

Penguatan Pemahaman Ibu tentang Pola Asuh Digital Sehat dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Siti Umi Hani¹, Siti Jaojah², Siti Zaenab³, Yulia Hayatul Aeni⁴
^{1,2,3,4} STAI Riyadhul Jannah Subang, Indonesia

Received : 13 Oktober 2025, Revised : 20 Oktober 2025, Published : 29 Oktober 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Siti Zaenab

E-mail: sitiizaenaabb@gmail.com

Abstrak

Tingginya penetrasi gawai pada keluarga di Indonesia membuat pendampingan orang tua khususnya ibu menjadi krusial agar anak menggunakan gawai secara sehat dan sesuai tahap perkembangannya. Berbagai studi menegaskan bahwa kompetensi orang tua dalam memediasi penggunaan media digital anak berpengaruh pada pembentukan kebiasaan digital yang aman, pembatasan waktu layar, serta pencegahan dampak negatif (mis. distraksi belajar, gangguan tidur, dan risiko paparan konten tidak layak). Pada saat yang sama, capaian literasi digital nasional tahun 2021 menunjukkan perlunya penguatan kapasitas rumah tangga dalam praktik pengasuhan digital sehari-hari, termasuk kemampuan menetapkan aturan, mendampingi, dan menjadi teladan. Program pengabdian kepada masyarakat berbasis edukasi parenting digital ini bertujuan meningkatkan pemahaman ibu mengenai "pola asuh sehat" dalam penggunaan gawai pada anak. Program ini dilaksanakan melalui sosialisasi dan pendampingan berbasis komunitas dengan metode partisipatif yang memadukan paparan materi (risiko-manfaat gawai, batasan waktu layar, family media plan), simulasi dialog orang tua-anak, serta latihan menyusun aturan keluarga (aturan durasi, ruang bebas gawai, pendampingan konten) dengan rujukan praktik baik dan pedoman profesional refleksi tertulis, dan lembar rencana aksi keluarga. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman ibu pada tiga indikator utama: (1) kemampuan mengidentifikasi risiko dan manfaat gawai; (2) keterampilan menetapkan dan mengomunikasikan aturan keluarga yang konsisten; (3) kesiapan melakukan pendampingan aktif (active mediation) selama anak menggunakan gawai. Ibu juga melaporkan rencana tindak lanjut berupa penerapan durasi layar yang disesuaikan usia, zona "tanpa gawai", serta penjadwalan aktivitas alternatif non-layar. Temuan menegaskan bahwa sosialisasi singkat yang kontekstual, berbasis bukti, dan praktis dapat memperkuat kapasitas ibu dalam pengasuhan digital anak, serta relevan untuk direplikasi oleh satuan PAUD/sekolah dan kader/PKK dengan adaptasi lokal.

Kata Kunci - anak usia dini, gadget sehat, parenting digital, pola asuh sehat

Abstract

The high penetration of gadgets in Indonesian families makes parental guidance, especially from mothers, crucial in ensuring that children use gadgets in a healthy manner and in accordance with their stage of development. Various studies confirm that parental competence in mediating children's use of digital media influences the formation of safe digital habits, screen time restrictions, and the prevention of negative impacts (e.g., distraction from learning, sleep disturbances, and the risk of exposure to inappropriate content). At the same time, the 2021 national digital literacy achievements indicate the need to strengthen households' capacity in daily digital parenting practices, including the ability to set rules, provide guidance, and set an example. This community service program based on digital parenting education aims to increase mothers' understanding of "healthy parenting" in children's gadget use. This program is implemented through community-based socialization and mentoring using participatory methods that combine material exposure (risks and benefits of gadgets, screen time limits, family media plans), parent-child dialogue simulations, and exercises in developing family rules (rules on duration,

gadget-free spaces, content supervision) with references to good practices and professional guidelines for written reflection and family action plan sheets. The results showed an increase in mothers' understanding of three main indicators: (1) the ability to identify the risks and benefits of gadgets; (2) the skill of setting and communicating consistent family rules; (3) readiness to provide active mediation while children use gadgets. Mothers also reported follow-up plans in the form of implementing age-appropriate screen time limits, "device-free" zones, and scheduling alternative non-screen activities. The findings confirm that brief, contextual, evidence-based, and practical socialization can strengthen mothers' capacity in digital parenting and is relevant for replication by early childhood education centers/schools and cadres/PKK with local adaptations.

