Jurnal Pemberdayaan Masyarakat
Volume 3 Nomor 1 Tahun 2024 | Hal. 22 – 30
ykgm.org
DOI: 10.46843/jmp.v3i1.295

Pendampingan Pendidikan Anak di Era Digital pada PKK Desa Krumpakan

Sri Jumini[1]*, Hamzah[2], Desty Putri Hanifah[3], Deni Aryati[4], Taufan Jannata[5]
[1,4] Pendidikan Fisika, FITK, Universitas Sains Al-Qur'an, Indonesia
[2]Madrasah Aliyah Negeri 2 Wonosobo, Indonesia
[3]Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FITK, Universitas Sains Al-Qur'an, Indonesia
[5]Pendidikan Olahraga, FITK, Universitas Sains Al-Qur'an, Indonesia

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menghendaki orang tua dan pengelola pendidikan untuk lebih kreatif dalam mengelola pendidikan anak. Kecanggihan teknologi dalam berbagai merk dan tipe handphone telah merebut dunia anak untuk tidak lagi melakukan permainan yang melibatkan teman-teman sebayanya. Efeknya kematangan emosi rendah, anak cenderung egois, tidak mudah bergaul, kecanduan game, prestasi menurun, pergaulan bebas, dan prestasinya menurun. Menangkap dan mencermati hal ini maka tim UNSIQ melakukan kegiatan pendampingan pendidikan anak di era digital. Kegiatan pengabdian ini dilakukan ibu-ibu PKK Desa Krumpakan kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang yang berjumlah 40 anggota. Melihat respon yang positif dan antusiasnya peserta dalam mengikuti pelatihan ini, ditunjukkan dengan prosentase kehadiran 90%maka diharapkan menjadi program rutin desa. Dampak dari kegiatan ini, peserta telah memahami bagaimana pola Pendidikan yang harus dilakukan dalam keluarga, dan menyikapi anak yang kecanduan gadged, dan pengaruhnya terhadap kematangan emosional anak, sehingga kenakalan remaja, tawuran, penyalahgunaan narkoba, pergaulan bebas dampak dari era digital dapat dicegah dan dikendalikan sedari dini.

ABSTRACT

The increasingly rapid development of technology requires parents and education administrators to be more creative in managing children's education. Technological sophistication in various brands and types of cell phones has captured the world of children so that they no longer play games involving their peers. The effect is low emotional maturity, children tend to be selfish, don't socialize easily, are addicted to games, decreased achievement, promiscuity, and decreased achievement. Capturing and observing this, the UNSIQ team carried out activities to assist children's education in the digital era. This service activity was carried out by PKK women from Krumpakan Village, Kajoran subdistrict, Magelang Regency, totaling 40 members. Seeing the positive response and enthusiasm of the participants in taking part in this training, shown by the attendance percentage of 90%, it is hoped that it will become a routine village program. The impact of this activity is that participants understand how education should be implemented in the family, how to respond to children who are addicted to gadgets, and its influence on children's emotional maturity, so that juvenile delinquency, brawls, drug abuse, promiscuity, and the impact of the digital era can be prevented and controlled early on.

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci:
pendampingan anak, era digital, kenakalan remaja, sosio-emosional

Correspondent Author:
Sri Jumini
Email: *srijumini@unsiq.ac.id*

Keywords:
child support, digital era, juvenile delinquency, socio-emotional

Saran Pengutipan: Jumini, S., Hamzah., Hanifah, D. P., Aryati, D., & Jannata, T. (2024). Pendampingan Pendidikan Anak di Era Digital pada PKK Desa Krumpakan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat, 3*(1), 22-30.

