

Peran Penting Orang Tua dalam Pengawasan Pembelajaran Anak di Tengah Maraknya Teknologi Digitalisasi (*Game Online*)

Adhi Purwanto ^{1*}, Yuyung Sugianto ², Anisa Saskia Putri ³

^{1,2,3} Universitas Trunodjoyo Madura, Jawa Timur, Indonesia

*Korespondensi Penulis. E-mail: adhipurwanto231@gmail.com ,
youngstar21@gmail.com , anisaputri01@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56480/snsep3k.v6i1.4>

Abstract

The digital era has had a significant impact on children's learning patterns and behavior, particularly with the rise in online gaming. This article aims to analyze the crucial role of parents in supervising their children's learning amidst advances in digital technology, with a focus on preventing online gaming addiction. The method used was a literature review, examining fifteen scientific articles published between 2020 and 2024 that were relevant to the research topic. The study results indicate that active supervision, emotional support, and open communication between parents and children can reduce the risk of digital addiction and increase learning motivation. Furthermore, good parental digital literacy is a crucial factor in guiding children in using technology productively and in a balanced manner. Collaboration between parents and schools is also necessary to foster healthy and responsible learning habits. Therefore, ongoing, compassionate parental supervision is key to developing resilient, digitally ethical, and high-achieving children in the modern era.

Kata kunci– Parental Role, Learning Supervision, Online Games, Digital Literacy, Learning Supervision



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

A. PENDAHULUAN

Era digitalisasi saat ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat, terutama pada anak-anak usia sekolah dasar. Mereka tumbuh dalam lingkungan yang tidak terlepas dari penggunaan teknologi digital seperti smartphone, tablet, dan internet. Salah satu bentuk teknologi yang paling diminati anak-anak adalah game online. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah game online terdiri atas dua kata, yaitu game yang berarti permainan dan online yang berarti daring atau terhubung dengan jaringan internet. Dengan demikian, game online dapat dipahami sebagai bentuk permainan yang dijalankan melalui koneksi internet yang memungkinkan pemain berinteraksi, berkompetisi, dan bekerja sama secara virtual. Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh besar pada pola bermain anak; jika dahulu anak lebih banyak berinteraksi melalui permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial langsung, kini permainan digital menawarkan pengalaman yang berbeda. Pergeseran dari permainan tradisional menuju permainan digital menunjukkan perubahan pola bermain yang semakin nyata (Khoiriyah, S., 2024).

Menurut Harahap, A. A. (2024), globalisasi internet berkembang sangat cepat dan memberikan dampak luas terhadap berbagai kalangan, termasuk anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Permasalahan utama bukan hanya keberadaan game online, tetapi kecenderungan bermain berlebihan yang dapat memicu kecanduan. Sifat adiktif ini membuat anak ingin terus bermain tanpa henti hingga mengabaikan aktivitas penting lainnya seperti belajar, membantu orang tua, bersosialisasi, bahkan mengurangi kualitas kesehatan. Game online berkembang pesat baik di kota maupun desa seiring meluasnya jaringan internet. Kemudahan akses kuota dan perangkat membuat siapa pun dapat memainkan berbagai jenis game online kapan pun dan di mana pun. Pada saat yang sama, banyak orang tua belum memahami sepenuhnya karakteristik game online, sehingga pengawasan yang diberikan sering hanya

berupa peringatan verbal tanpa pendampingan menyeluruh. Kesibukan pekerjaan membuat orang tua tidak dapat selalu terlibat dalam aktivitas anak, sehingga pengawasan melemah dan anak terbiasa bermain game online secara berlebihan yang berdampak negatif pada kebiasaan belajar dan perkembangan perilaku anak.

Dampak kecanduan game online juga terlihat pada kesehatan anak. Embuai, Y. dkk. (2025) menjelaskan bahwa game online memang dapat menjadi hiburan yang menyenangkan dan melatih aspek motorik, kognitif, serta sosial emosional. Namun, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat memicu kecanduan dan berdampak pada gangguan tidur, mata tegang, sakit kepala, hingga menurunnya kondisi fisik. Di sisi lain, Diningrum, I. J. A. (2024) mengaitkan isu penggunaan game online dengan QS. Al-Baqarah (2:195) yang memerintahkan untuk menghindari tindakan yang membawa kebinasaan. Ayat tersebut relevan dalam konteks pendidikan anak, yaitu bahwa orang tua perlu membelanjakan waktu, perhatian, dan energi untuk kebaikan, termasuk mendampingi dan mengawasi aktivitas digital anak agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi prestasi belajar maupun perkembangan mereka.