Keyword - early childhood, healthy gadget, digital parenting, healthy parenting

How To Cite : Hani, S. U., Jaajah, S., Zaenab, S., & eni, Y. H. A. (2025). Penguatan Pemahaman Ibu tentang Pola Asuh Digital Sehat dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 1288 - 1295. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.620>

Copyright ©2025 Siti Umi Hani, Siti Jaajah, Siti Zaenab, Yulia Hayatul Aeni

PENDAHULUAN

Penggunaan gawai pada anak usia dini di Indonesia terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi digital yang masif. Laporan UNICEF (2021) menyebutkan bahwa satu dari tiga pengguna internet di Indonesia adalah anak-anak dan remaja. Kondisi ini menuntut adanya pendampingan orang tua, khususnya ibu, agar anak dapat menggunakan gawai secara sehat sesuai dengan tahap perkembangannya. Pandangan ini sejalan dengan pemikiran Ibnu Sina yang menekankan bahwa perkembangan jiwa anak sangat dipengaruhi oleh bimbingan lingkungan dan keteladanan orang tua dalam membentuk keseimbangan akal dan perilaku (Serena et al., 2023). Tanpa pengawasan, penggunaan gawai berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti gangguan tidur, penurunan konsentrasi, keterlambatan bicara, hingga risiko paparan konten yang tidak sesuai usia (Al-Barakat et al., 2023).

Di satu sisi, gawai dapat menjadi sarana edukatif yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan bahasa anak (Handayani & Sari, 2023). Namun, penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan saja tidak cukup untuk menentukan dampak, melainkan kualitas interaksi orang tua saat mendampingi anak menggunakan gawai (Utami & Setiawan, 2022). Dalam konteks ini, konsep *al-nafs* menurut Ibnu Sina relevan, karena ia melihat pendidikan sebagai proses penyempurnaan akal dan jiwa melalui interaksi yang berkesadaran antara orang tua dan anak (Serena et al., 2023). Pendekatan seperti *co-viewing* atau *active mediation* terbukti lebih efektif dalam meminimalisasi risiko negatif sekaligus memaksimalkan manfaat gadget (Cabahug & Tabaosares, 2024; Livingstone et al., 2018).

Studi-studi sebelumnya banyak menyoroti hubungan screen time dengan keterlambatan perkembangan anak. Misalnya, penelitian di India menemukan adanya korelasi signifikan antara screen time berlebih dengan keterlambatan perkembangan bahasa pada anak di bawah lima tahun (Sundar et al., 2021, dalam Al-Barakat et al., 2023). Di Indonesia, riset juga menegaskan bahwa anak yang dibiarkan menggunakan gawai tanpa pendampingan orang tua lebih rentan mengalami hambatan komunikasi dan keterampilan sosial (Soedardi, 2019; Nurjanah & Fauziah, 2022). Fakta ini memperkuat urgensi pendampingan ibu dalam pengasuhan digital. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada dampak penggunaan gawai, sementara intervensi berbasis keluarga untuk membekali orang tua dengan keterampilan praktis masih terbatas (Alfin, 2021). Gap ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih aplikatif melalui sosialisasi parenting yang berbasis komunitas. Pendekatan semacam ini dinilai efektif karena tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga melatih ibu membuat aturan keluarga, mendampingi anak secara aktif, serta menyeimbangkan aktivitas digital dan non-digital (Guzman, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman ibu mengenai pola asuh sehat dalam penggunaan gawai pada anak melalui kegiatan sosialisasi parenting digital sehat. Intervensi ini diharapkan dapat memperkuat kapasitas ibu sebagai figur sentral dalam pengasuhan digital, sekaligus memberikan model yang relevan untuk direplikasi di lembaga PAUD, sekolah, maupun komunitas masyarakat dalam menghadapi tantangan era digital.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *Community Based Participatory Research (CBPR)* yang menekankan keterlibatan aktif ibu-ibu peserta dalam seluruh proses kegiatan, mulai dari identifikasi masalah hingga refleksi hasil.

