

PENDIDIKAN DIGITAL PARENTING BAGI GURU DAN ORANG TUA SISWA PAUD DI KOTA MATARAM

Muammar Qadafi^{1*}, Yuga Anggana Sosani²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, Indonesia

*Penulis korespondensi; Email: mqadafi31@uinmataram.ac.id

Abstrak: Literasi digital sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan guru dan orang tua saat ini karena anak-anak sebagian besar sudah sangat akrab dengan dunia digital. Apabila orang tua tidak mampu mengimbangi anak dalam mengelola perangkat digital, maka selamanya orang tua tidak akan mampu mengontrol apa yang dilakukan oleh anak di dunia maya dan permasalahan-permasalahan cepat atau lambat pasti akan menimpa anak tersebut seperti banyak kasus yang kita temukan saat ini. Oleh sebab itu, tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengedukasi orang tua dan guru terkait dengan pengasuhan yang seharusnya dilakukan di era digital ditinjau dari segi ilmu pengasuhan, psikologi, dan teknologi. Pengabdian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) dengan konsep pelatihan selama empat sesi yang diisi oleh para ahli dalam bidang pengasuhan, psikologi, dan teknologi. Hasil *survei* kepuasan peserta terhadap kegiatan pengabdian ini menunjukkan hasil yang sangat positif. Para peserta merasa kegiatan ini sangat sesuai dengan kebutuhan pengasuhan saat ini dan para narasumber merupakan para pakar yang sangat berkompeten di bidangnya masing-masing. Oleh sebab itu, para peserta merasa sangat beruntung bisa mendapatkan materi yang sangat bagus ini, kemudian mereka berkomitmen untuk melanjutkan informasi yang didapatkan melalui pelaksanaan kegiatan parenting di sekolah masing-masing agar orang tua dan guru-guru yang lain juga mendapatkan informasi yang sama.

Kata kunci: *digital parenting*, perangkat digital, orang tua, anak usia dini.

Abstract: *Digital literacy has become an inseparable part of teachers' and parents' lives today because most children are already very familiar with the digital world. If parents are not able to keep up with their children in managing digital devices, then parents will forever be unable to control what children do in cyberspace and problems sooner or later will surely befall the child as we have seen many cases recently. Therefore, the purpose of this service is to educate parents and teachers regarding parenting that should be done in the digital era in terms of parenting science, psychology, and technology. This service uses a participatory action research approach (PAR) with the concept of training for four sessions formulated by experts in the field of parenting education, psychology, and technology. The results of the survey of participants' satisfaction with this service activity showed very positive results. The participants felt that this activity was very suitable for today's parenting needs and the speakers were experts who were very competent in their respective fields. Therefore, the participants felt very lucky to be able to get this very good material, then they committed to continue the information obtained through the implementation of parenting activities in their respective schools so that other parents and teachers also received the same information.*

Keywords: *digital parenting, digital device, parents, early age children.*

PENDAHULUAN

Era digital, di mana teknologi informasi berkembang sangat pesat, merupakan sebuah keniscayaan yang harus kita hadapi saat ini. Fakta yang dapat dilihat sekarang bahwa negara-negara yang dekat dengan dunia digital memiliki peluang untuk maju dengan sangat cepat dibandingkan dengan yang gagap terhadap dunia digital. Laporan U.S. News yang bertajuk *Top 10 Countries for Technological Expertise*

in 2021 merupakan negara-negara yang saat ini menguasai dunia dari segala aspek (Ulfah, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa dunia digital ini sangat dekat dengan kemajuan peradaban suatu bangsa.

