

## **PEMANFAATAN *PARENTAL APP* UNTUK PENGAWASAN ANAK DALAM MENGGUNAKAN *GADGET* DI SMP NEGERI 21 SURAKARTA**

**Pratama Angga Buana<sup>1</sup>, Basworo Ardi Pramono<sup>2</sup>, Susanto<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Prodi Sistem Informasi, Universitas Semarang, pratama\_angga@usm.ac.id

<sup>2</sup>Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, basworo@usm.ac.id

<sup>3</sup>Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, susanto@usm.ac.id

### **Abstrak**

Menurut data yang disampaikan oleh Situs web data Indonesia, pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat keempat sebagai negara dengan jumlah pengguna ponsel pintar atau gadget terbesar di dunia, mencapai 192,15 juta pengguna. Selain itu, jumlah pengguna internet di Indonesia pada awal tahun 2022 mencapai 204,7 juta orang, meningkat dibandingkan tahun 2019 sebelum pandemi yang hanya sebanyak 150 juta orang. Pertumbuhan ini dapat diatribusikan kepada situasi pandemi COVID-19 yang memaksa masyarakat untuk belajar dan bekerja dari rumah menggunakan gadget dan internet. Survei KPAI pada tahun 2020 menunjukkan bahwa 79% anak menggunakan gadget bukan untuk keperluan belajar selama pandemi. Mayoritas kepemilikan gadget juga didominasi oleh anak-anak, di mana sebanyak 71,3% milik mereka sendiri, 17,1% dimiliki oleh orangtua, dan 11,6% merupakan kepemilikan bersama. Data tersebut menunjukkan potensi adanya kecanduan terhadap gadget dan internet pada anak-anak. Survei CNN Indonesia pada tahun 2020 mencatat bahwa 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda mengalami kecanduan internet. Pada tahun 2023, hasil riset dari data.ai yang dikutip oleh CNBC Indonesia dalam laporan "State of Mobile 2023" mengungkapkan bahwa anak-anak cenderung menghabiskan waktu 5-6 jam per hari di depan gadget, meningkat dari 3-4 jam pada tahun 2019. Mengingat hal ini, KPAI menekankan pentingnya peran orangtua dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget oleh anak-anak. KPAI juga menyadari risiko anak menjadi rentan terhadap informasi hoaks, konten negatif, atau bahkan menjadi korban atau pelaku kejahatan siber. Oleh karena itu, diperlukan pengetahuan dan pengenalan tentang aplikasi pengawasan orangtua (parental app) kepada orangtua. Parental App adalah aplikasi yang dirancang untuk mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget oleh anak-anak. Salah satu contohnya adalah Kidsguard Pro, yang memungkinkan orangtua untuk melacak lokasi terakhir anak, memantau aktivitas di gadget secara real-time, membatasi akses ke aplikasi pada jam tertentu, dan memblokir situs web yang dianggap berbahaya tanpa pengetahuan anak. Diharapkan pengetahuan tentang aplikasi pengawasan ini dapat membantu orangtua dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget oleh anak-anak, serta mencegah terjadinya kecanduan gadget dan risiko kejahatan siber..

**Kata Kunci:** kidsguard, parental app, SMP N 21 Surakarta

### **PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini sangat membantu dan memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi secara cepat. Salah satu penggunaan media berteknologi yang cenderung banyak digunakan adalah *gadget*. *Gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik dengan ukuran kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti

*smartphone* salah satunya. Indonesia merupakan pengguna *smartphone* terbesar keempat didunia pada tahun 2022, yaitu sebanyak 192,15 juta pengguna. Sedangkan untuk jumlah pengguna internet, Indonesia menempati urutan kedelapan didunia pada awal tahun 2023 dengan angka sebesar 212,9 juta pengguna (dataindonesia.id, 2023). Kenaikan jumlah pengguna internet yang sangat pesat dialami pada tahun 2019 sebelum pandemik, dimana Indonesia hanya memiliki 150 juta pengguna, kemudian di awal tahun 2022 menjadi 204,7 juta pengguna (katadata.co.id, 2023).

