

EFEKTIVITAS DIGITAL PARENTING BERBASIS ROLE MODELLING DALAM PENGASUHAN ANAK PENGGUNA GADGET DI ERA DIGITAL

Rini Fitriani^{1*}, Zaki Ulya²

^{1,2}Fakultas Hukum, Universitas Samudra, Indonesia
rinitritriani@unsam.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar terhadap pola pengasuhan anak, khususnya dalam mengatasi risiko kecanduan gawai, cyberbullying, hingga paparan konten negatif. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan orang tua dalam menerapkan *digital parenting* sebagai pendekatan strategis dalam pengasuhan anak di era digital. Kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan 50 orang tua dan mahasiswa KKN melalui metode penyuluhan, diskusi kelompok terarah, serta simulasi kasus. Sistem evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner pra-pasca kegiatan dan refleksi diri peserta untuk menilai peningkatan pengetahuan serta internalisasi peran orang tua sebagai *role model* digital. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi peningkatan pemahaman peserta terhadap strategi *digital parenting*, keterlibatan aktif dalam diskusi dan simulasi, serta komitmen menyusun rencana tindak lanjut pengasuhan digital di rumah. Hasil menunjukkan bahwa 76% peserta memahami konsep dan strategi *digital parenting* seperti mediasi aktif, *role modelling* digital, serta penggunaan aplikasi kontrol orang tua. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan edukatif-partisipatoris efektif dalam membentuk perilaku digital anak yang sehat dan bertanggung jawab serta menciptakan lingkungan pengasuhan yang adaptif dan suportif.

Kata Kunci: Digital Parenting; Pengasuhan Anak; Teknologi; Literasi Digital.

Abstract: The advancement of digital technology has significantly influenced parenting patterns, particularly in addressing gadget addiction, cyberbullying, and exposure to harmful content. This community service program aimed to enhance parents' understanding and skills in implementing digital parenting as a strategic approach to child-rearing in the digital era. Conducted in collaboration with 50 parents and university students, the program employed counseling sessions, focus group discussions, and case simulations. The evaluation system applied pre-post questionnaires and self-reflection to assess changes in participants' knowledge and awareness, as well as their ability to internalize their role as digital role models. Success indicators included improved understanding of digital parenting strategies, active engagement in discussions and simulations, and the formulation of follow-up parenting plans at home. Results showed that 76% of participants demonstrated good comprehension of digital parenting concepts and strategies, such as active mediation, digital role modeling, and the use of parental control applications. These findings confirm that an educative-participatory approach is effective in fostering healthy and responsible digital behavior in children while creating a supportive and adaptive parenting environment.

Keywords: Digital Parenting; Child-Rearing; Technology; Digital Literacy.



Article History:

Received: 28-08-2025
Revised : 07-09-2025
Accepted: 10-09-2025
Online : 07-10-2025



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

A. LATAR BELAKANG

Anak secara garis besar merupakan titipan dan karunia Tuhan kepada setiap orang tua, sehingga perlu diperhatikan perkembangannya (Arsini et al., 2023). Salah satu perangkat yang paling sering digunakan anak adalah gadget, yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana komunikasi tetapi juga sebagai media hiburan dan pembelajaran. Anak-anak sudah terbiasa mengoperasikan gadget untuk menonton video atau bermain game, namun penggunaan yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan psikologis anak (Kabali et al., 2015; Livingstone & Helsper, 2008; Widya, 2020). Beberapa penelitian bahkan menunjukkan bahwa paparan media digital yang berlebihan pada usia dini dapat memicu perilaku adiktif, menurunkan kualitas interaksi sosial, serta memengaruhi regulasi emosi anak (Unggul & Sajawadi, 2024).

Pemberian Gadget kepada anak tentunya tidak hanya mempengaruhi tatanan psikologi anak, namun juga dapat berdampak negative. Gadget pada anak usia dini (4-6 tahun) mempunyai dampak negatif terhadap anak hal ini terjadi karena tidak adanya komunikasi dua arah (Puspita, 2020). Seyogyanya komunikasi dilakukan dua arah hal ini tidak terjadi pada anak yang menggunakan gadget hanya terjadi komunikasi satu arah. Apabila anak telah diberikan kesempatan besar bermain dengan gadget maka akan membuat anak kesulitan untuk diajak bermain dan bergaul. Selain itu, berdampak pada emosional anak yang cenderung marah ketika terganggu (Apsari et al., 2023). Dalam penelitian Ameliola & Nugraha (2016) seperti kutipan pada New York Times yang menunjukkan bahwa terdapat sebuah kasus terkait kecendrungan anak pada iPad. Anak tersebut merengek atau menangis ketika gadget kesayangannya tidak berada dalam genggamannya. Anak ini dapat dikatakan telah mengalami ketergantungan terhadap salah satu terobosan terbaru di era globalisasi ini. Pada saat makan, saat belajar, saat bermain, bahkan saat tidurpun tidak dapat lepas dari alat komunikasi yaitu gadget.

