

Media Digital sebagai Sarana Edukasi: Peran Orang Tua Mengoptimalkan Konsumsi Konten Anak

Yetty Novel Br Silalahi, Masduki asbari², Elsadai Rejeki Uli Tambunan³

^{1,2}Universitas Insan Pembangunan Indonesia, Indonesia

³Universitas Medan Area, Indonesia

Corresponding author: yettynovel@gmail.com

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran orang tua dalam mengoptimalkan konsumsi konten edukatif anak di era digital. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik simak dan dengar, melalui analisis wawancara antara Gita Wirjawan dan Anggia Kharisma (Chief Content Officer Visinema Studio) yang dipublikasikan dalam kanal YouTube berjudul "*Pengobat Krisis Konten Anak*" (Gita Wirjawan, 2023). Data diperoleh dengan mencermati isi percakapan guna menggali pandangan produsen konten terhadap kebutuhan edukatif anak serta relevansinya dengan peran orang tua dalam pola asuh digital. Penelitian ini juga mengeksplorasi sinergi antara konten edukatif dan pola asuh orang tua dapat mendukung perkembangan anak secara optimal. Pola asuh yang tepat memungkinkan anak tidak hanya menikmati hiburan dari media digital, tetapi juga memperoleh nilai-nilai edukatif yang bermanfaat bagi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi konsumsi media digital, berkontribusi terhadap pembentukan karakter anak. Dengan pendekatan yang tepat, media digital dapat berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang efektif dalam membentuk karakter anak sejak usia dini.

Kata Kunci: Karakter Anak, Konten Edukatif, Media Digital, Peran Orang Tua, Pola Asuh Digital.

Abstract - This study aims to examine the role of parents in optimizing the consumption of children's educational content in the digital age. The method used is a qualitative approach with listen and listen techniques, through the analysis of an interview between Gita Wirjawan and Anggia Kharisma (Chief Content Officer of Visinema Studio) which was published in a YouTube channel entitled "*Pengobat Krisis Konten Anak*" (Gita Wirjawan, 2023). The Data was obtained by looking at the content of conversations to explore the views of content producers on the educational needs of children and their relevance to the role of parents in digital parenting. This study also explores the synergy between educational content and parenting can support optimal child development. Proper parenting allows children not only to enjoy entertainment from digital media, but also to acquire educational values that benefit their cognitive, social and emotional development. The results showed that the active involvement of parents in accompanying the consumption of digital media, contributes to the formation of children's character. With the right approach, digital media can serve not only as a means of entertainment, but also as an effective educational tool in shaping the character of a child from an early age.

Keywords: Children's Character, Educational Content, Digital Media, Role of Parents, Digital Parenting.

I. PENDAHULUAN

Lingkungan keluarga merupakan fondasi utama dalam pembentukan nilai-nilai kehidupan anak. Proses internalisasi karakter dimulai dari bagaimana orang tua memberikan teladan dan pengarahan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari (Ramdan & Fauziah, 2019). Sebagai unit sosial terkecil, keberadaan dan fungsi keluarga memiliki pengaruh signifikan terhadap dinamika lingkungan sosial yang lebih luas. Dalam konteks ini, peran orang tua sangatlah vital, tidak hanya sebagai pengasuh, tetapi juga sebagai pendidik utama yang turut bertanggung jawab atas perkembangan intelektual dan emosional anak. Seiring dengan kemajuan zaman, orang tua dituntut untuk terus belajar dan memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu membimbing anak menghadapi tantangan era digital (Wahdini, 2024). Dalam era informasi yang kompleks ini, pendampingan orang tua diperlukan untuk membantu anak mengelola informasi dari berbagai sumber, seperti