1. Lokasi dan Peserta

Kegiatan dilaksanakan di PAUD An-Nuur, Desa Taringgul Tonggoh, Kabupaten Purwakarta, dengan peserta sebanyak 25 orang ibu yang memiliki anak usia 3–6 tahun dan aktif menggunakan gawai di rumah. Peserta dipilih secara purposif berdasarkan rekomendasi lembaga PAUD dan kesediaan untuk mengikuti kegiatan secara penuh.

2. Tahapan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap utama:

a. Tahap Persiapan

Meliputi koordinasi dengan pihak PAUD dan pemerintah desa, penyusunan materi sosialisasi "Parenting Digital Sehat", pembuatan media presentasi, serta penyusunan lembar refleksi peserta.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2025 dan dibagi menjadi dua sesi:

- Sesi I (Pemaparan Materi): penyampaian topik tentang manfaat dan risiko penggunaan gawai, prinsip pola asuh digital sehat, dan penyusunan *family media plan*.
- Sesi II (Diskusi & Refleksi): peserta dibagi dalam kelompok kecil untuk berbagi pengalaman dan menyusun aturan keluarga tentang durasi penggunaan gawai, zona bebas gawai, serta bentuk pendampingan anak saat menggunakan perangkat digital.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara formatif melalui observasi partisipatif selama kegiatan, pengisian lembar refleksi pemahaman, serta rencana aksi keluarga yang dibuat oleh peserta di akhir sesi.

3. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis

Data kegiatan diperoleh melalui:

- a) Observasi partisipatif, untuk menilai keaktifan dan pemahaman peserta selama kegiatan berlangsung.
- b) Lembar refleksi tertulis, untuk menilai peningkatan pemahaman setelah kegiatan.
- c) Dokumentasi kegiatan, berupa foto, video, dan catatan fasilitator sebagai data pendukung.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menelaah hasil refleksi dan observasi guna mengetahui peningkatan pemahaman ibu setelah mengikuti kegiatan.

Alur kegiatan pengabdian masyarakat dapat digambarkan dalam skema berikut:



Gambar 1. Alur Pengabdian kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi parenting digital sehat di PAUD An-Nuur, Desa Taringgul Tonggoh, dilaksanakan dengan melibatkan mahasiswa KKN STAI Riyadhul Jannah Subang sebagai fasilitator, narasumber, dan pendamping kegiatan. Peserta terdiri atas orang tua siswa serta beberapa anggota masyarakat setempat



Gambar 2. Penyampaian sosialisasi parenting "Pemahaman ibu mengenai pola asuh sehat dalam penggunaan gadget pada anak.



