

## **DIGITAL PARENTING : PENINGKATAN KESADARAN ORANG TUA DALAM MENGELOLA PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI**

Oleh:

**Noval Zuhaan Putri<sup>1</sup>**

**Fadhila Tazkiya Fuadi<sup>2</sup>**

**Fitria Adilla<sup>3</sup>**

**Rudi Hartono<sup>4</sup>**

Universitas Muhammadiyah Lampung

Alamat: Jl. ZA. Pagar Alam No.14, Labuhan Ratu, Kec. Kedaton, Kota Bandar  
Lampung, Lampung (35132).

Korespondensi Penulis: [zuhanaputri@gmail.com](mailto:zuhanaputri@gmail.com), [fadilatazkiya49@gmail.com](mailto:fadilatazkiya49@gmail.com),  
[fitriaadilla837@gmail.com](mailto:fitriaadilla837@gmail.com), [rudiprtm18@gmail.com](mailto:rudiprtm18@gmail.com).

**Abstract.** *The development of digital technology has brought very significant changes to parenting patterns and children's growth and development, especially in the use of gadgets in early childhood. The phenomenon of high intensity of gadget use in early childhood in Pekon Banyuwangi, Banyumas District, Pringsewu Regency, requires new insights to increase parental awareness through a community service program known as Real Work Lectures (KKN). This activity is carried out in the form of socialization, interactive discussions and mentoring involving parents or the Pekon Banyuwangi community, Pekon officials, KKN students at the Muhammadiyah University of Lampung. In this activity the author uses methods that include observation, interviews and counseling regarding the positive and negative impacts caused by gadgets, as well as digital printing strategies, and the importance of parents inviting children to communicate or talk. The results of this activity show an increase in parents' understanding regarding the risks of gadget addiction, disruption of children's growth and development, as well as strategies for parenting children in this technological age.*

# DIGITAL PARENTING : PENINGKATAN KESADARAN ORANG TUA DALAM MENGELOLA PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI

*The aim of this Digital Parenting outreach activity is to increase parents' awareness in caring for and managing the use of gadgets in early childhood, so that advances in technology can have a positive impact on.*

**Keywords:** *Digital parenting, Gadgets, Early childhood, Parenting, Community service, Parents, Technology.*

**Abstrak.** Perkembangan teknologi digital yang membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap pola asuh serta tumbuh kembang anak, terkhusus dalam pemakaian *gadget* pada anak usia dini. Fenomena tingginya intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Pekon Banyuwangi, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Pringsewu, memerlukan wawasan baru untuk meningkatkan kesadaran orang tua melalui program pengabdian masyarakat yang dikenal sebagai Kuliah Kerja Nyata (KKN). Aktivitas ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi, diskusi interaktif serta pendampingan yang melibatkan orang tua atau masyarakat Pekon Banyuwangi, aparatur pekon, mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Lampung. Dalam kegiatan ini penulis menggunakan metode yang meliputi observasi, wawancara serta penyuluhan mengenai dampak positif maupun negatif yang disebabkan oleh *gadget*, serta strategi digital printing, dan pentingnya orang tua mengajak anak untuk berkomunikasi atau berbicara. Hasil dari kegiatan ini, menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman orang tua terkait resiko dari adiksi *gadget*, gangguan tumbuh kembang anak, serta strategi dalam pola asuh terhadap anak di zaman teknologi ini. Tujuan dari adanya kegiatan sosialisasi *Digital Parenting* ini adalah guna meningkatkan kesadaran orang tua dalam mengasuh dan mengelola penggunaan *gadget* pada anak usia dini, sehingga kemajuan teknologi ini dapat memberikan dampak yang positif pada anak-anak.

**Kata Kunci:** *Digital Parenting, Gadget, Anak Usia Dini, Parenting, Pengabdian Masyarakat, Orang Tua, Teknologi.*

## LATAR BELAKANG

Teknologi adalah sebuah kemajuan atau perkembangan zaman yang ditemukan oleh manusia untuk membantu dan mempermudah kehidupan individu. Hasil dari perkembangan teknologi salah satunya adalah *gadget*/hp/telepon genggam. *Gadget* adalah benda canggih yang digunakan manusia untuk melakukan interaksi jarak jauh

dengan mudah. Kemajuan teknologi yang ada di dunia juga dinikmati oleh masyarakat dari negara Indonesia. Hal ini tercatat pada laman web CNBC Indonesia yang menyatakan bahwa hasil laporan digital 2025 oleh *Global Overview Report*, terdapat sekitar 98.7% pengguna ponsel atau *Gadget* di Indonesia dengan rata-rata rentan usia 16 tahun ke atas dan hal ini melebihi pengguna ponsel di Afrika Selatan dan Filipina yang tercatat sebanyak 98,5% (Fergi Nadira, CNBC Indonesia, 2025). Fenomena ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa, tetapi telah merambah ke kelompok usia yang jauh lebih muda, menciptakan sebuah paradoks dimana alat yang dirancang untuk memudahkan hidup justru menghadirkan tantangan pengasuhan yang kompleks.

