

Edukasi Pola Asuh Anak Usia Dini Di Era Digital Melalui Game Dengan Model Hybrid Di PA Alqur'an Az-Zahra

Nurul Amalia¹, Nur Ika Royanti², Bambang Ismanto³

^{1,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Widya Pratama, Indonesia

²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Widya Pratama, Indonesia

Penulis korespondensi : Nurul Amalia

E-mail : amalia.0121@gmail.com

Diterima: 2 Mei 2025 | Direvisi: 15 Mei 2025 | Disetujui: 28 Mei 2025

Abstrak

Usia dini merupakan masa keemasan untuk tumbuh kembang anak. Pada masa ini rasa keingintahuan seorang anak sangat meningkat. Masa ini adalah masa yang sangat baik untuk melakukan peningkatan motorik anak. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motorik anak salah satunya yaitu melalui game atau permainan. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam proses pola asuh anak terutama di era digital saat ini agar kepribadian anak dapat terbentuk dengan baik, karena banyak hal yang dapat dipelajari oleh anak melalui smartphone. Perkembangan teknologi memiliki dampak yang luar biasa bagi kehidupan baik dampak positive maupun negative. Tanpa ada pendampingan dari orang tua anak dapat terpengaruh kedalam hal negatif yang diperoleh dari smartphone karena kemudahan dalam mengakses internet terutama bagi anak usia dini yang sangat tertarik pada bentuk visual yang terdapat pada smartphone. Hal tersebut dialami oleh orang tua wali PA Az-Zahra yang mengeluhkan bahwa anak-anaknya banyak yang kecanduan dengan penggunaan smartphone sehingga sering tantrum dan asyik dengan dunianya sendiri. Maka dari itu dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan workshop edukasi pola asuh anak usia dini di era digital melalui game dengan model hybrid. Kegiatan ini dapat meningkatkan 80% pengetahuan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan HP, serta mengetahui tips-tips untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menarik buat anak dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pola asuh anak dengan memaksimalkan dampak positif dari penggunaan smartphone.

Kata kunci: Pola asuh; anak usia dini; permainan model hybrid.

Abstract

Early age is the golden age for child development. At this time a child's curiosity increases greatly. This period is a very good time to improve children's motor skills. Many things can be done to improve children's motor skills, one of which is through games. Parents have a very important role in the process of parenting, especially in the current digital era so that children's personalities can be formed properly, because many things can be learned by children through smartphones. The development of technology has a tremendous impact on life, both positive and negative. Without parental guidance, children can be influenced by negative things obtained from smartphones because of the ease of accessing the internet, especially for early childhood who are very interested in the visual forms found on smartphones. This was experienced by the guardian of PA Az-Zahra who complained that many of her children were addicted to using smartphones so that they often had tantrums and were busy with their own world. Therefore, in this community service activity, an educational workshop on early childhood parenting in the digital era was carried out through games with a hybrid model. With this activity, parents feel helped because they gain 80% new knowledge in dealing with children who are addicted to cellphones, and learn tips for creating a comfortable and interesting atmosphere for children by utilizing digital technology in child-rearing patterns by maximizing the positive impact of smartphone use.

Keywords: Parenting; early childhood; hybrid-model games

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa keemasan golden age period bagi perkembangan seluruh aspek dalam kehidupannya baik itu perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan pembentukan karakter pada anak (Latifah 2020).

Dalam pembentukan karakter anak usia dini, pola asuh orang tua memiliki peran penting karena orang tua merupakan pilar utama dalam pendidikan anak. Karakter pada anak usia dini bisa berkembang dengan baik jika mendapatkan stimulus yang baik begitu pula sebaliknya jika stimulus yang buruk diberikan maka akan membentuk karakter yang buruk karena anak usia dini memiliki sikap yang spontan yang belum bisa membedakan perilaku baik maupun perilaku yang buruk (Hasanah 2016)

Menurut (Nurlina 2019) dan (Ramadhanna et al. 2024), kepribadian perilaku anak juga sangat mudah terpengaruh dari luar terutama di era digital saat ini. Peran orang tua di era digital memiliki tantangan yang berat karena anak-anak zaman sekarang sebagai generasi digital yang telah tumbuh bersama perangkat teknologi digital, yang dapat aktif berkomunikasi dan berinteraksi melalui smartphone dan menggunakannya dalam keseharian seperti bermain games, menonton Youtube, dan akses media sosial (Saefullah et al. 2023).