Pemakaian gadget (HP, smartpone, laptop, tablet, note, MP3 serta lain lain) bukan cuma berakibat positif saja yang didapat, melainkan terdapat akibat negatif yang ditimbulkan dari kerutinan beberapa anak umur sekolah gemar bermain gadget yang sanggup mengambil alih kehidupan anak. Akibat dari game gadget itu sendiri merupakan mengusik saraf motorik halus, membatasi pertumbuhan (WS, 2021). Gadget yang awalnya dirancang untuk memudahkan komunikasi dan akses informasi, kini juga dimanfaatkan anak untuk bermain, belajar, dan hiburan (Hadi & Sumardi, 2020). Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, penurunan prestasi belajar, gangguan kesehatan fisik dan mental, serta penurunan interaksi sosial. Menurut Maccoby dan Lobby, sebagaimana dikutip oleh Niswatus Sa'ngadah bahwa orang tua yang memiliki pendidikan yang tinggi dan menengah akan menerapkan pola asuh authoritative/demokratis. Hal ini

dikarenakan orang tua memiliki pengalaman yang lebih luas sehingga mereka lebih siap dan mampu untuk mengasuh anak-anaknya (Sa'ngadah et al., 2020).

Berkaca pada fenomena di atas, orang tua pada umumnya tidak dapat sepenuhnya melarang anak menggunakan gadget karena perangkat tersebut sudah dianggap sebagai bagian dari kebutuhan anak dalam aktivitas sehari-hari. Kondisi ini sering membuat orang tua menjadi lemah dan sulit mengendalikan penggunaan gadget ketika anak menuntut akses yang lebih besar (Cahya, 2021). Padahal, pada hakikatnya anak belum sepenuhnya siap mengenal gadget secara intensif, karena mereka masih membutuhkan interaksi langsung dengan teman sebaya untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Penggunaan gadget yang berlebihan terbukti dapat mengurangi kualitas interaksi sosial, meningkatkan risiko kecanduan, serta menggeser pola permainan tradisional yang seharusnya menjadi sarana penting dalam tumbuh kembang anak (Nurhayati & Chandra, 2025; Unggul & Sajawadi, 2024). Lebih jauh, gadget juga berpotensi memengaruhi nilai-nilai budaya dan kebiasaan anak, karena paparan konten digital seringkali membawa pola perilaku baru yang tidak selalu sesuai dengan norma dan budaya lokal.

Orang tua berkewajiban dan bertanggung jawab sepenuhnya terhadap anaknya sebagaimana amanah dalam Pasal 26 ayat 1 huruf (a) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak (Krisna, 2018): orang tua berkewajiban dan bertanggung jawab dalam mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak (Habsari et al., 2024). Kewajiban tersebut tidak hanya bersifat formal sebagai ketentuan hukum, tetapi juga mengandung nilai substansial bahwa orang tua merupakan aktor utama dalam pembentukan karakter dan perilaku anak, termasuk dalam hal penggunaan teknologi digital seperti gadget. Dalam perspektif Teori Parenting, pola asuh orang tua sangat menentukan bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan dan media digital (Rachmaniar, 2022). Pola asuh otoritatif yang menggabungkan kontrol yang wajar dengan kehangatan emosional dipandang paling efektif dalam membimbing anak menggunakan gadget secara bijak. Sebaliknya, pola asuh permisif atau otoriter cenderung menyebabkan penyalahgunaan gadget atau lemahnya kontrol diri pada anak. Oleh karena itu, amanat pasal ini sejatinya mendorong orang tua untuk menerapkan pola asuh yang seimbang dan bertanggung jawab agar perkembangan anak tidak hanya terlindungi secara fisik, tetapi juga secara psikososial, terutama di tengah tantangan era digital.