Di balik narasi optimis mengenai efisiensi, pertumbuhan ekonomi, dan kemudahan akses, terjadi adanya perubahan sosio-kultural yang lebih halus dan juga lebih kompleks. Dengan adanya teknologi tidak hanya mengubah bagaimana cara kita bekerja serta belajar, tetapi juga mencari relasi dalam keluarga, pola asuh anak, dan bahkan konstruksi masa kanak-kanak itu sendiri. Dengan ruang digital yang telah menjadi "ruang hidup" baru, tempat dimana identitas dibentuk dan interaksi sosial dilakukan, termasuk nya juga oleh anak-anak yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang sudah sepenuhnya terpapar digital. Kemajuan teknologi di Indonesia memberikan dampak yang begitu besar terutama dalam pendidikan, ekonomi, budaya, pola pikir, sosialisasi dan sebagainya. Penggunaan *gadget* banyak memberikan dampak positif seperti, memudahkan interaksi jarak jauh, memudahkan dalam menerima informasi dengan cepat dan memudahkan individu dalam menjalankan pekerjaan atau bisnisnya. Saat ini penggunaan *gadget* bukan lagi menjadi hal yang tabu, masyarakat terutama di Negara Indonesia hampir seluruhnya menggunakan *gadget*, bahkan anak-anak pun berlomba-lomba untuk menggunakannya. Tercatat jumlah pengguna internet dunia mencapai angka 5,56 miliar di tahun 2025 dengan total populasi di awal tahun 2025 adalah 8,2 miliar. Dan Indonesia tercatat sebagai salah satu negara yang masyarakatnya menggunakan internet yang mencapai angka 221 juta (79.5%) dari jumlah populasi di Indonesia, sehingga Indonesia tercatat sebagai salah satu negara pengguna internet terbesar di dunia ([komdigi.go.id](http://komdigi.go.id)). Kemajuan teknologi digital di Indonesia kerap dipuja sebagai simbol modernitas dan pembangunan, dengan dampaknya yang diklaim menyentuh seluruh sektor vital seperti pendidikan, ekonomi, dan sosial budaya.

# **DIGITAL PARENTING : PENINGKATAN KESADARAN ORANG TUA DALAM MENGELOLA PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI**

Narasi dominan yang terbentuk menekankan pada efisiensi, kemudahan akses informasi, dan perluasan jaringan ekonomi, sebuah glorifikasi yang seringkali mengaburkan dimensi dampak yang lebih kompleks dan problematik (Couldry & Mejias, 2019). Memang benar bahwa *gadget* memfasilitasi interaksi jarak jauh dan efisiensi bisnis, namun klaim-klaim manfaat positif ini harus dilihat secara kritis dalam konteks struktur sosial dan ekonomi politik yang lebih luas, dimana teknologi juga berperan dalam memperkuat ketimpangan dan menciptakan bentuk-bentuk ketergantungan baru (Fuchs, 2017). Data penetrasi internet global dan nasional seringkali disajikan sebagai indikator keberhasilan pembangunan, namun jarang disoroti sebagai cerminan dari perluasan kapitalisme digital yang memasuki ruang-ruang kehidupan yang paling privat. Dalam konteks ini, tingginya angka penggunaan *gadget* pada anak usia dini—39,71% secara nasional, dengan 5,88% pada anak di bawah satu tahun (BPS, 2024)—tidak bisa hanya dilihat sebagai keniscayaan teknologis, melainkan juga sebagai hasil dari strategi korporasi yang secara agresif membidik segmen usia rentan sebagai konsumen masa depan (Montgomery, 2015). Paparan dini terhadap *gadget* sama sekali bukan fenomena yang netral. Ia adalah produk dari desain teknologi yang *deliberately addictive*, dirancang untuk memaksimalkan engagement melalui mekanisme reward yang unpredictable yang memicu pelepasan dopamin, sebuah bentuk eksploitasi neurologis yang dapat mengganggu perkembangan sistem saraf anak yang masih plastis (Arora et al., 2022). Dalam perspektif ekologi media, *gadget* tidak sekadar menjadi "pisau bermata dua", melainkan aktor non-manusia yang secara aktif membentuk lingkungan perkembangan anak, seringkali dengan mengorbankan interaksi manusia langsung yang penting untuk pembangunan empati dan keterampilan sosial (Livingstone & Blum-Ross, 2020).

