

EDUKASI PENTINGNYA PERAN ORANG TUA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI RA AISYIYAH SAWAH BESAR JAKARTA PUSAT

Fenty Febriyana¹, Muhammad Huzaifi², Cahya Wulan Suci Rahmadani³, Dava Rahmanda Praditya⁴, Silvy Amanda Hidayat⁵, Muhammad Fahmi Ashiddiqi⁶, Syahla Shafa Oktavia⁷, Muhammad Riandra Zhafif⁸, Mutiara Nabila⁹, Nabila Bilbina Idris¹⁰, Salsabila Zahra¹¹, Akmal Abdullah Azzam¹², Raka Yudi Setra¹³, Satriya Lesmana¹⁴, Rio Cipto Ardiansyah¹⁵, Raihan¹⁶, Nunung Cipta Dainy^{17*}

^{1,9,10,11}Prodi Ilmu Kesehataraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

²Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

^{3,4,6,7}Prodi Ilmu Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

⁵Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. Cempaka Putih Tengah XVII, Kec. Cempaka Putih, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10510

⁸Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

^{12,13}Prodi Ilmu Politik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

¹⁴Prodi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. Cempaka Putih Tengah XVII, Kec. Cempaka Putih, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10510

¹⁵Prodi Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. Cempaka Putih Tengah XVII, Kec. Cempaka Putih, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10510

¹⁶Prodi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. Cempaka Putih Tengah XVII, Kec. Cempaka Putih, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10510

¹⁷Prodi Gizi, Fakultas Kedokteran dan Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. Cempaka Putih Tengah XVII, Kec. Cempaka Putih, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10510

* nciptadainy@umj.ac.id

ABSTRAK

Orang tua memiliki peran dalam membatasi waktu layar, memilih konten yang sesuai, dan mendorong interaksi sosial di luar dunia digital. Orang tua juga berperan dalam membentuk kesadaran anak tentang penggunaan yang baik dan bertanggung jawab terhadap gadget. Pendekatan komunikatif, edukatif, dan pengawasan aktif terbukti mampu mengurangi risiko ketergantungan pada gadget dan dampak negatif yang mungkin telah timbul pada anak. Terdapat tantangan dalam peran orang tua, seperti kurangnya pemahaman gadget, perbedaan generasi, dan tekanan sosial terkait penerimaan gadget. Program edukasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan orang tua tentang cara mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget anak. Metode edukasi dilakukan dengan cara presentasi materi tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget pada anak serta strategi yang efektif dalam pengelolaannya, kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi tanya jawab dua arah antara orang tua dan narasumber. Lokasi kegiatan dilakukan di Madrasah RA Aisyiyah Sawah Besar Jakarta Pusat. Evaluasi program dilakukan dengan memberikan pertanyaan pre-test dan post-test kepada orang tua wali murid yang hadir. Peserta sebanyak 21 orang tua wali murid. Hasil pre-test sekitar 80% orang tua wali murid tidak menyetujui adanya pembatasan waktu bermain gadget terhadap anaknya. Peserta menyimak edukasi dengan antusias mendengarkan dan memerhatikan materi yang diberikan. Hasil post-test menunjukkan bahwa 80% wali murid sepakat untuk mulai melakukan pembatasan penggunaan gadget pada anak. Kesimpulannya kegiatan edukasi ini berhasil meningkatkan pemahaman dan mendorong orang tua untuk melakukan pembatasan penggunaan gadget pada anak.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Edukasi, Orang Tua, Kecanduan Gadget