Di Indonesia, dunia digital ini juga sudah melekat pada hampir semua lapisan masyarakat. Terlebih saat pandemi, semua sekolah dihadapkan pada keadaan di mana pembelajaran harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) pada semua jenjang pendidikan termasuk pendidikan anak usia

dini (PAUD). Kondisi ini di satu sisi adalah sebuah pertanda kemajuan tetapi di sisi lain adalah sebuah tantangan karena ini merupakan pengalaman pertama dalam sejarah lahirnya satuan PAUD di Indonesia.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini menuju revolusi industri 5.0, perangkat digital memberikan banyak manfaat dan kemudahan jika berada di tangan orang-orang yang benar, namun sebaliknya menjadi malapetaka apabila berada di tangan orang-orang yang salah. Suruji, dkk. dalam penelitiannya mengemukakan dampak positif dan negatif dari perangkat digital bagi pendidikan anak usia dini dari perspektif guru. Dampak positifnya yaitu dapat membuat anak-anak menjadi lebih tertarik untuk belajar, metode bercerita akan memungkinkan anak-anak untuk memahami pelajaran mereka lebih baik, memotong biaya untuk kelas les tambahan, dan anak-anak merasa lebih mudah untuk belajar dengan perangkat digital mereka karena dapat mengakses bahan ajar dari mana saja dan kapan saja yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan dampak negatifnya antara lain anak-anak menjadi terlalu sibuk berselancar di internet untuk tujuan lain, berdampak pada aspek perkembangan seperti bahasa, mereka bermain *games* dan hal lain-lain yang tidak berguna, membutuhkan banyak biaya untuk membeli perangkat elektronik dan koneksi internet, anak-anak juga bisa kecanduan dan menghabiskan waktu iseng berselancar di internet, dan anak-anak juga cenderung lebih banyak bermain *online games* daripada belajar (Lensoni et al., 2019; Ariani, 2017; Novindari et al., 2021; Nugraha et al., 2019; Mappapoleonro & Chairunnisa, 2018; Zain et al., 2022).

Penelitian di atas mendasari kami untuk melakukan survei tentang dinamika penggunaan perangkat digital terhadap 173 orang tua anak usia 4-6 tahun di Provinsi NTB yang merupakan salah satu daerah dengan indeks pembangunan manusia terendah di Indonesia (Staff, 2021). Hasil survei awal pengabdian menunjukkan bahwa sebanyak 93,7% anak masih belajar secara daring, 42,5% anak belajar daring menggunakan berbagai aplikasi antara 1-4 jam, 53,4% anak menggunakan perangkat digital di luar jam belajar *online* antara 1-4 jam atau lebih, 39,1% anak menonton tv antara 1-4 jam atau lebih, 32,8% orang tua pasti memberikan anak bermain gadget saat diminta, 70,7% anak menggunakan perangkat digital untuk menonton Youtube, dan 25% anak menggunakan perangkat digital untuk bermain *games*.

Hasil survei tersebut menunjukkan fakta bahwa banyak anak di NTB yang menggunakan perangkat digital, baik untuk belajar atau yang lainnya, lebih dari 4 jam dalam sehari. Sedangkan menurut standar kesehatan, anak berusia 4-6 tahun hanya boleh menggunakan perangkat digital (*screen time*) tidak

lebih dari satu jam dan harus dalam pengawasan orang tua (Saruji et al., 2017). Hal inilah yang melatarbelakangi munculnya gagasan untuk melaksanakan pengabdian ini untuk memberikan edukasi dan solusi kepada guru dan orang tua demi menyelamatkan anak dari eksploitasi perangkat digital yang berlebihan.

METODE PELAKSANAAN

Dalam rangka mempermudah melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang lebih sistematis dan ilmiah, pengabdian ini dilakukan menggunakan metode *Participatory Action Research (PAR)*. PAR merupakan kolaborasi penelitian sosial, kerja pendidikan, dan tindakan politik yang menggunakan paradigm partisipatif. Lebih tepatnya, PAR adalah sebuah metode yang dirancang sebagai sistem pengganti dalam memproduksi ilmu pengetahuan yang berbasis pada peran masyarakat sebagai penyusun agenda, pelaku dalam proses pengumpulan data, dan pengontrol pemanfaatan hasil pengabdian/ penelitian (Suhaedi & Masykur, 2019).

