

EDUKASI POLA ASUH BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN ANAK

Kristina^{1*}, Alfred Yulius Arthadi Putra², Fredrikus Suarezsaga³,
Manorang Gultom⁴, Ricky Imanuel Ndaumanu⁵, Andhika Adnan⁶

^{1,4}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Widya Dharma Pontianak, Indonesia

^{2,3,5,6}Program Studi Informatika, Universitas Widya Dharma Pontianak, Indonesia

kristina@widyadharma.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Era digital yang menghasilkan generasi digital mendorong perlunya peningkatan dalam pola asuh para orang tua sebagai pendidik informal. Pola asuh yang tidak tepat dapat mengakibatkan penurunan kecerdasan anak. Tujuan kegiatan pengabdian adalah mengedukasi pengetahuan tentang pengasuhan digital bagi para orang tua dalam mendidik anak-anak *digital native*. Metode pengabdian yang digunakan adalah seminar dan pelatihan. Mitra kegiatan adalah para orang tua dari Griya Anak dengan jumlah peserta aktif adalah 27 orang. Evaluasi kegiatan menggunakan dua instrumen yaitu tes dan survei tingkat kepuasan kegiatan. Hasil evaluasi berupa pre-tes dan post tes menunjukkan peningkatan pemahaman peserta sesudah mengikuti kegiatan sebesar 51%. Nilai survei kepuasan peserta adalah 98%. Hasil survei menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan sangat bermanfaat bagi peserta. Capaian akhir kegiatan adalah kesadaran akan pengasuhan digital bahwa pengarahan dan pengontrolan akses digital oleh anak harus diikuti pengetahuan tentang perangkat dan aplikasi digital oleh orang tua.

Kata Kunci: Edukasi; Pengasuhan Digital; Tumbuh Kembang Anak; Pola Asuh.

Abstract: The digital age, which has given rise to a digital generation, underscores the need for improvements in parenting practices as informal educators. Inappropriate parenting can lead to a decline in children's intelligence. The objective of this community service activity is to educate parents on digital parenting as they raise digital native children. The methods employed were seminars and training sessions. The activity partners were parents from Griya Anak, with 27 active participants. The activity was evaluated using two instruments: a test and a satisfaction survey. The evaluation results, consisting of pre-tests and post-tests, showed a 51% increase in participants' understanding after participating in the activity. The participant satisfaction survey score was 98%. The survey results indicate that the community service activity conducted was highly beneficial for the participants. The final outcome of the activity is an awareness of digital parenting: that parental guidance and control over children's digital access must be accompanied by parents' knowledge of digital devices and applications.

Keywords: Education; Digital Parenting; Child Development; Parenting Patterns.



Article History:

Received: 30-01-2026

Revised : 14-02-2026

Accepted: 19-02-2026

Online : 01-04-2026



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

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri (Standar Pendidikan Nasional, 2021). Pendidikan dalam keluarga merujuk pada pola asuh yang digunakan dalam sebuah keluarga. Pola asuh merupakan pola interaksi antara orang tua dengan anak seperti cara sikap dan perilaku orang tua (Aslan, 2019). Pola asuh yang dapat diterapkan orang tua dalam mendidik anak yaitu demokratis, otoriter dan permisif (Lesnussa & Wijayaningsih, 2023). Orang tua juga dapat menerapkan penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas pola asuh.

Penggunaan teknologi informasi dalam pola asuh adalah penerapan dan integrasi sistem informasi berbasis teknologi digital dalam praktik pengasuhan anak untuk meningkatkan efektivitas komunikasi, pengawasan, dan pendidikan dalam keluarga (Santosa et al., 2022). Penetapan batasan penggunaan teknologi, mendorong komunikasi terbuka, dan mengutamakan interaksi langsung dapat mengurangi dampak negatif sekaligus mempertahankan manfaat konektivitas (Suharsono et al., 2024). Penggunaan teknologi digital untuk keperluan komunikasi, hiburan, hingga pengasuhan anak menjadi poin krusial dalam meningkatkan kecerdasan anak (Rahimah et al, 2025).