Pendahuluan

Pendidikan anak di era digital menuai banyak permasalahan. Permasahan umum dalam mendidik anak di era digital antara lain 4,9% anak ketergantungan dengan gadget, 51,6% kurangnya pengawasan digital oleh orang tua terhadap anak, 9,8% perubahan perilaku akibat perangkat digital (Rahmawati & Latifah, 2020). Luntur dan Hilangnya tatakrama di kalangan para pelajar dan mahasiswa menjadi suatu catatan tersendiri bagi orangtua yang peduli akan pendidikan anak. Berbagai kasus tawuran dan perilau anak yang sudah tidak ada lagi hormat kepada orang yang lebih tua maupun guru menjadi bahan evaluasi dan perenungan bagi semua pengelola Pendidikan. Era digital telah mengambil peran di hampir semua kehidupan. Peran digital ini telah memberikan dampak perubahan perilaku maupun ganguan di masyarakat, termasuk di dalamnya perubahan perilaku anak. Penggunaan internet baik melalui HP, maupun computer sudah menjadi kebutuhan masyarakat saat ini.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2016 menyajikan data bahwa terdapat 132,7 juta pengguna internet di Indonesia (Wahyudi, 2019; Maulidiyah, 2018). Terjadi kenaikan sekitar 51,8 % dibandingkan tahun 2014. Pada tahun 2017 pengguna internet naik menjadi 143,26 juta jiwa. Pengguna internet di kalangan usia anak-anak skitar 16,68% atau sekitar 23, 89 anak (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017; Kabali *et al.*, 2015). Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspita di Surabaya pada anak dengan usia 6-12 tahun di dapatkan bahwa responden yang paling banyak menggunakan internet pertama usia 8 tahun (27%), dan yang menarik adalah beberapa respondennya telah mengenal internet sejak balita yakni sejak 5 tahun (12%), 4 tahun (4%) dan 3 tahun (1%) (Candra, 2013; Sucipto & Huda, 2016). Hal yang harus diperhatikan oleh orang tua, di internet selain mencari informasi anak-anak juga mengakses video malalui situs youtube.

Kemudahan teknologi informasi ini tentunya memberikan dampak yang positif. Banyak kemudahan telah di dapatkan. Mudah dalam mencari informasi tentang apapun, mudah mencari referensi, mudah dalam menyelesaikan tugas-tugas. Mudah mencari tempat yang baru, mudah untuk belajar apapun yang kita inginkan. Era digital memberikan peluang siapapun untuk menjadi hebat, asalkan kemauannya kuat. Teknologi informasi Dapat memberi wawasan dan pengetahuan tentang berbagai hal, mudah mengurus aktivitas manusia, Menjadi sarana hiburan, dan mengisi waktu luang, meningkatkan kreativitas, dan memudahkan komunikasi. Era digital ini juga memberikan damapak negatif antara lain kecanduan, lalai dengan tugas, komunikasi berkurang, hidup tidak sehat, dan tidak jarang menjadi sumber konflik (Atmojo *et al.*, 2021; Jumini, 2018). Anak-anak belum memilki filter yang baik untuk menyaring apa-apa yang dilihat melalui HP atau computer yang digunakaknya. Pembentukan nilai-nilai positif pada diri anak-anak dapat berubah menjadi negatif. Dampaknya banyak perilaku buruk yang terjadi di masyarakat dilakukan oleh anak-anak.

Berdasarkan catatan Komnas PA, sepanjang 2013 ini terjadi 255 kasus tawuran pelajar di Indonesia. Angka tersebut dinilai meningkat dibanding tahun 2012 sebelumnya yakni sebanyak 147 kasus. Sedangkan untuk kasus tawuran pelajar di DKI Jakarta sebanyak 112 kasus pada 2013 juga mengalami peningkatan dibanding tahun 2012 yakni 98 kasus. Peristiwa ini tidak bisa sepenuhnya jadi kesalahan para peserta didik tersebut. Tetapi dipicu sejumlah faktor seperti pergaulan, lingkungan serta peran pendidik. Kasus lain tentang tawuran juga marak terjadi akhir-akhir ini, tidak hanya dikalangan pelajar tetapi juga banyak terjadi dikalangan mahasiswa yang notabennya sudah dianggap memiliki kedewasaan lebih. Seperti yang diberitakan dalam tribunnews bahwa "Kasus tawuran pelajar di Jakarta terus meningkat. Sepanjang tahun 2013 ini terjadi 112 kasus dengan menewaskan 12 siswa, Total kasus di seluruh Indonesia mencapai 255 kasus dengan total tewas 20 orang, terbanyak di Jakarta" (Aji, 2013). Beberapa peristiwa yang menunjukkan perilaku buruk lainnya terjadi pada pelajar, seperti kasus kenakalan pelajar yang terjadi di bulan februari tahun 2018 di Wonosobo, seperti pengroyokan siswa di Wadaslintang dan penganiayaan murid terhadap guru

