

PELATIHAN DIGITAL PARENTING SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN MEDIA ADDICATON (KECANDUAN MEDIA) PADA ANAK DI KELURAHAN SIALANG MUNGGU KOTA PEKANBARU

Abdullah Mitrin¹, Rudi Rahman², N. Doni Dwi Putra³

^{1,2,3}Universitas Hang Tuah Pekanbaru

email: abdullahmitrin@htp.ac.id¹, rudirahman@htp.ac.id², ndonidwiputra@gmail.com³

Abstrak

Konsumsi media dengan jumlah yang cukup banyak, dengan frekuensi cukup sering dan durasi cukup lama dapat menyebabkan addiction (kecanduan) pada anak dan remaja. Media yang saat ini sangat populer di kalangan anak dan remaja adalah internet. Berbagai layanan tersedia di internet, hal ini membuat anak dan remaja dapat bertahan berlama-lama mengakses internet. Oleh karena itu para orang tua, perlu diberikan pengetahuan dan keterampilan pola asuh digital. Selain itu, para guru juga perlu diberikan kemampuan media literacy terutama keterampilan menggunakan parenting tools sehingga dapat menularkan keterampilan ini kepada orang tua murid atau anggota masyarakat yang lain melalui kegiatan-kegiatan sejenis. Tingkat adopsi gadget saat ini semakin mengkhawatirkan, sehingga perlu langkah-langkah konkret untuk menerapkan pola asuh di era digital, agar anak-anak terhindar dari kecanduan gadget serta terbentuk sikap dan mental yang baik di dalam diri anak. Beberapa upaya yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pendampingan terhadap anak, membatasi penggunaan internet pada anak, menjalankan screen time di Smartphone, serta penggunaan beberapa aplikasi ramah anak seperti youtube kids.

Kata Kunci : Digital Parenting, Media Literasi

Abstract

Consumption of media in large enough quantities, with frequent enough frequency and long enough duration can cause addiction in children and adolescents. The media that is currently very popular among children and adolescents is the internet. Various services are available on the internet, this makes children and adolescents able to stay for a long time accessing the internet. Therefore, parents need to be provided with digital parenting knowledge and skills. In addition, teachers also need to be given media literacy skills, especially skills to use parenting tools so that they can pass on these skills to parents or other community members through similar activities. The level of gadget adoption is becoming increasingly worrisome, so concrete steps are needed to implement parenting in the digital era, so that children can avoid gadget addiction and form good attitudes and mentality in children. Some of the efforts that can be made are to provide assistance to children, limit the use of the internet in children, run screen time on smartphones, and use several child-friendly applications such as youtube kids.

Keywords: Digital Parenting, Media Literacy

PENDAHULUAN

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat memberikan dampak pada perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar anak yang kecanduan gadget cenderung melambat dikarenakan minimnya pergerakan atau aktivitas fisik anak (Ramdani & Azizah, 2019). Perkembangan motorik kasar anak merupakan suatu perkembangan gerak yang terjadi pada diri anak yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh seperti merangkak, berjalan, melompat, atau berlari (Tanto & Sufyana, 2020). Lebih lanjut, perkembangan motorik kasar ini harus dilatih dan dibiasakan melalui aktivitas fisik anak (Fitriani & Adawiyah, 2018). Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberi dampak negatif bagi kesehatan anak yaitu kesehatan mata yang menurun dikarenakan cahaya berlebihan yang masuk pada mata anak melalui layar gadget yang digunakan (Abdu et al., 2021). Hasil temuan Hudaya (2018) juga menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat memberikan dampak negatif bagi anak berupa kurangnya sikap disiplin dan minat belajar anak. Dari berbagai dampak negatif yang diuraikan tersebut dapat disimpulkan

bahwa penggunaan gadget pada anak harus dibatasi atau dikontrol oleh orang tua. Orang tua mengambil peran penting dalam mengontrol dan mendidik anak di rumah (Dasopang & Lubis, 2021).

Anak-anak dan remaja merupakan market bagi berbagai konten di media internet, seperti game, video, film, dan lain sebagainya. Meskipun banyak sekali konten dan program yang dapat diakses oleh anak dan remaja di berbagai stasiun televisi dan situs di internet, namun tidak semua program dan konten tersebut anak layak dan baik untuk ditonton/diakses oleh anak-anak dan remaja dan remaja. Di sisi lain, anak perlu mendapat perhatian dan perlindungan, sesuai dengan UU Penyiaran No 32 Tahun 2002 pasal 36 “Isi siaran wajib memberikan perlindungan dan pemberdayaan kepada khalayak khusus, yaitu anak-anak dan remaja dan remaja dan remaja, dengan menyiarkan mata acara pada waktu yang tepat, dan lembaga penyiaran wajib mencantumkan dan/atau menyebutkan klasifikasi khalayak sesuai dengan isi siaran”. Namun aturan ini sementara hanya berlaku untuk TV dan radio, sementara pemberlakuan pada media mainstream hingga tahun 2023 tidak jelas regulasi yang berlaku.