Kecerdasan anak adalah kemampuan anak dalam memahami, memecahkan masalah, beradaptasi dan mengelola emosi dan interaksi dengan lingkungan (Sari & Marnelly, 2024). Peningkatan kecerdasan anak bisa dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi secara bijak untuk mendukung tumbuh kembang anak (Sarini et al, 2025). Pengawasan dan batasan tetap perlu dilakukan agar manfaat teknologi tidak berubah menjadi dampak negatif (Laili et al, 2025). Pola asuh berbasis teknologi informasi adalah pendekatan dalam mendidik, membimbing, dan merawat anak yang memanfaatkan perangkat dan sumber daya teknologi informasi.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Griya Anak yang berlokasi di daerah Kota Baru, Pontianak. Griya anak adalah sebuah lembaga yang berfokus pada pelayanan anak, yang bisa berbentuk tempat terapi tumbuh kembang (fisik, wicara, perilaku, okupasi). Keberadaan Griya anak bertujuan menjadi mitra orang tua dalam mendukung tumbuh kembang anak (Nilapsari et al, 2024). Anak yang cerdas dapat dibangun melalui pola asuh yang tepat (Uyun, 2024). Orang tua menjadi kunci penting dalam mendidik anak yang cerdas. Adapun solusi yang disediakan adalah mengadakan seminar dan pelatihan tentang pola asuh berbasis teknologi informasi.

Pola pengasuhan anak berbasis teknologi digital disebut dengan *digital parenting*. *Digital parenting* adalah praktik pengasuhan dalam mendidik anak untuk menggunakan teknologi digital secara bijak (Khaerunnisa et al, 2021). Mediasi orang tua berorientasi pada membimbing, memantau, dan mengatur penggunaan media digital anak-anak. Kecerdasan anak adalah

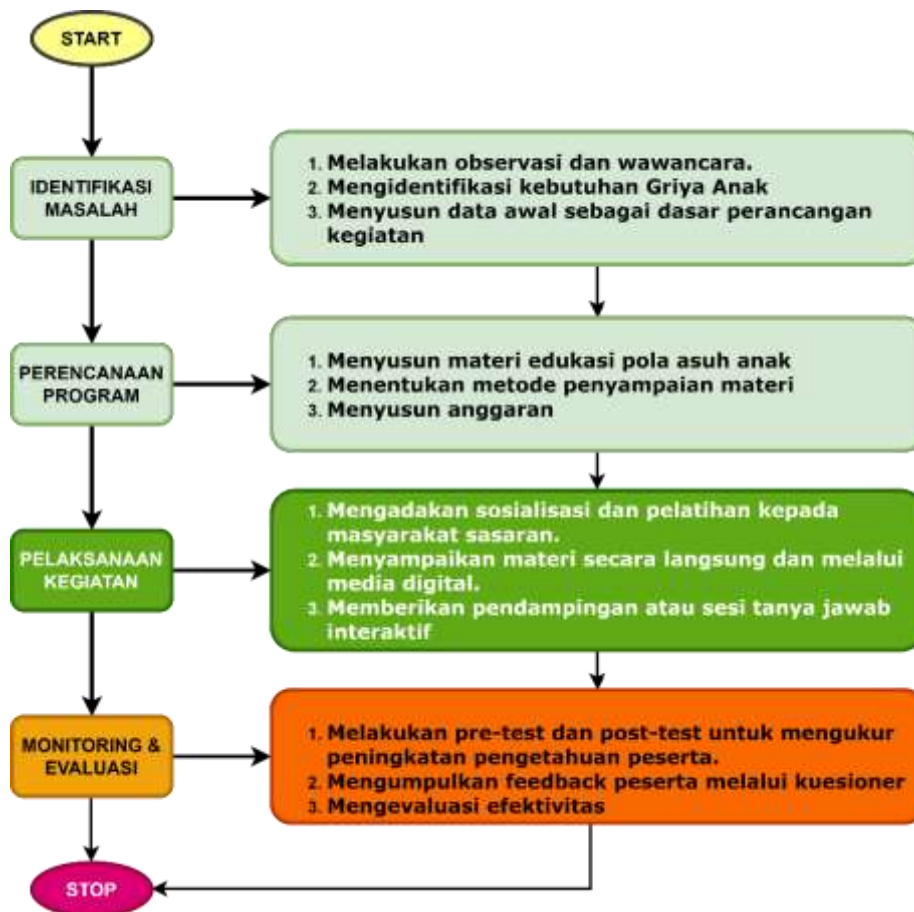
kemampuan anak untuk belajar, memahami, berpikir, memecahkan masalah, beradaptasi dengan lingkungan, dan menggunakan pengetahuan atau keterampilan dalam berbagai situasi (Monika & Melda Sari, 2022). Kecerdasan mencakup aspek kognitif, emosional, sosial, dan dalam beberapa teori juga fisik serta kreativitas (Sigiro et al, 2025).