Selain itu, peran orang tua juga sangat menentukan dalam proses pengasuhan dan pembentukan kebiasaan belajar anak. Winarsih, B. D. dkk. (2024) menjelaskan bahwa anak-anak saat ini banyak menggunakan gadget untuk menonton YouTube atau bermain game online sehingga orang tua perlu menetapkan batasan waktu dan jenis aplikasi yang boleh diakses anak. Dengan bimbingan dan pengawasan yang tepat, penggunaan gadget dapat berjalan seimbang dan tidak mengarah pada kecanduan yang berpotensi mengganggu prestasi belajar.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas dampak game online terhadap anak, kajian yang secara khusus fokus pada bagaimana peran pengawasan orang tua mampu menyeimbangkan aktivitas bermain dan belajar masih belum banyak dikaji secara mendalam. Penelitian sebelumnya

lebih banyak menyoroti kecanduan game online atau dampaknya terhadap perilaku anak, namun belum menguraikan secara komprehensif bagaimana pengawasan orang tua, pemahaman tentang game online, dan keterlibatan mereka dalam aktivitas anak dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di rumah. Selain itu, masih terbatas penelitian yang menghubungkan pengawasan orang tua dengan aspek spiritual serta pembentukan karakter, sebagaimana diuraikan oleh Diningrum, sehingga hal ini menjadi ruang penting bagi penelitian baru.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam peran pengawasan orang tua dalam membimbing proses belajar anak di tengah pesatnya perkembangan game online. Penelitian menitikberatkan pada bagaimana pengawasan orang tua dapat membantu anak menyeimbangkan waktu antara belajar dan bermain game online, bagaimana orang tua memberikan bimbingan secara konsisten, serta bagaimana pendampingan tersebut memengaruhi motivasi, prestasi, dan kebiasaan belajar anak di rumah.

Novelty dari penelitian ini terletak pada integrasi pembahasan mengenai pengawasan orang tua, risiko kecanduan game online, serta relevansi nilai pendidikan spiritual yang mengacu pada QS. Al-Baqarah (2:195). Tidak seperti penelitian sebelumnya yang hanya menyoroti dampak negatif game online, penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan menggabungkan aspek teknologi, pendidikan, perilaku anak, dan nilai moral. Dengan demikian, penelitian ini memberikan inovasi berupa pemahaman komprehensif tentang model pengawasan orang tua yang efektif untuk membantu anak memanfaatkan teknologi digital secara seimbang dan mendukung keberhasilan belajar mereka.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka (*literature review*) sebagai metode utama. Metode ini dilaksanakan

melalui proses pengumpulan, penelaahan, serta analisis terhadap berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik kajian, meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen resmi yang membahas peran orang tua, pengawasan anak, pembelajaran, serta dampak teknologi digital dan game online. Mengacu pada pendapat Rahayu, A. (2025), studi pustaka berfokus pada analisis teoritis dan konseptual dengan mengkaji sumber-sumber ilmiah secara sistematis untuk memperoleh pemahaman yang mendalam. Subjek penelitian dalam studi ini adalah seluruh literatur yang memenuhi relevansi dengan isu pengawasan orang tua dan penggunaan teknologi oleh anak. Penelitian dilakukan dalam rentang waktu yang fleksibel sesuai proses identifikasi dan penelaahan sumber pustaka.

Prosedur penelitian meliputi tahap pencarian literatur, seleksi sumber, pengelompokan tema, serta analisis isi berdasarkan fokus penelitian. Instrumen penelitian berupa daftar kriteria seleksi literatur dan lembar analisis isi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi terhadap sumber tertulis yang ditemukan pada basis data ilmiah, repositori, serta dokumen resmi. Analisis data menggunakan teknik analisis isi (content analysis) untuk menafsirkan konsep-konsep yang muncul dalam literatur dan menyusunnya menjadi konstruksi argumentatif yang komprehensif sesuai dengan tujuan penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian sistematis terhadap 15 artikel terbitan tahun 2020–2024 menunjukkan bahwa peran orang tua memiliki pengaruh signifikan dalam membentuk perilaku, kebiasaan belajar, dan keseimbangan emosi anak di tengah maraknya teknologi digitalisasi. Seluruh penelitian yang dianalisis menegaskan bahwa pengawasan aktif, pendampingan konsisten, serta komunikasi terbuka antara orang tua dan anak mampu menurunkan risiko kecanduan gadget maupun game online. Pola asuh demokratis dan literasi digital yang baik dari orang tua juga berperan penting dalam membimbing

anak menggunakan teknologi secara sehat dan produktif, terutama untuk mendukung kegiatan belajar di rumah.