yang berujung pada kematian menjadi keprihatinan besar semua pihak. Pada bulan agustus ditahun yang sama Tim Gabungan Operasi Penanggulangan Kenakalan Remaja mengamankan sedikitnya delapan remaja di Taman Ainun Habibi dan Alun-alun Wonosobo, karena tidak bisa menunjukan surat identitas diri. Dua Pemuda kedapatan sedang mengkonsumsi minuman oplosan beralkohol. Dua lainnya berjenis kelamin perempuan, serta ada satu anak dalam usia belia (Mohammad, 2018). Ini hanya beberapa kasus yang terkemuka, kasus serupa dimungkinkan banyak terjadi dalam masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya sebuah pembelajaran yang tidak hanya memfokuskan sisi kognitif saja. Afektif dan psikomotorik peserta didik sangat butuh untuk lebih diperhatikan. Pola pikir dan penanaman nilai-nilai kehidupan (*living values*) harus ditanamkan sejak dini.

Sikap pelajar maupun mahasiswa yang bertindak kasar merupakan cermin dari kondisi lingkungan di sekitarnya. Karena itu ia berharap, lingkungan sosial dapat memberikan tuntunan yang positif bagi para peserta didik tersebut. Evaluasi pola pendidikan yang ada saat ini juga perlu dilakukan. Setidaknya ruang kreativitas bagi anak harus tersedia agar energinya tersalurkan secara positif. Pemakaian Gadget yang benar dan terarah akan memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan pendidikan anak. Menyadari pentingnya hal ini, Tim Pengabdian UNSIQ Jawa Tengah di Wonosobo bekerjasama dengan Perangkat desa Krumpakan, Kajoran, Magelang telah melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, dengan cara memberi penyuluhan tentang pendidikan anak di era digital. Harapannya dengan kegiatan ini, mampu mengoptimalkan peran keluarga dalam mendidik anak, sehingga bisa mengurangi tingkat kenakalan remaja.

Materi dan strategi yang disampaikan dalam penyuluhan dan pendampingan memberikan dampak diantaranya keluarga memahami pola yang benar dalam melakukan pendidikan terhadap anak. Melakukan pendampingan saat anak memegang gadget, bukan malah sebaliknya, karena sibuk anak di kasih gadget tanpa pendampingan. Memahami mulai usia berapa anak boleh diberikan gadget, dan memahami dampak ketika anak diberikan gadget tidak pada waktu dan usia yang tepat. Lebih banyak berinteraksi dengan anak. Begitu juga dengan anak yang di pondok, karena dipondok tidak boleh pegang gadget, kemudian ketika pulang, sebebas-bebasnya memegang gadget. Anak memegang gadget dengan pembatasan dan pendisiplinan, aktivitas baik yang dilakukan di pondok tidak boleh ditinggalkan. Orang tua juga harus memberikan contoh, kapan waktu-waktu yang tepat memegang gadget. Keluarga paham bagaimana membuat komitmen bersama penggunaan gadget secara tepat dan benar. Orang tua harus mengarahkan anak-anak untuk lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebayanya, agar belajar berempati, sosial, memahami orang lain, dalam rangka mematangkan emosionalnya, tidak agresi, dan tidak mudah terpancing dengan hal-hal yang buruk. Jika masing-masing keluarga bisa seperti ini, maka akan berdampak baik pada Masyarakat secara keseluruhan dalam membentuk kepribadian anak-anak khususnya pelajar.

Metode

Program kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan dengan pendekatan *Participatory Action Research* (*PAR*) (Khairunisa *et al.*, 2023). Pendekatan PAR digunakan untuk menyelesaiakn permasalahan yang terkait tentang rendahnya kesadaran Masyarakat terhadap pendidikan anak, dan belum optimalnya peran keluarga dalam Pendidikan anak di era digital yang berdampak pada tatakrama anak-anak khususnya pelajar yang semakin turun dan banyaknya perilaku buruk yang dilakukan oleh pelajar. PAR dilakukan dalam program PkM ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan prakti masyarakat, serta produksi ilmu pengetahuan, dan proses perubahan sosial di Masyarakat.

