



Optimalisasi *Parenting Style* dalam Mengatasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini: Psikoedukasi Berbasis Teori Ekologi

Yudho Bawono¹, Devi Lailatus Zahro², Ahmad Nabel Azam³, Rizka Wafira Ubaydila⁴,
Devi Tata Aulia⁵, Dinia Rahmawati⁶, Ismawati⁷, Sabrina Salsabilla Fitriani⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Trunojoyo Madura
Email: yudho.bawono@trunojoyo.ac.id

INFO ARTIKEL

Kata kunci:

parenting style, gadget, anak usia dini, psikoedukasi, teori ekologi

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan gambaran pelaksanaan psikoedukasi bagi orang tua untuk mengoptimalkan pola asuh (*parenting style*) dalam menangani penggunaan *gadget* pada anak usia dini melalui pendekatan teori ekologi. Kegiatan dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan 04 Buluh dengan melibatkan 27 wali murid. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, diskusi, *pre-test*, *post-test*, serta pemberian lembar monitoring. Hasil menunjukkan peningkatan rerata skor peserta dari 6,22 (*pre-test*) menjadi 6,48 (*post-test*) dengan selisih 0,26, di mana 25,9% peserta mengalami peningkatan signifikan, sebagian besar stabil, dan satu peserta mengalami penurunan.

ARTICLE INFO

Keywords:

parenting style, gadget, early childhood, psychoeducation, ecological theory

ABSTRACT

This community service program aimed to describe the implementation of parent psychoeducation to optimize parenting practices in managing gadget use among early childhood, using an ecological theory approach. The activity was conducted at TK Dharma Wanita Persatuan 04 Buluh and involved 27 parents. Methods included interactive lectures, discussions, pre-tests, post-tests, and the distribution of monitoring sheets. The results showed an increase in the participants' mean score from 6.22 (pre-test) to 6.48 (post-test), a positive change of 0.26; approximately 25.9% improved significantly, most remained stable, and one participant slightly decreased.

1. Pendahuluan

Di era modern, teknologi hadir sebagai elemen penting yang menyatu dalam rutinitas manusia dan menjangkau hampir seluruh bidang kehidupan, mulai dari komunikasi, pendidikan, kesehatan, ekonomi, sampai transportasi, sehingga mempermudah berbagai aktivitas. Akses teknologi yang semakin praktis melalui perangkat digital membuatnya dapat dimanfaatkan oleh semua usia, dari anak-anak, remaja, orang dewasa, hingga lansia yang juga ikut terpapar. Berbagai perangkat seperti televisi dan *smartphone/gadget* kini semakin dekat dengan kehidupan masyarakat karena mudah digunakan, baik untuk hiburan maupun sarana belajar. Hal ini menegaskan bahwa teknologi telah menjadi bagian yang melekat dalam kehidupan manusia, bahkan anak-anak saat ini sudah berinteraksi dengan *gadget* sejak usia dini.

Teknologi memang mampu menghadirkan kemudahan dan keuntungan dalam kehidupan, tetapi ketika dipakai tanpa pertimbangan, efek buruknya dapat muncul. Di era sekarang, anak-anak memiliki akses internet yang semakin terbuka, bahkan lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* daripada belajar (Jaya & Amrizal, 2024). Sahriana dalam Asmawati (2022) menjelaskan bahwa *gadget* membawa dua sisi dampak. Sisi positifnya mencakup menambah pengetahuan sekaligus memperluas pergaulan, mempercepat komunikasi antarteman, dan melatih kreativitas anak. Namun, sisi negatifnya dapat berupa gangguan

kesehatan, terganggunya proses perkembangan, kerentanan terhadap kejahatan, serta perubahan perilaku anak.

Gadget tidak akan masuk ke dunia anak tanpa “pintu” yang dibuka oleh orang tua. Karena itulah, orang tua memiliki peran yang sangat menentukan dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak. Selain mengontrol, orang tua juga perlu mendampingi dan mengedukasi anak supaya teknologi digunakan secara cerdas dan bertanggung jawab (Rahmania et al., 2024).

