

MENGEMBANGKAN KARAKTER MANDIRI DAN KEPEDULIAN SOSIAL MELALUI MEDIA PAPAN KUIS CERDAS DAN GEMBIRA

Muaffy Afriza Raya¹, Retno Azzahra Umniyah², Ririn Cahya Dewanti³,
Qisty Dzakiyyatu Husna⁴, Sri Lestari^{5*}

^{1,5}Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

²Program Studi Farmasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

^{3,4}Program Studi Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
sl262@ums.id

ABSTRAK

Abstrak: Anak-anak di Dusun Sambiroto sering menggunakan gawai tanpa pengawasan orang tua. Kebiasaan tersebut dapat mengganggu proses berkembangnya karakter pada anak. Penyuluhan parenting dan penerapan papan kuis ini sebagai media pembelajaran dan bermain untuk mengembangkan karakter anak. Program ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan orang tua, meningkatkan kreativitas, serta menumbuhkan budaya literasi masyarakat. Mitra dalam pengabdian ini adalah masyarakat RW 06 yakni 40 orang tua dan 50 anak-anak. Pengabdian ini dilakukan menggunakan penyuluhan dan penerapan media papan kuis secara langsung. Masyarakat sangat antusias dalam pelaksanaan pengabdian ini. Melalui evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda yang diisi sebelum dan setelah kegiatan dapat diketahui peningkatan pengetahuan tentang mengelola penggunaan gawai pada anak dari 72% sebelum penyuluhan, menjadi 90% setelah penyuluhan. Dengan demikian, metode penyuluhan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman orang tua mengenai pengasuhan parenting dan pengelolaan penggunaan gawai pada anak.

Kata Kunci: *Parenting; Karakter Anak; Gawai; Bermain.*

Abstract: *Children in Sambiroto Hamlet often use gadgets without parental supervision. These habits can disrupt the process of character development in children. Parenting counseling and applying this quiz board as a medium for learning and playing to develop children's character. This program aims to increase parents' knowledge and insight, increase creativity, and foster a culture of community literacy. Partners in this service are the RW 06 community, namely 40 parents and 50 children. This service is carried out using psychoeducation and the direct application of quiz board media. The community is very enthusiastic about implementing this service. Through an evaluation in the form of 10 multiple choice questions filled in before and after the activity, knowledge about managing the use of devices in children has increased from 72% before psychoeducation to 90% after psychoeducation. Thus, the lecture method can increase parents' understanding of parenting and managing children's use of devices.*

Keywords: *Parenting, Child Character; Gadget; Playing.*



Article History:

Received: 12-05-2024

Revised : 10-06-2024

Accepted: 11-06-2024

Online : 18-06-2024



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Pada era digital ini, pendidikan karakter menjadi topik hangat yang sering dibincangkan belakangan ini karena permasalahan yang sering muncul di media sosial terutama karakter anak yang kurang baik. Penelitian Harita et al. (2022) ternyata tanggung jawab keluarga dan peran guru sangat diperlukan karena mempunyai pengaruh yang besar terhadap psikologi siswa. Ketika sekolah dan orang tua bekerja sama untuk memberikan perhatian yang layak kepada siswa, kita dapat membantu membentuk karakter siswanya. Tujuannya supaya dapat mengembangkan bakat dan karakternya untuk membentuk konsep diri. Konsep diri itu sendiri merupakan penilaian seseorang terhadap kepribadiannya sendiri (Bussa et al., 2018). Karakter yang membentuk konsep diri salah satunya adalah mandiri dan kepedulian sosial. Karakter mandiri menunjukkan perilaku tidak berdasarkan pada orang lain, berani, kreatif, dan tangguh tahan banting (Hasanah & Fajri, 2022). Sedangkan karakter kepedulian sosial menunjukkan kecenderungan atau ketertarikan kita untuk menolong sesama (Anafiah & Rezkita, 2020).

