

Mendukung Pemahaman Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Gadget di Rumah Melalui Kegiatan *Service Learning* di RA Raudhatul Jannah

Dede Nurul Qomariah¹, Yesa Pratami², Meli Roswiyanti³, Tri Aismi Paulihah⁴

^{1,2,3,4}Institut Nasional Nusantara Al-Farabi, Pangandaran, Indonesia

¹Email: dedenurulqomariah2@gmail.com

²Email: yesapratami1@gmail.com

³Email: meliroswiyanti5@gmail.com

⁴Email: triaismi61@gmail.com

Article History: Received: 04 January 2026 Revised: 31 January 2026 Accepted: 31 March 2026 https://doi.org/10.62515/society.v3i1.1405 Keywords: Early Childhood, Parental Guidance, Digital Device Use, Service Learning.	Abstract <i>This community service program aims to improve parents' understanding of how to guide their children's gadget use at home. The activity was implemented using a service learning method, which included problem identification, program planning, educational implementation, and reflection. The target group was parents who send their children to RA RAUDHATUL JANNAH. The results showed an increase in parents' understanding of the importance of their role in supervising and guiding their children's gadget use. Participants learned how to establish rules for gadget use, select age-appropriate content, and balance digital activities with activities that support children's physical, social, and emotional development. Furthermore, the activity received a positive response because the material presented was relevant to parenting needs in the digital age. Based on the implementation results, it can be concluded that the service learning approach is effective in increasing parents' awareness and understanding regarding mentoring their children's gadget use. The active role of parents is a crucial factor in minimizing the negative impacts and optimizing the benefits of gadget use for children's development.</i>
Kata kunci: Anak Usia Dini, Pendampingan Orang tua, Penggunaan Gadget, Service Learning.	Abstrak Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak di rumah. Kegiatan dilaksanakan dengan metode <i>service learning</i> yang mencakup tahap identifikasi masalah, perencanaan program, pelaksanaan edukasi, dan refleksi. Sasaran kegiatan adalah orang tua yang menyekolahkan anaknya di RA RAUDHATUL JANNAH. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman orang tua mengenai pentingnya peran mereka dalam mengawasi dan

	mengarahkan penggunaan gadget pada anak. Peserta memperoleh pengetahuan tentang cara menetapkan aturan penggunaan gadget, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, serta menyeimbangkan aktivitas digital dengan kegiatan yang mendukung perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak. Selain itu, kegiatan ini mendapatkan respons positif karena materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan pengasuhan di era digital. Berdasarkan hasil pelaksanaan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan <i>service learning</i> efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman orang tua mengenai pendampingan penggunaan gadget pada anak. Peran aktif orang tua menjadi faktor penting dalam meminimalkan dampak negatif dan mengoptimalkan manfaat penggunaan gadget bagi perkembangan anak.
How To Cite This Article: Qomariah. D. N., Pratami. Y., Roswiyanti. M., Pauliah. T. A. (2026). Mendukung Pemahaman Orang tua dalam Mendampingi Anak Bermain Gadget di Rumah Melalui Kegiatan <i>Service Learning</i> di RA Raudhatul Jannah. Society: Community Engagement and Sustainable Development, Vol.3 (No. 1), 44-57.	

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era digital saat ini sangat berpengaruh besar pada kehidupan kita sehari-hari. Hal ini dikarenakan bahwa pola pikir dan tingkah laku manusia berkembang setiap saat dari waktu ke waktu demi mendapatkan sesuatu yang lebih maju. Teknologi dibutuhkan manusia baik berupa fisik, keahlian dan keterampilan. Berbagai macam penemuan yang terus berkembang menjadi lebih canggih dan berkembang pesat, salah satu contoh telepon. Telepon dahulu hanya berada di rumah saja tidak bisa dibawa kemana-mana, seiring perkembangan zaman muncullah gadget yang lebih canggih. Setiap orang bisa membawa gadget kemana-mana dan lebih praktis dalam penggunaannya bisa disimpan di saku maupun dompet (Sugiarti & Andyanto, 2022).

