

**Antisipasi Risiko *Game* dan Media Sosial serta Pemanfaatan *Google Family Link*:
Penyuluhan Pengawasan Digital bagi Wali Murid SDN 2 Pagerngumbuk, Wonoayu,
Sidoarjo**

Restuadi Studiawan

Program Studi Informatika, Universitas PGRI Delta

restuadistudiawan@universitaspgridelta.ac.id

Mochammad Ludfy Hadis Maqfiro

Program Studi Sistem Informasi, Universitas PGRI Delta

mochammadludfyhadismaqfiro@universitaspgridelta.ac.id

Abdul Khaliq Ramadlani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Delta

abdulkhaliqramadlani@universitaspgridelta.ac.id

Abstrak

Anak-anak usia sekolah dasar dewasa ini semakin dini mengenal gawai dan internet, dengan *game* serta media sosial seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, *TikTok*, dan *Instagram* telah menjadi bagian keseharian mereka. Tanpa pendampingan yang tepat, penggunaan berbagai *platform* tersebut berpotensi menimbulkan dampak negatif berupa gangguan pola belajar, ketidakstabilan emosi, kecanduan layar, *cyberbullying*, serta paparan konten tidak sesuai usia. Kegiatan penyuluhan ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan wali murid dalam mengantisipasi risiko digital serta memanfaatkan *Google Family Link* sebagai alat pengawasan digital. Kegiatan dilaksanakan pada 11 Februari 2026 di SDN 2 Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, dengan melibatkan 45 wali murid yang memiliki anak usia sekolah dasar. Materi mencakup pengenalan risiko *game* dan media sosial, prinsip pendampingan digital, strategi komunikasi orang tua-anak, serta tutorial instalasi dan penggunaan *Google Family Link*. Hasil evaluasi menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan perangkat lunak R menunjukkan peningkatan pemahaman peserta rata-rata sebesar 78,4% setelah penyuluhan ($p < 0,001$). Penelitian ini menyimpulkan bahwa penyuluhan

berbasis demonstrasi dan pendampingan langsung efektif mendorong literasi digital wali murid.

Kata Kunci : *Google Family Link, pengawasan digital, parental control, keamanan anak daring, literasi digital, penyuluhan masyarakat.*

Abstract

Elementary school-age children are increasingly exposed to gadgets and the internet at an early age, with games such as Mobile Legends and Free Fire, and social media platforms like TikTok and Instagram becoming part of their daily routines. Without proper parental guidance, these platforms can lead to disrupted learning habits, emotional instability, screen addiction, cyberbullying, and exposure to age-inappropriate content. This community outreach activity aims to improve guardians' understanding and skills in anticipating digital risks and utilizing Google Family Link as an effective parental control tool. The activity was held on 11 February 2026 at SDN 2 Pagerngumbuk, Wonoayu District, Sidoarjo Regency, involving 45 guardians of elementary school-age children. The programme covered digital risk awareness related to games and social media, digital parenting principles, parent-child communication strategies, and a hands-on tutorial on installing and using Google Family Link. Evaluation using a Paired Sample T-Test in R showed an average increase in participant comprehension of 78.4% ($p < 0.001$). This study concludes that demonstration-based outreach with direct mentoring effectively promotes digital literacy among school guardians.

Keywords : *Google Family Link, digital supervision, parental control, child online safety, digital literacy, community outreach.*

PENDAHULUAN

Anak-anak usia sekolah dasar di Indonesia kini semakin dini mengenal gawai dan internet sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Game daring seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, *Roblox*, *Minecraft*, *PUBG Mobile*, dan *Stumble Guys*, serta platform media sosial seperti *TikTok*, *Instagram*, *YouTube*, *WhatsApp Group*, dan *Snapchat* telah menjadi aktivitas rutin yang dekat dengan dunia anak. Berdasarkan laporan *We Are Social* tahun 2024, penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,5% dari total populasi, dengan anak usia sekolah dasar (6–12 tahun) sebagai salah satu segmen yang mengalami pertumbuhan penggunaan paling pesat [1].