Kecerdasan anak generasi digital native memerlukan penanganan yang kreatif (Eriany Simanjuntak, 2024). Digital native adalah anak yang sejak kecil telah hidup dan berinteraksi dengan teknologi digital dan mahir menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari (Rahmawati et al, 2020). Pola asuh untuk anak digital native menggunakan pengasuhan digital (Stevanus et al, n.d.). Pengasuhan digital adalah pola asuh yang mengutamakan batasan dan pengawasan penggunaan perangkat digital bagi anak (Rully et al, 2024). Pembatasan dan pengawasan merupakan komponen penting dalam pengasuhan digital, tetapi kesadaran sebagai partner penggunaan perangkat digital bagi anak generasi *digital native* juga perlu ditingkatkan lagi (Zahara et al, 2021).

Tujuan yang dicapai dalam kegiatan ini adalah pertama, meningkatkan pengetahuan pola asuh dengan memberikan pemahaman kepada orang tua tentang berbagai jenis pola asuh (otoriter, permisif, demokratis) dan dampaknya terhadap tumbuh kembang anak. Kedua, meningkatkan kualitas pengasuhan dengan menerapkan pola asuh yang lebih tepat dan efektif berdasarkan informasi yang disajikan secara digital. Ketiga, memanfaatkan teknologi secara positif dengan mendorong orang tua untuk menggunakan teknologi secara bijak dalam kehidupan sehari-hari dan pengasuhan anak. Keempat, transformasi digital di bidang parenting dengan memperluas penggunaan teknologi dalam edukasi pola asuh yang selama ini masih banyak dilakukan secara konvensional. Kelima, meraih peluang pengembangan aplikasi edukasi seperti menjadi cikal bakal pengembangan startup atau platform edukasi keluarga berbasis digital.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan secara luring dalam bentuk seminar dan pelatihan yang bertujuan untuk memberikan edukasi pola asuh berbasis teknologi informasi. Seminar digunakan untuk menyampaikan materi tentang pola asuh berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan kecerdasan anak. Pelatihan digunakan untuk memperkenalkan penggunaan aplikasi IbisPaint untuk menggambar karakter-karakter kartun dan anime. Tim juga membagikan contoh karakter yang telah dibuat, menunjukkan cara menggambar, menggunting dan membentuk karakter tiga dimensi. Karakter tiga dimensi dapat digunakan untuk membangun kemampuan motorik dan kreativitas anak. Metode pelaksanaan dibagi menjadi tiga tahap utama yaitu pra kegiatan, kegiatan dan evaluasi yang ditunjukkan di Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Pra kegiatan terdiri dari tahap mengidentifikasi permasalahan dan perencanaan program. Kegiatan pada tahap mengidentifikasi masalah adalah mengobservasi dan wawancara langsung dengan Griya Anak, mengidentifikasi tingkat pemahaman orang tua terhadap pola asuh dan pemanfaatan teknologi informasi dalam parenting dan menyusun data awal sebagai dasar perancangan kegiatan. Kegiatan pada tahap perencanaan program adalah menyusun materi edukasi mengenai pola asuh anak (otoriter, permisif, demokratis) dan dampaknya, menentukan metode penyampaian materi edukasi berupa diskusi interaktif dalam bentuk pelatihan dan menekankan pentingnya kesadaran tentang konsep *digital parenting*.