Hal ini menyebabkan internet tidak hanya memberikan dampak positif, melainkan juga memberikan dampak negatif. Karena penggunaan *Gadget* pada anak-anak dapat menimbulkan beberapa masalah serius pada anak dan salah satunya adalah speech delay dan selain itu dapat menimbulkan gangguan fungsi kognitif dan emosional pada anak yang disebabkan oleh paparan konten adiktif yang mengganggu fungsi otak, dopamin, selain itu dapat mengakibatkan penurunan kemampuan sosial, adiksi, serta kesulitan dalam regulasi diri. Fenomena anak yang memiliki kecanduan dengan *gadget* menjadi sebuah fenomena yang memerlukan perhatian dan penanganan yang serius. Terutama pada anak di daerah pedesaan yang terkadang sering terlupakan dan kecenderungan

menggunakan *gadget* sebagai sarana hiburan. Selain itu, dipengaruhi oleh adanya dampak dari penggunaan *gadget* pada anak seperti menurunnya pola pikir kritis pada anak, kurangnya inisiatif, menurunnya daya konsentrasi atau fokus anak dan penurunan minat interaksi sosial anak dengan lingkungannya. Sehingga hal ini dapat mempengaruhi kondisi psikologis atau emosional anak.

Pekon Banyuwangi, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Pringsewu, merupakan salah satu wilayah yang mulai merasakan dampak signifikan perkembangan teknologi digital, khusus *gadget* terhadap kehidupan anak-anak. Berdasarkan hasil observasi penyuluhan pada Kamis, 14 Agustus 2025 di Balai Pekon Banyuwangi oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Lampung, ditemukan bahwa sebagian anak di Pekon Banyuwangi memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang cukup tinggi, baik untuk bermain game, menonton video pendek, maupun mengakses media sosial. Dari hasil data UNICEF, setiap pertengahan detik seorang anak bisa mengakses internet untuk pertama terdapat 37,02% di usia 1-4 tahun dan terdapat 58,25% di usia 5-6 tahun yang menggunakan *gadget* ([komdigi.go.id](http://komdigi.go.id), 2025).

Penggunaan *gadget* pada anak didasari oleh peraturan-peraturan yang tidak ditaati oleh anak-anak. Orang tua yang memiliki peran yang begitu penting dalam kehidupan sehari-hari anak, pun telah memberikan aturan mengenai pembatasan penggunaan media sosial. Diungkapkan oleh Ibu Lestari, salah satu warga Pekon Banyuwangi yang memiliki anak dengan usia sekitar 5 tahun mengatakan “Bahwa anak saya telah diberikan batasan mengenai penggunaan *gadget*, namun sering kali anak mengambil diam-diam tanpa sepengetahuan orang tua. Dan saat neneknya datang, anak lebih sering diberikan *gadget* dengan alasan agar anak tidak menangis.” Observasi yang dilakukan tim pada Kamis, 14 Agustus 2025, mengungkap bahwa anak-anak di wilayah ini memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi, terutama untuk bermain game dan menonton video pendek di *platform* seperti *YouTube*. Pola pengasuhan yang kontradiktif seringkali menjadi akar masalah. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Lestari, seorang warga, aturan yang dibuat orang tua seringkali dikalahkan oleh pola asuh dari pengasuh lain (dalam hal ini, nenek) yang menggunakan *gadget* sebagai “*digital pacifier*” atau alat penenang untuk mencegah anak menangis atau rewel. Praktik ini mencerminkan sebuah kekurangan literasi digital yang krusial di kalangan orang tua dan pengasuh, dimana *gadget* dipandang

# **DIGITAL PARENTING : PENINGKATAN KESADARAN ORANG TUA DALAM MENGELOLA PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI**

sebagai solusi jangka pendek tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjangnya bagi perkembangan anak. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya akses terhadap

Informasi yang benar tentang *digital parenting*, menjadikan anak-anak di pedesaan seperti Banyuwangi justru lebih rentan terhadap dampak negatifnya dibandingkan anak-anak di perkotaan yang mungkin sudah lebih tersentuh oleh program-program literasi digital.