Pada pengabdian yang dilakukan ini, tim pengabdian melibatkan masyarakat sekolah (pendidikan anak usia dini) yang terdiri dari guru dan orang tua yang ada di Kota Mataram sebagai pihak yang memiliki peranan penting dalam menyusun agenda, melaksanakan aktivitas, dan mengontrol pemanfaatan hasil pengabdian yang dilakukan terhadap perkembangan anak usia dini. Guru dan orang tua dilibatkan karena merupakan unsur yang selalu berada bersama anak dan paling berperan penting dalam pendidikan serta tumbuh kembang anak. Beberapa tahapan dalam pengabdian diuraikan sebagai berikut.

Survei Awal

Survei awal yaitu proses pengumpulan data awal yang dilakukan untuk menghimpun informasi terkait dengan kondisi dan kebutuhan di lapangan. Survei dilakukan dengan cara mengkaji literatur-literatur yang relevan dan menghimpun data serta informasi secara langsung di lapangan. Pada tahap kajian literatur, pengabdian membaca dan merujuk beberapa buku dan artikel jurnal, antara lain buku *digital parenting* karya Maulidya Ulfah (Ulfah, 2020), *Kids Online: Opportunities and Risk for Children* karya Donoso, dkk. (Donoso et al., 2009), dan artikel jurnal tentang Sosialisasi Bahasa Kecanduan Gadget karya Rakhmawati, dkk. (Rakhmawati et al., 2020). Sedangkan survei lapangan dilakukan di beberapa sekolah dan melihat secara langsung fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar tempat tinggal pengabdian di Lingkungan Bumi Kodya Asri Mataram. Pengabdian menjalin komunikasi dengan beberapa guru dari beberapa sekolah dan beberapa orang tua

yang ada di seputaran Kota Mataram. Selain itu, pengabdian juga menggunakan angket untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget pada anak, tingkat ketergantungan, dan perilaku orang tua dalam merespon minat anak menggunakan *gadget* serta solusi yang mereka harapkan dari fenomena perkembangan teknologi yang tidak dapat mereka hindari tersebut. Hasil angket menunjukkan bahwa semua anak menggunakan gadget dalam kehidupan mereka sehari-hari dan rata-rata penggunaan *gadget* dalam waktu lebih dari satu jam, baik untuk kegiatan belajar maupun menonton atau bermain *games*.

Pemetaan Masalah

Pemetaan masalah yaitu proses yang dilakukan untuk memetakan berbagai permasalahan yang ada dan memilih serta memilah permasalahan yang dianggap urgent untuk diselesaikan terlebih dahulu. Selama melakukan survei awal, baik berupa kajian terhadap literatur maupun melihat langsung fenomena yang terjadi di lapangan melalui observasi dan wawancara, permasalahan terkait dengan pendidikan anak usia dini sangat banyak dan beragam. Tetapi permasalahan-permasalahan tersebut tentu saja membutuhkan serangkaian tahapan dan pertimbangan-pertimbangan untuk ditindaklanjuti sesuai dengan tingkat urgensinya.

Beberapa masalah yang muncul antara lain: kecanduan gadget pada anak dan orang tua, pemahaman orang tua tentang cara menyikapi perkembangan teknologi, nilai moral anak yang cenderung semakin terkikis, profesionalisme guru PAUD, anggaran sekolah yang sangat minim, kesejahteraan guru yang sangat kurang, sarana dan prasarana yang kurang memadai, pendidikan inklusi di PAUD, dan masalah tumbuh kembang anak.