Digital parenting pada dasarnya dimaknai sebagai upaya pengawasan, pembatasan, dan pendampingan orang tua terhadap perilaku anak dalam menggunakan gadget (Yusuf et al., 2020). Lebih lanjut, proses pengawasan, pembatasan, dan pendampingan tersebut dilakukan untuk mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak dan cenderung mengoptimalkan dampak positif yang diperoleh dari gadget (Martínez et al., 2019). Beberapa peran orang tua dalam konsep Digital parenting, antara lain: (1) membatasi anak menggunakan gadget dan media digital lainnya, (2) mendorong anak melakukan aktivitas motorik lainnya, (3) memilihkan media atau tayangan yang tepat dan aman bagi anak, (4) memonitoring lingkungan dunia maya anak, (5) mendampingi dan memantau aktivitas anak dalam mengakses dan menggunakan media sosial, (6) menunjukkan teladan yang baik dan positif menggunakan media sosial, serta (7) advisor, asesor, konselor, demonstrator, sahabat, fasilitator, pencari fakta, sumber pengetahuan, mentor, motivator, role model, supporter bagi anak usia dini untuk menggunakan media sosial (Pratikno & Sumantri, 2020). Lebih lanjut, Novitasari (2019) menyatakan bahwa bentuk pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak saat ini antara lain (1) Pilih konten yang sesuai dengan usia anak, (2) Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam gadget. (3) Temani anak dalam bermain. (4) Batasi waktu bermain gadget anak, (5) Mengajak anak melakukan kegiatan positif. *Digital parenting* dapat dilakukan dengan melakukan pendampingan dan pembuatan aturan dalam konsumsi media digital. Hal ini membutuhkan waktu yang bersama cukup banyak dan kedisiplinan serta konsistensi yang tinggi. Harus disadari bahwa trend yang terjadi saat ini, semakin sedikit waktu bersama anak apa lagi pada keluarga di daerah perkotaan seperti Kota Pekanbaru. Orang tua sibuk bekerja, anak bersekolah dan mengikuti berbagai macam les.

Kedisiplinan dan konsistensi juga sulit untuk dipertahankan. Media digital memiliki banyak konten yang sangat beragam yang membuat anak ingin selalu berlama-lama mengaksesnya, baik untuk memenuhi kebutuhan mereka akan hiburan maupun pertemanan. Seperti telah diuraikan di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah banyaknya anak dan remaja yang mengakses internet dengan pola konsumsi yang cukup sering dan mengarah pada terjadinya kecanduan media. Selain itu, konten media internet tidak semua bersifat mendidik dan aman untuk anak dan remaja. Terdapat konten di media internet, yang kurang mendidik dan tidak sesuai untuk anak dan remaja. Di sisi lain, anak-anak dan remaja dan remaja masih belum memiliki kemampuan untuk memahami bahwa media tidak menyajikan realitas yang sebenarnya kepada mereka. Selain itu, konsumsi media dengan jumlah yang cukup banyak dapat menyebabkan *addiction* (kecanduan). Sementara itu, para orang tua dan guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk melakukan pengawasan terhadap konsumsi internet yang dilakukan oleh anak. Orang tua dan tenaga pendidik dan perlu diberikan pemahaman mengenai pentingnya menerapkan *digital parenting* sebagai bagian dari keterampilan literasi media, sehingga mereka dapat melakukan pendampingan dan pengawasan serta pembatasan pada konsumsi anak dan remaja terhadap penggunaan internet dengan konten yang sangat beragam yang tidak semua aman dan mendidik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam menerapkan digital parenting sebagai upaya yang dilakukan untuk mencegah terjadinya kecanduan gadget pada anak dan remaja. Penelitian deskriptif berfokus pada penggalan siapa, apa dan dimana

dari sebuah kejadian atau pengalaman, serta memperoleh keingintahuan dari beberapa informan mengenai fenomena yang sulit dipahami. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan memberikan pembelajaran atau pengetahuan tentang pentingnya orang tua, memiliki kemampuan melek media, atau bersikap kritis terhadap media dan arti pentingnya digital parenting. Penyuluhan dilanjutkan dengan memberikan pelatihan, simulasi, praktik menggunakan aplikasi digital parenting tools.