ABSTRACT

Parents have a role to play in limiting screen time, selecting appropriate content, and encouraging social interaction outside of the digital world. Parents also play a role in shaping their children's awareness about the good and responsible use of gadgets. Communicative, educative approaches and active supervision have been shown to reduce the risk of gadget dependence and the negative impact it may have on children. There are challenges in the role of parents, such as lack of understanding of gadgets, generational differences, and social pressures related to gadget acceptance. This educational program aims to increase parents' knowledge on how to supervise and control their children's gadget use. The educational method is carried out by presenting material on the positive and negative impacts of gadget use on children and effective strategies in managing it, then followed by a two-way question and answer discussion session between parents and resource persons. The location of the activity was Madrasah RA Aisyiyah Sawah Besar, Central Jakarta. The program evaluation was carried out by giving pre-test and post-test questions to parents who attended. Participants were 21 parents/guardians. The pre-test results showed that 80% of parents did not agree to limit their children's screen time. Participants listened to the education with enthusiasm, listening and paying attention to the material provided. The post-test results showed that 80% of guardians agreed to start limiting the use of gadgets in children. In conclusion, this educational activity succeeded in increasing understanding and encouraging parents to limit the use of gadgets in children.

Keywords: *Early Childhood, Education, Parents, Gadget Addiction*

1. PENDAHULUAN

Peran Orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget pada anak, dalam kegiatan ini kami memberitahu bahwasannya Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan kemajuan pada media informasi dan teknologi yang dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Salah satu wujud dari perkembangan teknologi adalah gadget. Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan mempermudah kegiatan komunikasi. gadget berkembang pesat karena digunakan untuk keperluan pekerjaan, pendidikan, dan lainnya. Penggunaan gadget oleh anak digunakan untuk keperluan belajar online. Seiring berjalannya waktu, beberapa orang tua juga memberikan gadget pada anak agar tidak rewel sehingga dianggap memberikan gadget adalah sebuah solusi. Hal ini dapat menyebabkan anak dapat mengakses fitur-fitur yang ada di dalam gadget seperti permainan dan mengakses tontonan video yang ada di internet. Pada usia 6-12 tahun, anak-anak telah mampu menerima pendidikan formal dan menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya. Anak mulai mengembangkan tiga macam operasi berpikir yaitu identifikasi, negasi, dan reprokasi. Sehingga anak menjadi kecanduan gadget dan tantrum jika tidak

diberikan gadget untuk bermain. Hal tersebut penting adanya pendampingan orang tua untuk mengawasi penggunaan gadget pada anak. Disini kami juga memberitahu penggunaan gadget pada anak ada dampak positif dan dampak negatif. Tetapi gadget pada nyatanya lebih banyak dampak negatifnya, maka dari itu pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak seperti berikut dampak positif:

1. Menambah pengetahuan, dengan teknologi yang canggih anak-anak dapat dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi terkait tugasnya di sekolah.
 2. Memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media sehingga mudah untuk berbagai bersama teman.
 3. Mempermudah komunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.
 4. Melatih kreativitas anak, kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.
- a) Dampak Negatif

Meskipun banyak dampak positif yang diberikan dalam penggunaan gadget pada anak, penggunaan gadget secara berlebihan juga akan memberikan dampak negatif terhadap anak. Gadget berpengaruh terhadap perkembangan anak karena mengganggu proses pembelajaran yang ada di sekolah. Selain itu, kecanduan gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. Pre Frontal Cortex atau PFC merupakan bagian yang terpengaruh oleh kecanduan gadget. Bagian otak tersebut mengontrol emosi, control diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti game online, otaknya akan memproduksi hormone dopamine secara berlebihan sehingga mengganggu fungsi PFC tersebut. Kecanduan gadget pada anak juga menyebabkan anak mudah bosan, gelisah, dan marah ketika dipisahkan dengan gadgetnya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri sehingga sulit untuk berinteraksi dengan dunia nyata, berteman, dan bermain dengan teman sebaya. Pada usia anak akan lebih mudah untuk meniru apa yang dilihat, sehingga merasa lazim untuk meniru tindakan yang dilihat dalam gadgetnya meskipun tindakan tersebut tercela.