Pada rentang waktu lima tahun terakhir ini penggunaan *smartphone* itu memang terus meningkat baik dari kalangan orang tua, anak sekolah bahkan anak balita pun tidak mau ketinggalan jaman, mereka sudah diperkenalkan dan didekatkan kehidupannya dengan *smartphone*. Namun tidak jarang pula para orangtua itu keliru dalam memberikan fasilitas gadget itu kepada buah hatinya. Mereka cenderung berpikiran yang penting anak happy dan tidak rewel. Padahal tanpa mereka sadari hal itu sungguh keliru, mengingat bahaya yang bisa ditimbulkan dari alat tersebut. Bahkan muncul berbagai resiko fisik dan psikis yang bisa kita rasakan, seperti gangguan pada penglihatan, terganggunya pola tidur, cenderung tertutup, menjadi malas dan juga bisa merubah kebiasaan perilaku atau akhlak

anak (Fatimah & Ridwan, 2022).

Oleh karena itu, Orang tua memiliki peran penting dalam pendampingan gadget di rumah, orang tua harus mampu memberikan arahan ataupun pengawasan terhadap anak dalam bermain gadget, agar anak dapat bijak dalam bermain gadget tersebut. Berkaitan dengan pendampingan orang tua pada anak pengguna gawai pada usia dini (Karwati et al., 2020) mengemukakan bahwa pada jaman sekarang anak usia balita sudah terampil menggunakan gawai sebagai alat permainan/*game/film* bahkan anak-anak dalam menggunakan gawai merasa jauh lebih pintar dibanding dengan orang tuanya, akan tetapi apabila dibiarkan tanpa pengawasan dan pendampingan orang tua dikhawatirkan berdampak negatif dan akan mengganggu terhadap perkembangan dan kejiwaan anak. Dengan pendampingan orang tua anak akan mengetahui dan mengerti apa saja yang boleh diakses dan apa saja yang tidak boleh diakses (Sitorus et al., 2024). Selain itu, orang tua pun akan mudah mengetahui akan keadaan anak terhadap pengaruh gadget tersebut. Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik (Puji, Asmaul, 2017).

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan manfaat sebagai media pembelajaran dan sarana memperoleh informasi, namun juga berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada identifikasi dampak penggunaan gadget pada anak, sedangkan kajian dan kegiatan yang menekankan peningkatan kapasitas orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget masih relatif terbatas. Padahal, pendampingan orang tua merupakan faktor penting dalam mengoptimalkan manfaat gadget sekaligus meminimalkan risiko yang ditimbulkannya.

Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengabdian yang berfokus pada penguatan pemahaman orang tua mengenai strategi pendampingan penggunaan gadget pada anak usia dini, karena banyak sekali aplikasi pada gadget yang secara mudah dan leluasa dipergunkan dan dilihat oleh anak-anak. Sama seperti yang terjadi di RA RAUDHATUL

JANNAH, Berdasarkan hasil pengamatan sebagian besar anak diberikan gadget atau HP oleh orang tuanya, guru di RA RAUDHATUL JANNAH juga selalu memberikan pekerjaan rumah/tugas kepada anak setiap libur sekolah, agar anak tidak terus menerus bermain gadget. Oleh karena itu, tujuan kegiatan service learning ini adalah memperkuat pemahaman orang tua dalam mendampingi anak bermain gadget dirumah.

Kajian Teori

Gadget merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini diperanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto, jam dan masih banyak lagi lainnya. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya (Rohmawati & Rofi, 2022).