Dalam pelatihan dilakukan latihan-latihan dan pembimbingan dalam penggunaan aplikasi. Metode penelitian kualitatif deskriptif memberikan gambaran tentang suatu gagasan atau fenomenologi yang terjadi di masyarakat. Sumber data yang digunakan yakni: i) koleksi literatur dari media elektronik berupa jurnal, buku, serta artikel akademik lainnya; ii) observasi terhadap beberapa orang tua. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Dalam penelitian ini, peneliti menilai keberhasilan dari studi ini akan tampak pada beberapa indikator: 1) perubahan perilaku anak terhadap penggunaan gadget; 2) penurunan intensitas penggunaan gadget pada anak; 3) kemampuan kognitif anak dalam memahami materi dan ilmu pengetahuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung dalam satu kali pertemuan, dilaksanakan pada Minggu, 13 Agustus 2023 di Kediaman salah satu warga Kelurahan Sialang Munggu Kota Pekanbaru dihadiri sebanyak 20 peserta. Pembicara yang terlibat dalam kegiatan ini adalah Abdullah Mitrin, S.I.Kom., M.I.Kom dan Rudi Rahman, S.I.Kom., M.I.Kom. Dalam kesempatan ini tim pengabdian memberikan pengetahuan bahwa arus informasi saat ini luar biasa cepat dan sangat masif. Pada prinsipnya orang tua diberikan pemahaman terkait dengan digital parenting dan beberapa contoh perilaku. Orang tua dituntut untuk mampu membedakan berita-berita hoax dan menceritakan kebenaran kepada anak.

Orang tua memiliki kekuatan yang tinggi untuk mengontrol anak dalam menerima pesan dan membatasi informasi-informasi yang masuk dalam aplikasi di smarphone. Digital parenting atau pola asuh di era digital sangat penting dipahami dan dilakukan tidak oleh orang tua namun juga bagi guru. Perkembangan yang begitu masif membuat para siswa yang notabene masih berada di tahap operasional konkret mampu menjelajah dan menelaah berbagai informasi lebih cepat dari guru mereka yang ada di sekolah bahkan dari orang tua mereka di rumah. Kecepatan dan kemudahan dalam mengakses informasi dan ilmu pengetahuan selayaknya harus dikawal dan diamati agar tidak terjadi penyelewengan, pembelokan, dan pelanggaran dalam penggunaan internet terutama yang berkaitan dengan adiksi gadget. Untuk mengatasi adiksi gadget dan upaya pencegahannya, guru maupun orang tua dapat menerapkan beberapa langkah sebagai berikut.

Pendampingan Terhadap Anak

Pendampingan orang tua saat anak menggunakan gadget menjadi bagian salah satu pola digital parenting yang digunakan untuk mencegah kecanduan gadget pada anak. Cara pendampingan penggunaan gadget yang digunakan oleh para orang tua bervariasi, mulai dari ikut mendampingi anak dalam mengakses internet saat menggunakan gadget, memberi contoh dan mengajari anak agar bijak dalam menggunakan gadget, hingga berusaha mengalihkan perhatian anak dari gadget dengan membagi waktu khusus untuk menemani anak bermain. Lebih lanjut, para orang tua/wali juga membuat pola pendampingan dengan mengaktifkan mode anak pada gadget yang mereka miliki.

Pengaktifan mode anak tersebut membuat anak hanya dapat mengakses aplikasi-aplikasi tertentu yang diizinkan oleh pemilik gadget. Hal tersebut membuat orang tua lebih merasa nyaman ketika anak mereka mengakses gadget. Pola-pola pendampingan ini memberikan dampak yang positif bagi anak. Berdasar pada informasi yang diperoleh, para informan menyatakan bahwa pola pendampingan yang mereka lakukan berhasil membuat anak tidak terlalu butuh untuk menggunakan gadget dalam kesehariannya. Hal ini dikarenakan mereka memiliki lebih tertarik untuk bermain dengan orang tuanya. Keikutsertaan orang tua dalam mendampingi anak saat menggunakan gadget dapat memberikan dampak yang positif karena anak lebih terkontrol dalam mengakses konten-konten yang ada di internet (Asmawati, 2021). Sahriana (2019) menyatakan bahwa pada saat orang tua berada di samping anak, anak merasa mendapatkan kasih sayang dan perhatian dari orang tuanya. Lebih lanjut, Chusna (Chusna, 2017) menyatakan bahwa di internet terdapat banyak konten yang bernilai positif, namun tidak sedikit juga konten yang bernilai negatif. Oleh karena itu pendampingan orang tua saat anak menggunakan gadget sangat penting.