Menurut hasil penelitian Kominfo dan UNICEF tentang perilaku anak dan remaja dalam konsumsi internet, sekitar 30 juta anak dan remaja di Indonesia adalah pemakai internet, dan media digital saat ini digunakan sebagai media komunikasi alternatif (Halim, 2015). Hasil riset Kominfo dan UNICEF tersebut membuktikan bahwa persentase penggunaan *smartphone* pada anak sangat tinggi dan pastinya akan berdampak pada karakter anak terutama pada perkembangan sosialnya (Annisa et al., 2019). Persepsi orang tua tentang penggunaan *smartphone*, yaitu dapat berdampak buruk pada emosional dan sosial anak, semangat belajar, dan komunikasinya. Selain itu, anak-anak cenderung menggunakan *smartphone* hanya untuk hiburan dan permainan, dan *smartphone* juga membuat anak ketagihan (Zaini & Soenarto, 2019). Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, aktivitas bermain anak pun ikut berubah. Saat ini, anak-anak sering bermain game digital seperti video game, *PlayStation* (PS), dan game *online* (Putri et al., 2023).

Dusun Sambiroto merupakan satu dari beberapa dusun yang berada di Desa Walen, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali. Desa Walen berbatasan dengan Desa Gunung di sebelah utara, Desa Ngurembu di sebelah selatan, Desa Simo di sebelah timur, dan Desa Penturi di sebelah barat. Desa yang luasnya mencapai 244.515 hektar ini cukup strategis karena dekat dengan pasar, rumah sakit, dan perkotaan. Dengan demikian, informasi dan teknologi dapat diperoleh dengan cepat, mudah, dan murah. Desa ini berpenduduk 3.559 jiwa yang sebagian besar adalah remaja (Badan Pusat Statistik Kabupaten Boyolali, 2020). Begitu juga dengan Dusun Sambiroto yang terletak di Desa Walen.

Dusun Sambiroto memiliki wadah untuk para remaja melalui karang taruna agar aktif berkegiatan. Selain remaja, Dusun Sambiroto juga

memiliki anak-anak yang aktif melalui kegiatan TPA. Dalam penggunaan teknologi anak-anak di Dusun Sambiroto tidak dalam pengawasan orang tua, sehingga anak-anak dapat mengakses *game online*, *youtube*, maupun media sosial dengan bebas. Hal ini menyebabkan anak-anak dapat mengakses hal-hal yang tidak seharusnya dan masih belum waktunya untuk mereka tonton sehingga juga dapat menyebabkan mereka malas belajar (Puadah et al., 2022). Di Dusun Sambiroto pendidikan karakter masih belum dilaksanakan dengan baik karena kurangnya wawasan orang tua. Salah satu hal penting bagi anak yang harus ditanamkan sejak kecil adalah pendidikan karakter (Azizah et al., 2020). Pendidikan karakter yang tepat dapat mencegah anak dari ketergantungan, apatis dan malas belajar karena penggunaan teknologi yang kurang tepat. Pendidikan karakter bagi anak adalah tugas wajib yang perlu dilakukan oleh orang tua dalam melakukan pengasuhan pada anak.

Orang tua di Dusun Sambiroto masih kurang memahami tentang pentingnya *parenting* pada anak, sehingga pendidikan karakter bagi anak belum menjadi fokus perhatian. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan orang tua akan krusialnya pendidikan karakter pada anak dan minimnya ketertarikan pada literasi, serta sarana dan prasarana yang tidak memadai. Sementara itu, kurangnya waktu orang tua dalam mendampingi anak menyebabkan penggunaan teknologi menjadi tidak terkontrol oleh pengawasan orang tua. Padahal orang tua yang paling bertanggungjawab dalam pengawasan penggunaan media digital oleh anak karena hal ini sangat penting (Mazdalifah & Moulita, 2021). Oleh karena itu perlu diadakan penyuluhan tentang pembuatan media pembelajaran dan bermain yang menarik guna mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak.

Parenting merupakan pemeliharaan orang tua yang tepat kepada anak dimana orang tua memahami tumbuh kembang anak. Program *parenting* yang diberikan dapat mempengaruhi perkembangan anak menjadi lebih baik sehingga pola asuh orang tua terhadap anak seimbang terhadap program tersebut (Lasmini et al., 2022). Program ini dapat menghadirkan rasa senang, aman, dan nyaman kepada anak. Selain itu, *parenting* juga sejalan dengan metode *among*. Metode ini adalah pendidikan yang sejalan pada asih, asah, dan asuh. Mengasuh anak haruslah menghadirkan sosok panutan teladan dan tidak melibatkan paksaan (Wiranata, 2021).