Penggunaan gadget saat ini bukan hanya kalangan orang dewasa maupun remaja saja, anak-anak yang masih duduk di playgroup kini sudah tidak asing dengan yang namanya gadget (Tiyas et al., 2023). Salah satu dampak yang signifikan dari penggunaan gadget adalah perubahan dalam cara anak-anak berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitar mereka (Purwaningtyas et al., 2023). Gadget menyediakan berbagai aplikasi komunikasi yang memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi secara virtual, seperti melalui pesan teks, panggilan video, dan media sosial. Ini bisa memperluas jaringan sosial mereka dan memberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan komunikasi dalam konteks digital (Puji, Asmaul, 2017). Namun, interaksi yang dilakukan melalui layar sering kali berbeda dari interaksi tatap muka. Anak-anak yang lebih sering berkomunikasi melalui gadget mungkin mengalami kesulitan dalam membaca ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan isyarat non-verbal lainnya yang sangat penting dalam interaksi sosial langsung. Ketidakmampuan untuk membaca sinyal sosial ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami dan menanggapi emosi dan reaksi orang lain secara efektif, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hubungan sosial mereka.

Meskipun ada tantangan yang terkait dengan penggunaan gadget, teknologi juga dapat menawarkan manfaat jika digunakan dengan bijaksana. Gadget dapat memungkinkan anak-anak untuk tetap terhubung dengan teman dan keluarga yang jauh secara fisik, serta

memberikan mereka kesempatan untuk berlatih keterampilan komunikasi digital. Untuk memaksimalkan manfaat penggunaan gadget dan meminimalkan dampak negatifnya, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengatur dan memantau penggunaan gadget dengan cermat (Janah & Diana, 2023). Menetapkan batas waktu layar yang sehat, memilih konten yang sesuai, dan memastikan bahwa anak-anak tetap terlibat dalam aktivitas sosial dan fisik yang mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh adalah langkah-langkah penting yang harus diambil (Setiadi et al., 2024).

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada anak usia dini. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada identifikasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. Kajian dan kegiatan yang secara khusus menekankan peningkatan kapasitas orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget melalui pendekatan edukatif masih relatif terbatas. Padahal, kemampuan orang tua dalam mendampingi anak merupakan faktor kunci dalam menciptakan penggunaan gadget yang sehat dan mendukung perkembangan anak. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk memperkuat pemahaman orang tua mengenai strategi pendampingan penggunaan gadget pada anak usia dini melalui pendekatan *service learning*.

Metode

Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui *service learning*, yang artinya layanan pembelajaran yang berbasis kebutuhan mitra (dalam kegiatan ini yang dimaksud mitra adalah para orang tua yang menyekolahkan anaknya di RA RAUDHATUL JANNAH). Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan identifikasi masalah (observasi awal), Perencanaan, dan Tindakan. Peserta kegiatan ini mencapai 13 orang dengan kategori yakni para orang tua yang menyekolahkan anak-anak mereka di RA RAUDHATUL JANNAH. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan April 2026, bertempat di RA RAUDHATUL JANNAH, Dusun babakan, Desa. Parigi, Kec. Parigi, Kab. Pangandaran.

Permasalahan prioritas mitra yang disepakati adalah pentingnya dukungan bagi orang tua untuk menguatkan pemahaman mereka tentang pendampingan gadget bagi anak di rumah. Dalam rangka mencapai tujuan pengabdian pada masyarakat ini metode yang digunakan adalah penyampaian materi tentang dampak penggunaan gadget bagi anak, risiko kecanduan gadget, kerentanan yang membersamainya, serta upaya yang harus

dilakukan orang tua dalam mendampingi anak di rumah. Adapun prosedur kerja atau desain pengabdian yang dilaksanakan dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Prosedur Kerja PKM
(Sumber: Tim Pengabdian, 2026)

Berdasarkan gambar 1 di atas diketahui bahwa kegiatan PKM ini diawali dengan identifikasi masalah, yaitu melakukan observasi lapangan untuk mengetahui kondisi sekolah dan kebutuhan sekolah sebagai mitra pengabdian. Hasil identifikasi masalah yang didapatkan ternyata sebagian besar orang tua memberikan gadget kepada anak mereka, para orang tua cenderung berpikiran “yang penting anak happy dan tidak rewel”. Padahal tanpa mereka sadari hal itu sungguh keliru, mengingat bahaya yang bisa ditimbulkan dari alat tersebut.