Pelaksanaan kegiatan adalah dengan mengadakan sosialisasi dan pelatihan kepada masyarakat sasaran, menyampaikan materi secara langsung dan melalui media digital, memberikan pendampingan atau sesi tanya jawab interaktif mengenai pola asuh anak dan cara menggunakan aplikasi Ibispaint. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Griya Anak pada tanggal 18 Oktober 2025 jam 10.00- 12.00 WIB. Adapun mitra pengabdian adalah para orang tua dari Griya Anak sebanyak 27 orang. Peserta terdiri orang tua yang berasal dari berbagai latar belakang seperti fisioterapis, kepala daycare dan guru PAUD.

Monitoring dan evaluasi dilakukan selama sebelum dan sesudah kegiatan pelaksanaan. Pada tahap ini tim melakukan monitoring dan evaluasi dengan menilai hasil pengerjaan *pre-test* dan *post-test*, serta survei tingkat kepuasan kegiatan. Nilai yang didapatkan dari koreksi akan diolah dalam data visual yang menunjukkan peningkatan kinerja. Instrumen evaluasi berupa pemberian soal tes dalam bentuk soal pilihan ganda. Peserta diminta untuk memilih satu jawaban dari sekian jawaban yang disediakan. Soal tes ini akan diberikan dua kali yaitu *pre-test* (sebelum kegiatan dimulai) dan *post-test* (setelah kegiatan dimulai) (Siregar et al., 2023). Tabel 1 menyajikan indikator yang dievaluasi dalam soal *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 1 Instrumen Evaluasi *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Indikator
1	Intensitas penggunaan teknologi parenting
2	Pemanfaatan materi edukasi
3	Penerapan hasil edukasi
4	Kualitas interaksi antar anak dan orang tua
5	Kemampuan literasi digital orang tua

Proses evaluasi dilakukan dua kali. Evaluasi pertama adalah tes bagi para peserta kegiatan untuk menilai apakah peserta mendapatkan manfaat dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Tes peserta terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* adalah soal yang diberikan kepada peserta sebelum mengikuti kegiatan. *Post-test* adalah soal yang diberikan kepada peserta setelah mengikuti kegiatan. Tim juga melakukan evaluasi nilai kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan. Evaluasi kuesioner survei kepuasan kegiatan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang terdiri dari 6 pertanyaan. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi terhadap kegiatan PKM (Ningsih et al., 2025). Survei tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan ini menggunakan 6 pertanyaan dengan 5 skala, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), N (Netral), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju). Tabel 2 menunjukkan indikator yang disurvei tingkat kepuasan peserta.

Tabel 2. Indikator Survei Tingkat Kepuasan

No	Indikator
1	Metode cara penyampaian
2	Pelatihan ini sesuai dengan harapan saya
3	Pelatihan ini bermanfaat bagi saya
4	Tim yang responsif
5	Pertanyaan dijawab dengan baik