Secara umum, hasil analisis menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua merupakan faktor kunci dalam membentuk karakter, disiplin, serta motivasi belajar anak di era digital. Minimnya pengawasan dan komunikasi keluarga memicu perilaku negatif seperti kecanduan game online, penurunan prestasi belajar, serta gangguan sosial-emosional anak. Dengan demikian, peran orang tua yang adaptif, komunikatif, dan berorientasi edukatif menjadi dasar utama dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi digital.

Tabel 1: Ringkasan Hasil Penelitian Terdahulu tentang Peran Orang Tua dalam Pengawasan Pembelajaran Anak di Tengah Maraknya Teknologi Digitalisasi (*Game Online*)

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil
1.	Thomas Natalia Tarigan dkk (2022)	Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Terhadap Remaja Usia 13–15 Tahun	Mengetahui sejauh mana peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada remaja di Paroki Gembala Yang Baik Lunuk Pakam	Pengawasan orang tua belum optimal, masih berfokus pada pemenuhan kebutuhan, belum pada pengendalian penggunaan gadget
2.	Anastasia Kadek Dety Lestari dkk (2023)	Sosialisasi Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah	Memberikan pemahaman kepada orang tua tentang cara mengurangi kecanduan game online pada anak usia sekolah	Orang tua mampu mengurangi kecanduan dengan membatasi waktu bermain, mengawasi konten game, dan meningkatkan interaksi positif
3.	Abdurrahman Faqih & Novia Fetri Aliza (2023)	Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game	Mengetahui strategi orang tua dalam menghadapi	Orang tua berperan melalui perhatian emosional,

		Online Di Era Digital	masalah psikologis akibat kecanduan game	penerapan nilai agama, dan kontrol waktu bermain
4.	Dheri Hermawan & Wahid Abdul Kudus (2021)	Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online	Mengetahui bentuk pencegahan yang dilakukan orang tua terhadap kebiasaan anak bermain game online	Pengawasan aktif, aturan waktu, dan komunikasi terbuka efektif mengurangi risiko kecanduan
5.	Intan Permata Sari dkk (2020)	Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi	Mengkaji peran komunikasi keluarga dalam mencegah dampak negatif gadget	Komunikasi terbuka dan pendekatan psikologis efektif meningkatkan kesadaran anak
6.	Indri Delvia Aesong (2023)	Pola Pengasuhan Anak di Tengah Maraknya Penggunaan Gadget	Menganalisis pengaruh pola asuh orang tua terhadap perilaku anak	Pola asuh permisif memicu kecanduan gadget; pola asuh demokratis membangun disiplin dan kontrol diri
7.	Heri Rusli Effendi, Siminto, Muslimah (2023)	Peran Orang Tua dan Pendidik dalam Pendampingan Anak di Era Gadget	Menjelaskan kolaborasi orang tua dan pendidik dalam membimbing anak	Orang tua dan guru perlu bekerja sama membangun literasi digital dan etika penggunaan teknologi
8	Ripka Sihombing (2024)	Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 9-15 Tahun	Menganalisis bentuk pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget	Orang tua mengatur waktu dan konten, tetapi literasi digital perlu ditingkatkan
9.	Khaerini Rahmania dkk (2024)	Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Yang	Menjelaskan bentuk pendampingan orang tua	Pengawasan waktu layar, pemilihan konten, dan komunikasi

		Terpengaruh Oleh Gadget		terbuka menumbuhkan kebiasaan digital sehat
10.	Muhammad Bustanul Arifin dkk (2024)	Peran Orang Tua dan Guru dalam Mengembangkan Pendidikan Islam Peserta Didik di Era Digital	Mengetahui peran orang tua dan guru dalam pendidikan Islam	Orang tua dan guru berperan penting membimbing peserta didik menggunakan teknologi sesuai nilai Islam

