

## LITERASI DIGITAL MELALUI EDUKASI KELUARGA TENTANG BAHAYA PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK

Gita Isyanawulan\*, Safira Soraida, Adetia Wulindari,  
Yoyok Hendarso, Istiqoma<sup>5</sup>

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sriwijaya

Correspondent Author Email\*: gitaisyanawulan@fisip.unsri.ac.id

### *Abstract*

*This community service activity is focused on providing family education related to children's use of gadgets. In Indonesia, technology has become a necessity. Not only for adults, but technology has also penetrated children, especially gadgets. As we know, gadgets are like a knife that has two sides. On the one hand, gadgets provide many benefits, while on the other hand, gadgets can have a pretty dangerous impact on children, especially those in their toddler age. This will significantly affect the child's development stage, especially regarding the child's personality. Based on the description of the problem above, the importance of the role of parents in the development of children growth and development, especially in the use of gadgets, can be seen. Therefore, it is necessary to understand parental strategies for limiting the use of gadgets for children so that family education is needed on these issues. The research method used in this service is an interactive socialization method.*

**Keywords:** *Digital Literacy, Family Education, Gadget Use.*

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pendampungan edukasi keluarga yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak-anak. Di Indonesia, teknologi sudah menjadi salah satu kebutuhan. Tidak hanya bagi orang dewasa, teknologi sudah merambah di kalangan anak-anak, terutama gadget. Seperti yang diketahui bahwa gadget seperti sebilah mata pisau yang memiliki dua sisi. Di satu sisi, gadget memberikan manfaat yang cukup banyak, sedangkan disisi lainnya gadget dapat memberikan dampak yang cukup bahaya bagi anak-anak, terutama yang berada diusia balita. Hal ini akan berpengaruh besar terhadap tahap perkembangan anak, terutama yang berkaitan dengan kepribadian anak. Berdasarkan gambaran permasalahan diatas, maka dapat dilihat pentingnya peran orangtua dalam perkembangan tumbuh kembang anak, terutama berkaitan dengan penggunaan gadget. Oleh karena itu perlu dilakukan pemahaman mengenai strategi orangtua dalam membatasi penggunaan gadget bagi anak, sehingga diperlukan edukasi keluarga mengenai permasalahan tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode sosialisasi yang dilakukan secara interaktif.

**Kata kunci:** Literasi Digital, Edukasi Keluarga, Penggunaan Gadget.

Copyright©2024. Gita Isyanawulan dan kawan-kawan  
This is an open *access* article under the CC-BY NC-SA license.  
DOI 10.30656/ps2pm.v6i1.9016

## PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat di Desa Tanjung Dayang Selatan secara umum hampir sama dengan desa-desa lainnya yang ada di sekitar Kabupaten Ogan Ilir. Pembenahan terkait dengan infrastruktur sudah banyak dilakukan seperti, perbaikan jalan dan juga parasarana umum lainnya (sekolah, pelayanan kesehatan, dan lain-lain). Kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pendampungan edukasi keluarga yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak-anak. Di Indonesia, teknologi sudah menjadi salah satu kebutuhan. Tidak hanya bagi orang dewasa, teknologi sudah merambah di kalangan anak-anak, terutama gadget. Saat ini anak-anak tidak asing lagi dengan gadget. Salah satu faktornya adalah orangtua sudah mengenalkan gadget pada anak-anak sejak usia dini. Padahal sudah banyak penelitian yang membahas mengenai dampak penggunaan gadget pada tumbuh kembang anak, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Novianti and Garzia 2020) . Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sekitar 40% anak yang akan “mengamuk” jika tidak diberikan gadget. Dari hasil penelitian tersebut terlihat bahwa ketergantungan anak-anak terhadap gadget dapat dikatakan cukup tinggi. Padahal orangtua memberikan gadget awalnya agar anak lebih pintar (22%), anak tidak rewel (21%) dan faktor lainnya (34%).