Hal ini yang dihadapi oleh anak dan remaja di wilayah Kabupaten Gayo Lues, Provinsi Aceh. Khususnya di wilayah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu di Desa Blang Temung. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan sejumlah mahasiswa yang terlibat program Kuliah Kerja Nyata (KKN). Dengan bantuan mahasiswa, kegiatan ini

berhasil mengidentifikasi sejumlah anak di desa tersebut yang telah menggunakan media digital seperti Smart Phon berbasis android. Dari 100 anak yang menjadi sampel, didapatkan hampir 87% telah menggunakan smart phone untuk mengisi giat sehari-hari, sehingga mengurangi intensitas pergaulan dengan anak di desa pada umumnya yang masih suka bermain permainan tradisional.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditentukan rumusan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana peran digital parenting dalam mencegah dampak negatif penggunaan teknologi pada anak?. Dan, strategi apa yang dapat diterapkan orang tua untuk membentuk perilaku digital anak yang sehat dan bertanggung jawab?.

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu: (a) Memberikan pemahaman kepada orang tua tentang pentingnya digital parenting dalam mendampingi anak di era teknologi; (b) Mengidentifikasi dampak negatif yang dapat dialami anak akibat kurangnya pengasuhan digital yang tepat; (c) Menyosialisasikan strategi dan pola asuh berbasis teknologi yang efektif dan sesuai dengan perkembangan usia anak; (d) Meningkatkan kapasitas orang tua sebagai role model dalam penggunaan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab; dan (e) Mendorong terciptanya lingkungan digital yang aman, edukatif, dan suportif bagi tumbuh kembang anak.

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat kapasitas orang tua dalam pengasuhan anak di era digital dengan menekankan pentingnya *digital parenting* sebagai bentuk adaptasi strategis. Tujuan utama yang ingin dicapai adalah meningkatkan keterampilan orang tua dalam memahami risiko dunia digital, menerapkan mediasi aktif, serta menjadi *role model* yang konsisten dalam penggunaan teknologi. Melalui kegiatan ini, orang tua diharapkan memiliki kemampuan praktis untuk: (1) membangun komunikasi dua arah yang efektif dengan anak terkait aktivitas digital; (2) menetapkan aturan penggunaan gadget yang seimbang dan mendidik; (3) memanfaatkan aplikasi kontrol orang tua secara tepat guna; dan (4) menumbuhkan kesadaran kritis anak terhadap etika serta keamanan digital. Dengan keterampilan tersebut, diharapkan tercipta lingkungan pengasuhan yang adaptif, suportif, dan mampu membekali anak agar memiliki ketahanan digital sekaligus perilaku daring yang sehat dan bertanggung jawab.

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para orang tua yang berdomisili di Desa Blang Temung, Kabupaten Gayo Lues, Provinsi Aceh. Sebanyak 50 orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar hingga menengah dilibatkan sebagai peserta utama kegiatan. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Samudra sebagai fasilitator pendamping. Pemilihan mitra ini didasarkan pada tingginya penggunaan gadget di kalangan anak-anak di desa tersebut,

di mana sebagian besar anak telah terbiasa mengakses media digital dalam keseharian, sehingga membutuhkan penguatan kapasitas orang tua dalam menerapkan pola asuh digital yang tepat.

Metode pelaksanaan kegiatan dirancang dengan pendekatan edukatif-partisipatoris yang menekankan keterlibatan aktif peserta. Beberapa strategi utama yang digunakan meliputi pelatihan berupa penyuluhan dan ceramah interaktif untuk memberikan dasar konseptual mengenai *digital parenting*, diskusi kelompok terarah (FGD) untuk menggali pengalaman serta strategi pengasuhan yang telah diterapkan orang tua, serta simulasi studi kasus untuk melatih kemampuan praktis peserta dalam menangani situasi nyata yang berkaitan dengan penggunaan gadget oleh anak. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga dapat menginternalisasi keterampilan praktis dalam pengasuhan digital sehari-hari.