Dari sekian banyak masalah, pengabdian merasa permasalahan orang tua dalam menyikapi perkembangan teknologi menjadi masalah yang sangat sesuai dengan fenomena yang terjadi saat ini. Harapannya, orang tua dan guru dapat terlebih dahulu memiliki bekal yang baik agar dapat menyikapi apa yang terjadi pada anak. Bagaimanapun juga, orang tua dan guru adalah sosok teladan bagi anak yang harus terus belajar dan mengikuti perkembangan zaman agar dapat mendidik anak sesuai dengan zamannya masing-masing.

Diskusi dengan Stakeholders PAUD

Kegiatan ini dilakukan untuk menghimpun masukan dan pendapat para *stakeholders* terkait permasalahan dan pelaksanaan kegiatan. Setelah pemetaan masalah dan menentukan masalah yang diangkat sebagai kegiatan pengabdian, pengabdian melakukan kegiatan diskusi dengan beberapa kalangan yang terdiri dari mahasiswa, dosen, dan guru. Tujuan

dari diskusi ini adalah untuk menyamakan persepsi antara pengabdian dan para *stakeholders* sehingga tujuan yang diharapkan bisa tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Diskusi ini memberikan rekomendasi-rekomendasi bagi pelaksanaan pengabdian, baik secara teknis maupun substantif sesuai dengan tujuan yang sudah ditentukan.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pendidikan/pelatihan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan melibatkan para pakar di bidang pendidikan anak usia dini, parenting, psikologi, dan media pembelajaran.

Monitoring

Monitoring yaitu kegiatan yang dilakukan untuk memantau progress kegiatan pengabdian, baik pada saat pelaksanaan maupun pasca pelaksanaan. Monitoring dilakukan secara berkelanjutan dalam tanpa batasan waktu agar guru dan orang tua terus bisa berkonsultasi dan berbagi pengalaman-pengalaman yang dilakukan.

Monitoring yang dilakukan pada saat pengabdian adalah meninjau pelaksanaan kegiatan apakah berjalan sesuai dengan rencana yang sudah disusun atau tidak. Misalnya, waktu pelaksanaan, jumlah sesi, pemateri, peserta beserta fasilitas yang didapatkannya, kesiapan panitia baik yang mengurus acara maupun yang bertugas menyiapkan kebutuhan-kebutuhan konsumsi, dan sebagainya.

Sedangkan monitoring pasca kegiatan berkaitan dengan komitmen dari para peserta sebagai representasi dari guru dan orang tua siswa untuk menjadi penyambung informasi kepada guru dan orang tua lainnya di sekolah masing-masing terkait dengan materi yang sudah didapatkan melalui kegiatan diskusi maupun parenting rutin yang melibatkan guru dan orang tua siswa. Tim pengabdian melakukan koordinasi melalui *WA Group* untuk memastikan jadwal pelaksanaan kegiatan, kemudian tim memantau kegiatan, baik secara *offline* ke lokasi maupun secara *online* melalui video maupun gambar-gambar yang dibagikan oleh guru.

Evaluasi

Evaluasi yaitu upaya menghimpun informasi yang bertujuan untuk memberikan masukan atau evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan sehingga dapat bermanfaat untuk perbaikan secara berkelanjutan. Evaluasi dilakukan sesaat setelah setiap sesi kegiatan dilakukan bersama tim pengabdian baik yang berasal dari unsur mahasiswa maupun unsur guru sebagai tuan rumah. Hasil evaluasi berupa apresiasi atas keberhasilan maupun kritik terhadap

kekurangan-kekurangan yang terjadi. Hal-hal baik dapat diteruskan dan ditingkatkan, sedangkan yang belum maksimal dapat diperbaiki untuk menghindari kesan buruk dari para peserta.