Orang tua memegang peran utama dalam membentuk kebiasaan anak sejak dini, termasuk dalam meminimalkan efek buruk dari penggunaan *gadget*, dengan tampil sebagai role model yang memberikan contoh sikap dan tindakan yang baik. Ketika berada di rumah, keluarga sebaiknya mengatur durasi screen time anak dan menyeimbangkannya dengan aktivitas luar ruang seperti olahraga, bermusik, atau berinteraksi sosial bersama teman seusianya (Hidayatuladkia et al., 2021)

Anak berusia 0–6 tahun termasuk dalam kategori anak usia dini. Pada tahap ini, mereka berada dalam periode peka sehingga rangsangan dari lingkungan mudah memengaruhi proses tumbuh kembangnya. Penggunaan teknologi turut berperan dalam perkembangan fisik dan mental anak usia dini (Annisa et al., 2022). Intensitas penggunaan perangkat elektronik yang tinggi dapat membuat anak kurang terdorong untuk bergerak serta beraktivitas secara fisik (Annisa

et al., 2022). Tidak hanya itu, paparan *gadget* yang berlebihan berpotensi menghambat kemampuan sosial anak, sebab perhatian mereka lebih banyak tersita pada layar daripada kegiatan bermain dan bersosialisasi.

Dengan demikian, diperlukan pendekatan pengasuhan yang sesuai agar orang tua dapat membimbing anak dengan lebih efektif, termasuk menjelaskan cara menggunakan *gadget* secara tepat tanpa mengabaikan interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya (Hasibuan & Wirtati, 2024). Ketika orang tua kurang memberikan pemahaman dan pengawasan, lalu membiarkan anak bebas mengakses *gadget* tanpa aturan yang tegas, anak berpeluang lebih besar melihat hal-hal negatif yang tidak layak bagi tahap perkembangannya.

Perkembangan anak meliputi berbagai dimensi, seperti nilai agama dan moral, kemampuan berbahasa, perkembangan kognitif, sosial-emosional, serta keterampilan fisik dan motorik, yang seluruhnya dapat dipengaruhi oleh penggunaan perangkat digital. Apabila anak menerima stimulus yang sesuai, maka perkembangannya dapat berlangsung secara optimal. Sebaliknya, stimulus yang bersifat negatif berpotensi menghambat perkembangan anak di masa mendatang (Annisa et al., 2022).

Menurut teori ekologi Bronfenbrenner, perkembangan anak tidak berdiri sendiri, melainkan dipengaruhi oleh sistem lingkungan yang saling memengaruhi satu sama lain. Sistem ini dibagi menjadi lima lapisan: mikrosistem, mesosistem,

eksosistem, makrosistem, serta kronosistem. Pola penggunaan *gadget* pada anak juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, mulai dari keluarga sebagai faktor terdekat dan paling dominan, dilanjutkan oleh sekolah, hingga masyarakat secara lebih luas. Dalam konteks ini, orang tua menjadi lingkungan awal yang memiliki peran besar terhadap proses tumbuh kembang anak (Rahmania et al., 2024)

Terdapat beberapa tipe orang tua dalam menyikapi penggunaan *gadget* pada anak. Sebagian orang tua cenderung mengabaikan aktivitas dan akses anak melalui *gadget*, selama anak tidak rewel. Namun, ada pula orang tua yang lebih peduli dan memiliki kesadaran terhadap potensi dampak negatif, sehingga berupaya melakukan pengawasan serta menetapkan batasan waktu layar (screen time). Anak usia dini masih berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, sehingga pola asuh yang tepat sangat diperlukan untuk memberikan bimbingan, arahan, pengawasan, serta pemahaman mengenai perilaku yang sesuai dan tidak sesuai (Hasibuan & Wirtati, 2024)

Hal tersebut sesuai dengan hasil kajian terdahulu tentang dampak *gadget* pada perkembangan anak usia dini oleh Annisa et al. (2022), yang menegaskan bahwa pemakaian *gadget* yang terarah dapat berperan sebagai stimulasi dalam memaksimalkan perkembangan anak. Sebaliknya, penggunaan yang berlebihan serta minim pengawasan dapat memicu konsekuensi buruk di kemudian hari.

Rahmania et al. (2024) melalui penelitiannya menyoroiti posisi sentral orang tua dalam mengawal anak yang terpapar *gadget*. Orang tua diposisikan sebagai contoh nyata dalam penggunaan teknologi, sebab anak secara alamiah menyalin pola perilaku yang ditampilkan oleh figur terdekatnya. Dalam konteks ini, keluarga sebagai ruang mikro kehidupan anak menjadi faktor penentu yang sangat kuat.