Seperti yang diketahui bahwa gadget seperti sebilah mata pisau yang memiliki dua sisi. Di satu sisi, gadget memberikan manfaat yang cukup banyak, sedangkan disisi lainnya gadget dapat memberikan dampak yang cukup bahaya bagi anak-anak, terutama yang berada diusia balita. Jika penggunaan gadget pada anak-anak tidak mendapatkan perhatian yang serius dari orangtua, maka tidak menutup kemungkinan dampak tersebut akan berpengaruh besar terhadap tahap (Hidayatuladkia, Kanzunnudin, and Ardianti 2021)perkembangan anak, terutama yang berkaitan dengan kepribadian anak (Hidayat and Maesyaroh 2022). Penggunaan gadget yang terlalu dini dapat menyebabkan beberapa permasalahan, diantaranya: 1) dapat menghambat kemampuan bicara dan bahasa anak; 2) anak menjadi malas belajar; 3) terganggunya kemampuan fokus anak (*ADHD/Attesion Deficit/Hyperactivity Disorder*); 4) terganggunya perkembangan karakter pada anak; serta terjadinya depresi pada anak (Hidayatuladkia et al. 2021)

Menurut Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 mengenai Perlindungan Anak, yang dimaksud dengan anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih berada di dalam kandungan. Dalam UU tersebut, anak merupakan siapa saja yang berusia di bawah 18 tahun, termasuk anak di dalam kandungan, dan juga segala kepentingan dan upaya perlindungan hingga anak berusia 18 tahun (Opan Arifuddin, Imanuddin Hasbi 2021).

Berdasarkan gambaran permasalahan diatas, maka dapat dilihat pentingnya peran orangtua dalam perkembangan tumbuh kembang anak, terutama berkaitan dengan penggunaan gadget. Oleh karena itu perlu dilakukan pemahaman mengenai strategi orangtua dalam membatasi penggunaan gadget bagi anak, sehingga diperlukan edukasi keluarga mengenai permasalahan tersebut. Adapun tujuan dalam melakukan pengabdian ini, antara lain:

1. Memberikan edukasi kepada keluarga terkait dengan strategi keluarga dalam membatasi anak dalam menggunakan gadget.
2. Menumbuhkan kesadaran orangtua pada pentingnya melakukan pembatasan penggunaan gadget pada anak, terutama dampak yang diakibatkan dari penggunaan gadget yang berlebihan.
3. Anak-anak dapat meluangkan waktu untuk menghabiskan waktu bermain dengan teman sebaya daripada bermain gadget

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode sosialisasi yang dilakukan secara interaktif. Metode ini dilakukan agar tidak membosankan. Hal ini dilakukan dengan menggunakan metode studi kasus, dialog interaktif dan diselingi dengan *ice breaking* di akhir kegiatan. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan dua tahapan. Tahap pertama, yang juga merupakan acara inti yaitu dengan melakukan sosialisasi. Kegiatan sosialisasi ini juga dilakukan sebelum pra pengabdian yaitu melakukan survey pendahuluan atau penjajakan ke desa. Lalu setelah itu, kegiatan intinya berupa sosialisasi mengenai edukasi keluarga tentang bahaya penggunaan gadget pada anak, yang dilaksanakan pada bulan September di Desa Tanjung Dayang Selatan Kecamatan Indralaya

Selatan, Kabupaten Ogan Ilir. Kegiatan ini dievaluasi dengan melaksanakan pre-test dan post-test yang berisi 20 soal pilihan ganda. Materi kedua tes berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak. Data *pre-test* dan *post-test* ditampilkan dalam tabel frekuensi.

Adapun tahap dalam pelaksanaan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan.
  - a) melakukan survei ke lokasi kegiatan dan menganalisis kebutuhan masyarakat.
  - b) merumuskan problematika sebagai dasar kegiatan.
  - c) mengurus perizinan kegiatan, persiapan peserta, tempat dan konsolidasi
2. Tahap Pelaksanaan
  - a. Pembukaan
  - b. Sambutan dari tim pengabdian masyarakat Universitas Sriwijaya
  - c. Sambutan dari Ibu Kepala Desa dan Sekretaris Desa Tanjung Dayang Selatan
  - d. Penyampaian materi pengabdian oleh tim pengabdian Unsri
  - e. Diskusi interaktif dan tanya jawab materi oleh pengabdian masyarakat dengan peserta pengabdian
  - f. Pemberian hadiah
  - g. Penutupan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Susunan acara pertama, kegiatan pengabdian masyarakat dibuka oleh Sekretaris Desa yang dimoderatori oleh Ibu Febrimarani Malinda, S.Sos., M.A, yang kemudian kata sambutan diberikan oleh Ibu Kepala Desa dan Ketua Tim Pengabdian Masyarakat Unsri yaitu Ibu Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si. Tim pengabdian masyarakat telah memperkenalkan tujuan dan inti dari kegiatan dilakukan, serta memberikan penjelasan sedikit mengenai pentingnya informasi mengenai bahaya penggunaan gadget bagi anak, serta upaya yang sebaiknya dilakukan orang tua agar anak tidak mengalami kecanduan gadget, beserta gejala-gejala awal anak yang mengalami kecanduan gadget.