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai pada pra kegiatan adalah memahami dengan jelas kondisi mitra dan peran mitra dalam kegiatan yang dilaksanakan. Oleh karena itu, gambaran dan pemetaan umum tentang Griya Anak dilakukan dengan seksama. Griya anak adalah sebuah pusat layanan fisioterapi yang berfokus kepada tumbuh kembang dan perilaku pada anak, memaksimalkan potensi tumbuh kembang anak sebagai aset bangsa dan kebanggaan orang tua. Orang tua memiliki harapan yang besar terhadap proses tumbuh kembang anak. Layanan yang disediakan oleh Griya Anak memiliki batasan yaitu keterbatasan waktu terapi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak Griya ditemukan bahwa peran orang tua yaitu pola asuh merupakan faktor yang sangat penting dalam mendorong proses terapi anak menjadi lebih baik. Selain itu, pemahaman orang tua terhadap kondisi anak terutama yang masuk ke dalam kelompok *digital native* diharapkan dapat membantu dalam proses tumbuh kembang anak.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah kegiatan seminar mengenai pola asuh berbasis teknologi informasi dengan tujuan memperkenalkan konsep *digital parenting*. *Digital parenting* adalah konsep yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi oleh masyarakat sekarang. Semua pihak memiliki harapan agar dengan adanya kegiatan ini dapat menjembatani pihak orang dan Griya dalam bekerjasama membimbing dan mendampingi pertumbuhan anak. Adapun data awal yang berhasil disusun dalam tahap pra kegiatan adalah jenis tema kegiatan pengabdian yaitu edukasi pola asuh berbasis teknologi informasi. Selain itu juga disusun tahap pelatihan dengan menggunakan salah satu aplikasi Ibispaint untuk membangun sebuah media pembelajaran yang digunakan orang tua dan anak. Jumlah peserta yang akan mengikuti kegiatan.

Tim juga sudah membangun rencana materi edukasi yaitu konsep *digital parenting* di era digital dan pendekatan holistik dalam membangun sebuah model pola asuh yang sesuai. Aplikasi Ibis paint juga dipilih sebagai contoh media pembelajaran yang dapat membantu pola asuh berbasis teknologi informasi. Metode kegiatan menggunakan metode seminar dan pelatihan dengan pertimbangan waktu kegiatan selama 2 jam. Hal ini dikarenakan faktor kesulitan orang tua dalam mengatur waktu untuk mengikuti kegiatan. Harapannya adalah dengan menggunakan metode seminar dan pelatihan dapat memberikan hasil yang maksimal.

Pelaksanaan kegiatan PkM diikuti oleh 27 peserta dan dimulai dengan doa pembukaan. Setelah doa pembukaan selesai acara dilanjutkan dengan perkenalan tim dan penjelasan tentang kegiatan seminar dan pelatihan. Peserta juga diminta untuk mengerjakan soal pretest menggunakan *google form* dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Kegiatan inti adalah seminar sesi 1 dengan judul "Era digital & Pelatihan Ibis Paint". Sesi I menyampaikan tentang *digital native* yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta terhadap

generasi *digital native*. Generasi *digital native* adalah anak-anak yang sejak lahir sudah mampu mengoperasikan perangkat digital bahkan sebelum bisa membaca dan menulis dengan baik. Tantangan yang dihadapi adalah risiko kecanduan sehingga dapat mengganggu kemampuan sosial anak. Dalam sesi ini disampaikan sebuah resiko konsep instan pada anak-dalam menyelesaikan pekerjaan dan masalah.

Ada satu proses yang terlewat ketika mendidik anak generasi digital yaitu proses penyelesaian secara bertahap dengan kemampuan mandiri. Tujuan utama dari sesi ini adalah mengajak para peserta baik guru, mahasiswa, dan orang tua untuk membentuk pola pikir pengasuhan digital yang tidak hanya fokus pada pengawasan, tetapi fokus juga pada menjadi teman dan partner anak dalam menggunakan teknologi sehingga bisa diarahkan dengan tepat. Pengasuhan digital juga berarti pendidik digital. Strategi pengasuhan digital yang efektif adalah mengutamakan pengawasan aktif, komunikasi terbuka dan edukasi digital. Karakteristik anak yang perlu dipahami yaitu teknologi sebagai kebutuhan, kemampuan adaptasi tinggi, pemikir multitasking dan butuh keseimbangan.