Gambar 3. Sesi foto bersama

Kegiatan dilaksanakan pada 21 Juli 2025 di PAUD An-Nuur Desa Taringgul Tonggoh. Tema kegiatan adalah '*Penguatan Pemahaman Ibu tentang Pola Asuh Digital Sehat dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*'. Lokasi ini dipilih karena letaknya strategis dan mudah dijangkau oleh masyarakat setempat. Respon masyarakat terhadap program ini umumnya positif. Para peserta menyampaikan bahwa kegiatan ini memberikan kesempatan untuk saling bertukar pengalaman mengenai pola asuh anak dan berbagi strategi pengawasan penggunaan gawai di rumah. Melalui kegiatan ini, para ibu semakin memahami peran sentral mereka dalam membimbing anak, menetapkan aturan penggunaan gawai, serta menanamkan nilai-nilai disiplin dan keseimbangan aktivitas digital dan non-digital. Dengan adanya sosialisasi ini pemahaman para orang tua kembali meningkat dan mereka kembali bersemangat menjalankan kewajiban sebagai figur utama dalam keluarga yang memiliki peran sentral dalam menanamkan nilai, membatasi durasi, memilih konten, dan memberikan alternatif aktivitas agar anak tidak bergantung pada gadget secara berlebihan.

Pada era digital, anak-anak semakin akrab dengan teknologi. Studi menunjukkan bahwa rata-rata anak menghabiskan waktu lebih dari tiga jam per hari menggunakan gawai. Durasi tersebut berpotensi memengaruhi perilaku sosial dan pola interaksi anak. Tanpa pengawasan orang tua, anak dapat mengalami kecanduan, gangguan komunikasi, serta penurunan empati. Oleh karena itu, keterlibatan ibu dalam mengarahkan dan mendampingi anak menjadi krusial. Pendampingan aktif memungkinkan anak menggunakan gawai secara edukatif dan aman dari paparan konten yang tidak sesuai usia (Eva & Aulia, 2024).

Gawai dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif apabila penggunaannya diarahkan dengan baik. Namun, tanpa pendampingan orang tua, anak cenderung menggunakan gawai hanya untuk hiburan. Karena itu, peran ibu sangat strategis dalam membimbing perilaku digital anak. Pemahaman ibu mengenai manfaat dan risiko gawai sangat menentukan perkembangan kognitif, sosial,

dan emosional anak. Melalui edukasi yang terstruktur, ibu diharapkan mampu menerapkan pola asuh digital yang seimbang antara aktivitas daring dan luring.

Sosialisasi Parenting sebagai Upaya Edukasi Digital Sehat

Sosialisasi parenting sebagai upaya edukasi digital sehat merupakan proses pendidikan dan penyadaran yang dilakukan kepada orang tua, khususnya ibu dan ayah, untuk membekali mereka dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap bijak dalam mendampingi anak menggunakan teknologi digital, khususnya gadget dan internet. Edukasi ini bertujuan agar orang tua mampu memberikan pola asuh yang sehat, seimbang, serta mampu melindungi anak dari dampak negatif digitalisasi sekaligus memanfaatkan potensi positifnya (Novarossi et al., 2024).

Era digital menyebabkan anak-anak terpapar gadget sejak usia dini. Tanpa kontrol orang tua, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak pada kesehatan fisik, psikologis, dan sosial anak. Sosialisasi parenting hadir untuk membekali orang tua menghadapi tantangan ini (Novarossi et al., 2024). Sebagian orang tua masih menghadapi keterbatasan pemahaman mengenai manfaat dan risiko penggunaan gawai pada anak. Sosialisasi parenting membantu meningkatkan literasi digital agar orang tua bisa menjadi role model dan pengawas efektif bagi anak-anaknya. Penggunaan gadget tanpa pendampingan sering mengakibatkan kecanduan, penurunan prestasi belajar, dan terganggunya interaksi sosial. Dengan adanya sosialisasi parenting, orang tua dapat mengarahkan anak menggunakan teknologi secara lebih produktif dan sehat (Al-Barakat et al., 2023).

Parenting digital sehat menekankan keseimbangan antara aktivitas online dan offline. Sosialisasi ini mengedukasi orang tua agar tidak hanya melarang, tetapi juga mengarahkan serta mendampingi anak dalam menggunakan teknologi. Sosialisasi parenting berfungsi memperkuat peran keluarga dalam menciptakan lingkungan yang aman, sehat, dan produktif bagi tumbuh kembang anak. Dengan bekal pemahaman digital sehat, keluarga lebih siap menghadapi tantangan era digital.