Definisi anak menurut UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak (Pasal 1 ayat 1) adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk juga anak yang masih dalam kandungan. Badan Pusat Statistik (BPS) menyampaikan selama 3 tahun melakukan survei menemukan hasil bahwa anak-anak di Indonesia hanya 17,66% menyukai membaca maupun belajar, dan sisanya lebih menyukai menonton televisi atau memainkan *gadget* yang bersifat hiburan (Mubarok, 2017). Data BPS mengatakan dimana 33,44% anak usia dini 0-6 tahun dapat menggunakan ponsel pada tahun 2022, dan 24,96% sudah dapat menggunakan internet. Sedangkan untuk anak-anak usia 9-19 tahun memiliki jumlah pengguna sebesar 65,34% dari jumlah penduduk (Goodstat.id, 2023). Meningkatnya jumlah pengguna *gadget* maupun internet didorong oleh adanya situasi semasa pandemik covid 19. Semua orang dipaksa untuk belajar dan bekerja dari rumah dengan menggunakan *gadget* dan internet. Tahun 2020 hasil survei KPAI menyampaikan bahwa 79% anak ternyata menggunakan *gadget* bukan untuk belajar selama pandemik. Persentase kepemilikan *gadget* juga cenderung lebih mendominasi, yaitu sebanyak 71,3% milik anak sendiri, 17,1% milik orangtua, dan 11,6% kepemilikan *gadget* bersama. Data survei CNN Indonesia sebanyak 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda pada tahun 2020 mengalami kecanduan internet. Tahun 2023 ini CNBC Indonesia mengutip hasil riset dari data.ai dengan tajuk “*State of Mobile 2023*” mengungkapkan bahwa selama 5-6 jam anak-anak cenderung didepan *gadget* dibandingkan tahun 2019 yang hanya 3-4 jam setiap harinya

Aktivitas *gadget* dan internet akibat pembelajaran dari rumah semakin meningkat selama masa pandemik. Oleh karena itu, orang tua dan anak harus bekerja sama agar dapat bertanggung jawab memilih dan memilah informasi yang layak. Dirjen PAUD, Dikdas dan Dikmen Kemendikbudristek mengungkapkan, bahwa sebanyak 30%

penduduk Indonesia adalah anak-anak. Anak-anak merupakan generasi *digital native*, generasi yang lahir ketika teknologi sudah berkembang melalui penggunaan gawai dan internet sebagai sarana belajar maupun bermain (ditpsd.kemdikbud.go.id, 2023). Hal ini harus menjadi perhatian agar anak-anak tidak tersesat dalam penggunaannya. Namun, pengawasan orangtua terhadap anak dalam menggunakan *gadget* maupun internet dirasa masih kurang. Orang tua lebih cenderung memilih memberikan *gadget* agar aktivitasnya tidak terganggu oleh si anak. Akibat dari kebiasaan menggunakan *gadget* waktu pandemik dapat mengakibatkan kecanduan dan mengganggu kesehatan serta rentan akan kejahatan siber.

Menurut data KPAI, kejahatan dunia maya tidak hanya menjadikan anak sebagai korban, namun juga dapat menjadi pelaku kejahatan. Konten negatif yang bermuatan kekerasan berlebihan, perilaku menyimpang, perjudian dapat mendorong anak berperilaku negatif. Salah satu contoh kasusnya, awal Januari 2023 telah tercatat 5 kejahatan yang dilakukan oleh anak dibawah umur di Palangkaraya, seperti : persetubuhan, pencabulan, dan pencurian (kalteng.antaranews.com, 2023). Oleh karena itu penulis merasa perlu adanya pembekalan atau pengetahuan bagi orangtua dalam pengawasan, dan mengontrol anak agar tidak menjadi candu, mengganggu kesehatan serta memiliki karakter buruk yang mengakibatkan berperilaku menyimpang.

Pembekalan dan pengetahuan yang akan diberikan kepada orangtua nantinya menggunakan teknologi berupa *parental app* yang dapat diunduh dan tersedia di setiap sistem operasi *android*, baik melalui *play store* maupun *app store*. *Parental app* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengawasi dan mengontrol kegiatan digital si anak dari waktu ke waktu. *Parental app* ini juga dapat diartikan sebagai orangtua atau pengasuh digital yang dapat memantau kegiatan atau aktivitas si anak namun, tanpa diketahui olehnya. *Kidsguard Pro* merupakan salah satu aplikasi dari *parental app* yang dirasa cukup lengkap dan mudah untuk dipahami, baik dari sisi instalasinya maupun operasionalnya. Tidak perlu memiliki keahlian atau kemampuan khusus dalam menggunakannya. Orangtua cukup mengunduhnya melalui *play store* maupun *app store*, kemudian melakukan proses instalasi di *smartphone* orangtua terlebih dahulu, dan dilanjutkan dengan mengunduh dan instalasi *kidsguard pro jr* untuk *smartphone* si anak. Lalu, setelah semuanya sudah tersedia, orangtua cukup melakukan *scan barcode* untuk

dapat terhubung dan dapat mengontrol serta memantau aktivitas si anak.