Penggunaan teknologi untuk membangun suatu media pembelajaran disampaikan pada sesi pertama. Aplikasi yang digunakan adalah ibisspaint. Aplikasi ibisspaint digunakan untuk menggambarkan karakter yang disukai anak. Setelah gambar selesai, gambar akan dicetak menggunakan kertas sticker. Hasil gambar dicetak, digunting dan dibentuk menjadi karakter tiga. Hal ini bertujuan melatih kreativitas dan motorik anak. Gambar 2 menunjukkan kegiatan di Sesi 1.



Gambar 2. Sesi I Tantangan dan Pelatihan Ibis Paint

Acara dilanjutkan dengan penerapan kedua pada sesi pendekatan holistik dalam membangun model pola asuh berbasis teknologi informasi. Pendekatan holistik dalam konteks *digital parenting* adalah model pola asuh yang efektif yang mengombinasikan pengawasan aktif, edukasi berkelanjutan, dan pemberian contoh perilaku digital yang positif dari orang tua. Selain itu harus mampu menciptakan keseimbangan digital dan dunia nyata. Orang tua harus menciptakan jadwal harian yang seimbang adalah kunci untuk memastikan anak mendapatkan manfaat teknologi tanpa mengorbankan perkembangan fisik dan sosialnya. Jadwal ini harus

mencakup waktu belajar, waktu gadget, aktivitas fisik, dan interaksi keluarga.

Sesi kedua juga menyajikan contoh keluarga digital yang sukses. Jika menerapkan aturan ketat seperti pembatasan waktu akses gadget dan instalasi parenting control pada perangkat anak akan meningkatkan fokus anak, nilai akademik dan kemampuan sosial. Sedangkan jika menerapkan pendekatan edukatif, maka orang tua harus fokus pada penggunaan aplikasi edukatif dan rutin berdiskusi dengan anak tentang pengalaman digitalnya, maka anak menjadi kritis terhadap informasi digital, kaya literasi digital dan kreatif. Gambar 3 menunjukkan kegiatan Sesi 2.

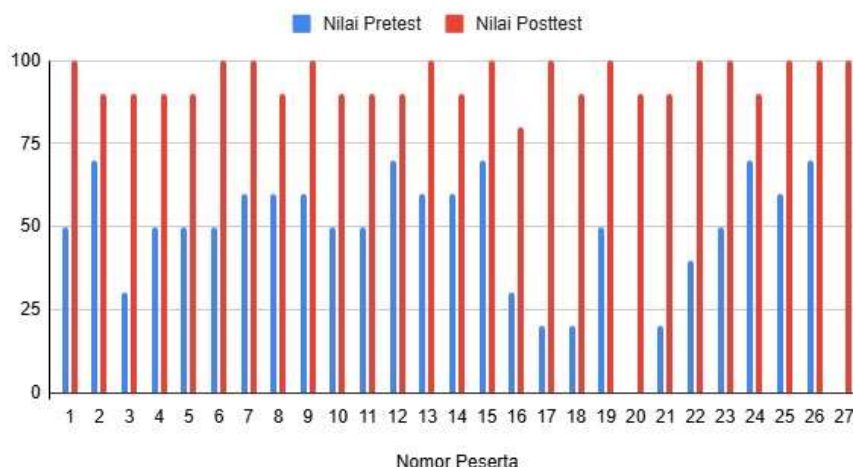


Gambar 3. Sesi Pendekatan Holistik

Hasil akhir dari seminar adalah rekomendasi praktis untuk pengasuhan digital seperti penetapan aturan pemakaian gadget yang jelas untuk anak, penjadwalan seimbang, serta pendampingan aktif dan komunikasi terbuka. Peserta sangat antusias dalam bertanya dan menyatakan bahwa materi yang diberikan sangat membantu dalam membangun mindset pola asuh berbasis digital yang tepat. Para peserta sangat antusias menanyakan bagaimana cara membimbing orang tua agar berperan aktif dalam pengembangan kemampuan digital anak. Semua pertanyaan bisa dijawab dengan baik oleh tim.