Solusi yang diberikan untuk mengatasi permasalahan dengan pendekatan PAR ini dengan memberikan pendampingan kepada ibu-ibu PKK di Desa Krumpakan kecamatan Kajoran Kabupaten

Magelang yang berjumlah 40 anggota. Kegiatan dilakukan dengan memberikan penyuluhan untuk mengoptimalkan peran keluarga dalam mendidik anak, sehingga bisa mengurangi tingkat kenakalan remaja. Kegiatan di awali dengan 1) memberikan penyuluhan dan pengertian terhadap masyarakat akan dampak negatif penggunaan Gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua; 2) memberikan penyuluhan tentang pendidikan anak di era digital; 3) memberikan skill kepada orang tua untuk mendidik anak agar penggunaan gadget dapat terarah dengan baik; 4) pembentukan kelompok keluarga peningkatan kualitas pendidikan anak. Kegiatan melibatkan kemitraan dari tim pengabdian UNSIQ, Masyarakat dan kader PKK, dengan kerangka kegiatan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Kegiatan Pengabdian

Kegiatan dilaksanakan dengan tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi: 1) Perijinan dan penentuan waktu pelaksanaan dengan desa Krumpakan, Kajoran Magelang; 2) Persiapan makalah dan petunjuk agar para peserta dapat melakukan kegiatan dengan mudah dan lancar. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengumpulkan ibu-ibu PKK dikelurahan kemudian tim menyampaikan materi penyuluhan tentang kebutuhan teknologi dan manfaatnya, pendidikan anak dan pola komunikasi dalam keluarga, anak kecanduan gadget beserta dampaknya, dan strategi pendidikan anak dalam keluarga di era digital. Tahap akhir evaluasi dilakukan dengan diskusi dan tanya jawab tentang cara mendidik anak di era digital, dan pembentukan kelompok melalui kader PKK.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Program Pengabdian di awali dengan melakukan kordinasi tim UNSIQ dengan perangkat Desa Krumpakan kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang terkait maksud dan tujuan kegiatan agar ada persamaan persepsi, serta teknis pelaksanaan termasuk di dalamnya tempat dan waktu pelaksanaan, serta target peserta. Dari Kordinasi ini disepakati program pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan 14 September 2017 bertempat di Balai Kelurahan Desa Krumpakan. Peserta adalah ibu-ibu PKK keluraha berserta kader PKK perwakilan masing-masing RT ataupun RW. Seluruh perangkat Desa Krumpakan memdukung sepenuhnya kegiatan ini. Dukuangan ditunjukkan dengan fasilitas dan kehadiran seluruh perangkat Desa saat acara berlangsung, seperti ditunjukkan pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Kehadiran seluruh perangkat dalam Pembukaan

Kemudian Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan penyuluhan terkait dampak negatif penggunaan Gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua, strategi Pendidikan anak dalam keluarga di era digital serta keterampilan penggunaan gadget yang terarah. Materi disampaikan dengan Bahasa yang sederhana, sehingga mudah dipahami serta dilakukan dengan interaktif sehingga peserta tidak bosan dan materi yang disampaikan lebih berkesan.