Kemajuan teknologi memberikan pengaruh signifikan terhadap kehidupan termasuk dalam ruang lingkup keluarga. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi saat ini terutama berbasis layanan internet memberikan dampak positif dan juga dampak negative bagi tumbuh kembang anak dalam keluarga (Alia and Irwansyah 2018)

Hal tersebut menjadi dilema bagi orang tua dalam pola asuh anak, di sisi lain orang tua harus memperkenalkan teknologi pada anak agar tidak tertinggal karena teknologi adalah hal yang sangat penting di zaman ini. Di sisi lain penggunaan smartphone dapat membuat kecanduan bagi anak terutama anak usia dini karena menariknya tampilan yang ditampilkan.

Peran orang tua di era digital sangat berperan penting dalam upaya meminimalisir sisi negatif dan mengoptimalkan sisi positifnya. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan smartphone sebagai media belajar yang efektif dan efisien (Eka Jayanti, Eva, and Fahriza 2018). Namun, pembelajaran melalui teknologi digital saja tidak cukup, menurut (Dong, Cao, and Li 2020) kurangnya personalisasi dan kedalaman interaksi dalam program digital murni, membuat partisipan tidak selalu merasa terhubung atau termotivasi. Proses belajar dapat dilakukan sambil bermain game, karena pada usia ini diperlukan keseimbangan kegiatan antara belajar dan bermain, agar perkembangan motorik anak usia dini menjadi maksimal (Kurniawaty 2022).

Salah satu game yang dapat dilakukan yaitu permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif (Kurniawaty 2022). Permainan ular tangga dapat dilakukan secara hybrid yaitu dengan memanfaatkan smartphone didalam permainan ular tangga yaitu dalam proses pengocokan nilai dadu, dengan cara tersebut membuat anak lebih tertarik dan menyenangkan karena smartphone dapat digunakan sebagai media bermain sambil belajar. Selain itu pendekatan tersebut menggabungkan keunggulan efisiensi digital dan kedalaman interaksi langsung. Komponen tatap muka mendukung hubungan interpersonal, peningkatan motivasi, dan pemantauan lebih efektif terhadap perubahan perilaku. Menurut (Knauer et al. 2020) bahwa model hybrid dapat meningkatkan keterlibatan peserta lebih tinggi dibandingkan program digital murni dalam hal ini adalah anak dan orang tua.

Dalam membangun karakter anak, orang tua tidak bisa hanya mengandalkan pengalaman dibesarkan oleh orang tua karena sekarang sudah berbeda zaman, berbeda generasi, dan berbeda tantangan yang dihadapi anak-anak. Untuk itu, orang tua perlu terus belajar menambah ilmu terkait bagaimana mendidik anak pada era digital ini.

Maka dari itu, orang tua perlu mendampingi dan membantu mengenalkan anak dengan teknologi agar dapat mengikuti perkembangan teknologi dan tidak terbawa arus negative perkembangan teknologi sebab teknologi internet tidak semuanya mengandung konten negatif.

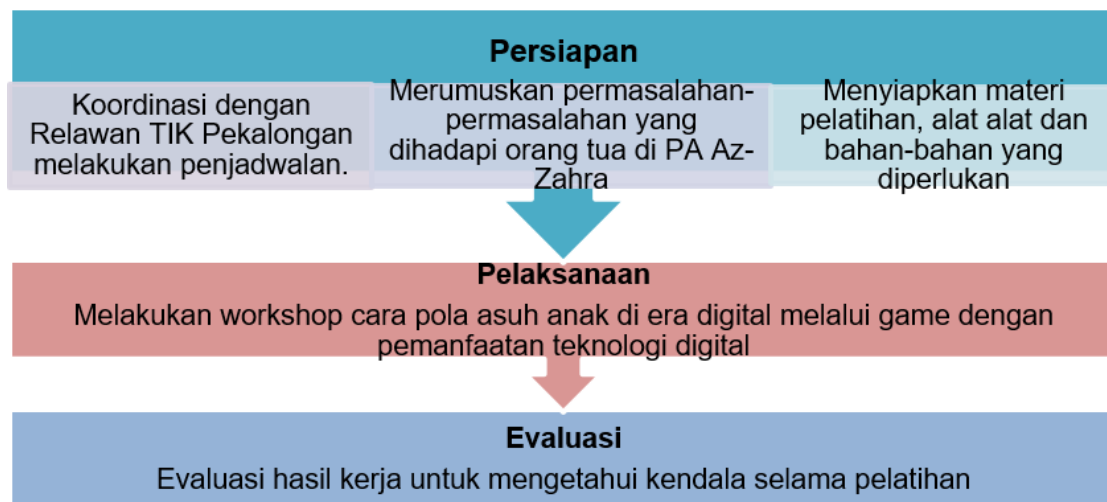
Menurut Kepala Sekolah PA Alqur'an Az-Zahra yang menjadi keluhan orang tua wali murid mengenai penggunaan smartphone membuat kecanduan bagi anak sehingga mengakibatkan tantrum, dan tidak mudah sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Tantrum terjadi karena sebagai ungkapan bahwa anak menginginkan sesuatu atau merasakan sesuatu namun tidak bisa mengungkapkan dengan baik dan benar atau sebagai bentuk manipulasi anak kepada orang tua terhadap ketidaktegasan orang tua dalam pengambilan keputusan. Dengan tantrum terkadang keinginan anak dapat terwujud (Sholikhah et al. 2024)