Di satu sisi, teknologi digital memberikan manfaat besar untuk belajar, mencari informasi, serta mengembangkan kreativitas dan keterampilan baru. Namun di sisi lain, penggunaan yang tidak disertai pendampingan memunculkan berbagai risiko serius. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat peningkatan kasus *cyberbullying* sebesar 37,8% pada periode 2021–2023, sementara paparan konten tidak sesuai usia, kecanduan layar,

gangguan pola tidur, serta interaksi dengan orang asing di ruang digital juga menjadi kekhawatiran utama [2].

Orang tua menghadapi sejumlah tantangan nyata: *screen time* anak yang berlebihan mengganggu waktu belajar dan istirahat; konten dewasa, unsur kekerasan, serta bahasa tidak sopan dalam game dan media sosial sulit disaring secara manual; fitur *chat* dua arah dalam game membuka celah interaksi dengan orang asing; serta kemudahan pembelian dalam aplikasi (*in-app purchase*) tanpa izin [3]. Kondisi ini diperparah oleh rendahnya tingkat kesadaran orang tua terhadap alat pengawasan digital yang tersedia secara gratis, termasuk *Google Family Link*.

Google Family Link adalah aplikasi *parental control* resmi dari Google yang memungkinkan orang tua menyetujui instalasi aplikasi, mengatur batas *screen time* harian, menjadwalkan waktu tidur perangkat, memblokir konten tidak sesuai, memantau laporan aktivitas, serta melacak lokasi perangkat anak secara *real-time* [4]. Meskipun telah diunduh lebih dari 50 juta kali secara global, tingkat adopsi di kalangan wali murid sekolah dasar di Indonesia masih sangat rendah.

Kegiatan penyuluhan ini dilaksanakan pada 11 Februari 2026 di SDN 2 Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, sebagai respons atas temuan survei awal yang menunjukkan 78% wali murid belum mengetahui keberadaan aplikasi *parental control* apa pun. Tujuan penelitian ini adalah: (1) meningkatkan pemahaman wali murid tentang risiko game dan media sosial bagi anak usia sekolah dasar; (2) memperkenalkan prinsip pendampingan digital dan strategi komunikasi orang tua-anak; (3) melatih keterampilan praktis instalasi dan penggunaan *Google Family Link*; serta (4) mengevaluasi efektivitas kegiatan penyuluhan secara kuantitatif.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Risiko Game dan Media Sosial bagi Anak

Game daring seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG Mobile* dirancang dengan mekanisme *reward* yang memicu dopamin, sehingga berpotensi menimbulkan kecanduan pada anak. Penelitian Lemmens *et al.* [5] menemukan bahwa anak yang menghabiskan lebih dari tiga jam per hari bermain game daring menunjukkan penurunan prestasi akademik dan peningkatan agresivitas. Fitur *chat* dua arah dalam game membuka celah interaksi dengan orang asing, sementara sistem *top-up* dan pembelian item virtual tanpa pengawasan dapat mendorong kebiasaan konsumtif yang tidak terkendali.

Di sisi media sosial, *platform* seperti *TikTok*, *Instagram*, dan *YouTube* menyajikan konten berbasis algoritma yang kerap tidak ramah anak. Livingstone *et al.* [6] mengidentifikasi tiga risiko utama: (1) paparan konten dewasa atau kekerasan; (2) *cyberbullying* dan perundungan digital; serta (3) *oversharing* data pribadi yang membuka celah eksploitasi. Sebagian besar *platform* tersebut mensyaratkan usia minimal 13 tahun, namun anak usia sekolah dasar kerap mengaksesnya tanpa pengawasan akibat kurangnya pemahaman orang tua tentang kebijakan tersebut.

Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan tanpa kontrol mencakup gangguan waktu belajar, pola tidur yang tidak teratur akibat penggunaan perangkat hingga larut malam, ketidakstabilan emosi, menurunnya interaksi sosial langsung, ketergantungan pada gawai sebagai sumber hiburan utama, serta paparan nilai dan bahasa negatif dari konten digital [7].