Menurut profesor psikologi di *San Diego State University* serta penulis iGen, dalam penelitiannya mengenai penggunaan media sosial mengungkapkan bahwa penggunaan media sosial secara berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan mental anak-anak, yang dapat memunculkan kecemasan dan depresi. Kemudian, ditekankan oleh Twenge mengenai keutamaan pengawasan orang tua atau pengasuh dalam penggunaan *gadget* ataupun perangkat elektronik lainnya. Karena kehadiran *gadget* dapat mengakibatkan anak terpapar radiasi yang mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata. Selain itu anak menjadi kurang kreatif dan inisiatif (Widia Nanda Putri, 2024).

Dikutip dari artikel KOMDIGI (2025) dalam menyikapi hal ini, dikatakan bahwa Presiden RI bapak Prabowo Subianto telah menginstruksikan kepada Kementerian Komunikasi dan Digital (KOMDIGI) RI maupun instansi terkait mengenai penyusunan regulasi pembatasan usia penggunaan media sosial guna melindungi kepentingan terbaik dan masa depan anak. Dengan tujuan supaya anak mendapatkan ruang digital dengan batasan dan tanpa menghilangkan hak anak-anak untuk berekspresi dan mengakses informasi sesuai dengan usianya. Dikatakan bahwa ada 3 (tiga) regulasi yang sedang dalam tahap pematangan untuk melindungi anak di dunia digital, diantaranya yaitu: Rancangan Peraturan Pemerintah (RPP) mengenai Tata Kelola Perlindungan Anak dan Penyelenggaraan Sistem Elektronik (TKPAPSE) oleh Komdigi. Kedua, Rancangan Peraturan Presiden (RPerpres) mengenai Peta Jalan Perlindungan Anak di Ranah Digital (PARD) yang dilakukan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA). Ketiga, revisi mengenai Perpres No. 25 Tahun 2012 mengenai Gugus Tugas Pencegahan dan Penanganan Pornografi oleh Kemenko Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (PMK) dan Kementerian Agama ([komdigi.go.id](http://komdigi.go.id)).

Menurut keterangan resmi, sekedar melakukan take down tidak cukup untuk mengatasi persoalan konten yang berbahaya karena itu pemerintah memperkuat implementasi Undang-Undang nomor 1 tahun 2024 tentang informasi dan transaksi

elektronik, serta menyusun tata kelola perlindungan anak dalam penyelenggaraan sistem elektronik. Melalui kegiatan KKN yang sangat mengutamakan pemanfaatan metode sosialisasi ini dengan penyuluhan warga tentang Pengaruh Adiksi *Gadget* Terhadap Pola Pikir Anak di balai pekon banyuwangi, penelitian ini berupaya memaparkan secara faktual hubungan antara tingkat adiksi *gadget* dengan pola pikir anak di pekon banyuwangi.

## **KAJIAN TEORITIS**

*Gadget* adalah salah satu bentuk kemajuan dalam teknologi. *Gadget* menjadi sarana yang membantu individu dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Pada zaman ini penggunaan *gadget* sudah tidak lagi tabu, setiap isi individu saat ini terlihat selalu memegang *gadget* kemanapun individu tersebut pergi. Penggunaan *gadget* saat ini tidak memandang usia, dan apabila hal ini dilihat dari manfaat yang dihasilkan oleh *gadget* seperti menambah wawasan yang sangat luas dan tidak terbatas. Hal ini membuat *gadget* menjadi benda yang tidak bisa ditinggalkan.

Dalam penggunaan *gadget* yang memiliki banyak dampak yaitu negatif dan positif bagi anak, terutama dalam pembentukan pola pikir yaitu mampu dalam membantu anak mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi serta analisis permainan dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik dari orang tua (Dwi Wulandari & Dilfera Hermiati, 2019). Penggunaan *gadget* pada anak usia dini juga dapat memberikan manfaat yang edukatif seperti materi pembelajaran, pengembangan keterampilan kognitif serta peningkatan keterampilan sosial. Namun untuk menggapai manfaat ini diperlukan peran penting dari orang tua ataupun pengasuh.