Penyuluhan *parenting* ini bertema tentang cara meminimalkan kecanduan penggunaan *smartphone* bagi anak. Media yang digunakan berisi pembelajaran umum sekaligus permainan yang seru. Media tersebut bernama papan kuis tangga ilmu dan papan kuis keberuntungan. Media ini menarik karena pembuatannya mudah, berisi kuis yang dapat menambah wawasan anak dan dapat diubah sesuai dengan keinginan pembuat yang disertai permainan unik sehingga mendukung berkembangnya karakter pembelajar bagi anak. Selain itu, solusi yang disepakati bersama orang tua adalah pembuatan *Book Corner* sebagai sarana dan prasarana dalam meningkatkan literasi terutama dalam menunjang program *parenting*. *Book*

Corner merupakan suatu rak berisi buku yang diletakkan di sudut ruangan masjid. *Book Corner* berisi buku bacaan yang informatif, menarik, dan dapat dibaca oleh anak-anak seperti buku cerita anak. Oleh sebab itu, tujuan dari pengabdian masyarakat ini, yaitu menaikan pengetahuan dan wawasan orang tua mengenai *parenting*, meningkatkan kreativitas orang tua dan anak dalam pembuatan metode pembelajaran, serta menumbuhkan budaya literasi masyarakat Dusun Sambiroto, Desa Walen, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali.

B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat berlokasi di Dusun Sambiroto, Walen, Simo, Boyolali yang diikuti oleh 40 orang tua dan 50 anak-anak yang dilaksanakan di kediaman Pak RW dan Serambi Masjid. Sistem yang diterapkan pada pengabdian masyarakat ini adalah pengarahan atau penyuluhan dan praktek secara langsung dengan dihadiri masyarakat Dusun Sambiroto terutama orang tua yang mempunyai anak usia dini. Dusun tersebut masih tergolong rendah tentang pengetahuan masyarakat mengenai *parenting* dan minat baca masyarakat dikarenakan tidak adanya sarana dan prasarana yang memadai. Oleh sebab itu, untuk mengatasi persoalan tersebut diperlukan inovasi kreatif dengan beberapa tahapan metode, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

1. Tahap Persiapan Program

- a. Observasi permasalahan dan analisis solusi pada komunitas sasaran anak-anak dan orang tua serta permintaan persetujuan Ketua RW 06, Ketua RT 18, 19, dan 20 Dusun Sambiroto sebagai mitra dalam pengabdian masyarakat pada tanggal 27 Mei 2023 di Rumah Ketua RW 06.
- b. Mempersiapkan konsep penyuluhan *parenting* dengan materi dan pembicara yang sesuai dengan permasalahan yang ada, diantaranya membuat tayangan, mempersiapkan *pretest* dan *posttest*, dan mendesain serta membeli perlengkapan. Pembicara pada penyuluhan *parenting*, yaitu mahasiswa psikologi yang juga bagian dari tim pengabdian yang telah mempelajari tentang *parenting*.
- c. Mempersiapkan perlengkapan penerapan papan kuis bersama anak-anak dan *Book Corner*, diantaranya rak buku, perlengkapan papan kuis, dan buku-buku bacaan. Dalam mempersiapkan buku-buku untuk *Book Corner* dilakukan dengan membuka kesempatan donasi berupa buku, uang tunai dan *voucher* KTM yang merupakan *voucher* khusus mahasiswa UMS untuk membeli barang di *UMS Store* dengan menunjukkan KTM.

2. Tahap Pelaksanaan Program

- a. Kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan agenda bermain menggunakan papan kuis bersama anak - anak di Serambi Masjid pada tanggal 2 September 2023 pukul 15.30-17.30 WIB. Terdapat 2 jenis papan kuis yaitu papan keberuntungan yang berupa *styrofoam* dengan gelas plastik sebagai sasaran melempar bola pingpong untuk mendapatkan poin dengan menjawab benar pertanyaan yang diberikan dan tangga ilmu yang berupa MMT ular tangga dengan mekanisme memakai pertanyaan untuk naik tangga jika benar serta turun jika salah. Setelah dilakukannya absensi dan pengkondisian peserta, kegiatan dilaksanakan selama kurang lebih dua jam. Anak-anak sangat antusias saat melakukan permainan terbukti dengan bersemangat dan dapat menjawab pertanyaan edukasi yang diberikan serta tidak ada kendala serius yang terjadi walaupun ada beberapa anak yang bertengkar dan menangis. Namun, tim pengabdian mampu mengkondisikan hal tersebut dengan memberikan makanan ringan dan penjelasan kepada anak.
- b. Kegiatan penyuluhan *parenting* dilakukan di Rumah Ketua RW 06 pada tanggal 2 September 2023 pukul 20.00-22.00 WIB. Terdapat sedikit kendala, yaitu adanya kegiatan salah satu warga RT 20 yang bersamaan. Namun, hal tersebut telah diatasi dengan berkoordinasi langsung dengan Ketua RW 06 sehingga masyarakat dapat kondusif dengan cara mengatur ulang pelaksanaan penyuluhan yang awalnya akan dilaksanakan setelah maghrib menjadi dilaksanakan setelah

isyanya agar warga dapat mengikuti penyuluhan setelah kegiatan salah satu warga RT 20.