Masalah kesehatan lainnya pada anak akibat bermain gadget secara berlebihan dapat membuat sakit kepala, sakit leher dan punggung, stress, potensi kecelakaan. Kesehatan mata anak saat bermain gadget juga sangat dipengaruhi seperti mata lelah karena otot-otot mata menjadi cepat lelah dan membuat penglihatan menjadi buram. Mata kering karena frekuensi berkedip kurang sehingga timbul keluhan mata perih, berair, kering, gatal, sensitive terhadap cahaya, buram, juling karena melihat dari dekat terlalu lama. Selain itu juga berisiko terkena rabun jauh di mana kondisi bolah mata menjadi memanjang yang menyebabkan rabun jauh. Paparan sinar biru dari gadget juga mempengaruhi pola tidur karena sinar biru dapat mempengaruhi proses tubuh dalam memproduksi melanin.

b) Peran Orang Tua Melakukan Pengawasan Penggunaan Gadget

Orang tua memiliki peran yang penting dalam penggunaan gadget pada anak. Orang tua memiliki peran yang besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negative bagi anak. Beberapa hal yang harus dilakukan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak adalah sebagai berikut:

1. Memilih tontonan atau konten yang sesuai usia

Pengenalan dan penggunaan gadget dapat dibagi ke beberapa tahap usia. Usia anak di bawah 5 tahun, diberikan gadget hanya untuk pengenalan warna, bentuk, dan suara. Sehingga tidak memberikan kesempatan bermain gadget dalam waktu yang lama. Meskipun permainan sensorik dan motoric dapat dilakukan dari gadget, akan lebih baik pemberian rangsang sensorik dan motoric dilakukan secara langsung sehingga anak tidak menggunakan gadget secara berlebihan.

2. Batasi waktu

Pemberian gadget pada anak usia dini dapat dilakukan namun tetap dengan memperhatikan batasan waktu penggunaan. Misalnya adalah hanya bermain setengah jam dan pada saat waktu senggang atau diberikan seminggu sekali. Melalui hal tersebut, anak akan tetap berinteraksi dengan lingkungan yang ada di sekitar. Seiring bertambahnya usia, orang tua dapat memberi kebebasan lebih karena semakin bertambahnya usia anak mampu memilah dan memilih isi dari internet.

3. Hindarkan kecanduan

Kecanduan terjadi karena orang tua tidak mengontrol penggunaannya saat masih usia kecil, sehingga sampai saat remaja pun ia akan susah untuk mengubah kebiasaan yang sudah terbentuk. Sehingga orang tua harus menerapkan aturan ketat ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan gadget adalah menghabiskan Sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget. Anak mengabaikan kebutuhan lain hanya untuk bermain gadget, seperti lupa makan, mandi, dan tidur, serta mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar.

4. Temani anak dalam bermain gadget
Orang tua harus menemani anak dalam menggunakan gadget. Selain itu, orang tua dapat mencoba untuk mengajak anak bermain menggunakan media selain gadget atau mengajak anak bermain dengan teman sebayanya agar anak tidak terfokus dengan permainan gadgetnya.
5. Mengajak anak melakukan kegiatan positif

Orang tua mengajak anak untuk melakukan kegiatan positif sehari-hari seperti melakukan olahraga setiap pagi, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, berkebun, bermain dengan teman, dan masih banyak kegiatan lain positif yang bisa dilakukan anak agar tidak kecanduan bermain gadget.