Waktu Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian digambarkan melalui Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal pelaksanaan pengabdian

| No | Kegiatan | Pelaksanaan | | | | |
|----|--|-------------|---------|-----|------|------|
| | | Oktober | Januari | Mei | Juni | Juli |
| 1 | Survei Awal | | | | | |
| 2 | Penyusunan Proposal | | | | | |
| 3 | Diskusi dengan <i>stakeholders</i> PAUD terkait rencana pelaksanaan pengabdian | | | | | |
| 4 | Penyusunan rencana aksi | | | | | |
| 5 | Pelaksanaan pengabdian | | | | | |
| 7 | Evaluasi | | | | | |
| 8 | Penyusunan Laporan | | | | | |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di RA Ittihadil Ummah Kota Mataram yang dihadiri oleh perwakilan dari 9 (sepuluh) sekolah termasuk tuan rumah yang sekaligus menjadi panitia pembantu pengabdian. Masing-masing sekolah mengirimkan dua orang delegasi yang terdiri dari satu orang guru dan satu lainnya dari unsur wali murid (tuan rumah dihadiri oleh semua guru, yaitu 4 guru dan 1 kepala sekolah). Adapun sekolah yang diundang dan perwakilannya dapat dilihat pada Tabel 2.

Kegiatan didesain seperti sekolah singkat secara intensif agar peserta dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman secara komprehensif. Adapun kegiatan inti dilaksanakan selama empat sesi dan masing-masing sesi setara dengan empat jam pelajaran. Sesi kegiatan dilaksanakan setiap hari Minggu, yaitu pada tanggal 22 Mei, 29 Mei, 5 Juni, dan 12 Juni. Narasumber merupakan para pakar di bidang masing-masing dan memiliki pengalaman yang cukup panjang dalam bidang tersebut. Narasumber dan materi yang disampaikan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 2. Sekolah dan delegasi yang terlibat

| No | Sekolah | Delegasi |
|----|--------------------------------|--|
| 1. | RA Ittihadil Ummah | 1) Erlin D. P 2) Santi Hidayanti, S.Pd. 3) Yulya Safitri, S.Sos. 4) Sindra W. 5) Mushani |
| 2. | RA An-Nisa | 1) Wijawati, S.Pd. 2) Mariana |
| 3. | RA As-Salam | 1) Nurhasanah, S.Pd. 2) Ani Syahraani, S.Pd. |
| 4. | RA Raudatul Jannah | 1) Desi Asmawati, S.Pd.I. 2) Kurniawan |
| 5. | Permata Hari Islamic Preschool | 1) Henni Purwanti, S.Pd. 2) Bu Vivi |
| 6. | TK IT Imam Syafi'i | 1) Lindawati, S.Pd. 2) Asti Yuliana, S.Pd. |
| 7. | PAUD Semai Harapan Bangsa | 1) Meirawati Rianingsih, S.Pd. 2) Nadia Fabianiew |
| 8. | RA Al-Ikhlas | 1) Wiwin Asriani, S.Pd. 2) Hadmdah Isnawati, S.Pd. |
| 9. | RA Raudah Sakinah | 1) Elin Nuraini |

Tabel 3. Narasumber, materi, dan institusi asal

| No. | Nama | Materi | Institusi |
|-----|--|--|----------------------------------|
| 1. | Wawan Herman Husdiawan | <i>Positive Parenting</i> di Era Digital (2 sesi) | University of Malaya |
| 2. | Siska Triana Niagara, M.Si., Psikolog. | Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak dan Solusinya | Universitas Islam Negeri Mataram |
| 3. | Arief Taufikurrahman, M.Eng. | Optimalisasi Perangkat Digital bagi Kecemerlangan Anak | Universitas Islam Negeri Mataram |

Materi pertama dan kedua diisi oleh Pak Wawan Herman Husdiawan yang merupakan seorang penulis buku *Golden Parenting* yang mendapatkan penghargaan sebagai buku *best seller* nasional. Dia juga merupakan praktisi *parenting* yang menjadi narasumber tentang dunia *parenting* dan pendidikan anak di berbagai daerah di Indonesia dan Malaysia. Berikut ini dokumentasi bersama Pak Wawan.