- c. Pada tahap penyusunan dan penyerahan *Book Corner* kepada mitra tidak ada kendala yang terjadi. Penyusunan dan penyerahan ini dilakukan di Serambi Masjid pada tanggal 3 September 2023 pukul 09.30 kepada Ketua RW 06. Tim pengabdian membagi tugas dengan beberapa orang bertugas memberitahu Ketua RW 06, sebagian orang menyusun rak buku, dan sebagian orang lainnya mengambil keperluan seperti buku dan *puzzle*.

3. Tahap Monitoring dan Evaluasi Program

Monitoring dan evaluasi yang dilaksanakan, yaitu melakukan survei kembali ke Dusun Sambiroto untuk melakukan *cross check* terhadap program yang telah dilakukan. Tim pengabdian mengunjungi pihak mitra untuk meminta informasi terkait dampak dari program ini. Hal ini bertujuan untuk bahan evaluasi kedepannya agar kekurangan yang ada dapat diperbaiki dan keberhasilan yang ada dapat ditingkatkan kembali. Ketika kegiatan berlangsung, *monitoring* dan evaluasi dilakukan dengan cara memberikan 10 soal dalam kuesioner yang berbentuk *multiple choice* sebelum dan setelah kegiatan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan dan perkembangan peserta setelah dilakukannya kegiatan penyuluhan. Setelah kegiatan dilaksanakan, tahap ini dilakukan dengan melakukan survei berkelanjutan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana dampak yang dirasakan masyarakat sasaran yang terdiri dari anak-anak dan orang tua pasca kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan Program

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Dusun Sambiroto, Walen, Simo, Boyolali. Pada tahap persiapan observasi dengan masyarakat sasaran, diperoleh permasalahan yang terjadi yakni kurang tepatnya pengasuhan anak yang dilakukan oleh orang tua, kemudian dirumuskanlah program penyuluhan *parenting* dan penerapan papan kuis serta *book corner*. Ketika menyusun konsep penyuluhan, telah disiapkan bahan materi penyuluhan serta 10 soal *pretest* dan *posttest*, yang berbentuk *multiple choice*. Disediakan juga perlengkapan seperti sebuah rak buku, 5 pasang desain papan kuis, dan 50 buku bacaan yang dibeli melalui *voucher* KTM dalam persiapan penerapan papan kuis dan *book corner*.

2. Tahap Pelaksanaan Program

Kegiatan diawali dengan penerapan media pembelajaran dan bermain, yaitu tangga ilmu dan papan keberuntungan dengan 50 peserta yang memiliki latar belakang anak-anak TPA Dusun Sambiroto, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 2. Penerapan Tangga Ilmu dan Papan Keberuntungan

Kegiatan selanjutnya dilaksanakan penyuluhan parenting tentang cara orang tua mendampingi anak dalam penggunaan gawai yang tepat. Hal ini bertujuan untuk membangun karakter mandiri dan peduli sosial yang wajib ditanamkan pada praktek sehari-hari baik di rumah ataupun di masyarakat. Dengan bimbingan penggunaan gawai yang sesuai sasaran, anak dapat membentuk karakter yang mandiri dalam hal manajemen waktu untuk bermain dan belajar tanpa kecanduan gawai serta menjadi pribadi yang peduli terhadap orang lain disekitar dengan anak yang tidak selalu menatap gawai ketika bersosial. Oleh sebab itu, orang tua menggambarkan penanggung jawab kunci dalam langkah pembentukan karakter anak. Orang tua mesti menggambarkan “teladan” yang baik bagi anak sebab mayoritas karakter anak diturunkan melalui keluarga. Teladan yang baik dan perilaku yang baik adalah aksi kunci dalam mengembangkan karakter anak dan memajukan nilai-nilai budaya anak (Diastuti, 2021).