Tahap selanjutnya yakni solusi yang ditawarkan pada mitra. Solusi yang ditawarkan oleh tim PKM yang kemudian disepakati bersama yakni kegiatan *service learning* dengan tema pendampingan gadget bagi para orang tua di RA RAUDHATUL JANNAH. Setelah tema kegiatan disepakati bersama barulah tim PKM melakukan perencanaan yang diawali dengan koordinasi antara tim PKM dengan para guru, kepala sekolah, dan orang tua/wali murid RA RAUDHATUL JANNAH. Pada tahap ini tim PKM mewawancarai orang tua tentang pendampingan gadget.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para orang tua diperoleh informasi bahwa mereka memberikan gadget kepada anak lebih dari 1 jam setiap harinya, diketahui bahwa sebagian besar anak telah menggunakan gadget setiap hari untuk menonton video dan bermain game. Orang tua menyadari adanya manfaat gadget sebagai media hiburan dan pembelajaran, namun juga mengkhawatirkan dampak negatif seperti ketergantungan, berkurangnya interaksi sosial, dan kesulitan mengontrol durasi penggunaan. Selain itu, orang tua mengaku masih membutuhkan pengetahuan mengenai strategi pendampingan penggunaan gadget yang tepat bagi anak usia dini. Sehingga dari wawancara tersebut tim pengabdian mengangkat topik PKM dengan judul “Mendukung Pemahaman Orang tua

dalam Mendampingi anak bermain gadget di Rumah”. Pada 2 hari sebelum kegiatan tim PKM membagikan surat undangan untuk orang tua agar dapat berkenan hadir pada kegiatan ini selain itu dibuat rancangan jadwal kegiatan meliputi pembukaan, penyampaian materi dan sesi tanya jawab. Semua kegiatan disusun dengan baik, dengan demikian perencanaan yang matang diharapkan mampu menjamin kelancaran kegiatan dan memaksimalkan hasil yang diperoleh.

Tahap selanjutnya yakni pelaksanaan kegiatan *service learning* dilakukan dengan melibatkan guru dan para orang tua sebagai peserta kegiatan. Para orang tua diberikan materi secara langsung tentang pendampingan gadget di rumah. Adapun partisipasi mitra dalam kegiatan PKM ini diantaranya yaitu:

- a. Mitra mendukung sepenuhnya terkait dengan kerjasama dalam peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pendidikan pada peserta kegiatan PKM dengan memberikan kesempatan tim pengabdian dari Insitut Nasional Nusantara Al Farabi untuk menjadi panitia dan narasumber pada kegiatan PKM ini.
- b. Mitra memfasilitasi tempat dan sarana prasarana yang diperlukan guna kelancaran kegiatan PKM ini.

Setelah kegiatan ini berlangsung, para peserta diwawancara untuk menggali sejauhmana pemahaman para orang tua tentang materi yang diberikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan pemahaman para orang tua terkait pendampingan gadget di rumah.

Hasil dan Diskusi

Kegiatan pengabdian Masyarakat menggunakan pendekatan *service learning* dilaksanakan di RA RAUDHATUL JANNAH, Dusun Babakan. Des. Parigi, Kec. Parigi, Kab. Pangandaran pada tanggal 09 april 2026. Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan identifikasi masalah, perencanaan, dan pelaksanaan. Berdasarkan data hasil studi yang dilakukan sebelum kegiatan berlangsung diperoleh informasi bahwa orang tua cenderung berpikiran yang penting anak happy dan tidak rewel. Padahal tanpa mereka sadari hal itu sungguh keliru, mengingat bahaya yang bisa ditimbulkan dari alat tersebut. Selain itu, juga orang tua memberikan gadget kepada anak lebih dari 1 jam setiap harinya, karena apabila tidak diberikan anak akan menangis dan tantrum.