B. Prinsip Pendampingan Digital dan Komunikasi Orang Tua–Anak

Pendampingan digital yang efektif tidak cukup hanya dengan melarang penggunaan gawai, tetapi memerlukan kehadiran aktif orang tua untuk mendampingi dan mengarahkan. Clark [8] merumuskan empat pilar pendampingan digital keluarga: (1) menetapkan aturan penggunaan gawai yang jelas dan konsisten; (2) mengenali aplikasi dan *platform* yang digunakan anak; (3) membangun komunikasi terbuka agar anak merasa aman berbagi pengalaman digital; serta (4) memanfaatkan alat kontrol teknis sebagai pendukung pengawasan.

Strategi komunikasi yang hangat dan tidak mengintimidasi terbukti lebih efektif dalam membangun kepercayaan anak untuk terbuka tentang aktivitas digitalnya. Orang tua dianjurkan untuk menanyakan game yang dimainkan dan akun media sosial yang digunakan anak, sesekali mencoba bersama, mengajarkan etika digital, serta melatih anak untuk berani berkata “tidak” terhadap ajakan mencurigakan di internet [9]. Contoh aturan digital yang dapat diterapkan di rumah meliputi: batas layar maksimal dua jam per hari, tidak ada gawai satu jam sebelum tidur, game hanya pada akhir pekan, dan semua unduhan aplikasi harus melalui izin orang tua.

C. Google Family Link sebagai Alat Parental Control

Google Family Link adalah aplikasi manajemen keluarga yang dikembangkan oleh Google LLC, tersedia untuk *Android* dan *iOS*. Fitur-fitur utamanya meliputi: (A) persetujuan instalasi aplikasi sebelum anak dapat mengunduh; (B) pemblokiran aplikasi tertentu yang dianggap tidak sesuai; (C) penetapan batas *screen time* harian; (D) penjadwalan waktu tidur perangkat agar akses otomatis berhenti pada jam yang ditentukan; (E) laporan penggunaan aplikasi mingguan (*activity report*); (F) pelacakan lokasi perangkat secara *real-time*; serta (G) *filter* pencarian Google dan *YouTube* agar lebih ramah anak [4].

Penelitian Kumar *et al.* [10] menunjukkan bahwa penggunaan *Google Family Link* secara konsisten selama tiga bulan berhasil menurunkan waktu layar anak rata-rata 28% dan mengurangi paparan konten tidak pantas sebesar 64%. Efektivitas ini sangat bergantung pada pemahaman orang tua terhadap cara konfigurasi yang tepat, yang menjadi salah satu fokus utama kegiatan penyuluhan ini.

D. Efektivitas Penyuluhan Literasi Digital

Penyuluhan literasi digital yang menggabungkan demonstrasi praktis dengan pendampingan langsung terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah pasif [11]. Kerangka *experiential learning* Kolb [12] menjelaskan bahwa proses belajar yang melibatkan pengalaman langsung, observasi reflektif, dan eksperimentasi aktif menghasilkan retensi pengetahuan yang jauh lebih tinggi. Zimmerman [13] menemukan bahwa program literasi digital berbasis praktik meningkatkan retensi pengetahuan hingga 65% lebih tinggi dibandingkan materi yang hanya disampaikan secara verbal.

METODE PENELITIAN

A. Desain dan Lokasi Kegiatan

Penelitian ini menggunakan desain penyuluhan berbasis aksi partisipatif (*Participatory Action Research*—PAR). Kegiatan dilaksanakan dalam satu hari pada 11 Februari 2026 di SDN 2 Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo. Pemilihan lokasi didasarkan pada: (1) hasil survei awal yang menunjukkan 78% wali murid belum mengenal aplikasi *parental control* apa pun; (2) tingginya jumlah siswa aktif pengguna perangkat digital; serta (3) ketersediaan fasilitas aula sekolah dan dukungan penuh dari kepala sekolah beserta komite.

B. Peserta

Peserta terdiri dari 45 wali murid yang memiliki anak usia sekolah dasar, direkrut menggunakan teknik *purposive sampling* melalui koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Komite Sekolah SDN 2 Pagerngumbuk. Kriteria inklusi meliputi: (1) berstatus wali murid aktif SDN 2 Pagerngumbuk; (2) memiliki *smartphone* berbasis *Android* atau *iOS*; (3) bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan; serta (4) belum pernah menggunakan aplikasi *parental control* sebelumnya. Karakteristik demografis peserta: 82,2% perempuan dan 17,8% laki-laki; usia rata-rata 36,4 tahun; 68,9% pengguna *Android* dan 31,1% pengguna *iOS*.