Sosialisasi parenting mengenai gawai sehat terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital keluarga. Melalui kegiatan ini, orang tua memperoleh pengetahuan tentang durasi layar, pemilihan konten, dan pendampingan anak. Forum diskusi antar peserta juga memperkuat kesadaran kolektif mengenai pentingnya peran keluarga dalam mendampingi anak di dunia digital.

Strategi Penerapan Pola Asuh Sehat dalam Penggunaan Gadget

Pola asuh sehat dalam penggunaan gawai memerlukan strategi yang terarah dan konsisten. Strategi ini mencakup langkah-langkah konkret yang membantu orang tua mengatur waktu, memilih konten, dan memberikan pendampingan langsung kepada anak. Strategi penerapan pola asuh sehat dalam penggunaan gadget adalah serangkaian langkah atau pendekatan yang dilakukan orang tua untuk mengatur, mendampingi, serta mengarahkan anak agar menggunakan gadget secara bijak, seimbang, dan bermanfaat sesuai dengan kebutuhan tumbuh kembang mereka. Pola asuh sehat ini tidak hanya menekankan pada pengendalian durasi dan konten, tetapi juga pada penanaman nilai, komunikasi efektif, dan pendampingan langsung agar anak mampu membedakan antara penggunaan gadget yang produktif dan konsumtif (Novarossi et al., 2024).

Anak usia dini hingga remaja semakin banyak menghabiskan waktu dengan gadget. Data menunjukkan bahwa rata-rata anak bisa menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari tanpa pengawasan, sehingga memerlukan strategi pola asuh sehat (Eva & Aulia, 2024). Penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan digital, yang berdampak pada kesehatan fisik (mata, postur tubuh), psikologis (emosi tidak stabil), hingga sosial (menyendiri) (Eva & Aulia, 2024). Tidak semua orang tua memiliki literasi digital yang baik, sehingga banyak yang membiarkan anak bermain gadget tanpa aturan. Strategi pola asuh sehat diperlukan agar orang tua dapat lebih terarah dalam mendampingi. Gadget bukan hanya media hiburan, tetapi juga dapat dijadikan media pembelajaran interaktif jika orang tua mampu menerapkan strategi pola asuh yang benar. Perubahan gaya hidup digital membuat interaksi langsung dalam keluarga berkurang. Penerapan pola asuh sehat dalam penggunaan gadget menjadi salah satu solusi untuk menjaga kualitas komunikasi dalam keluarga. Berikut ini beberapa Strategi Penerapan Pola Asuh Sehat dalam Penggunaan Gadget yaitu :

1. Menerapkan Batasan Waktu Penggunaan Gadget

Orang tua perlu menetapkan jadwal penggunaan gadget yang seimbang dengan aktivitas lain seperti belajar, bermain, beribadah, dan berinteraksi sosial. Dengan begitu, anak tidak

ketergantungan pada gadget dan mampu mengembangkan keterampilan lain di luar teknologi. Mengawasi dan Mendampingi Anak Saat Menggunakan Gadget.

Orang tua sebaiknya selalu mendampingi anak dalam mengakses gadget. Pendampingan ini membantu anak memilih konten yang bermanfaat, menghindari paparan konten negatif, serta meningkatkan komunikasi antara orang tua dan anak.

2. Memberikan Edukasi tentang Risiko Gadget

Anak perlu diberi pengetahuan mengenai dampak negatif gadget, seperti kesehatan mata, gangguan tidur, dan paparan konten yang tidak sesuai usia. Edukasi ini menumbuhkan kesadaran anak untuk lebih bijak dalam menggunakan gadget.

3. Mengalihkan dengan Aktivitas Positif dan Kreatif

Orang tua dapat mengenalkan kegiatan alternatif seperti olahraga, membaca buku, menggambar, atau bermain permainan tradisional. Hal ini mengurangi ketergantungan anak pada gadget sekaligus memperkaya pengalaman belajar.