Pada tahap pelaksanaan ini diawali dengan pembukaan dan penyampaian materi

tentang “pemahaman orang tua dalam mendampingi anak bermain gadget di rumah” Kegiatan ini ditujukan pada orang tua yang menyekolahkan anaknya di RA RAUDHATUL JANNAH dengan peserta kegiatan sebanyak 13 orang. Sarana yang digunakan untuk bahan penyanggah materi kegiatan adalah *proyektor, soundsystem*.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan
(Sumber: Tim Pengabdian, 2026)

Kegiatan ini dilakukan selama satu hari, dengan beberapa materi yakni:

1. Gadget dan dampak penggunaan berlebih gadget. Narasumber menjelaskan bahwa gadget Adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Perilaku yang perlu diwaspadai ortu dan guru Ketika anak menggunakan gadget berlebih Adalah kehilangan minat pada kegiatan lain, tidak suka bergaul dengan teman sebayanya, cenderung mudah marah, berani berbohong dan curi-curi waktu.
2. Kasus Kecanduan Gadget. Narasumber menjelaskan bahwasanya saat ini kasus kecanduan gadget meningkat di Indonesia, banyak sekali kasus yang terjadi saat anak sudah kecanduan gadget salah satunya yaitu seorang anak yang kecanduan game online memegang pisau dan memukul wajah ibunya, berakhir dirawat di rumah sakit jiwa.
3. Kekerasan dan Pornografi. Narasumber menjelaskan bahwa pornografi memiliki dampak serius terhadap perkembangan otak anak, kekerasan dan pornografi dapat ditemui di komik, majalah, TV, VCD, HP, internet, games, dan lain lain. Dampak tayangan kekerasan terhadap perilaku Adalah sifat emosional anak meningkat, anak

semakin tidak peduli terhadap kesulitan orang lain (desensitasi), dan terjadi peningkatan keinginan anak untuk melakukan kekerasan dalam mengatasi semua persoalan yang dihadapinya. Narasumber juga menjelaskan beberapa kasus yang terjadi akibat terpapar konten kekerasan. Narasumber menjelaskan tentang tahap kecanduan pornografi dimulai dengan (1) pengenalan pertama dengan pornografi, dimana mula-mula terkejut, jijik, dan merasa bersalah, (2) tahap kedua Adalah mulai bisa menikmati tayangan porno, dan berusaha mengulangi kenikmatan itu sehingga tanpa disadari menjadi bagian dari kehidupannya yang susah dilepaskan, (3) Mulai mencari lebih banyak lagi gambar-gambar porno dan menikmatinya (4) Mulai mati rasa terhadap materi yang paling porno sekalipun, ia berusaha mendapatkan materi porno yang lebih dahsyat lagi (5) Fase lompatan besar dimana dia mencari kenikmatan seksual di dunia nyata. Dampak dari pornografi Adalah kerusakan otak meliputi prestasi akademik menurun, tidak bisa membuat perencanaan, tidak bisa mengendalikan hawa nafsu dan emosi, tidak bisa mengambil Keputusan dan berbagai peran eksekutif otak sebagai pengendali impuls-impuls.