C. Materi dan Prosedur Pelaksanaan

Materi penyuluhan dirancang sesuai kebutuhan nyata wali murid dan mencakup lima pokok bahasan yang disampaikan secara berurutan:

1. Latar belakang dan tantangan orang tua di era digital: pemaparan data risiko game (*Mobile Legends, Free Fire, Roblox, Minecraft, PUBG Mobile, Stumble Guys*) dan media sosial (*TikTok, Instagram, YouTube, Facebook, WhatsApp Group, Snapchat*) bagi anak usia sekolah dasar.
2. Dampak penggunaan tanpa kontrol: gangguan waktu belajar, pola tidur tidak teratur, emosi tidak stabil, menurunnya interaksi sosial langsung, ketergantungan gawai, dan paparan nilai serta bahasa negatif.
3. Prinsip pendampingan digital dan strategi komunikasi: menyusun aturan penggunaan gawai, membangun diskusi terbuka, mengenali aplikasi yang digunakan anak, menyeimbangkan aktivitas *online* dan *offline*, serta membangun komunikasi tanpa intimidasi.
4. Pengenalan dan demonstrasi *Google Family Link*: fungsi, fitur (persetujuan instalasi, pemblokiran aplikasi, *screen time*, jadwal tidur perangkat, laporan aktivitas, pelacak lokasi, *filter Google & YouTube*), serta contoh aturan digital di rumah.
5. Tutorial instalasi dan penggunaan *Google Family Link* secara langsung pada perangkat masing-masing peserta, dengan rasio pendampingan 1 fasilitator per 9 peserta.

Adapun alur kegiatan adalah sebagai berikut: *pretest* (30 menit) → sosialisasi dan demonstrasi (75 menit) → praktik terbimbing (120 menit) → *posttest* dan diskusi (45 menit).

D. Instrumen dan Analisis Data

Kuesioner terdiri dari 18 butir pertanyaan berskala *Likert* (1–5) yang mengukur tiga dimensi: (1) pengetahuan tentang risiko game dan media sosial (6 butir); (2) pemahaman fitur dan cara penggunaan *Google Family Link* (7 butir); serta (3) kepercayaan diri dalam penggunaan aplikasi (5 butir). Validitas konten diverifikasi oleh tiga orang ahli, yaitu pakar teknologi pendidikan, psikolog anak, dan praktisi keamanan siber. Reliabilitas kuesioner diuji menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan hasil $\alpha = 0,87$ (kategori tinggi).

Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak R versi 4.3.2 dengan paket *stats* untuk uji inferensial dan paket *ggplot2* untuk visualisasi data. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan distribusi data yang normal ($p > 0,05$), sehingga uji *Paired Sample T-Test* (*two-tailed*, $\alpha = 0,05$) dipilih menggunakan fungsi *t.test()* dengan argumen *paired = TRUE*. Selain analisis kuantitatif, data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan catatan lapangan selama sesi praktik berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Awal Wali Murid

Dari 45 peserta, seluruhnya hadir pada hari kegiatan (tingkat kehadiran 100%). Hasil *pretest* mengungkap kondisi awal yang memerlukan perhatian: 86,7% peserta menyatakan anak mereka menggunakan perangkat digital lebih dari tiga jam per hari; 73,3% mengaku tidak pernah memeriksa konten atau riwayat penggunaan aplikasi anak secara rutin; dan hanya 4,4% yang pernah mendengar tentang *Google Family Link*. Kekhawatiran utama wali murid terpusat pada tiga hal, yakni kecanduan game (88,9%), paparan konten dewasa di media sosial (82,2%), dan interaksi anak dengan orang asing melalui fitur *chat* dalam game (71,1%).