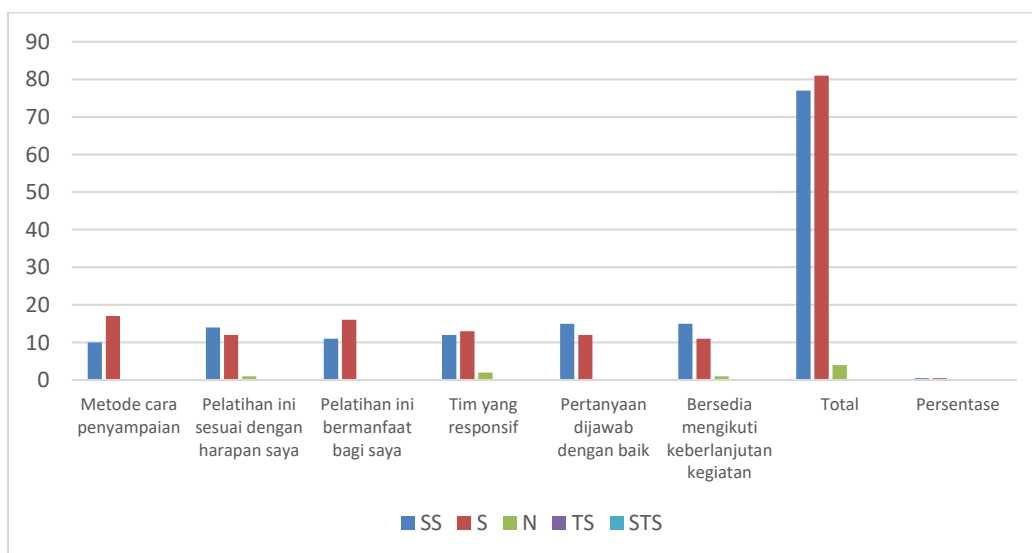
Setelah sesi diskusi, acara dilanjutkan dengan acara penutupan dan makan siang Bersama. Monitoring dan evaluasi kegiatan dilakukan dengan pemberian soal pretest dan posttest dalam bentuk google form. Pengujian pretest dan posttest dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kedalaman pemahaman peserta mengenai materi yang telah disampaikan. Grafik warna biru menunjukkan nilai pada pretest dan warna merah menunjukkan nilai pada posttest. Rata-rata nilai pretest adalah 48. Sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 94. Berdasarkan pretest dan posttest, tim mengevaluasi nilai dan menghasilkan grafik yang disajikan pada Gambar 4. Berdasarkan tes pemahaman, diperoleh bahwa pemahaman para peserta terhadap materi yang diberikan mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini diukur dari kenaikan nilai sebesar 51%.

Diagram Nilai Uji Peserta



Gambar 4. Grafik Pretest dan Posttest

Hasil evaluasi survei tingkat kepuasan peserta sebesar 98% untuk nilai sangat setuju dan setuju menunjukkan kegiatan edukasi diminati oleh peserta. Hasil survei tingkat kepuasan dan indikator ditunjukkan pada Gambar 5. Hasil evaluasi disimpulkan bahwa peserta sudah mendapatkan pengetahuan untuk membangun sebuah model pola asuh berbasis teknologi informasi, menerapkan konsep *digital parenting* dengan membangun media pembelajaran menggunakan aplikasi, dan menghadapi anak-anak generasi native digital