buku, televisi, dan internet, guna mendorong kemampuan seleksi dan analisis yang tepat (Cannavaro et al., 2024; Mulyaningsih et al., 2024; Putri et al., 2023; Subandi et al., 2024). Anak-anak perlu dibekali dengan keterampilan yang mendukung akurasi, efisiensi, serta perencanaan yang matang dalam menghadapi masa depan (Setiono, 2024). Peran aktif dan adaptif orang tua menjadi kunci dalam mempersiapkan generasi muda yang cakap menghadapi tantangan global berbasis teknologi. Seiring perkembangan zaman yang pesat, teknologi dan internet memiliki peranan sebagai media interaktif bagi perkembangan anak (Iftitah & Anawaty, 2021). Ini bisa membuka banyak peluang untuk menciptakan sumber pengetahuan, konten yang lebih menarik dan interaktif, terutama di dunia animasi. Orang tua harus terus belajar, tidak hanya dari pengalaman, tetapi juga dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Asbari, 2024; Hamidah et al., 2022; Patmawati et al., 2023; Sanusi et al., 2023). Ini penting karena dengan dunia yang semakin terhubung dan didominasi oleh teknologi dan banjir informasi yang dapat diakses dengan mudah, anak-anak perlu dibekali dengan kemampuan untuk menyaring dan menilai kebenaran serta relevansi informasi yang mereka terima. Orang tua perlu mengasah pengetahuan mereka dalam teknologi agar bisa memberikan pengajaran yang tepat bagi anak (Asri, 2018).

Dalam wawancara Gita Wirjawan dengan Anggia Kharisma, Chief Content Officer Visinema Studios, menekankan pentingnya untuk memahami kebutuhan dan preferensi anak-anak serta orang tua dalam konsumsi media. Anggia adalah sosok yang memiliki visi untuk menghadirkan karya-karya yang dapat memberikan dampak sosial positif, terutama dalam menciptakan konten-konten yang berkualitas dan relevan dengan kehidupan masyarakat Indonesia serta konten yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki nilai edukasi dan emosi yang mendalam. Pada tahun 2010 Anggia Kharisma mendirikan Visinema Studios. Studio film yang dikenal dengan pendekatan kreatif dan naratif yang realistis. Visinema berusaha menciptakan cerita yang realistis dan bermakna dan melakukan banyak riset untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh anak-anak dan keluarga untuk menciptakan solusi yang lebih relevan dan berdampak positif. Studio ini berkomitmen pada prinsip yang pertama Fokus (Menyaring hal-hal penting untuk menghasilkan karya yang relevan), kedua Freedom (Mendorong ruang kreatif tanpa batas), ketiga Fun (Memberikan pengalaman yang menyenangkan dan membahagiakan).