Pendampingan perlu dilakukan oleh orang tua supaya anak tidak hanya mendapatkan hiburan semata, melainkan mendapatkan pengetahuan seperti perbedaan hal yang boleh dan yang tidak boleh. Hal ini dilakukan, agar anak tidak meniru dan menerima semua informasi secara mentah-mentah saja. Orang tua perlu memberikan aturan-aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* seperti, batas waktu penggunaan *gadget*, konten yang boleh ditonton dan yang tidak boleh serta posisi duduk atau badan ketika menggunakan *gadget*. Aturan ini dibuat supaya anak tetap kenal dengan perkembangan teknologi, ilmu atau informasi yang luas namun tetap dalam batasan yang tidak merugikan anak.

# **DIGITAL PARENTING : PENINGKATAN KESADARAN ORANG TUA DALAM MENGELOLA PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI**

Peran orang tua tidak hanya sebatas pengawasan, akan tetapi orang tua dianjurkan untuk memberikan contoh positif yang nantinya dapat ditiru oleh anak-anak. Selain itu orang tua berusaha mengajak anaknya untuk berdiskusi atau pun berkomunikasi, hal ini bertujuan agar anak tidak hanya fokus pada diri sendiri akan tetapi dapat fokus pada lingkungan sosialnya. Dan orang tua dapat melatih kepercayaan diri anak, kemandirian, serta rasa tanggung jawab melalui pengasuhan seperti mengajarkan anak untuk berani mengambil keputusan.

Menurut Dr. David Walsh seorang psikolog serta pendiri *National Institute on Media and the Family*. Mengatakan bahwa *gadget* dapat memberikan berbagai manfaat bagi anak apabila digunakan dengan bijak . Adapun pembagian manfaat yang dimaksud oleh Dr. David Walsh (Widia Nanda Putri, 2025):

1. Pendidikan dan Pembelajaran: *Gadget* mempermudah kita dalam menjelajahi berbagai aplikasi dan sebagai sarana informasi pembelajaran seperti, e-book, video edukasi, dan sebagainya. Dimana hal ini dapat membantu anak-anak dalam memahami konsep belajar yang sulit menjadi lebih menyenangkan dan menarik.
2. Keterampilan Kognitif: Penggunaan games edukatif di *gadget* dapat membantu anak-anak mengasah keterampilan analisis mereka.
3. Keterampilan Sosial: Adanya aplikasi yang memberikan akses komunikasi dan permainan online, anak-anak dapat mudah berinteraksi dengan teman-teman nya dengan mudah melalui media online, membantu belajar bekerja dalam tim dan membangun keterampilan sosial melalui media sosial yang dapat membantu anak dalam perkembangan emosional dan interaksi sosial mereka.
4. Akses Informasi: *gadget* menjadi sarana yang memudahkan individu untuk mendapatkan informasi dari dunia, sehingga pengetahuan dapat diperoleh secara luas dengan berbagai topik. Hal ini dapat mendorong eksplorasi dan pembelajaran mandiri anak.
5. Kemandirian dalam Pembelajaran: Penggunaan *gadget* yang terarah dapat membantu anak-anak dalam belajar secara mandiri sehingga dapat meningkatkan kemandirian dan juga rasa tanggung jawab anak terhadap pembelajaran (Widia Nanda Putri, 2025).

6. Dampak negatif seperti : penggunaan *Gadget* pada anak-anak dapat menimbulkan beberapa masalah serius pada anak dan salah satunya adalah speech delay dan selain itu dapat menimbulkan gangguan fungsi kognitif dan emosional pada anak yang disebabkan oleh paparan konten adiktif yang mengganggu fungsi otak, dopamin, selain itu dapat mengakibatkan penurunan kemampuan sosial, adiksi, serta kesulitan dalam regulasi diri.

## **METODE PENELITIAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat atau kuliah kerja nyata ini dilaksanakan di rt 01, di pekon Banyuwangi, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Pringsewu, tepatnya di Balai Pekon Banyuwangi. Lokasi ini dipilih karena direkomendasikan oleh aparaturnya Pekon Banyuwangi selain itu memiliki tempat yang strategis dan luas yang cukup untuk mengundang sekitar 50 warga pekon Banyuwangi. Dari hasil observasi dan juga wawancara dengan masyarakat setempat, diketahui bahwa terkadang orang tua kesulitan mengontrol anak-anaknya karena tidak ada kesepakatan antara orang tua dan keluarga sehingga menyebabkan kondisi yang tidak terlalu baik bagi perkembangan anak.