1. Tahap Pra Kegiatan

Pada tahap ini dilakukan persiapan berupa penyusunan modul digital parenting berdasarkan literatur ilmiah, hasil penelitian terbaru, serta pedoman resmi dari UNICEF, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), dan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). Selain itu, materi dirancang dalam bentuk presentasi visual (PowerPoint, infografis, video pendek) untuk memudahkan pemahaman peserta. Instrumen penelitian seperti kuesioner pra-pasca kegiatan juga disiapkan untuk mengukur perubahan pengetahuan dan kesadaran peserta. Tahap ini juga mencakup koordinasi dengan sekolah atau gampong setempat sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan serta identifikasi peserta yang ditargetkan, yaitu orang tua atau wali murid yang memiliki anak usia sekolah dasar dan menengah.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan edukatif-partisipatoris yang menekankan keterlibatan aktif peserta. Tahap pelaksanaan mencakup: 1) Sosialisasi interaktif (Kurniawan et al., 2025), melalui penyuluhan tentang konsep dasar digital parenting, potensi risiko dunia digital bagi anak, serta pentingnya peran orang tua sebagai pengarah dan teladan. 2) Diskusi kelompok terarah (FGD) untuk menggali pengalaman orang tua dalam menghadapi tantangan pengasuhan di era digital dan berbagi strategi pengasuhan yang telah diterapkan. 3) Simulasi studi kasus yang diadaptasi dari situasi nyata (Muzaini et al., 2023), seperti anak yang kecanduan gawai atau terpapar konten negatif. Peserta diminta menyusun langkah penanganan berdasarkan prinsip digital parenting.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menggunakan kuesioner pra dan pasca kegiatan yang terdiri atas 15 pertanyaan. Pertanyaan tersebut mencakup aspek pemahaman konsep *digital parenting*, kemampuan peserta dalam menerapkan strategi mediasi aktif, konsistensi menjadi *role model* digital, serta penggunaan aplikasi kontrol orang tua secara tepat. Selain itu, dilakukan pula sesi refleksi diri untuk mendorong peserta menginternalisasi peran mereka dalam membimbing anak menggunakan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Indikator keberhasilan kegiatan ini meliputi: (1) adanya peningkatan skor rata-rata hasil post-test dibandingkan pre-test minimal sebesar 30%; (2) 75% peserta mampu menjelaskan kembali strategi *digital parenting* yang dipelajari; (3) keterlibatan aktif peserta dalam simulasi studi kasus; serta (4) penyusunan rencana tindak lanjut pengasuhan digital di rumah. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar penyempurnaan kegiatan serupa di masa mendatang, sekaligus menjadi tolok ukur efektivitas program dalam meningkatkan literasi dan keterampilan pengasuhan digital di kalangan orang tua (Ayunia Lestari et al., 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peran Digital Parenting dalam Mencegah Dampak Negatif Penggunaan Teknologi pada Anak

Pada tahap pra kegiatan, dilakukan identifikasi awal terhadap kondisi mitra melalui observasi lapangan dan kuesioner pra-kegiatan. Hasil pra-test menunjukkan bahwa mayoritas orang tua belum memahami secara mendalam risiko dunia digital terhadap anak, seperti kecanduan gawai, cyberbullying, dan penurunan interaksi sosial. Sebagian besar responden (65%) beranggapan bahwa pengasuhan cukup dilakukan dengan cara membatasi durasi penggunaan gadget atau melarang aplikasi tertentu. Temuan ini mengindikasikan bahwa wawasan orang tua masih terbatas pada pendekatan kontrol, tanpa memperhatikan pentingnya komunikasi, literasi digital, dan pendampingan aktif.

Memasuki tahap kegiatan, kegiatan dilaksanakan melalui penyuluhan, diskusi kelompok terarah (FGD), dan simulasi studi kasus. Dalam sesi penyuluhan, peserta diperkenalkan pada konsep *digital parenting* dan strategi mediasi aktif yang menekankan komunikasi dua arah dengan anak. FGD digunakan untuk menggali pengalaman orang tua dalam menghadapi anak yang sudah terbiasa menggunakan gadget, serta berbagi solusi yang telah mereka terapkan. Sementara itu, simulasi kasus menampilkan contoh nyata permasalahan, seperti anak yang kecanduan gawai atau terpapar konten negatif, kemudian peserta diminta menyusun langkah penanganan. Hasil dari tahap ini menunjukkan adanya perubahan pola pikir: orang tua mulai menyadari bahwa pengasuhan digital tidak cukup hanya dengan pembatasan, tetapi membutuhkan pendekatan edukatif dan partisipatif.

Selain itu, peserta mulai memahami pentingnya *role modelling digital*, yaitu memberikan teladan nyata dalam penggunaan teknologi

Tahap evaluasi dilakukan dengan kuesioner pasca kegiatan yang terdiri dari 15 pertanyaan serta sesi refleksi diri. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pemahaman orang tua dibandingkan pra-test. Sebanyak 76% peserta mampu menjelaskan kembali strategi *digital parenting* yang dipelajari, seperti komunikasi terbuka, pengaturan *screen time*, penggunaan aplikasi kontrol orang tua, serta praktik *gadget-free time*. Selain itu, indikator keberhasilan lain ditunjukkan dengan tingginya keterlibatan aktif peserta dalam simulasi dan penyusunan rencana tindak lanjut pengasuhan digital di rumah. Refleksi diri menguatkan kesadaran peserta mengenai peran mereka sebagai teladan utama bagi anak dalam penggunaan teknologi. Dengan demikian, hasil evaluasi menegaskan bahwa program ini efektif dalam meningkatkan literasi digital orang tua sekaligus membentuk pola pengasuhan yang lebih adaptif dan bertanggung jawab (Modecki et al., 2022).