Visinema berusaha memastikan bahwa cerita dan karakter yang mereka ciptakan tidak hanya relevan, tetapi juga bisa terus berkembang dan bertahan (Adinda & Asbari, 2022; Damayanti et al., 2023; Ristianita et al., 2020; Romadhona et al., 2022). Melalui cerita yang menarik, mereka bisa menyisipkan pesan moral, nilai kehidupan, atau bahkan informasi yang membantu pembentukan karakter anak-anak. Ini sangat penting untuk memberikan pandangan hidup yang positif dan mendalam bagi generasi mendatang. Visinema Studios memproduksi dan mengembangkan suatu proyek kreatif unggulan yaitu Domikado. Domikado adalah program yang ditunjukkan untuk anak-anak dan keluarga yang menggabungkan pendidikan dan hiburan melalui pertunjukkan berbagai karakter unik dengan kepribadian yang berbeda-beda mewakili keberagaman dan menyampaikan pesan-pesan positif konten anak. Dalam setiap episode atau konten, tampaknya ada nilai-nilai tertentu yang ingin disampaikan, misalnya tentang cara menyelesaikan masalah, pentingnya komunikasi, atau nilai-nilai keluarga yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak dan dengar, dengan sumber utama berupa wawancara publik antara Gita Wirjawan dan Anggia Kharisma, Chief Content Officer Visinema Studios. Wawancara ini dipublikasikan melalui kanal YouTube Gita Wirjawan dengan judul "*Pengobat Krisis Konten Anak*" (Wirjawan, 2023). Data diperoleh dengan mencermati isi percakapan untuk mengidentifikasi pandangan produsen konten terhadap kebutuhan edukatif anak, serta bagaimana konten yang mereka hasilkan relevan dengan peran orang tua dalam pengasuhan digital. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis isi (content analysis). Proses ini melibatkan tahapan transkripsi wawancara, identifikasi tema-tema utama, pengkodean isi, serta interpretasi terhadap pesan-pesan yang terkandung dalam diskusi. Fokus utama analisis adalah pada sinergi antara nilai-nilai edukatif dalam konten digital dan keterlibatan aktif orang tua dalam proses pendampingan anak saat mengakses media digital. Pendekatan ini berupaya mengungkap bagaimana kolaborasi antara keluarga dan produsen konten dapat menciptakan ekosistem media yang tidak hanya aman dan menyenangkan, tetapi juga edukatif dan mendukung perkembangan karakter anak secara holistik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pesatnya pertumbuhan penggunaan internet di Indonesia menunjukkan bahwa transformasi digital telah menyentuh hampir seluruh lapisan masyarakat, termasuk anak-anak. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024), penetrasi internet meningkat dari 73,7% pada tahun 2020 menjadi 79,5% pada tahun 2024. Generasi kelahiran 1997–2012 mencatat persentase pengguna tertinggi sebesar 34,40%, disusul generasi termuda (kelahiran 2023 ke bawah) sebesar 9,17%. Fenomena ini menegaskan bahwa anak-anak dan remaja merupakan kelompok yang paling terhubung secara digital, dan pada saat yang sama paling rentan terhadap dampak negatif media digital. Pola asuh di era digital menuntut keseimbangan antara memberikan kebebasan eksploratif kepada anak dan bimbingan yang bijaksana dalam memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab (Pebriani & Darmiyanti, 2024). Orang tua diharapkan tidak hanya sebagai pengatur akses, melainkan juga sebagai fasilitator yang membimbing anak dalam memahami, menyaring, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber media digital (Rahayu, 2020). Pola asuh yang diterapkan secara tepat terbukti berkontribusi langsung terhadap perkembangan emosional, kognitif, dan sosial anak. Dalam hal ini, keterlibatan aktif orang tua dalam aktivitas digital anak dapat membantu mengarahkan mereka pada konsumsi media yang mendidik dan bernilai positif (Wulandari, 2021). Implementasi pola asuh yang sehat mencakup penetapan aturan yang jelas, pembatasan waktu penggunaan perangkat (screen time), serta membangun komunikasi terbuka yang memungkinkan anak merasa aman dan didengar dalam proses eksplorasi digital (Hartika et al., 2023; Hermansyah et al., 2022; Perawati & Asbari, 2022; Ramadhan & Asbari, 2023).

Transformasi digital juga telah mendorong pergeseran paradigma pengasuhan. Menurut Rachmaniar (2022), pola asuh tradisional yang bersifat otoriter dan protektif mulai ditinggalkan karena tidak lagi relevan dengan kondisi keterbukaan informasi saat ini. Pada masa lalu, anak-anak hanya memperoleh informasi dari sumber terbatas seperti buku, guru, atau lingkungan sekitar. Namun kini, dengan kehadiran media sosial, YouTube, TikTok, dan berbagai platform digital lainnya, anak-anak terpapar informasi dalam volume besar dan kecepatan tinggi. Hal ini menuntut untuk menjadi pendamping aktif yang tidak hanya memberi instruksi, tetapi juga hadir dalam pengalaman digital anak. Dheasari, Lestari, dan Fauziah (2022) menegaskan bahwa pola asuh digital yang ideal tidak bersifat represif, tetapi bersifat partisipatif, di mana orang tua melakukan pendampingan langsung dalam aktivitas digital anak. Kegiatan seperti menonton konten edukatif bersama, berdiskusi tentang informasi yang diperoleh dari internet, atau memanfaatkan aplikasi edukatif secara kolaboratif, merupakan contoh pendekatan pengasuhan yang konstruktif. Pendampingan ini bertujuan agar anak tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya untuk perkembangan diri secara positif dan bertanggung jawab. Tantangan lain yang muncul dari paparan teknologi digital adalah kemampuan anak dalam menyaring informasi. Anak-anak yang tumbuh dalam era digital kerap kali dihadapkan pada berbagai informasi yang tidak semuanya sesuai usia maupun dapat dipertanggungjawabkan. Wahyu Pandowo dan Isnaningsih (2023) menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, menilai validitas informasi, dan menghindari paparan terhadap konten negatif, hoaks, atau informasi palsu (Nugroho et al., 2021; Reni et al., 2024; Septiana et al., 2022; Sinuraya et al., 2024; Wardani et al., 2024).