Penyampaian materi dilakukan oleh ibu Gita dan Ibu Safira dengan sangat interaktif, kreatif, motivasi, serta dengan penyampaian menggunakan bahasa Indonesia

dan bahasa lokal, yang dipergunakan untuk mempermudah komunikasi. Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon yang baik dari peserta pengabdian. Diskusi interaktif yang dipandu oleh Ibu Febrimarani juga berjalan dengan baik dan mampu memberikan suasana yang cukup meriah. Selain itu, ada beberapa peserta pengabdian yang bertanya mengenai materi yang telah disampaikan. Adapun materi awal yang telah disampaikan oleh Ibu Safira mengenai pentingnya gadget serta bahaya penggunaan gadget bagi anak.

Gadget atau sering dikaitkan dengan istilah ponsel pintar atau smartphone merupakan salah satu perangkat elektronik kecil yang berfungsi untuk membantu serta mempermudah pekerjaan atau kegiatan manusia. Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku manusia, tergantung pada penggunaannya, terutama pada anak-anak. Gadget terutama smartphone sangat digemari oleh masyarakat banyak, terutama bagi anak-anak. Apalagi dengan adanya pandemic Covid-19 kemarin, dimana proses pembelajaran dilakukan secara daring, menyebabkan anak-anak menjadi sering berinteraksi atau menggunakan gadget dalam kesehariannya. Dikatakan anak apabila belum mencapai usia 18 tahun dan remaja apabila berada di rentang usia 18 hingga 21 tahun, serta pendewasaan apabila menikah di bawah usia 21 tahun (Republik Indonesia 2002).

Adapun dampak penggunaan gadget bagi anak, antara lain: 1) Bahaya radiasi gadget bagi tumbuh-kembang anak. Hal ini dikarenakan paparan radiasi dari gadget dapat menyebabkan berbagai penyakit, misalnya sakit kepala, Alzheimer, tumor dan kanker; 2) Anak akan mengalami kecanduan gadget. Misalnya mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya, sehingga anak malas bersosialisasi dan lebih suka menyendiri di rumah, malas bergerak dan beraktivitas diluar sehingga dapat menimbulkan penyakit seperti obesitas, dan lain sebagainya; 3) Mampu mengakses informasi yang bersifat negative, dengan menggunakan internet. Internet mampu menjangkau segala informasi yang ada, baik yang sifatnya positif maupun negative, sehingga memerlukan pengawasan dari orangtua dalam hal penggunaan gadget oleh anak; 4) Terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*). Penggunaan gadget secara berlebihan mampu mempengaruhi perkembangan otak anak, salah satunya berkaitan dengan pengendalian kontrol emosi diri, rasa tanggung jawab, nilai-nilai moral, serta

pengambilan keputusan. Salah satu aktivitas yang sering dilakukan oleh anak-anak yang berkaitan dengan penggunaan gadget secara berlebihan, contohnya game online. Aktivitas game online secara berlebihan dapat menyebabkan hormone dopamine diproduksi secara berlebihan oleh otak yang mengakibatkan terganggunya fungsi PFC; dan 5) Introvert. Bagi anak-anak yang kecanduan gadget menganggap gadget adalah segala-galanya, sehingga merasa gelisah dan sedih jika dilarang bermain gadget. Sebagian besar waktu keseharian mereka dihabiskan dengan bermain gadget, sehingga menimbulkan kurangnya kedekatan antara anak dengan orangtua.

Penyampaian materi kedua disampaikan oleh Ibu Gita selaku tim pengabdian Unsri lainnya. Materi yang disampaikan mengenai peran orangtua di era digital. Di dalam sebuah keluarga, orangtua memiliki peran penting dalam menentukan tumbuh-kembang anak. Orangtua juga sebagai pendidik yang utama dan pertama bagi anak-anak. Di dalam sebuah keluarga inti dimana terdiri dari ayah, ibu dan anak. Ayah berperan sebagai kepala keluarga, dimana memiliki kewajiban untuk mempersiapkan segala kebutuhan, memberikan bimbingan, ajakan, sebagai contoh/panutan kepada anggota keluarganya. Ayah juga dapat memberikan sanksi serta hukuman bagi anak-anaknya yang merupakan bagian dari sebuah proses pendidikan, seperti melakukan pekerjaan rumah yang nantinya akan menjadi tanggung jawab bersama, serta mampu melatih kemandirian.