Membatasi Penggunaan Internet pada Anak

Setiap langkah preventif oleh orang tua maupun guru harus dilakukan dengan sungguh-sungguh serta dengan kesabaran yang tinggi. Pada beberapa browser telah dilengkapi oleh pengembang aplikasi dengan menyematkan fitur-fitur tertentu agar anak tidak kecanduan gadget dan internet. Salah satu contohnya di browser Mozilla yang dapat membendung aksesibilitas website yang dapat dikunjungi oleh anak. Mozilla sebagai salah satu browser yang populer mengembangkan fitur untuk memblokir website yang tidak cocok dan tidak sesuai bagi anak serta membimbing orangtua atau guru untuk menerapkan pola asuh bagi anak di era digital

. Pada saat orang tua menggunakan fitur ini, maka perilaku anak dalam menggunakan gadget dan internet dapat terkontrol dan diamati oleh orang tua. Selain menggunakan fitur block, orangtua juga dapat memantau riwayat website yang diakses oleh anak selama menggunakan internet. Selain menggunakan menu block and unblock, para orang tua juga disarankan untuk memasang beberapa add-ons di browser Mozilla untuk meningkatkan pola asuh di era digital. Add-ons adalah pengaya yang disediakan oleh Mozilla Firefox untuk kinerja tambahan bagi pengoperasian pada saat menjalankan aplikasi. Add-ons yang tersedia pada browser Mozilla Firefox seperti ditampilkan pada gambar 3. Pada gambar ada beberapa add-ons yang tersedia seperti parental control, foxfilter, beta watch, torrent control, porn blocker, dan lain-lain. Beberapa add-ons tersebut dapat dimanfaatkan oleh orang tua untuk diinstal di gadget.

Menjalankan Screen Time di Smartphone

Manajemen waktu menjadi bagian dari digital parenting yang digunakan oleh para orang tua dalam upaya pembatasan penggunaan gadget pada anak. Ada berbagai cara dalam manajemen waktu yang digunakan oleh para orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak. Salah satu manajemen waktu yang digunakan adalah dengan melakukan pemberian jatah waktu penggunaan gadget. Screen time adalah sebuah istilah yang disematkan ketika seseorang menggunakan gadget dengan durasi tertentu. Fitur screen time memungkinkan orangtua untuk membatasi anak dalam menggunakan gadget. Pembatasan ini dapat diketahui dengan hasil yang dilampirkan di layar menu utama sebuah gadget atau smartphone. Melakukan pengawasan dengan cara memantau aktivitas browsing, tidak mengenalkan game, dan menerapkan screen time pada gadget menjadi cara selanjutnya yang digunakan oleh orang tua sebagai upaya dalam mencegah kecanduan gadget pada anak.

Pemantauan aktivitas atau riwayat browsing merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mendidik anak untuk produktif dalam menggunakan media digital berupa gadget (Handayani et al., 2020). Lubis & Wangid (2019) menyatakan bahwa penggunaan perkembangan teknologi yang bijak dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan sikap anak. Selain mengkhawatirkan konten yang diakses melalui internet, orang tua juga mengkhawatirkan dampak negatif dari game pada gadget. Kecanduan terhadap game memberikan banyak dampak negatif bagi anak, diantaranya melambatnya perkembangan kognitif anak (Ariantoro, 2016) hingga gangguan kesehatan yang ditimbulkan (I. M. Sari & Prajayanti, 2017). Mencegah anak bermain game secara intensif merupakan langkah yang bijak sebagai upaya mendidik anak untuk tetap produktif di era digital (Anggrasari, 2020). Membuat screen time juga dilakukan agar anak terhindar dari kecanduan terhadap gadget. Hal ini sesuai dengan temuan Hijriyani & Astusi (2020) yang menyatakan bahwa pembatasan penggunaan gadget pada anak merupakan pilihan yang tepat untuk setiap orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak.