Kehadiran konten digital yang bermuatan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu yang strategis dalam proses pengasuhan. Melalui wawancara publik antara Gita Wirjawan dan Anggia Kharisma, Chief Content Officer Visinema Studios, ditekankan bahwa penciptaan konten untuk anak-anak dan keluarga perlu dilandasi oleh pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan audiens serta orientasi pada dampak sosial yang positif. Pendekatan ini tercermin dalam proyek *Domikado*, yang merupakan salah satu program unggulan Visinema, dan didesain secara khusus untuk menyatukan unsur kesenangan dengan pembelajaran bermakna. *Domikado* secara eksplisit mengangkat nilai-nilai universal seperti keberagaman, pentingnya peran keluarga, serta kemampuan anak dalam membangun relasi sosial yang sehat. Karakter-karakter yang unik dan representatif dalam program tersebut membantu anak memahami nilai-nilai moral dan sosial secara kontekstual dan menyenangkan. Dalam psikologi perkembangan anak, pendekatan berbasis karakter fiksi yang familiar terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman nilai dan perilaku. Konten seperti *Domikado* dapat dijadikan media pendukung dalam membentuk karakter anak melalui narasi yang relevan dan mudah dicerna.

Penguatan pola asuh melalui media tidak dapat berdiri sendiri. Diperlukan kolaborasi lintas sektor antara orang tua, pendidik, produsen konten, dan pemerintah (Atmojo, Isnandar, & Muna, 2021). Lembaga pendidikan perlu memasukkan literasi digital sebagai bagian dari kurikulum agar anak dapat memahami bagaimana menggunakan media dengan bijak. Sementara itu, produsen konten harus berkomitmen pada kualitas dan tanggung

jawab sosial dalam setiap produksi media yang ditujukan bagi anak (Asbari et al., 2020; Daeli & Asbari, 2022; Novitasari & Asbari, 2022; Triyadi et al., 2022; Tsoraya et al., 2023). Di sisi lain, pemerintah perlu merancang kebijakan yang berpihak pada perlindungan anak dan mendorong pengembangan konten lokal yang edukatif. Oleh karena itu, ekosistem media yang ramah anak hanya dapat tercipta jika semua pihak memainkan perannya secara sinergis. Media digital memiliki potensi besar sebagai medium pembelajaran dan pembentukan karakter, tetapi potensi tersebut hanya dapat diwujudkan apabila konten yang ditampilkan selaras dengan nilai-nilai positif dan diintegrasikan dengan pola asuh yang reflektif dan partisipatif.

IV. KESIMPULAN

Pola asuh digital yang partisipatif memungkinkan anak tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga menjadi pembelajar yang kritis, selektif, dan bertanggung jawab. Konten digital yang bermuatan edukatif, seperti program *Domikado* dari Visinema Studios, terbukti memiliki potensi sebagai medium pembelajaran yang efektif ketika didukung oleh pendampingan yang reflektif dari orang tua. Sinergi antara keluarga, produsen konten, dan institusi pendidikan perlu terus dibangun guna menciptakan ekosistem media yang mendukung tumbuh kembang anak secara holistik. Dalam konteks ini, orang tua tidak cukup hanya mengontrol atau membatasi, melainkan juga harus hadir secara aktif dalam proses eksplorasi digital anak. Penelitian ini mendorong adanya perubahan paradigma dalam pola asuh, dari pendekatan otoriter ke arah yang lebih kolaboratif, adaptif, dan literat secara digital.