Gambar 3. Sesi Penyampaian materi Penyuluhan

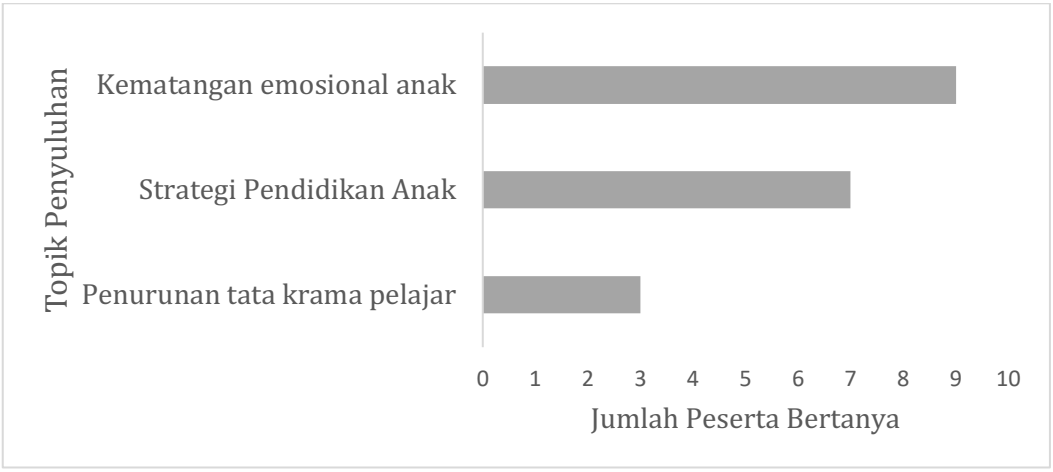
Target dari penyampaian materi ini adalah: 1) perubahan perilaku masyarakat (*Transfer knowledge*), Kurangnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat mengenai permasalahan, dampak dan bahayanya penggunaan gadget secara berlebihan perlu menjadi perhatian bersama. Masyarakat pedesaan yang memang rata-rata masih berpendidikan rendah sering tidak menghiraukan dan tidak terlalu mempedulikan hal-hal yang kenyataannya membahayakan bagi masa depan anak. Kesadaran ini perlu ditingkatkan agar masalah pendidikan anak itu bukan menjadi tanggung jawab pengelola pendidikan saja, melainkan tanggung jawab bersama semua keluarga. Untuk meningkatkan kesadaran keluarga agar lebih peduli terhadap pendidikan anak maka perlu dilakukan penyuluhan dan pembinaan (Abdullah *et al.*, 2022) kepada semua keluarga di Desa Krumpakan Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang. Dengan penyuluhan ini akan terbentuk perubahan perilaku keluarga dalam menyikapi penggunaan Gadget yang terarah; 2) Strategi mendidik anak dalam keluarga di era digital, dengan berbekal pengetahuan yang benar para orang tua diharapkan mampu menentukan tindakan preventif dalam menghadapi dampak negatif dari penggunaan gadget. Dengan mengetahui teknis dan triksnya, orang tua bisa mengarahkan anak dalam menggunakan gadget yang benar serta tidak kecanduan. Target utamanya meningkatnya pengetahuan orang tua, dalam melakukan pengawasan terhadap segala hal yang dilakukan anak. Tahap akhir dilakukan evaluasi untuk melihat

sejauh mana pemahaman peserta penyuluhan dengan diskusi dan tanya jawab. Diskusi ini juga bertujuan agar tidak terjadi salah pemahaman terhadap materi yang di sampaikan.



Gambar 4. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab

Beberapa peserta menanyakan terkait data yang disampaikan oleh nara sumber, menginginkan penjelasan yang lebih detail sebab dan penangannanya, sebab contoh-contohyang disebutkan oleh narasumber juga banyak terjadi di lingkungan Masyarakat desa Kajoran. Yang lain juga ada yang menyampaikan bahwa anaknya yang di pondok, Ketika pulang kerumah kesehariannya hanya bermain handphone. Hal ini membuat orang tua jengkel dan khawatir sehingga bagaimana strateginya agar hal ini tidak terjadi kembali. Nara sumber menjawab dengan memberikan dan menekankan Kembali triks-triks yang sudah disampaikan, serta kedisiplinan dan tauladan dari orang tua sangat penting. Pola komunikasi dan perhatian yang fokus pada anak juga perlu ditingkatkan. Banyaknya peserta yang bertanya dan terlibat dalam diskusi seperti terlihat dalam diagram gambar 5, ini menunjukkan antusiasme dan keaktifan peserta mengikuti kegiatan penyuluhan.



Gambar 5. Keaktifan Peserta dalam Penyuluhan

Program kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan memberikan penyuluhan yang bersifat partisipasi (Herlina *et al.*, 2024; Khairunisa *et al.*, 2023; Parmin *et al.*, 2022) untuk memberikan pemahaman dan menemukan pola pendampingan secara tepat. Seluruh tim terlibat secara langsung dalam kegiatan dan pendampingan. Pemahaman yang baik terhadap dampak buruk penggunaan gadged secara berlebihan dan tanpa pengawasan akan lebih memotivasi para peserta untuk meningkatakn pengawasan dan mengintensifkan Pendidikan anak dalam keluarga. Pemahaman bahwa membiarkan anak lama bermain dengan handphone ternyata menimbulkan