Pengunaan Beberapa Aplikasi Ramah Anak

Di abad ke 21 ini, dunia internet semakin berkembang tanpa mampu dibendung. Ekspansi dan tingkat adopsi yang tinggi membuat semua orang di lintas usia bahkan wilayah di seluruh Indonesia mampu mengakses internet tanpa harus berjuang mati-matian untuk mendapatkannya. Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika telah meluncurkan program Tol Langit dan Palapa Ring, yang kedudukan keduanya merupakan upaya untuk menguatkan infrastruktur di bidang telekomunikasi dan informatika termasuk internet. Jangkauan beberapa operator jaringan hingga ke pelosok negeri merupakan upaya maksimal untuk meratakan dan menyebarluaskan jangkauan sinyal agar warga atau masyarakat yang ada di daerah pelosok dapat menikmati kemudahan mengakses internet. Namun siapa sangka, menurut beberapa ahli serta beberapa kajian menyebutkan bahwa internet seperti dua mata pisau, dimana satu sisi memiliki sisi positif namun di sisi lainnya ada sisi negatif yang terus mengintai penggunaannya. Para pengembang aplikasi yang bermarkas di Amerika Serikat, seperti Google, Apple, dan Microsoft mengembangkan beberapa aplikasi dan mengupayakan beberapa langkah agar pengguna internet terhindar dari kecanduan gadget. Hal ini penting karena

kecanduan gadget tidak hanya berpengaruh bagi kesehatan fisik seseorang akan tetapi juga berpengaruh terhadap kesehatan mental seseorang. Para psikolog dan praktisi pendidikan mendorong para pengembang aplikasi untuk peduli terhadap pengguna internet yang masih dalam rentang usia anak-anak. Oleh sebab itu, pada beberapa aplikasi berikut telah disematkan fitur untuk mengontrol penggunaan internet oleh anak, sehingga dapat dikontrol oleh orangtua maupun guru.

Youtube Kids

Pemanfaatan aplikasi-aplikasi dari berbagai platform menjadi bagian dari pola digital parenting yang digunakan oleh para orang tua juga kepada anaknya. Hal ini dilakukan untuk mencegah anak-anaknya mengakses atau mengonsumsi konten-konten yang tidak baik dari dunia maya. Salah satu aplikasi yang digunakan oleh hampir seluruh anak dan remaja di Kelurahan Sialang Munggu Kota Pekanbaru ini adalah aplikasi Youtube Kids. Alasan penggunaan aplikasi Youtube Kids ini dikarenakan aplikasi ini menyajikan konten-konten yang layak untuk anak, mulai dari lagu-lagu anak, serial film anak, dan konten lainnya. Setelah berlangsungnya penyuluhan terkait dengan digital parenting di kalangan orang tua murid dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi berupa Youtube Kids dapat membantu orang tua dalam mendampingi anak dalam penggunaan gadget.

Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga membantu pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak-anak mereka melalui konten yang ada pada aplikasi Youtube Kids tersebut. Penggunaan aplikasi Youtube Kids juga tidak terlepas dari pola Digital parenting yang digunakan. Khoiriyati & Saripah (Khoiriyati & Saripah, 2018) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi berupa Youtube Kids dapat membantu perkembangan kognitif anak usia dini karena konten-konten yang disajikan cenderung bernilai positif bagi anak. Pada dasarnya perkembangan teknologi jika dimanfaatkan untuk hal yang positif, maka akan sangat membantu untuk perkembangan kognitif anak karena banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar anak (Lubis & Dasopang, 2020). Noor, Mumpuni, Amaliyah, & Laksmiwati (2020) menyatakan bahwa penggunaan Youtube Kids adalah salah satu media yang dapat mempermudah orang tua untuk mendampingi penggunaan gadget pada anak. Lebih lanjut, pengoptimalan aplikasi edukatif dalam media digital berupa gadget dapat menambah pengetahuan dan keterampilan anak (W. Novitasari & Khotimah, 2016).