Penelitian ini membawa implikasi kebijakan yang memberikan dasar untuk mendorong regulasi perlindungan anak di ranah digital, termasuk pengembangan konten lokal yang edukatif, pengawasan terhadap konten tidak layak, serta integrasi literasi digital ke dalam kurikulum pendidikan dasar. Dengan implementasi kebijakan yang terarah, kolaboratif, dan berbasis nilai, media digital tidak hanya akan berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medium strategis untuk mendukung tumbuh kembang anak secara holistik, sekaligus memperkuat ketahanan keluarga dan karakter bangsa dalam menghadapi dinamika era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, S., & Asbari, M. (2022). Pancasila as the Industrial Revolution 4.0 Paradigm. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 01(06), 35–38. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/211/35>
- APJII. (2024). *Jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Asbari, M. (2024). Four Levels of Teachers : Insights into Classroom Leadership Perspectives. *International Journal of Social and Management Studies*, 5(2), 18–26.
- Asbari, M., Novitasari, D., Taruli Pebrina, E., & Santoso, J. (2020). Work-Family Conflict, Readiness for Change and Employee Performance Relationship During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 6(2), 67–77. <https://doi.org/10.17977/um003v6i22020p067>
- Asri, S. (2018). Hubungan pola asuh terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 22–28. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13793>
- Atmojo, I. F., Isnandar, I., & Muna, F. (2021). Permasalahan pola asuh dalam mendidik anak di era digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1321–1330. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1721>
- Cannavaro, J., Asbari, M., & Nurmawanti, R. (2024). Transformasi Pendidikan: Memperkuat Kecerdasan Sosial dan Emosional Anak di Era Disrupsi. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(3), 1–6.
- Daeli, S. I., & Asbari, M. (2022). Bahaya Pancasila Menjadi Trisila dan Ekasila : Telaah Singkat Pemikiran Refly Harun. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 01(01), 37–41. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/44>
- Damayanti, S., Asbari, M., Setiawan, D., & Saputra, M. S. (2023). Emotional Intelligence: Mengapa EI Lebih Penting daripada IQ? *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 279–285.
- Dheasari, R. P., Lestari, S., & Fauziah, F. (2022). Tantangan orang tua dalam mendidik anak di era digital. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v3i1.417>
- Hamidah, H., Asbari, M., & Qodri, R. (2022). Sisi Lemah Spesialis: Haruskah Menjadi Generalis? *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(1), 95–100.