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini melalui beberapa tahapan yakni dimulai dengan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

A. Persiapan

Pada tahap persiapan yaitu tahap dimana proses persetujuan dengan mitra dan sekaligus mendiskusikan terkait permasalahan yang ada pada mitra sehingga dapat dilakukan perencanaan program kerja yang tepat sesuai dengan permasalahan yang ada. Berikut persiapan yang dilakukan dalam program edukasi:

- 1) Permohonan kepada mitra untuk mengadakan program edukasi kepada para orang tua wali murid RA Aisyiyah Sawah Besar.
- 2) Setelah mendapatkan persetujuan, mitra memberikan tempat untuk

Dengan adanya kegiatan edukasi ini diharapkan orang tua lebih peka terhadap anaknya dalam menggunakan gadget. Karena memang dalam penggunaan gadget pada anak perlu adanya peran orang tua untuk memeriksa konten, waktu layar, dan mengkomunikasikan ekspektasi yang jelas kepada anak mereka tentang bagaimana menggunakan gadget secara bertanggung jawab. Selain itu, penting juga untuk tetap memastikan bahwa anak memiliki waktu yang cukup untuk berinteraksi secara fisik, bermain di luar, dan melakukan aktivitas offline lainnya untuk mendukung perkembangan sosial dan fisik mereka.

2. METODE PELAKSANAAN

kegiatan, yakni di lantai 2 dan sekaligus di pinjamkan alat untuk presentasi.

- 3) Setelah itu kami menyiapkan materi yang nantinya akan di sampaikan untuk orang tua wali murid RA Aisyiyah Sawah Besar. Materi tersebut dibuat dengan Power Point sebaik mungkin.
- 4) Setelah materi selesai disiapkan, menyebarkan informasi mengenai kegiatan edukasi melalui via grup whatsapp orang tua wali murid.

B. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan terdapat 2 sesi, hal ini dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Sesi	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
Sesi 1	08.00-08.30	Pembukaan	Muhammad Huzaifi
	08.30-09.00	Pengisian Kuesioner	Fenty Febriyana
	09.00-09.30	Presentasi Materi	Cahya Wulan Suci Rahmadani Dava Rahmanda Praditya
	09.30-10.00	Tanya jawab, pemberian hadiah, dan penutup	Cahya Wulan Suci Rahmadani Dava Rahmanda Praditya
Sesi 2	10.15-10.35	Pembukaan	Muhammad Huzaifi
	10.35-11.00	Pengisian Kuesioner	Fenty Febriyana
	11.00-11.30	Presentasi Materi	Cahya Wulan Suci Rahmadani Dava Rahmanda Praditya Fenty Febriyana
	11.30-12.00	Tanya jawab, pemberian hadiah, dan penutup	Cahya Wulan Suci Rahmadani Dava Rahmanda Praditya

Kegiatan diawali dengan pembukaan dan pengenalan diri oleh mahasiswa. Sebelum penjelasan materi terlebih dahulu kami melakukan pengisian kuesioner supaya mengetahui apakah orang tua melakukan pengawasan anak dalam bermain gadget. Selama kegiatan edukasi berlangsung, para orang tua wali murid dengan fokus mendengarkan dan memerhatikan materi, setelah pemaparan materi dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dengan pemberian hadiah kepada orang tua wali murid yang dapat menjawab maupun berani untuk mencoba menjawab. Selanjutnya yaitu penutupan dan foto bersama.

C. Evaluasi

Evaluasi program yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan pre-test dan post-test kepada orang tua atau wali murid yang hadir adalah langkah yang baik untuk mengukur efektivitas program tersebut. Berikut adalah beberapa langkah yang dilakukan untuk melakukan evaluasi:

1. Identifikasi Tujuan Evaluasi:

Menentukan tujuan utama dari evaluasi program edukasi gadget. Apa yang ingin dicapai dengan program edukasi. Yakni dengan meningkatkan pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget oleh anak-anak.

2. Pengembangan dan pelaksanaan Pre-Test:

Membuat kuesioner atau pertanyaan yang mencerminkan pengetahuan awal orang tua tentang penggunaan gadget oleh anak-anak sebelum mereka mengikuti program edukasi. Pertanyaan ini akan menjadi bagian dari pre-test. Kemudian, sebelum program dimulai, mengadministrasikan pre-test kepada orang tua atau wali murid yang hadir.