Pembahasan ini menunjukkan bahwa peran orang tua memiliki posisi yang sangat vital dalam pengawasan pembelajaran anak di era digitalisasi. Kemajuan teknologi menghadirkan perubahan besar dalam cara anak belajar dan berinteraksi, sehingga orang tua tidak hanya berfungsi sebagai pengasuh, tetapi juga sebagai pendidik dan pengawas yang memahami dinamika digital. Orang tua yang terlibat aktif dalam kegiatan daring anak mampu mengarahkan penggunaan teknologi secara produktif serta mencegah kecanduan game online (Tarigan et al., 2022). Game online merupakan tantangan utama dalam pengawasan pembelajaran anak. Aktivitas bermain yang berlebihan mengganggu fokus belajar dan menurunkan tanggung jawab akademik. Oleh karena itu, orang tua perlu membatasi durasi bermain, memberikan pemahaman mengenai dampak negatif, dan menyediakan aktivitas alternatif yang lebih mendidik (Kadek et al., 2023). Dampak kecanduan tidak hanya pada prestasi, tetapi juga psikologis. Anak yang terlalu sering bermain game menunjukkan ketergantungan emosional, kesulitan sosial, dan mudah marah saat dilarang. Kedekatan emosional menjadi faktor penting, di mana perhatian dan kasih sayang lebih efektif dibanding hukuman semata (Pedukuan Mertosanan Kulon et al., 2023). Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak juga menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang sehat. Orang tua perlu menjelaskan manfaat dan risiko teknologi agar anak memahami aturan dan bertanggung

jawab (Hermawan & Kudus, 2021). Pendekatan ini perlu disertai pemahaman psikologis terhadap karakter anak. Orang tua yang memahami emosi anak mampu memberikan bimbingan yang lebih diterima tanpa menimbulkan penolakan (Sari et al., 2020). Pola asuh keluarga turut berpengaruh besar. Pola asuh permisif cenderung membuat anak kecanduan gadget, sedangkan pola asuh demokratis mampu membangun disiplin dan kontrol diri. Anak yang didampingi dengan pola asuh demokratis dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat belajar (Aesong, 2023). Selain itu, kolaborasi orang tua dan guru sangat diperlukan. Guru berperan sebagai pengarah akademik di sekolah, sementara orang tua menjaga rutinitas belajar di rumah. Kolaborasi ini melahirkan konsistensi pendidikan baik secara luring maupun daring (Effendi et al., 2023). Namun, tantangan muncul ketika kemampuan literasi digital orang tua masih rendah. Banyak orang tua yang belum memahami cara mengawasi aktivitas digital anak. Oleh karena itu, literasi digital perlu ditingkatkan agar pengawasan lebih efektif (Sihombing, 2024). Pendampingan orang tua yang hangat juga terbukti meningkatkan motivasi belajar. Anak merasa lebih diperhatikan dan lebih mudah memahami materi ketika didampingi langsung saat belajar menggunakan gadget (Masuk et al., 2024). Secara keseluruhan, hasil pembahasan menegaskan bahwa pengawasan, pendampingan, dan komunikasi merupakan tiga fondasi utama dalam pengawasan pembelajaran anak. Anak yang mendapatkan bimbingan langsung dari orang tua lebih mampu mengatur waktu belajar dan memahami batasan penggunaan teknologi. Sebaliknya, anak tanpa pengawasan lebih mudah terdistraksi oleh game online. Kesepuluh penelitian yang dikaji memberikan pesan penting: peran orang tua tidak tergantikan di tengah derasnya arus digitalisasi. Orang tua yang adaptif dan bijak menggunakan teknologi mampu membentuk generasi yang tangguh, cerdas digital, dan berkarakter baik.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap pembentukan perilaku, motivasi belajar, serta keseimbangan emosi anak di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, khususnya dalam menghadapi fenomena game online. Pengawasan orang tua tidak hanya terbatas pada pembatasan durasi penggunaan gadget, tetapi juga mencakup pemberian bimbingan moral, pendampingan emosional, serta keteladanan dalam penggunaan teknologi secara bijak. Orang tua yang memiliki literasi digital yang baik lebih mampu mengarahkan anak untuk memanfaatkan teknologi secara produktif sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan diri, bukan sekadar hiburan yang berpotensi menimbulkan kecanduan.