Temuan ini mengonfirmasi relevansi materi yang disajikan. Fakta bahwa lebih dari separuh peserta memiliki anak yang aktif menggunakan *platform* seperti *TikTok* dan bermain *Free Fire*, namun belum pernah melakukan pengawasan teknis apa pun, menegaskan urgensi intervensi berbasis keterampilan praktis.

B. Hasil Prates dan Pascates

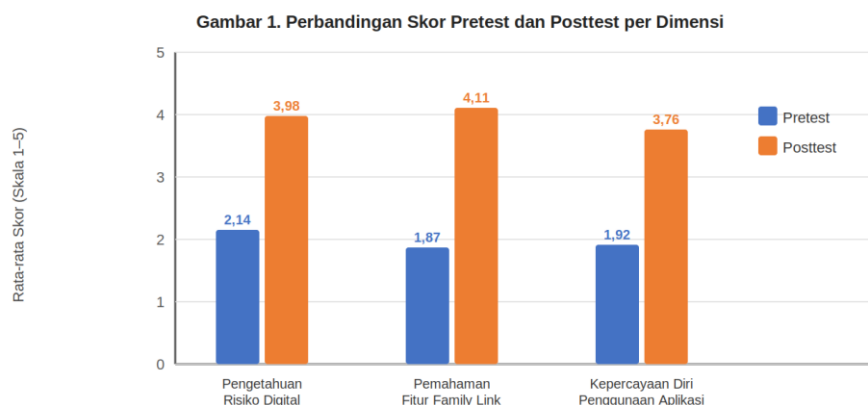
Tabel I menyajikan perbandingan rata-rata skor prates dan pascates beserta hasil uji statistik pada tiga dimensi yang diukur.

TABEL I
Perbandingan Skor Prates dan Pascates (Skala Likert 1–5)

Dimensi Pengukuran	Prates (M)	Pascates (M)	Selisih	Gain (%)	Sig.
Pengetahuan risiko game dan media sosial	2,14	3,98	+1,84	85,9%	0,000
Pemahaman fitur Google Family Link	1,87	4,11	+2,24	119,8%	0,000
Kepercayaan diri penggunaan aplikasi	1,92	3,76	+1,84	95,8%	0,000

Dimensi Pengukuran	Prates (M)	Pascates (M)	Selisih	Gain (%)	Sig.
Rata-rata keseluruhan	1,98	3,95	+1,97	78,4%	0,000

Berdasarkan uji *Paired Sample T-Test* menggunakan R, seluruh dimensi menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan ($p < 0,001$). Nilai *t* hitung tertinggi diperoleh pada dimensi pemahaman fitur *Google Family Link* ($t = 18,43$; $df = 44$) dengan peningkatan sebesar 119,8%, yang mengindikasikan bahwa mayoritas peserta belum pernah mengenal aplikasi ini sebelum penyuluhan. Dimensi pengetahuan risiko game dan media sosial meningkat 85,9%, mencerminkan efektivitas penyampaian materi tentang bahaya kecanduan game, *cyberbullying*, dan konten tidak sesuai usia. Dimensi kepercayaan diri meningkat dari rata-rata 1,92 menjadi 3,76, menunjukkan keberhasilan sesi tutorial praktis dalam membangun *self-efficacy* teknologi wali murid.



Gambar 1. Perbandingan Skor Rata-rata Prates dan Pascates per Dimensi

C. Tingkat Penguasaan Fitur *Google Family Link*

Tabel II menyajikan persentase peserta yang berhasil mengoperasikan masing-masing fitur *Google Family Link* secara mandiri pada akhir sesi tutorial.