4. *Child Grooming*. Narasumber menjelaskan bahwa saat ini banyak terjadi kasus *child grooming*, *child grooming* Adalah pelecehan bertahap untuk memanipulasi dan mengendalikan anak. Ciri-ciri pelaku Adalah memberi hadiah berlebihan, mengaku teman sebaya, meminta korban menyimpan rahasia, dan bercanda hal tak pantas. Tanda anak menjadi korban Adalah perilaku berubah tiba-tiba menjadi tertutup, dapat hadiah tanpa alasan, bahasa seksual tak wajar. Oleh karena itu, Orang tua harus waspada dan ajarkan kepada anak tentang area yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh pada bagian anak, bisa diajarkan dengan bernyanyi bersama anak, dan laporkan kepada guru atau orang tua Ketika anak ada yang menyentuh area yang tidak boleh disentuhnya.
5. Upaya yang dapat dilakukan orang tua dalam pembatasan penggunaan gadget. Narasumber menjelaskan upaya yang dapat dilakukan orang tua Adalah (1) Luangkan waktu bersama anak (bermain, belajar, berjalan-jalan, berbincang-bincang, berkebun, dan berkegiatan bersama keluarga. (2) Bangun Komunikasi dengan anak (3) Sempatkan untuk bermain bersama anak, (4) Konsisten dengan aturan penggunaan gadget oleh anak (pembatasan waktu/kesempatan bersama main gadget setiap harinya). Adapun durasi materi yang disampaikan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Materi Kegiatan PKM

No	Materi Kegiatan	Durasi
1	Gadget dan dampak penggunaan berlebih gadget	2 x 15 menit
2	Kasus Kecanduan Gadget, Kekerasan dan Pornografi, <i>Child Grooming</i>	2 x 30 menit
3	Upaya yang dapat dilakukan orang tua dalam pembatasan penggunaan gadget	2 x 15 menit

(Sumber: Tim Pengabdian, 2026).

Setelah kegiatan *service learning* ini berlangsung, para peserta diwawancara untuk menggali sejauhmana pemahaman para orang tua tentang materi yang diberikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan pemahaman para orang tua terkait pendampingan gadget di rumah. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman orang tua tentang pentingnya pendampingan dalam penggunaan gadget terutama ketika di rumah. Ini terbukti dari hasil identifikasi kebutuhan mitra (di awal kegiatan) yang menemukan bahwa sebagian besar orang tua memberikan gadget kepada anak tanpa pengawasan yang optimal dengan durasi penggunaan yang cukup tinggi, sehingga berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif bagi perkembangan anak. Melalui kegiatan PKM ini para orang tua dibekali materi tentang dampak penggunaan gadget, risiko kecanduan gadget, kerentanan yang membersaminya, serta upaya yang harus dilakukan orang tua dalam mendampingi anak di rumah.

Meningkatnya minat masyarakat dalam mendukung praktik pengasuhan muncul sebagai bentuk tanggapan semakin beragamnya gangguan dan ancaman pada keluarga, kebutuhan orang tua dalam membekali diri menjadi orang tua yang baik, tuntutan terhadap hak-hak anak, hingga pergeseran kebijakan pemerintah (Qomariah, et. al 2021). Kegiatan PKM ini dapat dikatakan salah satu program parenting, karena merupakan salah satu bentuk penyediaan layanan dukungan bagi orang tua yang membutuhkan pengetahuan tambahan dalam praktik pengasuhan anak. Oleh karena itu, dipahami bahwa peran orang tua sangat penting dalam mengarahkan dan mengontrol penggunaan gadget di rumah agar mendukung perkembangan anak secara optimal. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan PKM ini dapat mendukung pemahaman orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget anak di rumah. Materi yang bertemakan pendampingan gadget memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi perkembangan dan kejiwaan anak, namun lebih dominan dampak negatif terhadap perkembangan dan kejiwaan anak. Dengan upaya yang sudah disampaikan oleh narasumber, diharapkan orang tua dapat menerapkannya di rumah, sehingga