Menimbang rumitnya keterkaitan antara lingkungan serta pola asuh dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini, program psikoedukasi ini dirancang untuk memperkuat pemahaman orang tua mengenai strategi pengasuhan yang tepat dan bertanggung jawab terhadap pemanfaatan *gadget* di era kontemporer. Pelaksanaan kegiatan ini diharapkan mampu mendorong orang tua membangun ekosistem digital yang sehat, aman, dan selaras dengan tahapan perkembangan anak.

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diwujudkan melalui program psikoedukasi yang ditujukan kepada wali murid TK dengan mengusung tema “Optimalisasi *Parenting Style* dalam Mengatasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini”. Kegiatan tersebut diselenggarakan di TK Dharma Wanita Persatuan 04, Dusun Buluh, Desa Dakiring, Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan.

Kegiatan ini diikuti oleh 27 wali murid yang berasal dari kelas A dan kelas B. Pelaksanaan psikoedukasi menerapkan metode ceramah interaktif, di mana terjadi komunikasi dua arah antara pemateri dan peserta. Program ini dilaksanakan dalam empat sesi utama yang secara singkat dapat dijelaskan melalui bagan berikut:



Gambar 1. Tahapan Edukasi

Rangkaian kegiatan dibuka dengan fase diagnostik awal, yakni pendistribusian *pre-test* kepada orang tua guna memetakan pemahaman mereka terkait dampak dan penggunaan *gadget* pada anak. Tahapan ini menjadi tolok ukur kondisi pengetahuan sebelum intervensi edukatif dilakukan.

Pada fase berikutnya, *ice breaking* disajikan melalui aktivitas permainan yang berfungsi mencairkan suasana, membangun kedekatan emosional dengan tim pelaksana, serta menyuntikkan energi positif selama kegiatan edukasi

Tahapan ketiga diisi dengan pemaparan psikoedukasi oleh narasumber mengenai strategi penguatan pola asuh dalam merespons penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Bagian ini menjadi poros utama

kegiatan karena menitikberatkan pada pengayaan wawasan orang tua agar mampu berperan adaptif dalam mendampingi anak di tengah dominasi teknologi sejak usia awal.



Gambar 2. Sesi Diskusi
Sumber: Koleksi Foto Pribadi
(7 November 2025)

Pada tahapan keempat, peserta orang tua diminta mengisi lembar *post-test* yang disusun dengan pola serupa *pre-test*, yang berfungsi sebagai alat ukur perubahan tingkat pemahaman pascapemaparan materi.

Pada tahapan kelima sekaligus tahap penutup dalam rangkaian psikoedukasi, orang tua diberikan lembar pemantauan untuk mencatat aktivitas anak selama di rumah serta durasi keterpaparan anak terhadap *gadget*. Lembar pemantauan ini digunakan sebagai instrumen untuk menilai intensitas penggunaan *gadget* pada anak.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil evaluasi menunjukkan adanya keresahan tenaga pendidik terhadap dominasi penggunaan *gadget* pada anak. Paparan tersebut dinilai berkontribusi terhadap penurunan

ketertarikan belajar dan perubahan sikap. Guru melaporkan bahwa beberapa anak kehilangan fokus saat belajar serta memperlihatkan ujaran verbal yang tidak sesuai karena menyerap bahasa dari media digital yang mereka konsumsi.

Hasil pengamatan empiris menunjukkan kesesuaian yang kuat dengan kerangka teori mengenai perkembangan anak. American Academy of Pediatrics (2016) menegaskan bahwa paparan layar yang berlebihan pada anak usia dini berisiko mengganggu regulasi perhatian serta perilaku. Intensitas interaksi yang tinggi dengan media digital juga dikaitkan dengan menurunnya daya konsentrasi dan meningkatnya kecenderungan perilaku impulsif pada anak (Christakis, 2014)

Bandura (1977) dalam teori *social learning* menegaskan bahwa proses belajar anak berlangsung melalui mekanisme observasi dan imitasi. Temuan guru terkait perilaku meniru ujaran kasar maupun agresi fisik selaras dengan pandangan bahwa paparan media tanpa pengawasan berpotensi menjadi rujukan perilaku yang direplikasi anak. Berdasarkan permasalahan yang dialami pendidik TK Dharma Wanita Persatuan 04, diperlukan strategi solutif untuk membangun lingkungan sekolah yang aman dan kondusif melalui sinergi orang tua dalam pendampingan anak. Upaya tersebut diwujudkan melalui kegiatan psikoedukasi guna mengoptimalkan pola asuh dalam mengendalikan penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Kegiatan psikoedukasi dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan 04. Rangkaian kegiatan diawali dengan pelaksanaan *pre-test* yang bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal peserta terhadap materi yang akan diberikan. Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata skor sebesar 6,2 dari total 10 poin, dengan mayoritas peserta memperoleh nilai 5. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan sesi *ice breaking* guna meningkatkan konsentrasi peserta.