SMP Negeri 21 Surakarta merupakan pendidikan dengan jenjang menengah pertama setelah lulus Sekolah Dasar selama 6 tahun. Sekolah menengah pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9 (id.wikipedia.org). SMP ini berada di wilayah Jawa Tengah, Kota Surakarta, tepatnya beralamatkan di jalan RE. Martadinata, Kelurahan Sewu. Memiliki sarana prasarana yang lengkap baik dari ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, dan internet. Selain itu SMP ini juga memiliki jumlah guru yang cukup banyak, yaitu 329 berjenis kelamin laki-laki dan 268 berjenis perempuan (sekolah.data.kemendikbud.go.id, 2023).

Pengabdian yang akan dilaksanakan ini memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan dan cara kepada orangtua untuk dapat mengawasi dan mengontrol anak-anak dalam menggunakan *gadget*. Aplikasi yang digunakan untuk pengawasan dan mengontrol anak dalam menggunakan *gadget* adalah *Kidsguard Pro* sebagai *parental app*-nya. Para orangtua akan dapat mengawasi dan mengontrol setiap kegiatan si anak dalam menggunakan *gadget*, seperti : melihat aplikasi yang dibuka secara *realtime*, lokasi terakhir anak, memblokir situs web yang dirasa berbahaya dan negatf dari jangkauan anak, membatasi waktu pengaksesan aplikasi-aplikasi tertentu, dan fitur-fitur pengawasan dan kontrol lainnya.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam “Pemanfaatan Parental App Untuk Pengawasan Anak Dalam Menggunakan Gadget Di SMP Negeri 21 Surakarta” diberikan dalam bentuk pelatihan secara langsung. Untuk lokasi Pelaksanaan dalam Pengabdian kepada Masyarakat ini berada di kota surakarta tepatnya Jalan Jl. RE Martadinata, Sewu, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Pelatihan berlangsung selama 4 (empat) hingga 5 (lima) jam, dan waktu pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan pada tanggal 22 dan 23 juni 2023. Demi mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah pusat maupun daerah, pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini peserta dibatasi hanya sebanyak 30 orang Guru dari SMP Negeri 21 Surakarta. Dalam pelaksanaannya dilakukan selama dua hari di Laboratorium Komputer SMP Negeri 21 Surakarta. Masing-masing dari sesi pelatihan yang dilaksanakan memiliki tujuan, hari

pertama adalah hari pelatihan utama dilakukan dan hari kedua adalah hari evaluasi dan finalisasi pelatihan. Berikut ini adalah tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan:

1. Pemberian materi dengan cara ceramah

Para peserta akan diberikan panduan mengenai penerapan Parental App yang baik dan interaktif menggunakan platform kidsguard pro. Tujuannya adalah agar peserta memahami dengan baik konsep dasar yang harus dipahami dalam penggunaan Parental App. Materi akan disampaikan dalam bentuk presentasi PowerPoint (PPT) dan poster materi untuk mempermudah pemahaman peserta.

2. Asistensi praktik

Setelah menerima penjelasan lisan mengenai materi, peserta akan dipandu untuk melakukan praktik instalasi, penggunaan, dan memanfaatkan fitur yang ada di Kidsguard Pro. Instruktur akan memberikan pendampingan langsung kepada peserta untuk memastikan pemahaman materi yang lebih baik disampaikan.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui penggunaan kuesioner sebelum dan setelah pelatihan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta setelah menerima pelatihan dari tim PkM. Kuesioner yang diberikan berisi pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan pemahaman mengenai Parental App dengan Kidsguard Pro sebagai inti dari materi yang telah disampaikan..

Hasil dari kuesioner ini dihitung berdasarkan beban pertanyaannya, yang kemudian hasilnya dibandingkan. Perbandingan dari hasil-hasil kuesioner menjadi indikator apakah peserta mengalami peningkatan pemahaman dari pelatihan yang diberikan.