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Digital parenting dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk mencegah terjadinya kecanduan penggunaan gadget pada anak dan remaja di era serba digital. Adiksi gadget yang semakin mengkhawatirkan membuat pemerintah, guru, dan orang tua harus mampu menemukan solusi jitu dalam mengatasi maupun mencegahnya. Upaya nyata dan solutif haruslah dilakukan secara terus-menerus guna membatasi perilaku anak dalam mengakses gadget. Pola Digital parenting yang digunakan adalah 1) Pendampingan terhadap Anak 2) Membatasi penggunaan internet pada Anak 3) Menjalankan Screen Times di Smartphone 4) Penggunaan Beberapa Aplikasi Ramah Anak (Youtube Kids). Orangtua dan guru haruslah bekerjasama dalam mengawasi anak terutama dalam menggunakan internet. Apa yang diakses, apa yang dilakukan selama menggunakan gadget, serta apa dampak yang timbul setelah menggunakan gadget haruslah menjadi bahan evaluasi bagi pemerintah, guru, dan orangtua supaya di waktu yang akan datang dapat dilahirkan sebuah formula atau sistem yang dapat mengatur perilaku siswa dalam mengakses gadget namun mampu menghindarkan pengguna dari kecanduan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat ini mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah ikut bekerjasama dalam terselenggaranya pengabdian ini khususnya kepada seluruh warga Kelurahan Sialang Munggu Kota Pekanbaru yang telah menyediakan tempat dan waktu untuk diadakannya Pengabdian ini, semoga apa yang kita lakukan bersama dapat menjadi amal kebaikan untuk kita bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Badudu, J.S. dan Zain, Sotan Mohammad. 2005. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Pustaka Sinar Harapan. Jakarta
- Dahar, R.W. 1988. Teori-Teori Belajar. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Pendidikan Tinggi P2LPTK
- Herdiyani, Rena (2004), "Dampak Media bagi Remaja Perempuan", Yayasan Jurnal Perempuan

- Update Rating Kualitatif Acara TV Anak dan Remaja, <http://www.kidia.org>, 25 Juni 2023
- Media Literacy, http://www.medialit.org/reading_room/rr2def.php, diakses 16 Juni 2023
- Potter, J. 2001. *Media Literacy*, Sage Publications, USA.
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2020). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 414. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>
- Azanella, L. A. (2020). 9 Daerah di Indonesia yang Terapkan PSBB karena Virus Corona. *Kompas*.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Damayanti, T., & Gemiharto, I. (2019). Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video bagi Anak-Anak di Bawah Umur di Indonesia. *Communication*, 10(1), 1-15. <https://doi.org/10.36080/comm.v10i1.809>
- Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Muhlas. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020*, 1(1), 1-12.
- Dasopang, M. D., & Lubis, A. H. (2021). Perempuan-Perempuan Tangguh Penjaga Nilai-Nilai Keislaman Anak: Studi Daerah Minoritas Muslim. *Kafaah: Journal of Gender Studies*, 11(1), 81-92. <https://doi.org/10.15548/jk.v11i1.353>
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5-22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Dini, J. P. A. U. (2021). Persepsi Guru dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633-640. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.574>
- Eklesia, R. C., Londa, J. W., & Mingkid, E. (2020). Peran Komunikasi Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Utara. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(3), 113-127.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(1), 25-34. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Handayani, L., Wijaya, C. S., & Dewi, M. K. (2020). Edukasi Pola Asuh dan Bahaya Penggunaan Gadget. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 7(1), 1-9.
- HeavyRunner, I., & DeCelles, R. (2002). Family Education Model: Meeting The Student Retention Challenge. *Journal of American Indian Education*, 14(2), 29-37.
- Silvia Fardila Soliha dalam <https://ejournal3.undip.ac.id> diakses tanggal 11 Maret 2023
- Yulia Palupi (2015) dalam <http://repository.upy.ac.id> diakses tanggal 11 Maret 2023
- Noviana Dewi dkk (2016) dalam <https://jurnal.ugm.ac.id> diakses pada tanggal 10 Maret 2023
- Sulistiyarini, Dhanik & Hestin Oktiani dkk. Peran Perempuan sebagai Agen Literasi Media (Melek Media) dalam Keluarga (Penyuluhan dan Pelatihan bagi para Ibu orang tua murid TK Aisyiah Desa Pagelaran mengenai Strategi Mendampingi Anak Menonton Tayangan di Televisi).
- Wardhani, Andy C & Hestin Oktiani dkk. Menumbuhkan Kesadaran Anak Tentang Bahaya Game dan Tayangan Tidak Mendidik (Pembuatan Media Sosialisasi dan Penyuluhan Pada Siswa Sekolah Dasar (SD) di Bandar Lampung.
- Aryanti, Nina Y & Hestin Oktiani dkk. Menumbuhkan Kecerdasan Konsumsi Media pada Siswa dan Guru di SDN 1 Rajabasa Sebagai Upaya Pencegahan Tindak Kekerasan Anak.
- Oktiani, Hestin. Respons *user* terhadap *Content Website* Pemerintah Kota Bandar Lampung (Analisis terhadap Respons Dosen FISIP Unila sebagai user terhadap *Content Website* Pemerintah Kota Bandar Lampung).
- UU No 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran UU No 19 Tahun 2016 tentang ITE