Selanjutnya, penyampaian materi dilakukan oleh dosen Program Studi Psikologi Universitas Trunojoyo Madura yang memiliki kompetensi dalam bidang psikologi perkembangan anak dan remaja. Materi yang disampaikan mencakup pengertian dan jenis *gadget*, dampak positif dan negatif penggunaannya, pola asuh orang tua, serta peran orang tua dan guru dalam mengelola penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Pada sesi pembuka, narasumber menguraikan konsep dasar *gadget*, ragam bentuknya, serta implikasi pemanfaatannya yang mencakup sisi positif dan negatif. Secara positif, *gadget* berperan dalam menstimulasi kreativitas melalui berbagai fitur yang tersedia, memperluas wawasan anak melalui akses informasi, serta berfungsi sebagai media pembelajaran digital tanpa ketergantungan pada buku cetak. Namun demikian, penggunaan *gadget* juga menimbulkan dampak negatif, seperti kecenderungan anak meniru konten yang ditampilkan akibat paparan layar, potensi adiksi perangkat digital, serta berkurangnya intensitas

interaksi sosial dengan teman sebaya karena kebutuhan anak telah terpenuhi oleh *gadget*.

Materi *parenting style* mengulas batas konseptual antara peran sebagai orang tua (*parenthood*) dan praktik pengasuhan (*parenting*), sekaligus menginventarisasi ragam pola asuh. Menurut Baumrind (dalam Santrock, 2007), pola asuh merefleksikan orientasi sikap orang tua dalam membangun regulasi dan menanamkan kasih sayang pada anak. Ia kemudian merumuskan empat corak pengasuhan yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pola asuh otoritatif membentuk anak yang otonom, disiplin secara internal, fokus pada pencapaian, dan tangguh menghadapi stres, sekaligus piawai menjalin persahabatan dan berinteraksi lintas usia.
- b. Pola asuh otoriter, anak tumbuh dalam bayang-bayang ketakutan, lemah dalam komunikasi, dan gemar mengukur harga diri lewat pencapaian orang lain.
- c. Pola asuh tidak terlibat ditandai oleh orang tua yang lebih memprioritaskan kebutuhan pribadi dan mengabaikan kebutuhan anak. Anak berisiko tumbuh egois, bermusuhan saat remaja, serta terlibat perilaku menyimpang dan kriminal.
- d. Pola asuh serba membolehkan, anak tumbuh tanpa rem kendali—egois, membangkang, ingin menguasai, dan rapuh dalam pertemanan.

Keefektifan pengasuhan otoritatif terletak pada kemampuannya menyatukan kendali dan kebebasan dalam satu irama. Orang tua membuka jalur komunikasi resiprokal, sehingga suara anak turut didengar. Nuansa hangat dan keterlibatan aktif orang tua menjadikan anak lebih terbuka serta mudah diarahkan.

Lebih jauh, konstruksi pengasuhan anak lahir bukan hanya dari pertemuan harian orang tua dan anak, melainkan dari jejak konteks dan pengalaman masa lalu. Riwayat tumbuh kembang serta lanskap sosial—termasuk dinamika pekerjaan orang tua—secara implisit memengaruhi pola asuh yang dipilih. Oleh karena itu, pengelolaan screen time menuntut kejelasan batas dan konsistensi contoh dari orang tua.

Strategi ini dijalankan melalui pembatasan waktu bebas *gadget*, penerapan pola 80/20 antara belajar dan hiburan, serta komunikasi terbuka mengenai konsumsi konten digital anak. Fokus utamanya bukan pada pelarangan, melainkan pada pengalihan ke ragam aktivitas nyata. Pilihan pengganti screen time mencakup eksplorasi gerak dan kreativitas, mulai dari seni visual, literasi, permainan logika, aktivitas fisik, hingga pengalaman sosial seperti memasak dan bermain di ruang terbuka.

Epstein (2018) menegaskan bahwa sinergi antara institusi sekolah dan keluarga berperan sebagai pilar utama dalam menunjang kematangan sosial dan emosional anak. Penekanan pada kebutuhan guru terhadap keterlibatan orang tua menguatkan pandangan

bahwa efektivitas intervensi perilaku anak tidak dapat dilepaskan dari partisipasi ekosistem yang lebih luas. Oleh karena itu, perilaku yang ditampilkan anak di lingkungan sekolah merefleksikan pola pengasuhan serta kondisi lingkungan keluarga.