Gambar 1. Pemateri tentang *positive parenting* di era digital

Pada sesi ini, pemateri menjelaskan perbedaan kehidupan anak di jaman dulu dan sekarang dengan memberikan berbagai contoh yang dapat dilihat sehari-hari. Dari hal tersebut, pemateri menegaskan pentingnya memberikan perhatian kepada anak dan tidak membiarkan anak berselancar dengan perangkat digital yang dimiliki tanpa adanya kontrol dan batasan dari orang tua karena harus dipahami bahwa perangkat digital memiliki sisi positif dan juga sisi negatif tergantung dari bagaimana penggunaannya (Kurnia et al., 2019; Donoso et al., 2009; Fendha Ibnu Shina et al., 2021; Syifa et al., 2019). Pada akhir sesi, pemateri memberikan beberapa tips yang harus diperhatikan oleh orang tua dalam mendidik anak di era digital, yaitu:

1. Memaksimalkan peran keluarga dalam pendidikan anak.
2. Membuat aturan dalam penggunaan *gadget* atau perangkat digital lainnya.
3. Mengenalkan anak produk-produk teknologi digital.
4. Berkreasi dengan menggunakan produk digital untuk tujuan pendidikan.
5. Memilih dan memilah informasi.
6. Memperbanyak melakukan aktivitas yang bermanfaat bersama anak, baik di rumah maupun di luar rumah.
7. Memperkuat ilmu agama sebagai landasan hidup.

Materi yang ketiga diisi oleh Bu Siska yang merupakan psikolog yang sangat berpengalaman dalam menangani kasus-kasus psikis anak usia dini. Materi ini sangat penting untuk memberikan informasi tentang pengalaman-pengalaman yang dihadapi oleh narasumber selama melayani konsultasi dari para orang tua. Selain itu, para peserta juga memberikan banyak pertanyaan dan curahan hati terkait dengan kondisi yang dihadapinya, baik terkait dengan anak kandung maupun anak didik di sekolah. Setelah mendengarkan pertanyaan dan curahan hati para peserta, pemateri memberikan jawaban dan alternatif solusi sesuai dengan keilmuan yang dimiliki dan pengalaman selama mendampingi anak-anak yang memiliki masalah serupa. Gambar 2 merupakan dokumentasi bersama Bu Siska.



Gambar 2. Pemateri tentang dampak *Gadget* dilihat dari aspek psikologi

Sedangkan materi yang ke empat disampaikan oleh Pak Arief Taufikurrahman yang merupakan praktisi di bidang IT. Pemateri terakhir ini memberikan teori sekaligus praktik kepada peserta dengan menggunakan *gadget* masing-masing terkait dengan aplikasi parental control yang sudah disediakan oleh google secara gratis. Dengan aplikasi ini, orang tua dapat mengontrol anak-anaknya melalui *gadget* yang dipegangnya selama masih terkoneksi dengan internet. Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah memberikan akses untuk membuka aplikasi tertentu, melihat riwayat *browsing* atau aplikasi yang dibuka oleh anak, dan mendeteksi lokasi terkini si buah hati.



Gambar 3. Pemateri tentang optimalisasi teknologi dalam pengasuhan anak

Hasil Survei Kepuasan Peserta terhadap Kegiatan Pengabdian

Untuk mengetahui manfaat kegiatan pengabdian ini bagi para peserta yang hadir, pada akhir sesi pengabdian memberikan angket untuk diisi sesuai dengan kondisi yang dialami oleh para peserta terutama terkait dengan materi yang didapatkan selama empat hari. Tabel 4 merupakan hasil survei yang dilakukan menggunakan *google form* dan sudah diolah oleh pengabdian agar dapat dipahami dengan baik oleh para pembaca.