Selain tanggungjawab materi, orangtua juga diharapkan mampu memberikan contoh bagi anak-anaknya. Tanggungjawab tersebut antara lain memberikan pendidikan agama dan akhlak, menanamkan rasa cinta terhadap sesama, memberikan lingkungan yang baik dan nyaman, serta menjauhkan anak-anak dari hal-hal yang tidak baik (Djamarah 2014) . Hal ini sesuai dengan pendapat Purwanto, dimana orangtua memiliki peran yang penting dalam hal pendidikan anak, seperti: (1) mampu memberikan rasa cinta dan kasih sayang; (2) sebagai tempat curhat yang baik bagi anak; (3) sebagai pengasuh dan pemelihara; (4) mampu menjadi pengendali bagi keluarga; (5) mampu mengarahkan anak ke jalan yang baik; dan (6) mampu mendidik anak-anaknya dalam hal emosional (Purwanto 1995).

Di era digital ini, orangtua dituntut untuk mampu menguasai teknologi, sehingga mampu mengontrol dan juga mendidik anak-anak. Hal ini dikarenakan teknologi memiliki

pengaruh yang besar terhadap anak. Selain berdampak negative, teknologi juga mampu membantu anak dalam mendapatkan informasi yang baik, inovatif, kreatif dan cerdas. Sehingga orangtua dituntut untuk mendampingi dan mengontrol anak dalam mendapatkan informasi yang baik sesuai dengan usianya tanpa melarang secara berlebihan (Laely et al. 2019).

Di era milenial saat ini, orangtua diharapkan mampu mendidik anak-anak sesuai dengan zamannya. Selain itu, orangtua diharapkan mampu mengetahui dan memahami ciri-ciri anak-anak di era digital saat ini. Adapun ciri-ciri anak-anak digital, antara lain: aktif dan mampu menampilkan identitas dirinya, memiliki wawasan yang luas, merasa bebas, ingin menguasai dan memiliki ketergantungan terhadap teknologi, menghabiskan waktu di dunia maya, memiliki kemampuan multitasking dan mudah beradaptasi dengan teknologi yang baru (Parwati et al. 2021).

Sejalan dengan pendapat di atas, Wafi juga menjelaskan bahwa ciri-ciri anak di era digital (Rahmat 2018), antara lain: (1) suka menonjolkan diri dan memperlihatkan identitasnya di media sosial seperti tik-tok, facebook, instagram, twitter, dan lain-lain; (2) memiliki sifat lebih terbuka dan blak-blakan; dan (3) lebih menyukai hidup bebas dan bebas memperoleh informasi melalui media online. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Andriyani, yang menjelaskan tentang karakteristik generasi muda di era digital saat ini, yaitu: (1) ambisius; (2) menyukai hal yang instan, praktis dan cenderung tidak sabar; (3) lebih percaya diri dan optimistik, bebas dan kritis dalam berpikir; dan (4) ingin pengakuan dari orang lain serta mahir dalam menggunakan teknologi informasi digital (Atmojo and Sakina 2022).

Berdasarkan dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa orangtua di era milenial saat ini diharapkan mampu mendidik anak-anak sesuai dengan pola asuh yang efektif. Orangtua diharapkan mampu menjaga dan melindungi anak-anaknya dari ancaman di era digital saat ini. Orangtua diharapkan bisa berinteraksi dengan baik dan intens dengan anak-anak, sehingga mampu menjaga tumbuh kembang anak dengan baik, dari segi emosional, sosial, fisik, intelektual dan spiritual. Pola asuh yang diberikan kepada anak diharapkan mampu memenuhi kebutuhan fisik (makan dan minum), serta kebutuhan psikologis (rasa aman, cinta dan kasih sayang), dan mampu mensosialisasikan norma-

norma yang berlaku di masyarakat secara selaras, serasi, dan seimbang. Pola asuh yang utama adalah effective parenting atau pola asuh yang efektif (Zaini 2019).