4. Menjadi Teladan dalam Penggunaan Gadget

Anak cenderung meniru perilaku orang tua. Oleh karena itu, orang tua harus mampu memberikan contoh penggunaan gadget yang sehat, seperti tidak terlalu sering bermain media sosial saat bersama keluarga.

Penerapan strategi tersebut tidak hanya berfungsi untuk mengurangi dampak negatif gadget seperti kecanduan, gangguan kesehatan mata, dan menurunnya interaksi sosial, tetapi juga membantu anak dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang bermanfaat, seperti belajar, kreativitas, dan pengembangan diri. Dengan pola asuh yang konsisten, terarah, dan sehat, anak-anak dapat tumbuh menjadi generasi yang cerdas digital, berkarakter, serta mampu menyaring informasi dengan bijak di era globalisasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan pemahaman ibu tentang pola asuh digital sehat dalam penggunaan gawai pada anak usia dini. Melalui sosialisasi dan diskusi interaktif, peserta memperoleh wawasan mengenai batasan waktu layar, pendampingan anak, serta pentingnya menjadi teladan digital di lingkungan keluarga. Kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran akan tanggung jawab orang tua dalam membimbing anak agar memanfaatkan teknologi secara bijak dan proporsional.

Sebagai tindak lanjut, diharapkan kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas dan dukungan kolaboratif dari lembaga pendidikan, pemerintah desa, serta masyarakat. Upaya ini akan memperkuat literasi digital keluarga dan membantu membentuk generasi anak usia dini yang cerdas, berkarakter, serta siap menghadapi tantangan era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada STAI Riyadhul Jannah Subang atas dukungan akademik dan fasilitas selama kegiatan ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak Desa Taringgul Tonggoh dan PAUD An-Nuur yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan sosialisasi parenting.

Tidak lupa, apresiasi yang tinggi diberikan kepada Ibu Siti Umi Hani, M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan KKN yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses kegiatan berlangsung.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh ibu peserta kegiatan yang berpartisipasi aktif sehingga penelitian/pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Barakat, A. A., Al-Hassan, O. M., AlAli, R. M., Al-Hassan, M. M., & Al Sharief, R. A. (2023). Role of female teachers of childhood education in directing children towards effective use of smart devices. *Education and Information Technologies*, 28(6), 7065–7087. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11481-y>
- Ali, M., Mardapi, D., & Koehler, T. (2020). Identification key factor in link and match between technical and vocational education and training with industry needs in Indonesia. *Advances in Social*