Gambar 5. Grafik Tingkat Kepuasan Peserta

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pengasuhan digital tidak hanya fokus pada pengarahan dan pengawasan, tetapi juga perlu menjadi partner anak dalam menggunakan perangkat digital. Orang tua khususnya sebagai pendidik informal harus memiliki kemampuan digital yang cukup relevan sehingga mampu mengikuti dan

memahami perilaku anak. Hasil evaluasi kegiatan PkM menunjukkan bahwa materi kegiatan pengabdian memberikan pengetahuan baru bagi para peserta. Pengetahuan baru ini diharapkan meningkatkan kesadaran para orang tua untuk meningkatkan kemampuan literasi digital sehingga dapat mendukung tumbuh kembang dan kecerdasan anak. Adapun saran untuk keberlanjutan kegiatan yaitu pendampingan teknis dalam membangun sebuah model pola asuh berbasis teknologi informasi dan mengukur keberhasilan pola asuh berbasis teknologi informasi terhadap peningkatan kecerdasan anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada LPPM Universitas Widya Dharma Pontianak, dan Griya Anak yang telah bersedia memfasilitasi terselenggaranya kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Eriany Simanjuntak, N. (2024). Peran Generasi Digital Natives Terhadap Generasi Digital Immigrants Dalam Mencegah Penyebaran Berita Hoax Melalui Whatsapp. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 3444–3453.
- Khaerunnisa et al. (2021). Digital Parenting Relationship with Child Development. *Jurnal Ibnu Sina*, 20(2), 57–68.
- Laili et al. (2025). Sistem Controlling Gadget Sebagai Bentuk Pengawasan Orangtua terhadap Aktifitas Dunia Maya Anak di Miss Seblak. *Jurnal Kacanegara*, 8(2), 155–166.
- Lesnussa, G. C., & Wijayaningsih, L. (2023). Dampak Pola Asuh Orangtua Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini 4-5 Tahun. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 4(2), 381–387.
- Monika, K., & Melda Sari, Y. (2022). Mengembangkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini Melalui Jurnal Alamku. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(2), 123–133.
- Nilapsari et al. (2024). Pemberdayaan Guru dan Staff Day Care dalam Pencegahan Penyakit Infeksi Saluran Pernafasan di TPA Shaffana Kecamatan Buah Batu Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Nusantara*, 8(2), 390–399.
- Ningsih, R., Arofah, L., Deva, D. N. S., & Hanggara, G. S. (2025). Skala Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada Kondisi Darurat Loss Learning. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(6), 1–9.
- Rahmawati et al. (2020). Generasi Digital Natives dalam Praktik Konsumsi Berita di Lingkungan Digital. *Communications*, 2(2), 74–98.
- Rully et al. (2024). Parenting Digital: Strategi Efektif untuk Membimbing Anak dalam Menggunakan Internet Sehat dan Aman (INSAN). *Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(2), 300–307.
- Santosa, A. B., Nugroho, W., & Nurmallasari, W. (2022). Peningkatan Pemahaman Pola Asuh Orang Tua melalui Program Parenting Education. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(5), 3818–3828.
- Sari, I. M., & Marnelly, T. R. (2024). Digital Parenting (Studi Kasus Pengawasan Penggunaan Smartphone oleh Ibu pada Anak). *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1936–1943.
- Sarini et al. (2025). Edukasi Pola Asuh Digital Parenting dengan Media Aplikasi Parental Control untuk Mengendalikan Anak dalam Menggunakan Gadget. *Journal of Public Health Concerns*, 5(4), 197–204. <https://e-jurnal.iphorr.com/index.php/phc/article/view/1141>

- Sigiro et al. (2025). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini, TK Dan SD Melalui Program Calistung dan Bahasa Inggris di Desa Hulu, Kecamatan Pancur Batu. *SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 559–569.
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa. *Edunomika*, 07(01), 1–13.
- Standar Pendidikan Nasional. (2021). *PP No 57 Tahun 2021*.
- Stevanus et al. (n.d.). Peran Digital Parenting Terhadap Penggunaan Gawai Anak SD. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 12, 7–16. Retrieved <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Uyun, M. (2024). Optimalisasi Pola Asuh melalui PkM pada Orang Tua di SLB Pembina Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(1), 662–669. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.20205>
- Zahara et al. (2021). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak menggunakan Media Sosial. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 3(1), 105–114.