Kegiatan penyuluhan *parenting* diawali dengan *Pre-Test* tentang pengasuhan orang tua terhadap anak dengan pertanyaan sebanyak 5 materi yang terdiri dari 10 soal yang berbentuk *multiple choice*. Setelah itu, penyampaian materi yang berjudul “Deteksi dini adiksi digital: Tugas orang tua dalam pemakaian gawai pada anak” serta dibagikan *leaflet* untuk membantu orang tua dalam mencerna materi yang disampaikan. Penyampaian materi dilakukan dengan tujuan supaya para orang tua memahami mengenai deteksi dini adiksi digital dan pola pengasuhan anak. Setelah pemaparan materi penyuluhan, diteruskan dengan sesi diskusi serta tanya jawab mengenai materi yang disampaikan. Pada sesi diskusi dan tanya jawab tersebut orang tua aktif bertanya serta berdiskusi mengenai cara pengelolaan gawai pada anak dengan tim pengabdian masyarakat maupun pembicara, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 3. Penyuluhan *Parenting*

3. Tahap Monitoring dan Evaluasi Program

Luaran kegiatan dari pengabdian masyarakat ini, yaitu masyarakat Dusun Sambiroto terutama orang tua dapat mengetahui mengenai bahaya nya penggunaan gawai pada anak-anak jika tidak dilakukan pemantauan serta meningkatkan kepedulian orang tua mengenai pola asuh kepada anak di era sekarang ini. Kegiatan terakhir, yaitu melakukan *Posttest* kepada orang tua yang telah mengikuti serangkaian acara pengabdian masyarakat. *Posttest* dengan pertanyaan sebanyak 5 materi yang terdiri dari 10 soal yang berbentuk *multiple choice*. Selama kegiatan berlangsung antusiasme masyarakat sangat terlihat dari awal hingga akhir acara.

Tabel 1. Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Penyuluhan *Parenting*

Materi	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Pengertian <i>parenting</i>	60	90
Cara <i>parenting</i> yang baik bagi orang tua untuk anak	70	80
Manfaat <i>parenting</i>	80	90
Cara pengelolaan gawai bagi anak	70	90
Peran orang tua dalam pemakaian gawai pada anak	80	100

Berlandaskan Tabel 1. dapat dikatakan bahwa skor rerata hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* didapati peningkatan. Hal ini menandakan jika penyuluhan *parenting* yang dilakukan kepada orang tua di Dusun Sambiroto mengenai deteksi dini adiksi digital efektif dalam meningkatkan pengetahuan orang tua. Pelaksanaan penyuluhan yang dilakukan dapat dikatakan berhasil terbukti dengan orang tua yang seksama memperhatikan materi dan berdiskusi mengenai pengelolaan gawai bagi anak.

Sebelum dilaksanakannya pengabdian ini anak-anak di Dusun Sambiroto sering menggunakan gawai diluar kegiatan sekolah tanpa pengawasan orang tua sehingga *parenting* kurang diterapkan dalam mendidik karakter anak. Namun, setelah dilaksanakan pengabdian berupa penyuluhan pengetahuan orang tua meningkat mengenai *parenting* dan pengelolaan gawai pada anak. Hasil pengabdian masyarakat ini menunjukkan jika metode penyuluhan menjadi salah satu metode alternatif cara untuk mengubah atau meningkatkan pemahaman orang tua tentang pemakaian gawai pada anaknya. Hal ini selaras dengan penelitian Puadah et al. (2022) yang menjelaskan bahwa penyuluhan yang sesuai tentang cara

mendampingi anak-anak saat menggunakan gawai efektif dalam memperluas pengetahuan peserta dan pemaparan materi mengenai deteksi dini adiksi digital dinilai cukup efektif bagi orang tua.

Meningkatnya rereta pengetahuan peserta penyuluhan merupakan pertanda baik karena pemahaman ini sangat esensial untuk mendukung orang tua dalam membantu anak-anak mereka menggunakan gawai. Jika peran orang tua dapat optimal dalam mendidik anak, maka dampak negatif penggunaan teknologi dan gawai terhadap anak dapat diminimalkan. Orang tua perlu memahami karakteristik anak mereka dan membantu mereka menggunakan perangkat tersebut.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penyuluhan *parenting* guna mengembangkan karakter anak melalui media papan kuis cerdas dan gembira pada masyarakat Dusun Sambiroto bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan orang tua, meningkatkan kreativitas orang tua dan anak dalam pembuatan metode pembelajaran, serta menumbuhkan budaya literasi masyarakat Dusun Sambiroto, Desa Walen, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali. Masyarakat sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Pemahaman masyarakat khususnya orang tua yang mengikuti penyuluhan terbilang meningkat sebesar 72% sebelum penyuluhan dan meningkat menjadi 90% setelah penyuluhan. Dengan demikian, pemberian penyuluhan *parenting* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pengetahuan orang tua. Selain itu, untuk mendukung budaya literasi masyarakat Dusun Sambiroto telah disediakan sarana untuk meningkatkan literasi berupa *Book Corner* di serambi masjid.