Hasil survei pada Tabel 4 menunjukkan adanya kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan ini, baik dari sisi tema, materi, maupun fasilitas yang diberikan oleh pengabdian. Respon ini juga ditunjukkan dari keaktifan peserta selama kegiatan berlangsung sampai pada sesi terakhir, meskipun terdapat 3 orang yang hanya mengikuti dua dan tiga sesi saja karena beberapa alasan yang sangat mendasak. Salah satu yang membuat peserta merasa sangat senang yaitu adanya teori yang diselingi dengan prakti, baik praktik terhadap penyelesaian masalah oleh psikolog, maupun praktik aplikasi *parental control* yang difasilitasi oleh *google* secara gratis.

Tabel 4. Hasil survey kepuasan peserta terhadap kegiatan pengabdian

| No | Pernyataan | Jawaban | | | |
|----|---|---------------|--------|---------------|--------------|
| | | Sangat Setuju | Setuju | Kurang Setuju | Tidak Setuju |
| 1 | Pendidikan Digital Parenting sangat cocok dengan kebutuhan orang tua saat ini. | 78,6% | 21,4% | - | - |
| 2 | Materi Pendidikan Digital Parenting Sangat bagus dan sesuai dengan kebutuhan pengasuhan di era saat ini. | 85,7% | 14,3% | - | - |
| 3 | Pemateri yang dihadirkan tidak berkompeten di bidangnya. | 14,3% | - | 35,7% | 50% |
| 4 | Penyampaian materi sangat mudah dimengerti. | 35,7% | 64,3% | - | - |
| 5 | Kegiatan workshop berjalan dengan sangat membosankan. | - | - | 50% | 50% |
| 6 | Ilmu yang kami dapatkan akan kami bagikan kepada rekan guru dan wali murid di sekolah kami masing-masing. | 57,1% | 42,9% | - | - |
| 7 | Fasilitas yang diberikan oleh panitia masih sangat kurang. | - | - | 57,1% | 42,9% |
| 8 | Jika ada kegiatan seperti ini lagi, saya bersedia menjadi peserta. | 71,4% | 28,6% | - | - |

Teori yang Dihasilkan dari Kegiatan Pendidikan *Digital Parenting*

Selama kegiatan dilaksanakan, para peserta menceritakan berbagai macam pengalaman pengasuhan, baik yang mereka alami sendiri bersama anak kandung, maupun bersama siswa di sekolah. Pengalaman-pengalaman tersebut didiskusikan bersama narasumber berdasarkan teori dan pengalaman yang dilalui selama ini. Misalnya dari aspek ilmu pengasuhan, Pak Wawan memberikan solusi berdasarkan pengalaman pengasuhan yang pernah dipraktikkan di lingkungan keluarga sendiri. Begitu juga dengan bunda Siska yang menjelaskan pengalaman menangani kasus anak-anak dari aspek psikologis. Sedangkan Pak Arif juga memaparkan pengalamannya sebagai pakar IT tentang pemanfaatan IT untuk hal yang bermanfaat bagi anak.

Beberapa teori yang muncul saat sesi diskusi bersama antara peserta dan narasumber antara lain:

1. Masalah anak muncul karena masalah orang tua dan lingkungan sekitarnya.
2. Kecanduan *gadget* pada anak biasanya bermula dari kecanduan pada orang tuanya.
3. *Gadget* menjadi solusi yang sangat ampuh bagi orang tua pekerja.
4. Orang tua yang kurang menyediakan waktu untuk *quality time* bersama anak-anak cenderung menjadikan anak meminta gadget sebagai pelarian.