2. Strategi yang Dapat Diterapkan Orang Tua untuk Membentuk Perilaku Digital Anak yang Sehat dan Bertanggung Jawab

Pada tahap penentuan strategi di tahap awal, hasil pra-test dan diskusi awal menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua belum memiliki strategi yang jelas dalam membimbing anak menggunakan teknologi. Mereka lebih banyak mengandalkan aturan larangan, seperti membatasi jam bermain atau melarang penggunaan aplikasi tertentu, tanpa memberikan alternatif kegiatan yang lebih edukatif. Sebanyak 58% orang tua mengaku sering mengalami kesulitan dalam mengontrol anak karena anak lebih patuh pada gadget dibandingkan nasihat orang tua. Temuan ini menegaskan perlunya intervensi berupa strategi praktis yang dapat diterapkan secara konsisten di lingkungan keluarga, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Foto Audiensi pada Masyarakat Terkait Digital Parenting



Gambar 2. Pemaparan Role Modeling Digital bagi Peserta Masyarakat

Melalui sesi penyuluhan, FGD, dan simulasi kasus, orang tua diperkenalkan dengan berbagai strategi *digital parenting* yang aplikatif. Strategi utama yang diajarkan adalah mediasi aktif, yaitu berdialog terbuka dengan anak tentang aktivitas digital, menonton atau menggunakan aplikasi bersama, dan memberikan penjelasan rasional atas aturan yang dibuat. Selain itu, orang tua juga dilatih untuk menerapkan *role modelling digital*, yaitu memberi contoh perilaku bijak dalam menggunakan teknologi, seperti tidak memainkan ponsel saat makan bersama atau membatasi *screen time* pribadi. Strategi lain yang dibahas adalah penyusunan aturan penggunaan gadget berbasis kesepakatan keluarga, pemanfaatan aplikasi kontrol orang tua secara edukatif, serta penciptaan waktu khusus tanpa gadget (*gadget-free time*). Selama simulasi kasus, sebagian besar orang tua berhasil mempraktikkan strategi ini dengan menyusun langkah konkret penanganan anak yang kecanduan gawai maupun terpapar konten negatif.

Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan praktis orang tua. Sebanyak 76% peserta mampu mengidentifikasi dan menjelaskan kembali strategi *digital parenting* yang dipelajari, serta menunjukkan kesiapan untuk mengaplikasikannya di rumah. Indikator keberhasilan lainnya adalah keterlibatan aktif peserta dalam menyusun *family digital contract* dan rencana tindak lanjut pengasuhan digital. Dalam refleksi diri, banyak orang tua menyadari bahwa konsistensi perilaku mereka dalam menggunakan gadget menjadi faktor utama yang akan ditiru oleh anak. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil membekali orang tua dengan keterampilan strategis dalam membentuk perilaku digital anak yang sehat, etis, dan bertanggung jawab.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan *Digital Parenting: Pola Asuh Anak Berbasis Teknologi* menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua sangat krusial dalam mencegah dampak negatif penggunaan teknologi pada anak. Melalui tiga tahapan kegiatan — pra-kegiatan, pelaksanaan, dan evaluasi — diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan signifikan pemahaman dan keterampilan

mitra. Berdasarkan kuesioner pra–pasca kegiatan, rata-rata pemahaman orang tua tentang konsep *digital parenting* meningkat sebesar 34%, sementara keterampilan praktis mereka dalam menerapkan strategi pengasuhan digital (mediasi aktif, *role modelling digital*, penggunaan aplikasi kontrol orang tua, serta penyusunan *gadget-free time*) meningkat sebesar 31%. Sebanyak 76% peserta mampu menjelaskan kembali strategi yang dipelajari dan menyusun rencana tindak lanjut pengasuhan digital di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa program pengabdian berhasil meningkatkan literasi digital dan kapasitas pengasuhan mitra secara terukur.