- Hartika, A., Fitriyani, M., & Asbari, M. (2023). Analisis Penerapan ISO 9001: 2015 di Rumah Sakit: Sebuah Narrative Literature Review. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(3), 16–24.
- Hermansyah, R., Amaliya, F. P., Nurhakim, M. I., & ... (2022). Peran Agama Islam Untuk Mewujudkan Kerukunan di Lingkungan Masyarakat. *Journal of Community ...*, 2(5), 31–36. <http://jocosae.org/index.php/jocosae/article/view/75%0Ahttp://jocosae.org/index.php/jocosae/article/download/75/53>
- Iftitah, L., & Anawaty, M. (2021). Pentingnya pengawasan orang tua dalam pemanfaatan gadget pada masa belajar dari rumah. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 55–62. <https://doi.org/10.36709/jrga.v4i2.19124>
- Mulyaningsih, N., Asbari, M., & Rahmawati, R. S. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Mahasiswa. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 58–61.
- Novitasari, D., & Asbari, M. (2022). Upaya Meningkatkan Kepedulian Sistem Manajemen Keamanan Pangan dengan Pelatihan FSSC 22000 Pada UKM di Tangerang. *Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE)*, 2(2), 1–6. <https://jocosae.org/index.php/jocosae/article/view/40>
- Nugroho, Y. A., Asbari, M., Putra, F., Riyanto, R., & Chidir, G. (2021). Manager as Coach: Eskalasi Kinerja Pegawai melalui Managerial Coaching. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4708–4718. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1559>
- Patmawati, S., Dewi, V. M., Asbari, M., Sasono, I., & Purwanto, A. (2023). THE Implementation of Integrated Quality Management in Education Institutions. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(1), 27–32.
- Pebriani, M., & Darmiyanti, A. (2024). Pengaruh media sosial terhadap perkembangan anak usia dini dan tinjauan dari psikologi perkembangan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 9–15. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.556>
- Perawati, S., & Asbari, M. (2022). The Role of Islamic Education In Forming a Creative and Innovative Person: The Role of Islamic Education In Forming a Creative and Innovative Person. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 1(4), 20–24.
- Putri, F. E., Melani, J. A., Asbari, M., & Novitasari, D. (2023). Pendidikan Karakter Membentuk Moralitas Anak Bangsa: Sebuah Esai. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 01(01), 20–24. <https://literaksi.org/index.php/jmp/article/view/5/4>
- Rachmaniar, A. (2022). Pola asuh orang tua di era digital. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 2(1), 148–158. <https://doi.org/10.32627/jeco.v2i1.394>
- Rahayu, A. (2020). Pengaruh era digital pada pola asuh anak sebagai faktor keharmonisan keluarga. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 9(2), 56–69. <https://jurnal.icjambi.id/index.php/insancendekia/article/view/661>
- Ramadhan, G. F., & Asbari, M. (2023). Pribadimu adalah Profesimu: Temukan Karier Impian Berdasarkan Kepribadian. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 25–29.
- Ramdan, A. Y., & Fauziah, P. Y. (2019). Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan nilai-nilai karakter anak usia sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2), 100–111. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.4501>
- Reni, S., Asbari, M., & Ramadhan, M. B. (2024). Pendidikan yang Membebaskan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(4), 5–11.
- Ristiani, D., Asbari, M., & Novitasari, D. (2020). Analisis Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa Menggunakan Metode Multi Factor Evaluation Process. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(3), 235–247.
- Romadhona, N. T., Aprillianti, D., Lidia, A., Prasadana, J. P., Novitasari, D., Asbari, M., & Purwanto, A. (2022). Peningkatan Kualitas pendidikan Melalui Bimbingan Belajar. *Journal of Community Service and Engagement*, 2(6), 18–23.
- Sanusi, A., Asbari, M., & Ardiansah, A. (2023). ASN dalam Pendidikan Tinggi: Transformasi dan Akreditasi. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 57–61.
- Septiana, Y., Dari, W., Rachmadani, N. T., Wahdi, A. K., Cahyani, A., Gusman, R., & Asbari, M. (2022). Growing Historical Awareness among the Young Generation of the Indonesian Nation. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 01(05), 43–52. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/228/41>
- Sinuraya, A. M., Asbari, M., & Angin, S. H. B. P. (2024). Tantangan dan Inovasi: Evaluasi Pendidikan Masa Depan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(4), 26–29.
- Subandi, E., Asbari, M., & Anggraeni, V. (2024). Educational Scout: Pramuka Sebagai Wadah Pendidikan Karakter Bangsa. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 03(05), 30–32.

- Triyadi, M. Y., Anggelina, W., & Asbari, M. (2022). Pancasila as a Development Paradigm. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 1(06), 5–12. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/101/30>
- Tsoraya, N. D., Asbari, M., & Pratiwi, A. (2023). Revolusi Digital: Meningkatkan Relasi, Mengurangi Intensi. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 34–38.
- Wahdini, S. (2024). Peran orang tua dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak di era digital. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 2(1), 89–94. <https://doi.org/10.37985/jedu.v2i1.15>
- Wahyu Pandowo, I., & Isnaningsih, A. (2023). Kendala orang tua dalam keterampilan literasi digital pada anak usia dini. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 25479 <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.25479>
- Wardani, S., Asbari, M., & Misri, M. J. (2024). Self Theorist: Pengaruh Teori Diri terhadap Motivasi, Kepribadian, dan Pengembangan Diri. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(4), 12–17.
- Wirjawan, G. (2023, Februari 14). *Pengobat Krisis Konten Anak - Anggia Kharisma | Endgame #122* [Video]. YouTube. https://youtu.be/xgl7vLhT8As?si=YIxT_LC6lejvEcl
- Wulandari, P. (2021). Transformasi pola asuh dan karakter anak berdasarkan adaptasi orang tua di era digital. *Proceeding Seminar Nasional Ilmu Sosial*, 6(1), 75–90. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/download/789/363/3189>