perkembangan dan kejiwaan anak berkembang secara maksimal dan terhindar dari segala bentuk dampak negatif dari penggunaan gadget. Oleh karena itu kegiatan PKM ini dapat dikatakan sebagai upaya parenting karena mendukung pemahaman orang tua dalam mengasuh anak mereka. Pendidikan orang tua atau parenting biasanya dipahami sebagai program sistematis yang diterapkan oleh para profesional untuk mengajarkan pengetahuan dan keterampilan kepada orang tua yang dianggap perlu untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak-anak mereka (Kaminski, Valle, Filene, & Boyle, 2008). Lebih lanjut Kaminski et.al melaporkan bahwa efektivitas pendidikan orang tua dalam mengubah kognisi orang tua, memperbaiki fungsi keluarga, dan mencegah masalah perilaku anak. Menurut Webster-Stratton, Kolpacoff, & Hollingsworth (1988) parenting merupakan program yang mendidik orang tua untuk mengelola perasaan positif, memberdayakan para orangtua dan memungkinkan mereka untuk mengatasi kesulitan dalam mengelola perilaku negatif anak-anaknya. Lebih lanjut Low (2015) melaporkan beberapa manfaat dari adanya program parenting, diantaranya: a) meningkatkan komunikasi terbuka antara orang tua dan anak; b) mengurangi konflik orangtua-anak; c) perubahan pribadi berupa pengendalian diri ketika berkomunikasi dengan anak; d) meningkatkan pengetahuan orang tua tentang pemecahan masalah masalah perilaku anak; e) meningkatkan keharmonisan dengan pasangan dan meningkatkan kerjasama dalam mengasuh serta mendidik anak; f) peningkatan pemahaman diri sendiri dalam menghadapi keinginan anak; g) meningkatkan kesejahteraan mental bagi orang tua dan kesehatan mental bagi anak-anak.

Pada era serba teknologi ini, dalam dunia pengasuhan anak juga tidak dapat dipungkiri bahwa pengasuhan ini banyak melibatkan gadget atau perangkat elektronik sebagai media bermain anak. Tidak sedikit para orang tua yang membiarkan anak mereka berjam-jam menonton tayangan dari gadgetnya, agar anak mereka bisa diatur. Studi sebelumnya banyak melaporkan bahwa para pendidik sering menekankan dampak negatif permainan terhadap anak-anak (Granic, Lobel, & Engels, 2014). Diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya tentang dampak negatif permainan digital. Dalam studi sebelumnya diperoleh hasil bahwa permainan digital berpotensi dikaitkan dengan perilaku agresif, depresi, atau hiperaktif, serta dampak buruk lainnya (Tortolero dkk., 2014). Berdasarkan studi tersebut maka muaranya adalah bagaimana orang tua dapat membatasi penggunaan media digital dan tontonan anak melalui gadget, dengan kemampuan yang mumpuni tanpa anak merasa terkekang terhadap pembatasan yang

diberlakukan oleh orang tuanya. Sebagai bentuk upaya pencegahan bermain gadget yang berlebihan pada anak, para orang tua dimasa kini membutuhkan keterampilan dan kreativitas dalam mendampingi anak-anaknya bermain sambil belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di RA Raudhatul Jannah, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *service learning* berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman orang tua mengenai pendampingan penggunaan gadget pada anak usia dini. Melalui kegiatan penyuluhan dan diskusi, orang tua memperoleh pengetahuan yang lebih baik tentang manfaat dan risiko penggunaan gadget, pentingnya pengawasan selama anak menggunakan gadget, pembatasan durasi penggunaan, serta pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak. Kegiatan ini juga meningkatkan kesadaran orang tua akan pentingnya keterlibatan aktif dalam mendampingi anak saat berinteraksi dengan teknologi digital. Dengan demikian, *service learning* dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk mendukung pemahaman orang tua dalam mendampingi anak bermain gadget di rumah.