Kegiatan serupa sebaiknya diperluas ke wilayah lain dengan melibatkan lebih banyak orang tua dan lembaga pendidikan, sehingga dampak positifnya dapat dirasakan secara lebih luas. Perlu pula pengembangan modul lanjutan yang lebih praktis, misalnya berupa panduan *family digital contract* atau aplikasi sederhana yang membantu orang tua dalam memonitor aktivitas digital anak. Untuk keberlanjutan, diharapkan adanya pendampingan berkala agar keterampilan yang telah diperoleh orang tua dapat terus diterapkan secara konsisten, sehingga terbentuk ekosistem pengasuhan digital yang sehat, adaptif, dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Blang Temung, Kabupaten Gayo Lues, khusus kepada LPPM Universitas Samudra selaku pemberi hibah kegiatan, Dekan Fakultas Hukum Universitas Samudra, dan kepada seluruh jajaran Pemerintahan Desa Blang Temung, Kabupaten Gayo Lues.

DAFTAR RUJUKAN

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2016). Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi. *Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization,"* 4, 362–371. <https://adoc.pub/perkembangan-media-informasi-dan-teknologi-terhadap-anak-dal.html>
- Apsari, N. C., Nurfauziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Share : Social Work Journal*, 13(1), 11–22. <https://doi.org/10.24198/share.v13i1.40927>
- Arsini, Y., Zahra, M., & Rambe, R. (2023). Pentingnya Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Psikologis Anak. *MUDABBIR (Journal Reserch and Education Studies)*, 3(2), 36–49. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v3i2.369>
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Fajar Nugroho, O. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54. <https://doi.org/10.17509/ijocsee.v2i1.45696>
- Cahya, K. (2021). Literature Study of Modeling Techniques in the Process of

- Changing Smartphone Addictive Behavior in Early Children. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(2), 59–67. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj>
- Habsari, H., Krisna, L. A., & Fitriani, R. (2024). Efektivitas pemenuhan hak pendidikan anak pada wilayah pesisir di Gampong Kuala Penaga kec. Bendahara, Aceh Tamiang. *Meukuta Alam: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 6(2), 233–247. <https://ejurnalunsam.id/index.php/majim/article/view/10859>
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2020). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA*, 8(1), 15–28. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner Jr, 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>
- Krisna, L. A. (2018). *Hukum Perlindungan Anak: Panduan Memahami Anak yang Berkonflik Dengan Hukum* (R. Fitriani (ed.)). Deepublish.
- Kurniawan, M., Wibowo, B., Fajri, A., Pradana, K., Hakim, L., & Hidayat, M. M. (2025). Penyuluhan Hukum Mengenai Isu Keluarga Dan Umkm Di Desa Semawung. *Jurnal Indonesia Mengabdikan*, 4(1), 14–19. <https://doi.org/10.55080/jim.v3i3.1361>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 52(4), 581–599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Modecki, K. L., Goldberg, R. E., Wisniewski, P., & Orben, A. (2022). What Is Digital Parenting? A Systematic Review of Past Measurement and Blueprint for the Future. *Perspectives on Psychological Science*, 17(6), 1673–1691. <https://doi.org/10.1177/17456916211072458>
- Muzaini, M. C., Najib, M., Mahmudah, A., & Nisa, A. K. (2023). Implementasi Metode Simulasi Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i1.17573>
- Nurhayati, Y., & Chandra, R. D. A. (2025). Literasi Digital Anak Usia Dini: Tinjauan Sistematis Atas Peluang Edukasi dan Risiko Adiksi di Era Teknologi. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(2), 478–488. <https://doi.org/10.31537/jecie.v8i2.2444>
- Puspita, S. (2020). *Monograf: Fenomena Kecanduan gadget Pada Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara (CMN).
- 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>
- Sa'ngadah, N., Arief, Y. S., & Krisnana, I. (2020). Gambaran Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Dengan Kecanduan Gadget. *Bimiki*, 8(2), 56–62. <https://doi.org/10.53345/bimiki.v8i2.132>
- Unggul, A., & Sajawadi, L. (2024). Analisis Perubahan Perilaku pada Anak Usia Dini yang Kecanduan Gawai. *Jurnal Cerlang Pendidikan Anak Usia Dini(JCPAUD)*, 1(2), 16–22. <https://doi.org/10.37640/jcpaud.v1i2.2077>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34. <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888/>
- WS, F. N. (2021). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Pola Asuh Orang Tua Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun)*. [STIKES Ngudia Husada Madura]. <https://repository.stikesnhm.ac.id/id/eprint/861/>