Peran keluarga di era digital saat ini sangatlah penting. Orangtua memiliki kewajiban untuk mendampingi dan membimbing anak-anaknya agar tidak menjadi korban cybercrime. Oleh sebab itu, orangtua diharapkan memiliki strategi agar anak-anak terhindar dari cybercrime (Herlina, Dyna 2018). Adapun strategi tersebut antara lain:

1. Orangtua dan anak memiliki komitmen mengenai batas waktu penggunaan gadget
2. Orangtua mampu menjalin komunikasi dan kerjasama dengan pihak sekolah dan masyarakat, agar anak-anak terhindar dari tindakan, perilaku dan sikap yang tidak baik, serta pihak sekolah mampu mengontrolnya.
3. Orangtua wajib mendampingi dan memantau aktivitas anak dalam menggunakan media sosial.
4. Orangtua mampu menjadi panutan dan teladan bagi anak, terutama dalam hal pemanfaatan media sosial yang baik dan benar.

Keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama dan utama, sehingga sebaiknya orangtua juga memiliki latar belakang pendidikan yang bagus. Hal ini dikarenakan orangtua memiliki kewajiban untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan, agama, nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, serta pandangan hidup yang berkaitan dengan masa depan anak. Begitu juga di era digital saat ini, orangtua dituntut untuk mampu mendampingi anak-anaknya terutama yang berkaitan dengan penggunaan gadget yang baik dan sehat.

Selain itu, proses pendampingan yang dilakukan orangtua dalam tumbuh kembang anak merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan. Jika pendampingan dan sosialisasi orangtua terhadap anak tidak maksimal, maka anak-anak cenderung suka menyendiri (introvert). Untuk mencegah hal tersebut, maka diperlukan pendampingan oleh orangtua secara intensif (Parwati et al. 2021). Adapun pendampingan tersebut, berupa:

1. Orangtua harus rajin melakukan pembaharuan informasi tentang penggunaan gadget dan media sosial yang sering diakses oleh anak, misalnya facebook, instagram, twitter, tiktok, dan lain sebagainya
2. Melakukan kesepakatan dengan anak mengenai waktu/durasi penggunaan gadget

3. Membatasi anak dalam penggunaan gadget terutama dalam mengakses media sosial, sehingga anak juga dapat melakukan kegiatan lainnya yang bermanfaat
4. Tidak memberikan gadget khusus untuk anak
5. Memilih aplikasi yang bermanfaat bagi anak
6. Meluangkan waktu untuk mendampingi dan berinteraksi dengan anak, terutama pada saat menggunakan media sosial/gadget
7. Memberikan edukasi bagi anak mengenai penggunaan media sosial yang bijak dan bermanfaat, serta menjauhi konten-konten yang negative
8. Orangtua harus selalu mengawasi dan memfilter akun-akun yang sering digunakan oleh anak, terutama yang berkaitan dengan konten pornografi



**Gambar 1. Ketua Tim Pengabdian menyampaikan Materi terkait Peran Orang Tua dalam Keluarga di Era Digital**



**Gambar 2. Kegiatan Tanya jawab antara Pemateri dengan Peserta**

Berdasarkan penjelasan di atas terlihat bahwa pendidikan di dalam keluarga sangatlah penting, terutama di era digital saat ini, dimana orangtua memiliki peran penting dalam memberikan pengawasan kepada anak-anaknya khususnya dalam penggunaan gadget. Pengawasan ini penting dilakukan agar terhindar dari pengaruh yang negative dari gadget tersebut. Selanjutnya dilakukan sesi tanya jawab, yang merupakan

tindak lanjut dari sesi penyampaian materi yang telah dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat. Sesi ini mendapatkan respon positif dari para peserta, terlihat dari beberapa peserta yang memberikan pertanyaan kepada para tim pengabdian. Sesi tanya jawab dan praktek kegiatan ini adalah bentuk re-adaptasi; re-pencapaian tujuan; re-integrasi; serta re-pembiasaan pola dalam sistem sosial-budaya-pendidikan masyarakat (Ritzer 2012).

Sesi terakhir, yaitu proses penyerahan cinderamata kepada Sekretaris Desa Tanjung Dayang Selatan. Cinderamata ini merupakan salah bentuk rasa terima kasih dan penghargaan tim pengabdian kepada para peserta. Pemberian cinderamata ini berupa penyerahan plakat yang diberikan kepada Sekretaris Desa Tanjung Dayang Selatan.