KESIMPULAN

Dari kegiatan yang sudah dilaksanakan, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa kegiatan berjalan dengan sangat lancar dan mendapatkan respon serta apresiasi yang sangat positif dari para peserta. Semua peserta merasa bahwa kegiatan ini sangat sesuai dengan kebutuhan pengasuhan di era digital seperti saat ini, sehingga informasi yang didapatkan

dari pemateri sangat relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LP2M UIN Mataram yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, satuan PAUD yang sudah mengirimkan delegasinya, RA Ittihadil Ummah Mataram yang menyediakan tempat untuk pelaksanaan pengabdian, dan para pembantu lapangan dari kalangan guru maupun mahasiswa yang turut memberikan kontribusi terhadap kesuksesan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, A. (2017). Effects of playing with gadgets on elementary school children in urban and rural environment. *Proceedings of the Health Science International Conference (HSIC 2017)*, 2(Hsic), 22–27. <https://doi.org/10.2991/hsic-17.2017.5>
- Donoso, V., Olafsson, K., Broddason, T., Lobe, B., Alberto Simoes, J., Zaman, B., Hasebrink, U., Stetka, V., Haddon, L., Stald, G., Kalmus, V., Runnel, P., Siibak, A., Peter, J., Valkenburg, P. M., Fluckiger, C., McQuillan, H., D'Heanens, L., Tsatsou, P., ... Staksrud, E. (2009). *Kids Online: Opportunities and Risks for Children* (S. Livingstone & L. Haddon (eds.); 1st ed.). The Policy Press University of Bristol.
- Kurnia, N., Wendratama, E., Adiputra, W. M., & Poerwaningtias, I. (2019). *Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik Pendampingan Orang Tua terhadap Anak dalam Berinternet* (N. Kurnia (ed.); 1st ed.). Gadjah Mada University Press.
- Lensoni, L., Lidiawati, M., Arham, N., Savitri, E., & Rahmawati, . (2019). PKM sosialisasi dampak *gadget*, bahaya penyalahgunaan narkoba dan

- pergaulan bebas. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 227–233. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i2.5857>
- Mappapoleonro, A. M., & Chairunnisa. (2018). The effect of gadget toward early childhood speaking ability. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 7(2), 85–90.
- Noviandari, H., Agus Mursidi, & Eko Listiwikono. (2021). The effect of gadgets on the development of youth in genteng banyuwangi. *gandrung: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 301–313. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v2i2.1373>
- Nugraha, A., Izah, N., Nurul Hidayah, S., Zulfiana, E., & Qudriani, M. (2019). The effect of gadget on speech development of toddlers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012203>
- Rakhmawati, D., Ismah, & Lestari, F. W. (2020). Sosialisasi bahaya kecanduan gadget socialization the harmful effects of gadgets addiction. *Journal of Community Services*, 1(3), 159–164. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/altruis.v1i3.12926>
- Saruji, M. A. M., Hassan, N. H., & Drus, S. M. (2017). Impact of ICT and electronic gadget among young children in education: a conceptual model. *Proceedings of the 6th International Conference on Computing & Informatics*, 165, 480–486.
- Shina, A. F. I., Sari, F. P., Hayati, B. N., Maisarah, W., Hardi, N. F., Jatmiko, A., Hilmi, M. R., Sa'diyah, H., Muslim, M. I., Pernamasari, D. E., & Rahman, T. (2021). *Modul Indonesia Cakap Digital: Pendekatan Integrasi-Interkoneksi Keislaman* (A. Qibtiyah (ed.); 1st ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Staff, U. S. N. (2021). *Top 10 Countries for Technological Expertise, Ranked by Perception*. Usnews.Com. <https://www.usnews.com/news/best-countries/slideshows/top-10-countries-for-technological-expertise-ranked-by-perception?slide=11>
- Suhaedi, H. S., & Masykur. (2019). *Buku Saku Metodologi Participatory Action Research (PAR)* (A. Humaeni & D. Ritonga (eds.); 1st ed.). Pusat Pengabdian kepada Masyarakat LP2M UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting: Bagaimana Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* (N. Hamzah (ed.); 1st ed.). Edu Publisher.
- Zain, Z. M., Jasmani, F. N. N., Haris, N. H., & Nurudin, S. M. (2022). Gadgets and their impact on child development. *Proceedings at The International Academic Symposium of Social Science*, 82(1:6), 1–7. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022082006>