Selain itu, keterlibatan aktif orang tua dalam kehidupan digital anak terbukti dapat menekan berbagai dampak negatif dari penggunaan gadget dan game online secara berlebihan, seperti penurunan prestasi akademik, gangguan interaksi sosial, dan berkurangnya konsentrasi belajar. Melalui komunikasi terbuka, pendekatan emosional yang hangat, serta kerja sama yang baik dengan pihak sekolah, orang tua dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di rumah. Dengan demikian, di era digital yang berkembang cepat ini, pengawasan dan pendampingan orang tua harus dilakukan secara berkelanjutan agar anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang seimbang, bertanggung jawab, serta mampu menggunakan teknologi untuk menunjang pendidikan dan pembentukan karakter positif. Sebagai prospek pengembangan ke depan, hasil kajian ini dapat dijadikan dasar bagi penelitian lanjutan yang menelaah strategi pendampingan orang tua yang lebih spesifik sesuai usia anak, bentuk kolaborasi keluarga-sekolah yang lebih efektif, serta model penggunaan teknologi yang mendukung karakter dan literasi digital anak. Selain itu, temuan ini berpotensi diterapkan dalam program edukasi bagi orang tua, sekolah, maupun lembaga terkait untuk memperkuat kemampuan keluarga dalam menghadapi tantangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aesong, Indri Delvia. 2023. "Pola Pengasuhan Anak Di Tengah Maraknya Penggunaan Gadget." *Bomba: Jurnal Pembangunan Daerah* 3 (2): 60–72.
<https://jurnalbrida.sultengprov.go.id/index.php/bomba/article/view/53>
- Diningrum, I. J. A. (2024). *Pengaruh Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Anak Di Desa Wonosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan* (Doctoral dissertation, UIN KH AbdurrahmanWahidPekalongan).
<https://share.google/V8B0wTZLmlpljFODS>
- Effendi, Heri Rusli, Siminti, and Muslimah. 2023. "Peran Orang Tua Dan Pendidik Dalam Pendampingan Anak Di Era Gadget." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1 (1): 23–35.
<https://doi.org/10.55606/jbpi.v1i1.919>.
- Embuai, Y., Embuai, S., Djurumana, Y., & Soakakone, M. (2025). Peran Pengetahuan, Sikap, dan Pengawasan Orang Tua dalam Mengatasi Insomnia pada Remaja Akibat Kecanduan Game Online. *KAMBOTI: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(2), 64-71.
<https://share.google/7MnkyHBnnLjbaXFVj>
- Harahap, A. A. (2024). *Peran orang tua dan guru dalam mengatasi kecanduan game online pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).
<http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/12079>
- Hermawan, Dheri, and Wahid Abdul Kudus. 2021. "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2 (5): 778–89.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.171>
- Kadek, Anastasia, Dety Lestari, Sosialisasi Peran, Orang Tua, Dalam Meminimalisir, Kecanduan Game, Online Pada, et al. 2023. "Sosialisasi Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 4 (2): 1128–33.
<https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/1010>.
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi permainan: Dampak dan tren pergeseran dari permainan tradisional ke dunia digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320-333.
<https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>
- Masuk, Naskah, Khaerini Rahmania, Nabila Putri Muliana, Firnanda Millatin Afina, and Universitas Sains Al-. 2024. "Peran Orang Tua Dalam Medampingi Anak Yang Terpengaruh Oleh Gadget." *Jurnal Almurtaja*:

- Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1020 (1): 23–29. <https://doi.org/10.58518/almurtaja.v3i1.2398>
- Pedukuhan Mertosanan Kulon, Di, Kalurahan Potorono, Kapanewon Banguntapan, Kabupaten BANTUL Abdurrahman Faqih, and Novia Fetri Aliza. 2023. “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Masalah Psikologis Anak Akibat Kecanduan Game Online Di Era Digital Di Pendukuhan Mertosaman Kulon, Kelurahan Potorono Kapanewon Banguntapan, Kabupaten Bantul” 6 (1): 115–28. <https://alisyraaq.pabki.org/index.php/alisyraaq/>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470. 10.54259/diajar.v4i3.5092
- Sari, Intan Permata, Rama W Kusuma Wardhani, and Ahmad Syaiful Amal. 2020. “Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekataan Komunikasi Dan Psikologi.” *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology* 2 (2): 267–89. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>
- Sihombing, Ripka. 2024. “Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 9-15 Tahun Di Desa Simaung-Maung Kec. Tarutung.” *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3 (4): 1–23. <https://share.google/QqDX2CzjY4xhbrbP5N>
- Tarigan, Thomas Natalisa, Paulinus Tibo, and Claudia Lumbanbatu. 2022. “Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Terhadap Remaja Usia 13-15 Tahun.” In *Veritate Lux: Jurnal Ilmu Kateketik Pastoral Teologi, Pendidikan, Antropologi, Dan Budaya* 5 (1): 1–6. OI : <https://e-jurnalstpbonaventura.ac.id/>
- Winarsih, B. D., Widyaningsih, H., Fatmawati, Y., Hartini, S., Faidah, N., Yusianto, W., & Nurdiana, N. F. (2024). Peningkatan Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Kesehatan*, 1(1), 25-32. <https://doi.org/10.70109/jupenkes.v1i1.4>