesi diskusi dan tanya jawab, dengan penulis sebagai pembicara yang memandu langkah-langkah pemasangan aplikasi secara berurutan.



Gambar 1. Poster Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Dalam pertemuan sosialisasi ini, penulis mengadakan sosialisasi dengan bertemakan “Melindungi Generasi Digital, Menerapkan Aplikasi Kontrol Orangtua Pada Gawai Anak Untuk Pengalaman Online Yang Aman”. Penelitian ini di adakan di TKN Pembina Karawang dengan jumlah peserta 60 orang yang merupakan wali murid dari TKN Pembina Karawang. Dari keseluruhan peserta, mereka memiliki rentang usia anak yang bervariasi. Sosialisasi ini mengedukasi orangtua untuk menerapkan aplikasi keamanan gadget untuk anak yang dapat dimonitor oleh mereka.



Gambar 2. Sambutan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Dalam pelaksanaannya, penulis sebagai penyuluh dalam kegiatan ini meminta orang tua mengunduh aplikasi *Family Link* yang terdapat di *playstore*.



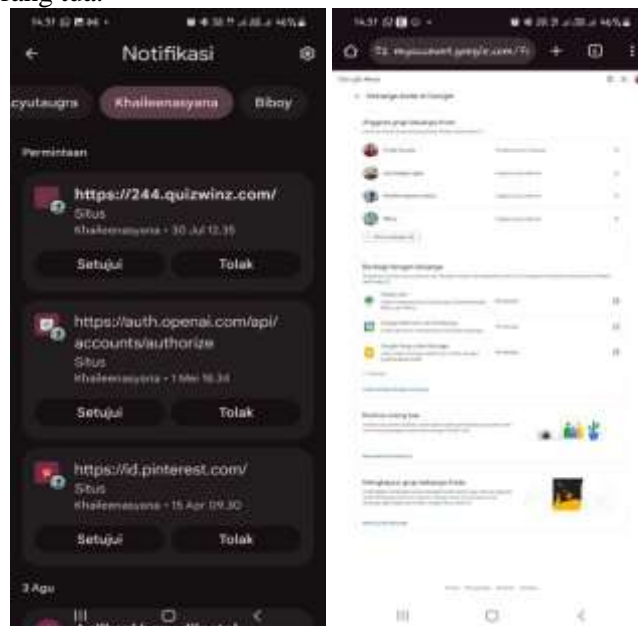
Gambar 3. Unduhan Aplikasi *Family Link* di *Playstore*

Peserta menggunakan akun Google orangtua dan masuk ke aplikasi Google *Family Link*. Setelah login, mereka diminta memasukkan alamat email anak atau, dengan kata lain, menginstal aplikasi yang sama, tetapi dikonfigurasi secara khusus untuk anak mereka.



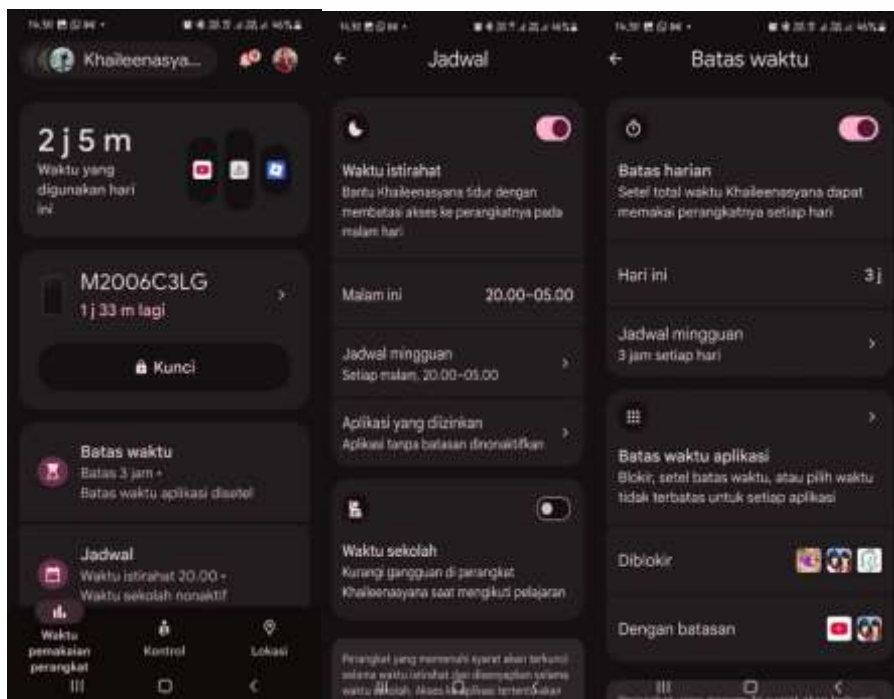
Gambar 4. Penyampaian materi *Family Link*

Setelah Aplikasi terpasang, orangtua bisa mengontrol gawai yang digunakan oleh anak, mulai dari waktu, penggunaan aplikasi apa saja yang digunakan dan website yang dikunjungi gawai anak akan notifikasi ke gawai orang tua.