Untuk meningkatkan kemampuan guru SMP Negeri 21 Surakarta solusi yang diberikan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah dalam bentuk pelatihan parentall app dengan kidsguard pro . Khalayak sasaran ditujukan bagi guru SMP Negeri 21 Surakarta sebanyak 29 orang. Kegiatan pelatihan dilakukan di laboratorium Komputer SMP Negeri 21 Surakarta. Pelatihan dilakukan dengan menitikberatkan pada *workshop/hands-on* agar para guru dapat langsung mengetahui instalasi dan penggunaan secara langsung. Peningkatan kemampuan peserta pengabdian diukur dengan melakukan

perbandingan hasil pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan oleh peserta di awal kegiatan sedangkan post-test dilakukan pada akhir kegiatan.

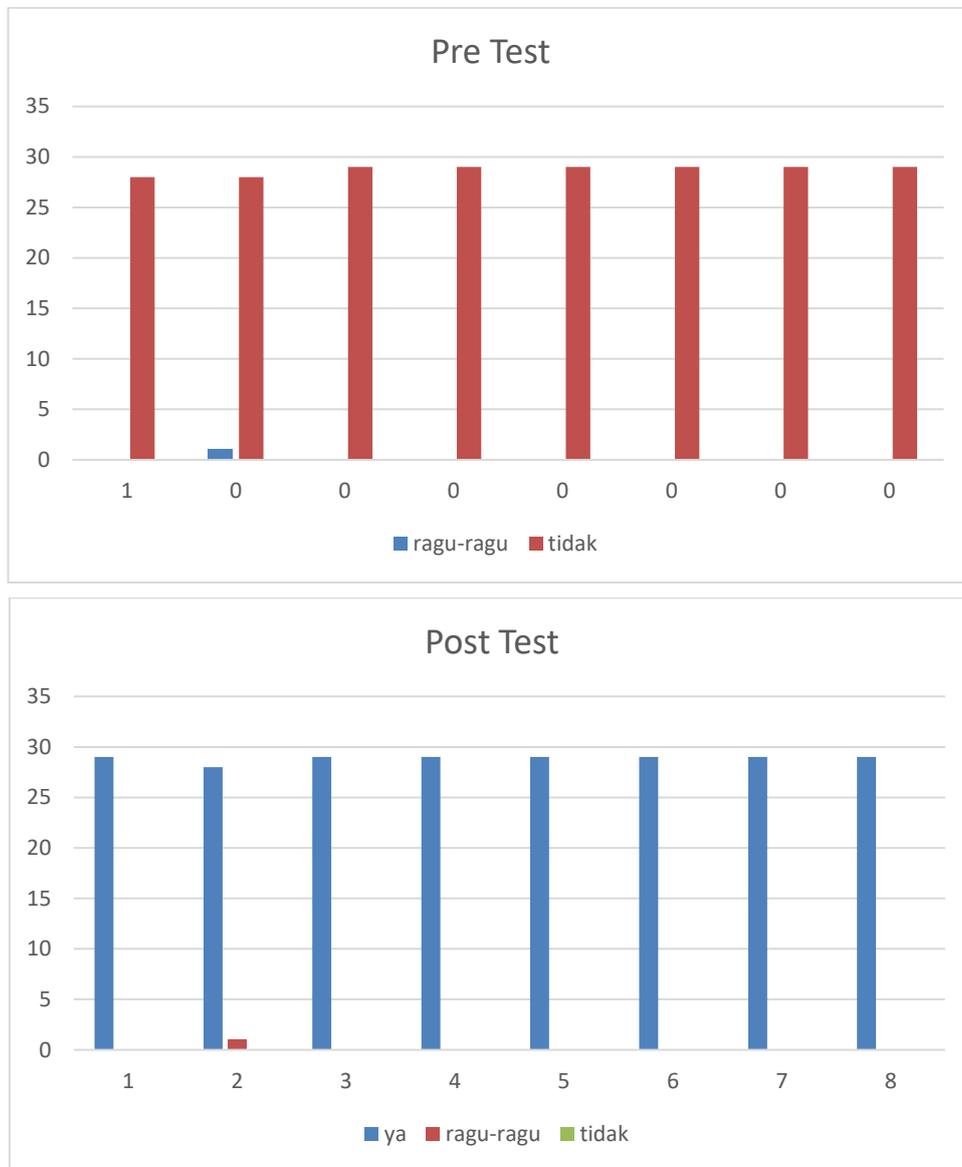
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PkM utamanya dilakukan dengan melakukan workshop. Sebelum kegiatan workshop, peserta diminta untuk mengisi pre-test. Pada saat workshop, setiap peserta menggunakan perangkat HP android untuk praktikum.. Peserta melakukan download dan instalasi, pengenalan software, fitur-fitur kidsguardpro dan praktek memblokir aplikasi-aplikasi yang tidak boleh dipakai anak-anak dan bisa menjadwalkan anak-anak bisa membuka gadget pada jam-jam tertentu saja. Peserta yang kesulitan dibantu dalam troubleshooting oleh tim PkM. Usai proses workshop, peserta diminta mengisi post-test untuk melihat peningkatan kemampuan dari peserta dari kegiatan workshop yang telah dilakukan