Waktu pelaksanaan kegiatan direncanakan pada Kamis, minggu kedua bulan Agustus 2025, tepatnya pada tanggal 14 Agustus 2025 pada pukul 09.00 s.d 11.30 WIB, selama periode KKN berlangsung. Dengan partisipan mencapai 36 yang terdiri dari orang tua dan pengasuh anak usia 1-6 tahun dari 15 RT Pekon Banyuwangi. Seluruh kegiatan dilakukan secara kolaboratif antara tim mahasiswa Universitas Muhammadiyah Lampung yang terdiri dari 8 orang lintas program studi, yang melibatkan kepala pekon, aparaturnya pekon, ketua RT, orang tua, dan warga setempat.

Metode utama yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi interaktif melalui pendekatan observasi, dan tanya jawab dengan narasumber. Kegiatan ini berupa sosialisasi mengenai bahaya adiksi *gadget* pada anak dalam jangka panjang atau pendek. Hal ini bertujuan, agar para orang tua, kakek atau nenek dan pihak keluarga lainnya dapat bekerja sama dalam menjaga dan mendidik anak sejak dini.

Adapun rincian pelaksanaan kegiatan ini dijelaskan sebagai berikut:

- a. Perencanaan dan Identifikasi Kebutuhan Masyarakat

Tahapan pertama diawali dengan identifikasi masalah melalui observasi dan diskusi informal dengan warga setempat. Tim pengabdian

# DIGITAL PARENTING : PENINGKATAN KESADARAN ORANG TUA DALAM MENGELOLA PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI

masyarakat melakukan wawancara dan observasi dengan warga terutama ibu-ibu muda di pekon Banyuwangi guna memahami sejauh mana ibu-ibu muda mengambil peran dalam mendidik anak. Dan hasil dari identifikasi ini, menunjukkan bahwa sebagian orang tua merasa kewalahan dalam menangani anak-anak yang mulai kecanduan *gadget*. Di mana anak-anak mulai bisa mengelabui orang tuanya dengan mengambil handphone orang tua secara diam-diam. Adapun hal lain, seperti anak yang tantrum ketika tidak diberikan *gadget* oleh orang tuanya. Sehingga hal ini beresiko bagi perkembangan karakter anak. Informasi ini menjadi dasar dalam merancang strategi yang efektif dalam menangani persoalan yang menjadi kebingungan orang tua.

## b. Perencanaan kegiatan

Dari hasil identifikasi, tim pengabdian masyarakat menyusun program sosialisasi *Digital Parenting* yang berfokus pada peningkatan kesadaran orang tua melalui beberapa hal, seperti:

- 1) Penyampaian materi mengenai pengenalan siapa anak-anak, bagaimana orang tua tahu anak dalam keadaan baik-baik saja atau tidak.
- 2) Penyampaian materi mengenai *gadget*, dampak negatif dan positif *gadget*.
- 3) Strategi *Digital Parenting*, bagaimana orang tua memberikan kontrol pada anak dalam penggunaan *gadget*, pemilihan konten, dan strategi komunikasi dengan anak.
- 4) Diskusi interaktif orang tua dan narasumber serta mahasiswa.

## c. Pelaksanaan sosialisasi

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tim KKN mengundang narasumber yang berprofesi sebagai psikolog, sehingga materi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik, terutama mengenai *gadget* dan pola asuh digital. Yang kemudian, dilanjutkan dengan diskusi interaktif yang melibatkan orang tua guna mengungkapkan permasalahan yang dihadapi sehingga dapat ditemukan solusi yang tepat. Kemudian dilanjutkan dengan pendampingan untuk strategi yang sesuai, yang bisa diterapkan orang tua

dalam memberikan aturan ataupun batasan dalam menggunakan *gadget* dan interaksi orang tua dan anak.

d. Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi dilakukan untuk mengukur perubahan mengenai tingkat wawasan dan kesadaran orang tua sebelum dan sesudah kegiatan. Dan dari hasil evaluasi serta observasi, menunjukkan adanya peningkatan mengenai wawasan dan sikap orang tua mengenai penggunaan *gadget* pada anak-anak usia dini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kegiatan sosialisasi “*Pengaruh Adiksi Gadget terhadap Pola Pikir Anak*” dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2025 di Balai Pekon Banyuwangi, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Pringsewu, dengan jumlah peserta sebanyak 36 orang tua dan pengasuh anak usia 1–6 tahun. Kegiatan berlangsung interaktif, didukung metode pre-test, post-test, diskusi kelompok, dan tanya jawab bersama narasumber. Berdasarkan hasil pengukuran dan wawancara singkat, diperoleh temuan sebagai berikut:

1. Peningkatan Pemahaman Peserta

- a. 80% peserta menyatakan lebih memahami bahaya adiksi *gadget* bagi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak.
- b. 75% peserta setuju untuk mulai menerapkan aturan *screen time* maksimal 1 jam per hari sesuai rekomendasi WHO.
- c. 90% peserta menyadari pentingnya pendampingan orang tua ketika anak menggunakan *gadget* agar konten yang dikonsumsi tetap sesuai usia.
- d. Beberapa peserta mengaku baru mengetahui adanya dampak jangka panjang, seperti keterlambatan bicara dan penurunan kemampuan fokus akibat paparan *gadget* berlebihan.