Gambar 5. Penambahan Anggota melalui pembuatan akun google anak

Gambar di atas menunjukkan bahwa saat anak akan mengunjungi situs dan bahkan aplikasi yang berada di chrome, gawai orangtua akan diberikan notifikasi untuk mengizinkan maupun menolak permintaan dari gawai anak. Orangtua dapat menambahkan 5 account anak yang akan diawasi melalui penggunaan *Family Link* ini.



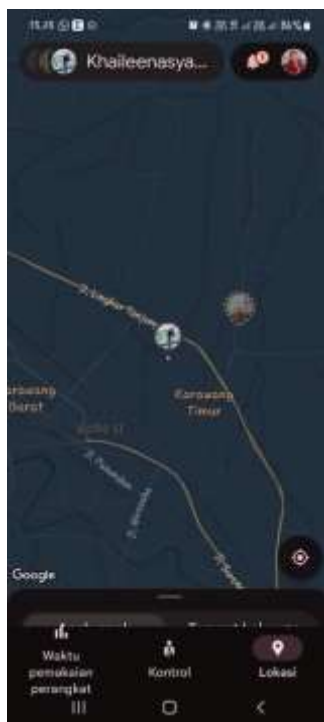
Gambar 6. Settingan Family Link

Dalam gambaran hasil tangkapan layar di atas, dapat di jelaskan bahwa aplikasi *Family Link*. dapat mengatur batas waktu dari gawai yang digunakan anak, orangtua dapat mengontrol jam waktu istirahat dan waktu anak untuk mengakses gawai maupun harus menyudahi penggunaan gawai di malam hari. batas waktu ini berupa batas waktu harian, dan mingguan. Selain itu orangtua juga dapat memblokir aplikasi apa saja yang dapat digunakan di gawai anak, dan batasan untuk penggunaan aplikasipun dapat di lakukan di aplikasi *Family Link* ini.



Gambar 7. Settingan pemberian kode akses orangtua di aplikasi Family Link

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa jika anak perlu untuk menambah batas waktu karena urgensi semisal penggunaan tugas di sekolah, anak dapat meminta izin secara langsung kepada orangtua untuk menambahkan jumlahnya dengan cara memasukkan password atau kata kunci sandi google orangtua. Namun, jika saat orangtua sedang tidak berada bersama dengan anak, anak dapat meminta kode akses orangtua untuk mengakses kembali dan menambahkan penggunaan gawai mereka.



Gambar 8. Settingan lokasi gawai anak di aplikasi Family Link

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa, aplikasi *Family Link* juga dapat mengakses lokasi gawai anak yang sudah di daftarkan pada akun google keluarga.

Pembahasan

Pelaksanaan penyuluhan pengabdian kepada masyarakat di TKN Pembina Karawang menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini telah menjadi praktik yang lazim, namun belum sepenuhnya disertai dengan pemahaman orang tua mengenai risiko digital dan strategi pengawasan yang memadai. Sebelum kegiatan berlangsung, orang tua umumnya memandang gawai sebagai sarana hiburan dan pendukung pembelajaran, tanpa mempertimbangkan implikasi perlindungan anak di ruang digital

Setelah kegiatan penyuluhan dan pelatihan penggunaan aplikasi Google Family Link, orang tua menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mengawasi penggunaan gawai anak. Orang tua mampu mengatur batas waktu layar, membatasi aplikasi, serta memantau aktivitas daring anak secara lebih terstruktur. Temuan ini sejalan dengan Parental Mediation Theory, yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif orang tua melalui mediasi teknis, pembatasan, dan pendampingan—berperan penting dalam meminimalkan risiko online dan membentuk perilaku digital anak yang lebih aman (Nathanson, 2001; Livingstone & Helsper, 2008).

Pembahasan ini juga dapat dijelaskan melalui *Ecological Systems Theory* dari Bronfenbrenner, (Amali dkk., 2023) yang memandang perkembangan anak sebagai hasil interaksi antara individu dan berbagai sistem lingkungan, termasuk keluarga sebagai *microsystem* utama. Dalam konteks ini, keluarga memiliki peran sentral dalam membentuk pengalaman digital anak. Penerapan kontrol orang tua melalui Google Family Link mencerminkan bentuk intervensi pada tingkat *microsystem* yang secara langsung memengaruhi pola penggunaan gawai dan perilaku digital anak.