## **SIMPULAN**

Pentingnya kesadaran keluarga merupakan langkah awal yang penting dalam mengatasi bahaya penggunaan gadget bagi anak. Kesadaran keluarga terhadap dampak negatif dan potensi risiko yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget perlu ditanamkan. Orang tua memiliki peran sentral dalam memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai penggunaan gadget. Mereka perlu memahami secara mendalam dampak dari penggunaan gadget dan mengambil langkah-langkah preventif untuk melindungi anak-anak. Edukasi keluarga juga harus mencakup pengelolaan waktu dan jenis konten yang diperbolehkan untuk diakses oleh anak-anak. Pembatasan waktu layar dan pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak dapat membantu mengurangi dampak negatif. Selain itu Anak-anak perlu didorong untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kreativitas mereka tanpa tergantung terlalu banyak pada gadget.

Edukasi keluarga juga dapat memberikan alternatif kegiatan yang mempromosikan interaksi sosial langsung dan pengembangan kreativitas. Tidak kalah pentingnya komunikasi terbuka antara orang tua dan anak-anak tidak dapat diabaikan. Anak-anak perlu merasa nyaman berbicara tentang pengalaman mereka dengan gadget dan orang tua harus siap mendengarkan serta memberikan panduan yang positif. Langkah lain yang bisa dilakukan oleh orang tua adalah menetapkan aturan keluarga terkait dengan penggunaan gadget adalah langkah yang penting. Aturan ini dapat mencakup batasan waktu, tempat penggunaan, dan jenis aktivitas yang diperbolehkan di dalam dan di luar

rumah. Dengan menerapkan edukasi keluarga yang holistik dan melibatkan orang tua secara aktif, diharapkan dapat diciptakan lingkungan yang sehat dan mendukung perkembangan anak-anak tanpa terpengaruh secara negatif oleh penggunaan gadget yang berlebihan.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.

Ibu Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si. selaku Ketua Program Studi Sosiologi Universitas Sriwijaya.

Seluruh Tim Pengabdian yang terlibat dalam kegiatan ini.

Kepala desa dan Sekretaris Desa beserta seluruh warga desa yang sudah menyambut dan membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Atmojo, Ahmad Muslih, and Rahma Lailatus Sakina. 2022. "Permasalahan Pola Asuh Dalam Mendidik Anak Di Era Digital." 6(3):1965–75. doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1721.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Pola Asuh Orang Tua Dan Komunikasi Dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herlina, Dyna, Benni Setiawan dan Gilang Jiwan. 2018. *Digital Parenting : Mendidik Anak Di Era Digital*. Yogyakarta: Samudera Biru.
- Hidayat, Arief, and Syarah Siti Maesyaroh. 2022. "Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 1(5):356. doi: 10.36418/syntax-imperative.v1i5.159.
- Hidayatuladkia, Shella Tasya, Mohammad Kanzunnudin, and Sekar Dwi Ardianti. 2021. "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5(3):363. doi: 10.23887/jp.v5i3.38996.
- Laely, Khusnul, Galih Istiningsih, Yulinda Devi Pramita, and Nur Iftitah. 2019. "Parenting Pengasuhan di Era Digital Dalam Rangka Mendukung Terwujudnya PKBM ( Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat ) di Daerah Miskin." 1–8.
- Novianti, Ria, and Meyke Garzia. 2020. "Penggunaan Gadget Pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):1000. doi: 10.31004/obsesi.v4i2.490.

- Opan Arifuddin, Imanuddin Hasbi, Dkk. 2021. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Parwati, Laeli, Siti Fatimah, Miftahul Jannah, and Umi Mahmudah. 2021. "Seminar Nasional PGMI 2021 Peran Keterlibatan Orangtua Dalam Pengembangan Literasi Digital Pada Anak Sekolah Dasar Game , Sosial Media Dan Hal-Hal Tidak Penting Lainnya Seperti." 586–95.
- Purwanto, Ngalim. 1995. *Ilmu Pendidikan Praktis dan Teoretis*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rahmat, Stephanus Turibius. 2018. "Untuk Mendidik Anak di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* (10):143–61.
- Republik Indonesia, UU no 23 Tahun 2002. 2002. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak*.
- Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi: Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Pustaka Pelajar Offset.
- Zaini, Muhammad. 2019. "Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):254–64. doi: 10.31004/obsesi.v3i1.127.