Referensi

- Fatimah, S., & Ridwan, M. (2022). *Pendampingan Orangtua Dalam Penggunaan Smartphone terhadap Siswa DTA Al-Barokah di Perum Bumi Jaya Indah Purwakarta*. 2(1), 6–13.
- Janah, A. I., & Diana, R. (2023). *Dampak negatif gadget pada perilaku agresif anak usia dini*. 6, 21–28.
- Kaminski, J. W., Valle, L. A., Filene, J. H., & Boyle, C. L. (2008). A meta-analytic review of components associated with parent training program effectiveness. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 36, 567–589. doi:10.1007/s10802-007-9201-9
- Karwati, L., Kurniawan, D., & Anggraeni, R. (2020). *Pendampingan Orang tua pada anak pengguna gawai di Satua Pendidikan Anak Usia Dini*. 15(1), 33–40.
- Low, Y T A. (2015). Can Hong Kong Chinese Parents And Their Adolescent Children Benefit From An Adapted UK Parenting Programme. *SAGE: Journal of Social Work*, 0(0) 1–18. DOI: 10.1177/1468017314568860
- Nurul Qomariah, D., Masitoh, I., Teti Wahyuni, A., Rahmawati, M., Nurajijah, A., Nuroniah, E., & Munawaroh, I. (2023). Pembinaan Orangtua Melalui Kegiatan Service Learning Tentang Perlindungan Keluarga di PAUD Terpadu Flyfree. *Jurnal Pemberdayaan*

- Masyarakat Nusantara*, 1(1), 39–47. Diambil dari <https://www.nafatimahpustaka.org/pengmas/article/view/22>
- Puji, Asmaul, C. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi sosial keagamaan*, 17 (2), 315–330.
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar*. 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v>
- Qomariah, D. N., Agustin, E. T., Fajriatussaadah, F., Noviyani, L., Apipah, I., & Sawalianti, A. (2025). Penguatan Sekolah Ramah Anak Melalui Workshop Perlindungan Keluarga di TK Perwari. *Society: Community Engagement and Sustainable Development*, 2(1), 87–102. <https://doi.org/10.62515/society.v2i1.916>
- Qomariah, DN., Suryani, S., Hasanah, H., Herdianto, T., (2021). Mendukung Orang Tua Melalui Program Parenting Di Taam Asysyafi'iyah: Kebijakan Dan Manfaat. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah: E-PLUS*, Vol. 6 No 1 Hlm. 32–39. DOI: <http://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v6i1.11422>
- Rohmawati, E., & Rofi, R. (2022). DAMPAK GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA DINI DI DUSUN SUMURAN DESA SUMURGAYAM KECAMATAN PACIRAN KABUPATEN LAMONGAN TAHUN 2022. 02(02), 24–30.
- Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokh, A. S. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis dan Keagamaan Anak Usia Dini (TK dan SD) dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. 7(1), 1–11.
- Sitorus, M., Amalia, Kartika, T., Ramita, & Shafiyatul, A.-I. (2024). Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Gadget. 8(2), 217–222.
- Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). Pendampingan orang tua dalam mengatur penggunaan gadget 1 1,2). 2(1).
- Tiyas, A., Hazin, M., & Supratno, H. (2023). ANALISIS KEBIJAKAN GERAKAN 7 KEBIASAAN ANAK INDONESIA HEBAT (7KAIH). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2, 349–365.
- Tortolero, S. R., Peskin, M. F., Baumler, E. R., Cuccaro, P. M., Elliott, M. N., Davies, S. L., ...Schuster, M. A. (2014). Daily violent video game playing and depression in preadolescent youth. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17,609–615. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4227415/>
- Webster-Stratton C and Hammond M (1998) Conduct problems and level of social competence in Head Start children: prevalence, pervasiveness, and associated risk factors. *Clinical Child & Family Psychology Review* 1: 101 124.

Ucapan Terima Kasih

Kami ucapkan terimakasih kepada para orang tua, kepala sekolah juga para guru di RA RAUDHATUL JANNAH yang telah bersedia bergabung menjadi peserta kegiatan, dan turut memfasilitasi kegiatan, sehingga tim PKM dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian pada masyarakat ditahun ini.