2. Perubahan Sikap dan Rencana Tindakan

- a. Sejumlah orang tua menyatakan komitmen untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget*, misalnya dengan mengganti

# **DIGITAL PARENTING : PENINGKATAN KESADARAN ORANG TUA DALAM MENGELOLA PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI**

aktivitas layar menjadi permainan edukatif atau kegiatan luar ruangan.

- b. Seorang peserta, Ibu Lestari (RT 03), menyampaikan akan berhenti memberikan *gadget* sebagai alat penenang ketika anak menangis, dan beralih pada metode komunikasi langsung.
- c. Beberapa ayah yang hadir menegaskan akan ikut serta mengawasi anak, tidak hanya menyerahkan sepenuhnya pada ibu.
- d. Sebagian peserta berencana membuat jadwal harian anak yang lebih seimbang antara belajar, bermain, istirahat, dan penggunaan *gadget*

### **3. Respon dan Evaluasi Peserta terhadap Kegiatan**

- a. 85% peserta menilai kegiatan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kondisi mereka sehari-hari.
- b. 70% peserta berharap kegiatan serupa dapat dilakukan secara rutin agar orang tua mendapatkan pendampingan lanjutan.
- c. Peserta merasa lebih percaya diri dalam mengatur pola penggunaan *gadget* pada anak, terutama setelah mendapat contoh praktik langsung dari narasumber.
- d. Sebagian peserta juga memberikan masukan agar ke depan kegiatan dilengkapi dengan *modul parenting* atau buku saku panduan pengawasan *gadget* di rumah.

### **4. Dampak Langsung bagi Komunitas Pekon**

- a. Aparatur pekon menyatakan siap mendukung program lanjutan berupa pembentukan kelompok belajar orang tua (*parenting club*).
- b. Tokoh masyarakat mendorong adanya sinergi dengan Posyandu untuk memberikan edukasi rutin terkait tumbuh kembang anak dan penggunaan *gadget*.
- c. Mahasiswa KKN bersama kader PKK berencana membuat media edukasi sederhana, seperti poster dan video pendek, untuk ditempel di balai pekon dan dibagikan melalui WhatsApp grup warga.

Dengan adanya hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi tidak hanya meningkatkan pemahaman orang tua mengenai risiko adiksi *gadget*, tetapi juga mendorong perubahan sikap dan lahirnya komitmen nyata dari peserta untuk lebih bijak mendampingi anak dalam penggunaan teknologi digital.

## **Pembahasan**

Dari hasil kegiatan sosialisasi *Digital Parenting* ditemukan bahwa kegiatan tersebut memberikan dampak yang positif bagi para orang tua dan pengasuh. Meningkatnya wawasan dan juga kesadaran mengenai pentingnya pendidikan dalam mengasuh anak, menjadikan orang tua lebih aktif dan kreatif dalam membuat strategi yang cocok untuk diterapkan. Diketahui bahwa orang tua menyetujui mengenai hubungan perkembangan anak dan interaksi lingkungan sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat Jean Piaget (1972) yang mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi aktif dari lingkungan sosialnya. Dan pendapat ini bertolak belakang dengan fenomena yang terjadi di masa kini, seperti penggunaan *gadget* yang berlebih dan kurangnya peran orang tua.

Hasil penelitian dari Dwi Wulandari & Dilfera Hermiati (2019) mengungkapkan bahwa dampak dari adiksi *gadget* dapat berupa gangguan kognitif, emosional, hingga masalah perilaku. Dari hasil observasi lapangan yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat, menunjukkan adanya indikasi dari fenomena ini, seperti halnya anak yang mulai asyik dengan dunianya sendiri ketika bermain *gadget*, anak menjadi sulit diajak berkomunikasi, kurangnya fokus pada saat pembelajaran di sekolah dan anak mulai berani membohongi orang tuanya hanya untuk bermain *gadget*.