Selain itu, temuan kegiatan PKM ini relevan dengan *Digital Parenting Framework*, yang menekankan bahwa pengasuhan di era digital tidak hanya berfokus pada pembatasan, tetapi juga pada pembimbingan, pengawasan, dan komunikasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Melalui kombinasi edukasi dan praktik langsung, orang tua tidak hanya dibekali keterampilan teknis, tetapi juga diarahkan untuk membangun kesadaran bahwa pengawasan gawai merupakan bagian dari tanggung jawab perlindungan anak, bukan sekadar kontrol perangkat.

Dari perspektif perlindungan anak di lingkungan digital, hasil kegiatan ini menguatkan prinsip *best interests of the child*, di mana ruang digital dipandang sebagai bagian dari ruang sosial anak yang memerlukan perlindungan setara dengan ruang fisik. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Google Family Link sebagai alat bantu pengawasan dapat dipahami sebagai upaya preventif untuk melindungi

anak dari risiko konten berbahaya, kecanduan digital, dan gangguan perkembangan, selama penerapannya dilakukan secara proporsional dan komunikatif.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di TKN Pembina Karawang menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital orang tua merupakan langkah strategis dalam upaya perlindungan anak di era digital. Penyuluhan dan pelatihan penerapan kontrol orang tua pada gawai anak melalui aplikasi Google Family Link terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai secara lebih terstruktur dan proporsional.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa orang tua tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai risiko penggunaan gawai pada anak, tetapi juga mampu menerapkan pengawasan teknis, seperti pengaturan batas waktu layar, pembatasan aplikasi, dan pemantauan aktivitas daring anak. Peningkatan kapasitas ini menegaskan bahwa permasalahan utama dalam pengawasan gawai anak bukan terletak pada penolakan orang tua, melainkan pada keterbatasan literasi digital dan kurangnya pemahaman terhadap perangkat pengendalian yang tersedia.

Secara teoretis, temuan ini mendukung Parental Mediation Theory, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif orang tua dalam meminimalkan risiko digital, serta Ecological Systems Theory yang menempatkan keluarga sebagai lingkungan utama dalam membentuk perilaku digital anak. Penerapan aplikasi Google Family Link berfungsi sebagai instrumen mediasi teknis yang efektif ketika dikombinasikan dengan komunikasi dan pendampingan orang tua.

Dengan demikian, kegiatan PKM ini menegaskan bahwa integrasi edukasi perlindungan anak, literasi digital orang tua, dan pemanfaatan teknologi pengawasan yang tepat dapat menjadi model intervensi yang aplikatif dan relevan dalam mendukung pengalaman digital anak yang aman. Ke depan, diperlukan keberlanjutan program melalui pendampingan berkala dan kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan komunitas agar perlindungan anak di ruang digital dapat terimplementasi secara konsisten dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada TK Negeri Pembina Karawang dan pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Alawiyah, T., Rahmawati, I., & Suryadi, A. (2022). Pola pengasuhan digital orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4327–4338. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2602>
- Amali, N. A. K., Ridzuan, M. U. M., Rahmat, N. H., Seng, H. Z., & Mustafa, N. C. (2023). Exploring learning environment through Bronfenbrenner's ecological systems theory. *Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 12(2), 144-162.
- Amalia, R., Prasetyo, Y., & Nugroho, A. (2020). Pemanfaatan Google Family Link sebagai kontrol orang tua terhadap penggunaan smartphone anak. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(2), 85–94.
- Amilia, F., Sari, D. P., & Wahyuni, S. (2021). Screen dependency disorder pada anak akibat penggunaan gadget berlebihan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 16(1), 45–53.
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik telekomunikasi Indonesia 2022*. BPS RI.
- data.ai. (2023). *State of Mobile 2023*. data.ai Intelligence.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2022). *Indeks literasi digital Indonesia 2022*. Kominform RI.
- Laily, N., & Chandra, R. (2021). Dampak positif penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 101–110.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581–599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>

- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *New Media & Society*, 19(1), 82–99. <https://doi.org/10.1177/1461444816640349>
- Nafaida, R., Hasanah, U., & Putri, A. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan fisik anak. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan*, 8(1), 12–20.
- Nathanson, A. I. (2001). Parenting in the age of media. *Communication Research*, 28(2), 201–221. <https://doi.org/10.1177/009365001028002003>
- OECD. (2021). *Children and digital risks*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5d8d4b7f-en>
- Ramdani, Z., & Azizah, L. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 33–41.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia prasekolah. *Jurnal Profesi*, 13(2), 72–78.
- Sisbintari, A., & Setiawati, F. A. (2021). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan motorik kasar anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 15–24.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.
- We Are Social & Meltwater. (2023). *Digital 2023: Indonesia*.
- Wijaya, A., & Nugroho, R. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa dan kreativitas anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 145–156.
- Wulandari, D., Rahman, F., & Utami, S. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku dan perkembangan anak. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 9(2), 88–99.