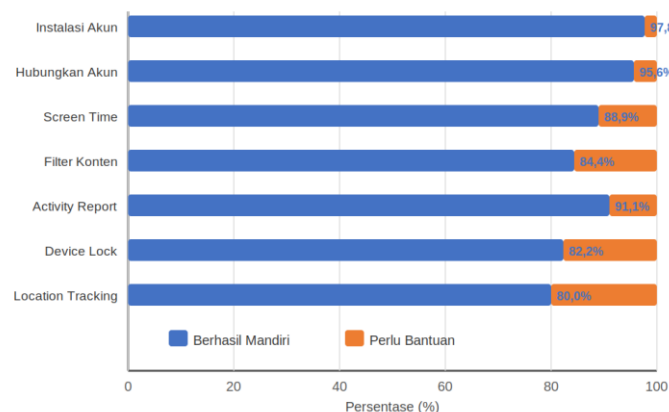
TABEL II
Tingkat Keberhasilan Pengoperasian Fitur *Google Family Link*

Fitur <i>Google Family Link</i>	Berhasil (%)	Membutuhkan Bantuan (%)
Instalasi dan pembuatan akun anak	97,8%	2,2%
Menghubungkan akun orang tua-anak	95,6%	4,4%
Persetujuan dan pemblokiran aplikasi	88,9%	11,1%

Fitur Google Family Link	Berhasil (%)	Membutuhkan Bantuan (%)
Penetapan batas screen time harian	84,4%	15,6%
Penjadwalan waktu tidur perangkat	91,1%	8,9%
Laporan aktivitas (activity report)	86,7%	13,3%
Filter pencarian Google dan YouTube	82,2%	17,8%
Pelacakan lokasi perangkat	80,0%	20,0%

Fitur pelacakan lokasi dan *filter* pencarian memiliki tingkat keberhasilan mandiri terendah (masing-masing 80,0% dan 82,2%) karena memerlukan konfigurasi tambahan pada pengaturan izin sistem di perangkat anak. Sebaliknya, fitur persetujuan dan pemblokiran aplikasi yang paling relevan dengan kekhawatiran utama wali murid berhasil dikuasai secara mandiri oleh 88,9% peserta.

Gambar 2. Tingkat Keberhasilan Pengoperasian Fitur Google Family Link (%)



Gambar 2. Tingkat Keberhasilan Pengoperasian Fitur Google Family Link (%)

D. Pembahasan

Hasil kegiatan mengonfirmasi bahwa pendekatan penyuluhan berbasis demonstrasi dan praktik terbimbing efektif meningkatkan literasi digital wali murid. Peningkatan terbesar pada dimensi pemahaman fitur *Google Family Link* (119,8%) sejalan dengan kerangka *experiential learning* Kolb [12]: peserta belajar paling efektif ketika langsung mencoba mengoperasikan aplikasi pada perangkat mereka sendiri, bukan sekadar menyimak ceramah.

Relevansi materi yang disampaikan—mulai dari risiko nyata game populer di kalangan anak seperti *Free Fire* dan *Mobile Legends*, hingga bahaya *oversharing* di *TikTok* dan *Instagram*—terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta. Sebanyak 88,9% peserta menyatakan kepuasan tinggi berdasarkan lembar evaluasi akhir. Beberapa peserta bahkan langsung menghubungi anggota keluarga atau tetangga selama sesi berlangsung untuk berbagi informasi, mengindikasikan potensi difusi pengetahuan yang lebih luas dari sekadar peserta langsung, sejalan dengan teori difusi inovasi Rogers [14].

Beberapa hambatan ditemui selama pelaksanaan: (1) kesenjangan kemampuan teknis antarpeserta, khususnya pada kelompok usia di atas 40 tahun yang memerlukan pendampingan individual lebih intensif; (2) sebagian perangkat *iOS* memerlukan langkah konfigurasi tambahan yang tidak identik dengan *Android*; serta (3) kekhawatiran 26,7% peserta terkait privasi data anak. Kekhawatiran tersebut diatasi melalui penjelasan mendalam tentang kebijakan privasi Google, mekanisme enkripsi data, dan diskusi tentang pentingnya transparansi komunikasi orang tua–anak dalam konteks pengawasan digital.

KESIMPULAN

Kegiatan penyuluhan antisipasi risiko game dan media sosial serta pemanfaatan *Google Family Link* di SDN 2 Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo pada 11 Februari 2026 berhasil mencapai seluruh tujuan yang ditetapkan. Rata-rata peningkatan pemahaman dan keterampilan wali murid sebesar 78,4% dengan signifikansi statistik yang kuat ($p < 0,001$) membuktikan efektivitas metode demonstrasi dan pendampingan langsung.