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pre Test dan Post Test**

No	Pertanyaan	Pre Test			Post Test		
		ya	ragu - ragu	tidak	ya	ragu - ragu	tidak
1	Apakah sudah mengetahui tentang kidsguardpro	1	0	28	29	0	0
2	Apakah sudah memahami pemanfaatan kidsguardpro	0	1	28	28	1	0
3	Apakah sudah pernah menerapkan kidsguardpro	0	0	29	29	0	0
4	Apakah sudah mengetahui macam Fitur yang bisa digunakan di kidsguardpro	0	0	29	29	0	0
5	Apakah sudah mengetahui dengan kidsguardpro kita bisa mengetahui lokasi anak	0	0	29	29	0	0
6	Apakah sudah mengetahui kidsguardpro bisa digunakan memantau sosial media anak	0	0	29	29	0	0
7	Apakah sudah mengetahui menggunakan kidsguardpro kita bisa mengatur jam anak bermain HP	0	0	29	29	0	0
8	Apakah sudah mengetahui kidsguardpro dapat membatasi konten-konten atau situs web yang dapat diakses Anak?	0	0	29	29	0	0

Hasil pada tabel 1 menunjukkan bahwa pada beberapa pertanyaan terkait dasar parental app kids guardpro dan pemanfaatannya, peserta memiliki pemahaman yang kurang pada hasil pretest. Untuk melihat peningkatan kemampuan dengan lebih baik, data ditampilkan pada gambar 2 sebagai grafik



Gambar 2. Grafik Hasil Evaluasi

Dari grafik pada gambar 2 terlihat bahwa dalam pertanyaan yang lebih spesifik pada topik pengenalan dasar dan fitur kidsguard pro, pemahaman peserta meningkat secara signifikan. Penerapan kidsguard pro untuk mengetahui lokasi anak dan memblokir situs tertentu ternyata juga membuka wawasan peserta PkM tentang pemanfaatan parental App kidsguard pro.



Gambar 3. Pelatihan Penggunaan kidsguard di SMP Negeri 21 Surakarta

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Pelatihan “Pemanfaatan Parental App Untuk Pengawasan Anak Dalam Menggunakan Gadget Di SMP Negeri 21 Surakarta” telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Peserta pelatihan sebanyak 29 orang guru yang berasal dari SMP Negeri 21 Surakarta. Peningkatan kemampuan peserta PkM ditunjukkan dengan peningkatan hasil hingga 100% terhadap jawaban YA pada pertanyaan no 3 sampai 8. Peningkatan kemampuan juga nampak dari keberhasilan instalasi dan praktik memblokir memakai parental app kidsguardpro yang diberikan. Peningkatan kemampuan pemanfaatan parental app kidsguardpro ini dapat digunakan oleh guru SMP Negeri 21 Surakarta sebagai pengetahuan tambahan di sekolahnya. Dengan demikian akan terjadi peningkatan kemampuan dari guru SMP Negeri 21 Surakarta.

### **Saran**

Saran terkait dengan kegiatan pengabdian ini adalah kegiatan lanjutan dari kegiatan pengabdian ini yaitu dapat Pengembangan lanjut parental app dengan kidsguard untuk orang tua siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada LPPM Universitas Semarang dan SMP Negeri 21 Surakarta atas dukungan moril maupun meteril sehingga kegiatan PKM di SMP Negeri 21 Surakarta berjalan sebagaimana diharapkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Adisty, Naomi., 2022. Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia. <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>. Diakses : 10 Maret 2023

Admin., 2022. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak. <https://dppkbpppa.pontianak.go.id/informasi/berita/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-perkembangan-sosial>. Diakses : 11 Maret 2023

Annur, Cindy Mutia., 2022. Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03%20/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022>. Diakses : 10 Maret 2023