4. Pelaksanaan Program Edukasi:

Menyelenggarakan program edukasi gadget sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

5. Pengembangan Post-Test:

Setelah program selesai, membuat pertanyaan post-test yang akan mencerminkan pengetahuan yang telah didapatkan dari materi yang telah dipaparkan.

6. Pelaksanaan Post-Test:

Setelah program selesai, mengadministrasikan post-test kepada orang tua atau wali murid yang sama yang mengikuti pre-test.

7. Analisis Hasil:

Membandingkan hasil pre-test dan post-test untuk melihat apakah ada peningkatan dalam pengetahuan orang tua setelah mengikuti program edukasi.

8. Interpretasi Hasil:

Interpretasikan hasil evaluasi dan tentukan apakah program edukasi gadget telah berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Apakah pengetahuan orang tua meningkat setelah mengikuti program?

9. Pelaporan Hasil:

Menyampaikan hasil evaluasi kepada pihak yang berkepentingan, seperti pihak sekolah atau institusi yang menyelenggarakan program edukasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) berdasarkan hasil observasi dan kuesioner yang kami lakukan adalah penyampaian materi tentang "Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Gadget Pada Anak" di PCA Sawah Besar Jakarta Pusat lebih tepatnya di Madrasah Aisyiyah, yang telah dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2023.

A. Pembukaan

Sebelum melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di RA Aisyiyah Sawah Besar kami memulainya dengan mengadakan pembukaan dengan perkenalan dan pendekatan pada anak-anak setempat serta pemberitahuan mengenai program atau kegiatan yang akan kami laksanakan. Dalam pelaksanaannya kegiatan dilakukan selama 1 hari, 2 sesi pada tanggal 22 Agustus 2023.



Gambar 1. Pendekatan terhadap Wali Murid Madrasah Aisyiyah

B. Pengisian kuesioner

Dari hasil kuesioner yang diberikan nyatanya 80% orang tua atau wali murid masih banyak yang tidak setuju dengan adanya pembatasan waktu bermain gadget dan orang tua sedikit mengetahui dampak dari penggunaan gadget.



Gambar 2. Pengisian Kuesioner orang tua

C. Penyuluhan melalui presentasi

Kegiatan penyuluhan melalui presentasi dengan tema “Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Gadget Pada Anak”, dilaksanakan secara offline pada tanggal 22 Agustus 2023 dimulai pada pukul 08.00 – 12.00 yang dihadiri oleh 21 orang tua anak. Orang tua dari para anak juga menyimak materi yang disampaikan dengan baik.

Dalam program edukasi ini sedikit ada keterlambatan waktu dalam memulai kegiatan. Dikarenakan menunggu orang tua wali murid yang hadir dan pada akhirnya dari 70 orang tua wali murid yang hadir hanya 21 orang tua wali murid.



Gambar 3. Presentasi kepada para orang tua anak

Hasil Evaluasi Pelaksanaan

Evaluasi pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata merupakan ukuran standar untuk mengetahui sejauh mana program KKN terlaksana. Selama pelaksanaan kegiatan pasti ada kemungkinan ketidaksesuaian dan ketidaksempurnaan dalam

menjalankan kegiatan, oleh karena itu dilakukan beberapa evaluasi. . Evaluasi program dilakukan dengan memberikan pertanyaan pre-test dan post-test kepada orang tua wali murid yang hadir.

Hasil dari pre-test dan post-test kepada orang tua wali murid yang hadir, yakni dari hasil pre-test masih banyak orang tua wali murid (80%) yang tidak setuju dengan adanya pembatasan waktu bermain gadget pada anak dan sedikit orang tua mengetahui dampak dari penggunaan gadget. Akan tetapi setelah materi telah dipaparkan dan dijelaskan sebaik mungkin, hasil post-test nya ialah orang tua wali murid merespon dengan paham mengapa sangat perlu adanya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget anak. Kepahaman tersebut terlihat dari pertanyaan dan respon yang diberikan. Maka, kegiatan ini dapat dikatakan berhasil karena sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya.