kecanduan/ketergantungan (Tanjung *et al.*, 2017). Namun jika penggunaan handphone dapat diarahkan secara tepat akan berdampak baik pada perkembangan anak (Chikmah & Fitrianingsih, 2018). Anak pada usia 1-5 tahun merupakan usia keemasan (*golden age*) (Candra, 2013; Isroani *et al.*, 2023; Maulidiyah, 2018; Sucipto & Huda, 2016), Dimana seleuruh kecerdasannya berkembang luar biasa, sehingga apa yang terjadi pada usia ini sangat berpengaruh terhadap perkembngan selanjutnya. Beberapa fitur di handphone dapat melatih motoric halus (Sundus, 2017; Yenny, 2017), merangsang kreativitas (Sari *et al.*, 2022; Azamiah *et al.*, 2023), dan berpengaruh terhadapa perkembangan sosio-emosional anak (Imron, 2018). Anak yang terlalu lama menatap handphone akan mengurangi waktunya untuk berinteraksi dengan orang lain, sehingga komunikasinya tidak terlatih, kurang bersosialisasi, dan cenderung suka menyendiri.

Perkembangan sosio-emosional yang kurang baik dan tidak matang di usia dini dapat menyebabkan terjadinya perilaku-perilaku menyimpang seperti kenakalan remaja, penyahgunaan obat, seks bebas, dan agresi. Semakin rendah kematangan emosi, semakin tinggi perilaku agresi (Annisavitry & Budiani, 2017; Guswani & Kawuryan, 2011). Kematangan emosi sesorang ditunjukkan dengan 1) kemampuanya menjaga dan mengendalikan emosi, tidak setiap saat meluapkan emosinya akan tetapi menunggu yang tepat sehingga lebih bisa diterima; 2) pemahaman diri, paham apa yg dirasakan, dan mengetahui penyebabnya sehingga lebih bia menjaga kestabilan emosinya; 3) berfikir kritis, mampu menganalisis sebab akibat sehingga tidak mudah emosi. Ketidakmampuan menahan emosi seringkali menjadi penyebab para remaja terlibat dalam tawuran, dan kenakalan-kenakalan lainnya, sehingga kematangan emosi di usia dini sangatlah penting karena berdampak pada kematangan emosi di usia-usia selanjutnya. Tahap akhir untukmengevaluasi keberhasilan program salah satunya dilihat dari pemehaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Kegiatan ini dilakukan dengan diskusi dan tanya jawab.

Kegiatan program pengabdian ini berjalan cukup bagus dengan ditunjukkan kehadiran anggota PKK Desa Krumpakan mengikuti kegiatan penyuluhan yang diadakan, dengan prosentase kehadiran 90% dari rencana peserta. Dari 40 peserta yang ditargetkan yang hadir 36 peserta. Selain itu keberhasilan kegiatan ini ditunjukkan dengan masyarakat yang mulai tanggap dan melakukan tindakan preventif terhadap dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan, dan perilaku anak yang mulai menyimpang. Peserta jadi lebih paham bagaimana sebenarnya pola komunikasi dikeluarganya saat ini, bisa memprediksi kondisi keluarga dan anak-anaknya antara lain: bagaimana perilaku anak yang kecanduan game, perilaku anak yang kecanduan pornografi, dan perilaku menyimpang lainnya. Dengan demikian dapat menentukan tindakan preventif agar anak bisa menggunakan gadget dalam kondisi yang mendukung anak ke arah masa depan yang lebih baik. Bisa melakukan trik agar anak bermain gadget sesuai porsinya, tanpa harus meninggalkan tugas akademik dan kesehariannya. Orang tua tidak jauh tertinggal tentang iptek dibandingkan anak-anak mereka.

Simpulan

Kegiatan penyuluhan pada ibu-ibu PKK Desa Krumpakan kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang telah memberikan dampak pemahaman dan pemikiran bahwa pola pendidikan anak di era digital harus ditingkatkan kualitasnya. Penggunaan gadget di usia dini harus diminimalisir agar anak lebih banyak berinteraksi dengan orang lain sehingga sosio-emosional berkembang secara matang. Perkembangan sosio-emosional yang matang akan dapat mencegah terjadinya kenalan remaja, pergaulan bebas, penyalahgunaan narkoba, serta tawuran yang marak terjadi dikalangan pelajar, maupun perilaku buruk lainnya. Tim pengabdian sebagai pengelola pendidikan tinggi, masyarakat, dan keluarga saling bekerja sama dalam menciptakan pola pendidikan anak di era digital ini dengan kualitas yang lebih baik. Potensi dan kreativitas anak harus lebih diperhatikan sehingga tidak akan tersalurkan pada hal-hal yang bersifat negatif.