Penyuluhan berhasil membekali 45 wali murid dengan pengetahuan tentang risiko game daring (kecanduan, *in-app purchase*, konten tidak sopan) dan media sosial (*cyberbullying*, *oversharing*, konten dewasa), prinsip pendampingan digital yang tidak mengintimidasi, serta keterampilan praktis mengoperasikan seluruh fitur utama *Google Family Link*, meliputi persetujuan instalasi aplikasi, penetapan *screen time*, penjadwalan tidur perangkat, *filter* konten, laporan aktivitas, dan pelacakan lokasi.

Rekomendasi tindak lanjut yang diusulkan adalah sebagai berikut: (1) perluasan program ke sekolah dasar lain di Kecamatan Wonoayu dan Kabupaten Sidoarjo; (2) pengembangan modul panduan cetak dan video tutorial berbahasa lokal; (3) pelatihan guru sebagai kader digital di lingkungan sekolah; serta (4) penelitian longitudinal untuk mengukur keberlanjutan perubahan perilaku pengawasan digital wali murid pascaenam bulan pelaksanaan penyuluhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN 2 Pagerngumbuk beserta seluruh dewan guru dan komite sekolah atas izin, fasilitas, dan dukungan penuh selama kegiatan berlangsung. Penghargaan juga disampaikan kepada seluruh 45 wali murid atas partisipasi aktif dan antusiasme yang luar biasa. Kegiatan ini didukung oleh Hibah Pengabdian kepada Masyarakat Universitas PGRI Delta Sidoarjo Tahun Anggaran 2025 dengan Nomor Kontrak PKM-UPGD/2025/014.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] We Are Social & Hootsuite, “Digital 2024: Indonesia,” We Are Social, London, 2024.
- [2] KPAI, “Laporan Tahunan Perlindungan Anak di Dunia Digital 2023,” Komisi Perlindungan Anak Indonesia, Jakarta, 2024.
- [3] A. Syaharani, B. Kurniawan, dan R. Pratama, “Tingkat Literasi Digital Orang Tua dalam Pengawasan Anak di Era Pandemi,” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 20, no. 1, hlm. 45–62, 2022.

- [4] Google LLC, "Google Family Link Help Center," [Daring]. Tersedia pada: support.google.com/families. Diakses: 5 Januari 2026.
- [5] J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, dan J. Peter, "Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming," *Computers in Human Behavior*, vol. 27, no. 1, hlm. 144–152, 2011.
- [6] S. Livingstone, J. Mascheroni, dan E. Staksrud, "European Research on Children's Internet Use: Assessing the Past and Anticipating the Future," *New Media & Society*, vol. 20, no. 3, hlm. 1103–1122, 2018.
- [7] R. Wahyuni dan N. Hasanah, "Paradoks Pengawasan Digital: Antara Kesadaran dan Kemampuan Orang Tua di Indonesia," *Jurnal Psikologi Pendidikan*, vol. 15, no. 2, hlm. 112–129, 2023.
- [8] L. Clark, *The Parent App: Understanding Families in the Digital Age*. New York: Oxford University Press, 2013.
- [9] S. Livingstone dan E. Helsper, "Parental Mediation of Children's Internet Use," *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 52, no. 4, hlm. 581–599, 2008.
- [10] S. Kumar, G. Kesavan, dan T. Patel, "Effectiveness of Parental Control Applications on Reducing Screen Time and Inappropriate Content Exposure," *Computers in Human Behavior*, vol. 138, hlm. 107–120, 2023.
- [11] J. A. Chambers, "Hands-On Digital Literacy: Evaluating Training Approaches for Non-Technical Adult Learners," *Adult Education Quarterly*, vol. 72, no. 3, hlm. 215–234, 2022.
- [12] D. A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, 2nd ed. New Jersey: Pearson FT Press, 2015.
- [13] B. Zimmerman, "Digital Literacy Training for Parents: A Comparative Study of Instructional Methods," *Computers & Education*, vol. 152, hlm. 1–12, 2020.
- [14] E. M. Rogers, *Diffusion of Innovations*, 5th ed. New York: Free Press, 2003.