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat selanjutnya, dengan program pengabdian masyarakat ini diharapkan kegiatan yang dilakukan lebih inovatif serta kreatif dalam pelaksanaannya sehingga masyarakat sasaran akan lebih antusias dan bergerak pada perubahan yang lebih baik. Program selanjutnya diharapkan lebih fokus pada pengembangan anak agar sesuai dengan tujuan pengabdian kali ini yaitu mengembangkan karakter mandiri dan kepedulian sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Biro Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan dukungan finansial. Terima kasih kepada Ketua RW 06, Ketua RT 18, Ketua RT 19, dan Ketua RT 20 yang bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan. Tim Pengabdian Masyarakat juga mengucapkan terima kasih kepada masyarakat Dusun Sambiroto yang telah antusias mengikuti kegiatan pengabdian Masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Anafiah, S., & Rezkita, S. (2020). Pendidikan karakter dalam komik GIGANA (Digital mitigasi bencana) gempa bumi karya Siti Anafiah dan Shanta Rezkita. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(1), 1043–1049. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i1.8403>
- Annisa, A., Marlina, S., & Zulminiati, Z. (2019). Hubungan persepsi orang tua tentang dampak smartphone terhadap perkembangan sosial pada anak di kelompok bermain gugus I kecamatan Naggalo kota Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 59–66. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.59-66>
- Azizah, L. S. N., Ispiyana, N., & Nuryah, S. (2020). Strategi orang tua dalam menanamkan pendidikan karakter anak pada masa pandemi covid-19. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 4(2), 245–256. <https://doi.org/10.22515/academica.v4i2.3171>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Boyolali. (2020). *Kabupaten Boyolali dalam angka 2020*. BPS Kabupaten Boyolali. <https://boyolalikab.bps.go.id>
- Bussa, B. D., Bussa, B. D., Kiling-Bunga, B. N., Thoomaszen, F. W., & Kiling, I. Y. (2018). Persepsi ayah tentang pengasuhan anak usia dini. *Jurnal Sains Psikologi*, 7(2), 126–135. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um023v7i22018p126>
- Diastuti, I. M. (2021). Hubungan antara pola asuh keluarga dan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8447–8452.
- Halim, N. A. (2015). Penggunaan media internet di kalangan remaja untuk mengembangkan pemahaman keislaman. *Jurnal Dakwah Risalah*, 26(3), 132–150. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/jdr.v26i3.1270>
- Harita, A., Laia, B., & Zagoto, S. F. L. (2022). Peranan guru bimbingan konseling dalam pembentukan karakter disiplin siswa SMP Negeri 3 Onolalu tahun pelajaran 2021/2022. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.57094/jubikon.v2i1.375>
- Hasanah, U., & Fajri, N. (2022). Konsep pendidikan karakter anak usia dini. *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Lasmini, L., Septiani, B., Aisyah, S., Selvia, E., & Putri, Y. F. (2022). Konsep dan tahapan pembentukan program parenting. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(02), 275–280. <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v1i02.184>
- Mazdalifah, M., & Moulita, M. (2021). Model pengawasan orang tua terhadap penggunaan media digital anak. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 4(1), 105–116. <https://doi.org/10.32509/pustakom.v4i1.1316>
- Puadah, M. S., Huriyah Rachmah, & Dewi Mulyani. (2022). Analisis dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di daerah X. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 2(2), 81–86. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v2i2.1258>
- Putri, L. O., Annisa, R. N., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengaruh permainan tradisional oray-orayan terhadap keterampilan sosial anak. *Journal on Education*, 5(3), 6101–6106. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1376>
- Wiranata, I. G. L. A. (2021). Penerapan positive parenting dalam pembiasaan pola hidup bersih dan sehat kepada anak usia dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 82–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.25078/pw.v5i1.1362>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254–264. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>