Daftar Referensi

Abdullah, H., Bagus, H., & Ardiansyah, I. N. (2022). Sosialisasi Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Anak di Era Digital Madrasah Ibtidaiyah Gunung Bunder II, Pamijahan Jawa Barat. *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(2), 61–64.

Aji, W. (2013). Kasus Tawuran Pelajar Jakarta Terus Meningkat Tahun Ini. *Tribunnews.com*. https://Www.Tribunnews.Com/Metropolitan/2013/12/22/Kasus-Tawuran-Pelajar-Jakarta-Terus-Meningkat-Tahun-Ini.

Annisavitry, Y., & Budiani, M. S. (2017). Hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada remaja. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, *4*(1), 1–6.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2017). *Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Survey Indonesia.

Atmojo, A. M., Sakina, R. L., & Wantini, W. (2021). Permasalahan Pola Asuh dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1965–1975.

Azamiah, M. Z. K., Agustiani, H., & Pebriani, L. V. (2023). Program psikoedukasi penggunaan gadget pada anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 234-244.

Candra, P. A. (2013). *Penggunaan Internet Pada Anak-Anak Studi Deskriptif tentang Penggunaan Internet pada Anak-Anak Sekolah Usia 6-12 Tahun di Kota Surabaya* [Doctoral dissertation, Universitas Airlangga].

Chikmah, A. M., & Fitrianingsih, D. (2018). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosianal Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal. *Siklus : Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*, *7*(2), 295. https://doi.org/10.30591/siklus.v7i2.896

Guswani, A. M., & Kawuryan, F. (2011). Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Ditinjadu Dari Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi: Pitutur*, *I*(2), 86–92.

Herlina, E., Fathurrahman, M., Heliawati, L., Mulyati, A. H., Fatimah, S., & Kabir, A. J. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Non-Produktif Melalui Keterampilan Pembuatan Ecobrick. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, *3*(1), 01-11.

Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, *13*(2), 148.

Isroani, F., Nahdlatul, U., & Sunan, U. (2023). *Pendampingan dalam Penyuluhan Parenting bagi Wali Murid : Mendidik Anak Usia Golden Age di Era Digital*. *1*(2), 57–65.

Jumini, S. (2018). Gadget Sebagai Media Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Budaya Disiplin Anak. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika FITK UNSIQ*, *1*(1), 84–91.

Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L. (2015). Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children. *Pediatrics*, *136*(6), 1044–1050. https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151

Khairunisa, N., Kustati, M., & Gusmirawati, G. (2023). Pendampingan Penggunaan Tekonologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar di Pesisir. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, *2*(2), 68–79.

Maulidiyah, E. C. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Agama Dalam Pendidikan Anak Di Era Digital. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, *2*(1). https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.71-90

Mohammad, Z. (2018). *Dua Pemuda Ngoplos, Terjaring Razia*. Diskominfo Kabupaten Wonosobo. https://diskominfo.wonosobokab.go.id/detail/DUA-PEMUDA-NGOPLOS,-TERJARING-RAZIA

Sari, N. I., Septiani, E., & Isroyati, I. (2022). Pemanfaatan Gadget Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *KENDURI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, *2*(1), 24-29.

Parmin, P., Rusilowati, A., & Rahayu, E. F. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Konservasi Tanaman Obat untuk Menunjang Penyediaan Bahan Baku Produksi Jamu Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, *1*(1), 10–16. https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.263

Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Gadget Usage, Mother-Child Interaction, and Social-Emotional Development among Preschool Children. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, *13*(1), 75–86. https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75

Sucipto, & Huda, N. (2016). Pola Bermain Anak Usia Dini di Era Gadget Siswa PAUD Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Fonema*, *3*(6), 274–347.

Sundus. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, *07*(01). https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296

Tanjung, F. S., Huriyati, E., & Ismail, D. (2017). Intensitas penggunaan gadget dan obesitas anak prasekolah di Kota Yogyakarta. *Berita Kedokteran Masyarakat*, *33*(12), 603. https://doi.org/10.22146/bkm.26869

Wahyudi, T. (2019). Paradigma pendidikan anak dalam keluarga di era digital (Perspektif Pendidikan Islam). *Ri'ayah: Jurnal Sosial dan Keagamaan*, *4*(01), 31-43.

Yenny. (2017). Gambaran perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun yang bermain games gadget. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, *3*, 198–214.