Adapun evaluasi kegiatan penyuluhan edukasi dengan tema “Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Gadget Pada Anak” dengan input, process, dan output. Input yang setiap anggota kelompok memiliki tugas masing-masing dalam melaksanakan kegiatan edukasi. Sumber dana yang diterima dalam kegiatan edukasi yaitu dari kas kelompok yang sudah disiapkan untuk setiap program kerja KKN. Metode yang digunakan dalam kegiatan edukasi yaitu dengan presentasi dengan power point yang berisi materi yang telah disiapkan.

Selama kegiatan edukasi berlangsung sedikit orang tua wali murid yang hadir yaitu dari 70 orang tua wali murid hanya 21 orang tua wali murid. Kemudian, ketika sudah mulai waktunya jam istirahat terdapat anak-anak yang ikut masuk dalam kegiatan edukasi berlangsung. Wali Murid Madrasah melihat kembali contoh video dari dampak penggunaan gadget yang berlebihan, dan para Wali Murid mengkhawatirkan hal tersebut terjadi pada anak-anak mereka.

4. KESIMPULAN

Kegiatan KKN di Madrasah Aisyiyah, PCA Sawah Besar terkait Peran Orang Tua dalam Pengawasan Gadget

Pada anak berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana meskipun masih terdapat beberapa orang tua kesulitan untuk memahaminya, meskipun begitu banyak orang tua yang antusias dengan kegiatan yang kami adakan.

Di zaman sekarang yang sangat berkembang pesat dalam penggunaan gadget yang berbagai macam aplikasi yang harus dipantau oleh setiap orang tua terhadap anaknya agar tidak membuka aplikasi yang semestinya tidak digunakan oleh kebanyakan anak dibawah umur yang masih membutuhkan pengawasan orang tuanya.

Dari kegiatan edukasi ini dapat meningkatkan pengetahuan orang tua yakni sekitar 80% dilihat setelah materi dipaparkan dan dijelaskan sebaik mungkin, hasil post-test nya ialah orang tua wali murid merespon dengan paham mengapa sangat perlu adanya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget anak. Peningkatan pengetahuan wali murid dilihat dari kepehaman atas pertanyaan dan respon yang diberikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa terima kasih ini disampaikan kepada lembaga pengabdian masyarakat Universitas Muhammadiyah Jakarta. Kepada Ibu Sri Tarmini Widiasih S.Pd.I, Hj. Ibu Suzi Surwidah, S.Ag, dan para guru RA Aisyiyah Sawah Besar yang telah membantu berjalannya kegiatan kami secara baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

American Academy of Pediatrics. (2016). "Media and Young Minds." <https://pediatrics.aappublications.org/content/138/5/e20162591>.

Common Sense Media. (2021). "How to Choose Quality Apps for Kids." <https://www.commonsensemedia.org/blog/how-to-choose-quality-apps-for-kids>.

Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Ikeu Nurhidayah, J. G. (2021). PERAN ORANGTUA DALAM PENCEGAHAN TERHADAP KEJADIAN ADIKSI GADGETPADA ANAK. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 1-12.

Indian Sunita, E. M. (2018). PENGAWASAN ORANGTUA TERHADAP DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK. *Jurnal Endurance* 3(3), 510-514

National PTA. (2019). "The Parents' Guide to Teaching with Tablets." https://www.pta.org/docs/default-source/files/family-resources/digitalliteracy/pta_guide_tablets_english.pdf.

Shella Tasya Hidayatuladkia, M. K. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 1-10.

William J. Goode dan Paul K. Hatt. Methods in social research. (New York: Kogakusha company. 1975). h. 341.

Yin, R. K. (2009). Case Study Research Design and Methods (4th ed. Vo). Sage Publication.

Yumarni, V. (2022). PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI *JURNAL LITERASIOLOGI*, 1-13.