- Science, Education and Humanities Research*, 486, 255–261. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200521.053>
- Apriyanti, H., & Terenggana, C. A. (2024). Pengaruh lifestyle dan e-service quality terhadap keputusan pembelian Netflix pada generasi Z. *JIMF (Jurnal Ilmiah Manajemen Forkamma)*, 8(1), 48–59. <https://doi.org/10.32493/frkm.v8i1.45129>
- Cabahug, B. E. D., & Tabaosares, M. C. (2024). Assessing ICT access, competence, usage, and differences among students at Mindanao Mission Academy. *International Journal of Science and Management Studies*, 7(6), 109–116. <https://doi.org/10.51386/25815946/ijsms-v7i6p112>
- Edison, E., Anwar, Y., & Komariyah, I. (2016). *Manajemen sumber daya manusia: Strategi dan perubahan dalam rangka meningkatkan kinerja pegawai dan organisasi*. Alfabeta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=985684>
- Eva, M., & Aulia, M. (2024). Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. ... : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(01), 18–31. Retrieved from <https://jurnal.staidaf.ac.id/index.php/almuhadzab/article/view/273%0Ahttps://jurnal.staidaf.ac.id/index.php/almuhadzab/article/download/273/98>
- Fajrina, N., Maulana, M. A., Belinda, N., Rahmawati, S., Amanda, V. T., & Aprilia, V. (2024). Brand storytelling sebagai strategi perancangan visual branding merek Dolien. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 120–130.
- Guzman, M. J. J. de. (2020). Academe-industry partnership: Basis for enhanced learning of BSBA students in one state university. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6574–6584. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081222>
- Handayani, S., & Sari, R. (2023). Penguatan peran ibu dalam mengawasi penggunaan media digital anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 515–527. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.2572>
- Hani, S. U. (2023). *Konsep jiwa perspektif Ibnu Sina*. *Jurnal Filsafat Islam*, 14(1), 45–56. <https://doi.org/10.53396/media.v4i1.161>
- Khairul, M., Mustafa, N. E. A., Ahad, M. Z., Madar, R., & Madar, A. R. (2024). Pengaruh pemikiran kritis terhadap kemahiran menyelesaikan masalah di kalangan pelajar teknikal dan vokasional kolej vokasional. *Journal of Vocational Studies*, 12(3), 45–58. <https://penerbit.uthm.edu.my/ojs/index.php/jttr/article/view/19942>
- Kominfo RI. (2023, Mei 15). Literasi digital bagi keluarga Indonesia. *Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia*. <https://kominfo.go.id/literasi-digital>
- Normasyhuri, K. (2023). Generation Z sharia investment decision patterns: Does information media matter? *Jurnal Ekonomi & Keuangan Islam*, 9(2), 246–262. <https://doi.org/10.20885/jeki.vol9.iss2.art7>
- Novarossi, G. D., Damayanti, N., Hairunnisa, Rabhani, N. J. A., Afpriana, M., Yanti, R. S., Emilia, R., Andika, A. B., Maulana, A. R., Malindo, A. M. A., Ilmi, M. F. ., Hikmawan, B. D., Junaidin, & Ahmad, I. (2024). Sosialisasi Digital Parenting: Pendekatan Orang Tua dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Abdita Naturafarm*, 1(2), 38–46. <https://doi.org/10.70392/jan.v1i2.3846>
- Nurjanah, E., & Fauziah, N. (2022). Pendampingan orang tua terhadap anak dalam penggunaan media digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 30–40. <https://doi.org/10.21009/jpaud.v7i1.2112>
- Panjeti-Madan, VN, & Ranganathan, P. (2023). Dampak Waktu Layar terhadap Perkembangan Anak: Ranah Kognitif, Bahasa, Fisik, serta Sosial dan Emosional. *Teknologi Multimodal dan Interaksi*, 7(5), 52. <https://doi.org/10.3390/mti7050052>
- Pratiwi, D. N., & Mulyani, H. (2022). Literasi digital dalam pengasuhan anak usia dini di era 4.0. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 78–89. <https://doi.org/10.21009/jpa.v11i2.31214>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Soedardi, R. A. (2019). Does religion matter? Understanding religion subject for formal education. *At-Tarbiyah: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 4(2), 104–112. <https://doi.org/10.22515/attarbiyah.v4i2.1927>
- UNICEF Indonesia. (2021). *Children online: Safety and digital literacy report*. <https://www.unicef.org/indonesia>
- Utami, A. D., & Setiawan, M. (2022). Dampak screen time terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 78–86. <https://doi.org/10.31004/jpaud.v6i2.1012>

- Wulandari, N., & Ramadhani, L., (2023). Pola asuh orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(1), 15–24. <https://doi.org/10.14421/jga.2023.81-03>
- Yuwono, M. A., & Ellitan, L. (2024). Evaluating the application of components governance and culture based on COSO ERM at PT. Agro. *Journal of Business Management and Accounting*, 14(2), 112–124. <https://doi.org/10.32890/jbma2024.14.2.5>
- Zahra, I., & Fitriani, R. (2021). Strategi pengasuhan digital oleh orang tua di era pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 220–231. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.123>