Temuan tersebut selaras dengan teori ekologi yang dikemukakan oleh Urie Bronfenbrenner, yang memandang perkembangan individu sebagai hasil interaksi berbagai lapisan lingkungan sosial yang saling berhubungan dan saling memengaruhi.

Teori ekologi ialah pandangan sosiokultural Urie Bronfenbrenner tentang perkembangan, yang terdiri dari 5 sistem lingkungan, yaitu (Santrock, 2007):

- a. Mikrosistem dapat dipahami sebagai panggung awal kehidupan sosial individu, di mana hubungan tatap muka dengan keluarga, teman sebaya, dan guru berlangsung secara intens dan berkelanjutan
- b. Mesosistem berperan sebagai simpul penghubung yang merajut interaksi antara rumah, sekolah, komunitas keagamaan, dan dunia pertemanan menjadi satu kesatuan pengalaman hidup
- c. Eksosistem bekerja layaknya pengaruh jarak jauh, di mana kondisi sosial eksternal—seperti dunia kerja—menyentuh kehidupan individu tanpa kehadiran langsungnya
- d. Makrosistem merupakan kerangka budaya kolektif yang membentuk cara berpikir dan bertindak individu melalui warisan nilai dan tradisi

sosial.

- e. Kronosistem merepresentasikan lintasan temporal yang membingkai perubahan lingkungan, transisi kehidupan individu, dan situasi sejarah sosial. Penelitian tentang perceraian mengungkap bahwa tekanan psikososial terhadap anak mencapai titik tertinggi pada fase awal setelah perpisahan orang tua, dengan intensitas lebih besar pada anak laki-laki. Seiring berjalannya waktu, khususnya setelah dua tahun, pola relasi keluarga menunjukkan kecenderungan menuju kestabilan.

Interaksi antara teori ekologi Bronfenbrenner dan teori belajar sosial menjelaskan hasil asesmen yang mengungkap krisis fokus dan perilaku agresif anak akibat dominasi *gadget* tanpa kontrol. Stimulasi instan dari layar digital secara ilmiah memicu disfungsi perhatian dan menghambat pematangan fungsi eksekutif.



Gambar 3. Foto Bersama
Sumber: Koleksi Foto Pribadi
(7 November 2025)

Perilaku kasar dan kurang beretika pada anak tidak muncul secara tiba-

tiba, melainkan dipelajari melalui interaksi sosial, termasuk dari penggunaan *gadget* yang lepas kendali. Dalam kerangka Bronfenbrenner, akar persoalan berada pada mikrosistem ketika orang tua menyerahkan *gadget* tanpa regulasi yang jelas. Ketidaksatuan aturan antara rumah dan sekolah di level mesosistem, serta melimpahnya konten digital tanpa penyaringan pada eksosistem, menjadi faktor penguat masalah. Kondisi ini menempatkan orang tua sebagai aktor utama dalam pendampingan digital anak. Sejalan dengan gagasan John Locke, anak cenderung merekam dan meniru perilaku yang mereka saksikan dari lingkungan sekitarnya (Purbasari & Suryanto, 2020).

Hasil pelaksanaan psikoedukasi ini memperlihatkan pergeseran nilai yang cenderung meningkat. Dari 27 individu yang terlibat, skor rata-rata awal berada pada angka 6,22 dan bergerak naik ke 6,48 setelah intervensi, dengan akumulasi selisih positif sebesar +0,26.

Tabel. 1 Statistik Deskriptif

No	Nama	Pre-Test	Post-Test	Selisih (Pre-Post)
1	A	6	6	0
2	B	7	7	0
3	C	7	7	0
4	D	8	7	-1
5	E	6	6	0
6	F	8	8	0
7	G	8	8	0
8	H	6	6	0
9	I	5	5	0
10	J	5	5	0
11	K	7	8	+1
12	L	5	8	+3
13	M	5	7	+2
14	N	7	8	+1
15	O	6	6	0
16	P	8	8	0
17	Q	5	5	0
18	R	5	6	+1
19	S	5	5	0
20	T	5	8	+3
21	U	6	6	0
22	V	7	7	0
23	W	7	8	+1
24	X	6	6	0
25	Y	6	6	0
26	Z	5	5	0
27	AA	7	7	0

Hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwa walaupun sebagian besar peserta memasuki kegiatan dengan bekal pemahaman yang cukup stabil (skor berkisar antara 5 hingga 8 pada kedua tes), intervensi psikoedukasi tetap memberikan dampak peningkatan pada sebagian peserta. Sebanyak tujuh individu (sekitar 25,9%) menunjukkan eskalasi skor, dengan lonjakan paling besar dialami oleh peserta L dan T (+3), serta

peserta M (+2). Kondisi ini mencerminkan bahwa substansi psikoedukasi bekerja secara efektif pada segmen tertentu. Sebaliknya, 19 peserta lainnya ($\pm 70,4\%$) tidak mengalami perubahan nilai, yang kemungkinan dipengaruhi oleh tingginya kompetensi awal atau kurang optimalnya penyerapan materi selama proses berlangsung.

Penurunan capaian hanya dialami oleh satu individu, yaitu peserta D, dengan selisih skor negatif satu poin dari angka sebelumnya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa psikoedukasi cenderung berdampak konstruktif terhadap pemahaman peserta, walau hasilnya tidak seragam dan menuntut pengujian lebih mendalam.

4. Kesimpulan

Psikoedukasi yang menyoroti optimalisasi pola asuh sebagai respons terhadap konsumsi *gadget* pada anak usia dini menunjukkan arah perubahan yang positif, tercermin dari naiknya rata-rata pemahaman peserta, walau peningkatan tajam hanya dialami sebagian kecil individu. Fenomena ini menandakan perlunya pendekatan yang lebih personal dan berkelanjutan. Refleksi konseptual mempertemukan teori ekologi Bronfenbrenner, pembelajaran sosial Bandura, dan paradigma pola asuh Baumrind sebagai kerangka penting dalam membaca dinamika lingkungan, pengasuhan, dan perilaku anak di era digital.

Saran yang dirumuskan menitikberatkan pada keberlanjutan psikoedukasi, sinergi aktif antara

lingkungan sekolah dan rumah, serta pembentukan kesadaran orang tua sebagai figur panutan, agar pola asuh yang diterapkan lebih adaptif dan mampu mengoptimalkan perkembangan anak dalam lanskap digital.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada TK Dharma Wanita Persatuan 04 Buluh atas dukungan dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan psikoedukasi ini, serta kepada para wali murid sebagai peserta yang telah berpartisipasi aktif dan antusias hingga kegiatan selesai.

6. Daftar Pustaka

- Annisa, N. *et al.* (2022) 'Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), pp. 837-849. Available at: <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>.
- Asmawati, L. (2022) 'Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini', 6(1), pp. 82-96. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>.
- Batubara, M. *et al.* (2023) 'Pengaruh *gadget* terhadap anak usia dini', 4(4), pp. 7429-7435.
- Epstein, J.L. (2018) *School, Family, and Community Partnerships*, Routledge. Routledge.
- Hasibuan, P.F. and Wirtati, I. (2024) 'Analisis Pola Asuh Ibu Terhadap Interaksi Sosial Anak Dalam Penggunaan *Gadget*', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), pp. 415-421. Available at: <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.701>.
- Hidayatuladkia, S.T., Kanzunnudin, M. and Ardianti, S.D. (2021) 'Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 11 Tahun', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), pp. 363-372. Available at: <https://doi.org/10.23887/jpppp.v5i3.38996>.
- Hill, D. *et al.* (2016) *Media and young minds*, *American Academy of Pediatrics*. Available at: <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>.
- Jaya, I. and Amrizal (2024) 'Computer Based Information System Journal ANALISIS DAMPAK *GADGET* TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI', 12(01), pp. 24-30.
- Purbasari, Y.A. and Suryanto, S. (2020) 'Peran Orang Tua Dalam Pendampingan Anak Digital Native', in *Prosiding Seminar Nasional 2020 Fakultas Psikologi UMBY*, pp. 38-48.
- Rahmania, H. *et al.* (2024) 'Peran orang tua dalam mendampingi anak yang terpengaruh oleh *gadget*', 3(1), pp. 23-29.
- Salman, A. *et al.* (2024) 'The Impact of Digital Technology on Indian Education', *International Journal of Educational Research*, 1(4), pp. 102-112. Available at:

<https://doi.org/10.1201/9781032721699-11>.

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga

Sinaga, W.M.B.B. and Firmansyah, A. (2024) 'Perubahan Paradigma Pendidikan di Era Digital', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), pp. 1-10. Available at: <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>.