Anonim., KidsGuard Pro Your Ultimate Phone Monitoring Solution. [https://www.clevguard.org/phone-monitoring/?media=bingsitelink&msslkid=2069e44800c61e4ea873804449465846&utm\\_source=bing&utm\\_medium=cpc&utm\\_campaign=B\\_CG\\_SS\\_H\\_org&utm\\_term=kidsguard%20pro%20gratis&utm\\_content=Brand%3A%20Kidsguard](https://www.clevguard.org/phone-monitoring/?media=bingsitelink&msslkid=2069e44800c61e4ea873804449465846&utm_source=bing&utm_medium=cpc&utm_campaign=B_CG_SS_H_org&utm_term=kidsguard%20pro%20gratis&utm_content=Brand%3A%20Kidsguard). Diakses : 10 Maret 2023

Anonim., 2018. Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media). Diakses : 11 Maret 2023

Anonim., 2020. 5 Dampak Negatif HP Bagi Anak Usia Dini dan Perkembangannya. <https://www.zurich.co.id/id-id/blog/articles/2020/12/5-dampak-negatif-hp-bagi-anak-usia-dini-dan-perkembangannya>. Diakses : 11 Maret 2023

Anonim., 2021. Hati-hati Ancaman Kejahatan Siber Terhadap Anak-anak Di Masa Pandemi Covid-19. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/hati-hati-ancam-kejahatan-siber-terhadap-anak-anak-di-masa-pandemi-covid-19>. Diakses : 12 Maret 2023.

Dewi, Intan Rakhmayanti., 2023. Warga RI Sudah Candu Parah, Nomor Satu di Dunia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230112172038-37-405066/warga-ri-sudah-candu-parah-nomor-satu-di-dunia>. Diakses : 11 Maret 2023

Kumparannews., 2020. Survei KPAI: 79% Anak Pakai Gadget Selain untuk Belajar Selama Pandemi Corona. <https://kumparan.com/kumparannews/survei-kpai-79->

anak-pakai-gadget-selain-untuk-belajar-selama-pandemi-corona-1tr1EmSiNur.  
Diakses : 10 Maret 2023

Lidwina, Andrea., 2020. Pandemi Covid-19 Dorong Anak-anak Aktif Menggunakan Ponsel. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel>. Diakses : 10 Maret 2023

Lestari, Yulia Candra., 2022. Safety Anak (Bahaya Gadget pada Anak). [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/1378/safety-anak-bahaya-gadget-pada-anak](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1378/safety-anak-bahaya-gadget-pada-anak). Diakses : 11 Maret 2023

Maulida, Liana., 2022. Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini dan Cara Mengatasinya. <https://www.kompasiana.com/lianamaulida6895/62b65ce109e13d465d0413c2/fenomena-kecanduan-gadget-pada-anak-usia-dini-dan-cara-mengatasinya>. Diakses : 11 Maret 2023

Pahlevi, Reza., 2022. Persentase Responden yang Meningkatkan Penggunaan Internet Berdasarkan Usia (2022). Penggunaan Internet Paling Meningkat di Kalangan Remaja, Ini Penyebabnya (katadata.co.id). diakses : 10 Maret 2023

Rizaty, Monavia Ayu., 2023. Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023. <https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-internet-di-indonesia-sentuh-212-juta-pada-2023>. Diakses : 10 Maret 2023

Rizaty, Monavia Ayu., 2023. Sebanyak 33,4% Anak Usia Dini di Indonesia Sudah Main Ponsel <https://dataindonesia.id/Digital/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel>. Diakses 10 Maret 2023

Sadya, Sarnita., 2023. Pengguna Smartphone Indonesia Terbesar Keempat Dunia pada 2022. <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-smartphone-indonesia-terbesar-keempat-dunia-pada-2022>. Diakses : 10 Maret 2023

Suryarandika, Rizky. 2023. KPAI Ingatkan Orang Tua! Ada Modus Kejahatan Berjejaring dalam Penculikan Anak. <https://news.republika.co.id/berita/rpbz0z349/kpai-ingatkan-orang-tua-ada-modus-kejahatan-berjejaring-dalam-penculikan-anak>. Diakses 12 Maret 2023

Tim CNN Indonesia., 2021. Survei : 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet->. Diakses : 11 Maret 2023

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2022

Wibowo, Adi., 2023. Sepanjang Januari, polisi tangani lima kasus kejahatan anak di bawah umur di Palangka Raya. [https://kalteng.antarane.ws.com/berita/619911/sepanjang-januari-polisi-tangani-lima-kasus-kejahatan-anak-di-bawah-umur-di-palangka-raya](https://kalteng.antarane.ws.com/berita/619911/sepanjang-januari-polisi-tangani-lima-kasus-kejahatan-anak-di-bawah-umur-di-palangka-<u>raya</u>) . Diakses : 12 Maret 2023