Pemberian strategi *digital parenting* yang dikenalkan oleh psikolog adalah strategi yang praktis dan efisien. Diantara strategi tersebut meliputi pemberian aturan dalam penggunaan *gadget*, hal ini dilakukan supaya anak tidak mengalami radiasi, adiksi *gadget*, serta dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Kemudian pendampingan dari orang tua, keluarga ataupun pengasuh, hal ini dilakukan supaya ketika anak-anak menonton konten-konten yang tidak seharusnya mereka tonton atau konten tersebut menggambarkan adegan atau perilaku bahaya, diharapkan orang tua dapat memberikan pemahaman kepada anaknya. Selain itu penerapan strategi dapat teraplikasikan dengan baik, apabila orang tua dapat memberikan contoh positif kepada anak-anaknya, seperti

# **DIGITAL PARENTING : PENINGKATAN KESADARAN ORANG TUA DALAM MENGELOLA PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI**

batas waktu dalam penggunaan *gadget*, interaksi atau pun berdiskusi dengan anak atau lingkungan sosial, serta aktif berkreasi untuk mendapatkan atensi anak.

Dengan demikian, kegiatan *Digital Parenting* dapat teraplikasikan dengan baik apabila adanya kehadiran orang tua di kehidupan anak. Bukan sebagai sosok yang ditakuti dan disegani saja, melainkan sebagai teman, orang tua, serta partner. Karena tumbuh kembang anak tidak hanya bergantung pada apa yang dimakan, melainkan peran dan kehadiran orang tua secara penuh, dapat membantu anak dalam tumbuh kembangnya. Tidak hanya itu dalam penerapan strategi-strategi yang diberikan, diperlukan konsistensi agar mendapatkan hasil yang optimal.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di pekon Banyuwangi, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Pringsewu, berhasil memberikan pemahaman mengenai peran orang tua terhadap anak-anak di zaman teknologi ini. Dalam hal ini, tingkat kesadaran orang tua dalam mengelola penggunaan *gadget* pada anak usia dini menjadi lebih terarah. Dan melalui sosialisasi serta diskusi yang interaktif bersama narasumber dan juga orang tua, berhasil memberikan ilmu baru kepada orang tua untuk bisa lebih *aware* mengenai peran dalam memberikan batasan sekaligus arahan yang bermanfaat ataupun membangun mengenai penggunaan teknologi digital dengan lebih bijak. Dari hasil sosialisasi ini menunjukkan adanya peningkatan wawasan mengenai dampak positif maupun negatif dari penggunaan *gadget*, serta strategi pengasuhan digital yang tepat dan pentingnya pengawasan orang tua pada anak, tak lupa pentingnya mengajak anak untuk berkomunikasi ataupun berdiskusi.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Azka Adzkiya, Dwi Prasetyo, Bara Kristanto, & Ida Widiastuti. (2025, September). Alat Pengusir Hama Tikus Sawah Dengan Tenaga Surya Di Desa Kandangan Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan. *Jurnal Igakerta: Inovasi Gagasan Abdimas dan Kuliah Kerja Nyata*, 2. <https://igakerta.com/jurnal/index.php>
- Barassi, V. (2020). *Child | Data | Citizen: How Tech Companies are Profiling Our Children from Birth*. MIT Press.

- Couldry, N., & Meijas, U. A. (2019). *The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism*. Stanford University Press.
- Dwi Wulandari, & Dilfera Hermiati. (2019, Desember). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 03. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- Fatimah Jamail, S. N., & Rofi'ah. (2023, Agustus). ANALISIS KECANGGIHAN TEKNOLOGI MEMBUAT ANAK-ANAK KECANDUAN GADGET. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1, 80. <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/dewantech>
- Fuchs, C. (2017). *Social Media: A Critical Introduction*. Sage.
- Jean Piaget. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Kementerian Komunikasi dan Digital. (2025, February 27). Kementerian Komunikasi dan Digital. Retrieved August 26, 2025, from <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives*. Oxford University Press.
- Montgomery, K. C. (2015). *Children's Digital Media Landscape: Emerging Issues and Policy Implications*. *Journal of Children and Media*.
- Putri, W. N. (2024, November). MENYELAMATKAN MASA DEPAN ANAK USIA DINI DARI JERAT KECANDUAN GADGET. *Jurnal Pembelajaran Aktif*, 5. <https://ejournals.com/ojs/index.php/jpa>
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy and Completely Unprepared for Adulthood*. New York: Atria Books.
- Walsh, D. (2007). *No: Why Kids of All Ages Need to Hear It and Ways Parents Can Say It*. New York: Free Press.
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. PublicAffairs.