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai edukasi pola asuh anak usia dini di era digital melalui game dengan model hybrid agar dapat memanfaatkan penggunaan smartphone dalam pola asuh anak yang menyenangkan serta dapat meningkatkan motorik anak dan membantu orang tua dalam menghadapi permasalahan anak mengenai kecanduan smartphone. Kegiatan ini didukung oleh kementerian komunikasi dan digital sebagai fasilitator penyelenggara kegiatan dalam upaya meningkatkan penggunaan digitalisasi dengan baik dalam pengasuhan anak. TIM Relawan TIK sebagai promotor yang menghubungkan mitra dan menjadwalkan kegiatan kepada tim pengabdian, sehingga kegiatan pengabdian ini bisa berjalan dengan baik.

METODE

Tantangan pola asuh anak di era digital sangat besar bagi orang tua yaitu orang tua harus dapat menciptakan pola asuh yang menyenangkan bagi anak namun tetap dapat meningkatkan motorik anak, karena di usia ini merupakan masa keemasan untuk tumbuh kembang anak. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pola asuh anak dapat dilakukan melalui game atau permainan. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan dalam menghadapi pola asuh anak di era digital dapat memanfaatkan game dengan harapan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak serta dapat meningkatkan motorik anak.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Gedung PA Azzahra Pekalongan pada Hari Sabtu Tanggal 23 September 2023. Peserta pada kegiatan ini diikuti oleh wali murid dengan jumlah peserta sebanyak 25 wali murid. Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dengan tema Edukasi pola asuh Anak Usia Dini Pada Era Digital dilakukan dengan metode sosialisasi. Ada 3 tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.



Gambar 1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Gambar 1 merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Pada tahap persiapan dilakukan koordinasi dengan relawan TIK berkaitan dengan penjadwalan dan untuk mendapatkan informasi dan data-data peserta serta merumuskan permasalahan yang dihadapi, menyiapkan materi pelatihan dan alat-alat yang dibutuhkan. Tahap kedua pelaksanaan workshop dalam membatasi dan kontrol penggunaan gadget serta implementasi pola asuh anak dengan memanfaatkan game dari gadget. Tahap ke tiga dilakukan evaluasi untuk mengetahui kendala selama pelatihan. Selain dilakukan evaluasi langsung dalam kegiatan, tim pengabdian juga melakukan monitoring keberlanjutan dari kegiatan ini yaitu dengan cara memberikan no whatshaap tim pengabdian kepada peserta untuk mengetahui hasil dan kendala-kendala dalam penerapan model hybrid dalam pengasuhan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM dilaksanakan 1 hari yaitu pada hari Sabtu, tanggal 23 September 2023 dari pukul 08.00-13.00 WIB. Peserta kegiatan berjumlah 25 peserta. Kegiatan PkM diselenggarakan di Gedung PA Azzahra Pekalongan. Acara ini dipandu oleh 3 orang narasumber yang berasal dari dosen Informatika. Kegiatan Pokok bahasan yang disampaikan dalam kegiatan PkM tersebut, diantaranya:

- Tantangan orang tua dalam pola asuh anak di era digital
- 7 langkah menuju pengasuhan digital yang baik
- Cara mengontrol penggunaan gadget pada anak

Kegiatan ini dilakukan dengan model tatap muka disertai dengan metode ceramah materi, praktik, tanya jawab dan sharing pengalaman. Penyampaian materi disajikan dalam bentuk presentasi Power Point yang ditampilkan melalui layar sehingga peserta dapat menyimak dengan jelas. Materi dibuat dalam bentuk gambar dan ditambahkan visual video yang menarik. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi dalam 3 (tiga) sesi yaitu penyampaian materi, bermain game dan diskusi. Penyampaian materi selama 90 menit dan bermain game durasi kurang lebih 60 menit. Sedangkan sesi diskusi dilakukan setelah semua paparan materi selesai dilakukan, dengan durasi kurang lebih 30 menit. Sebelum kegiatan PkM dimulai dilakukan tahap pre test untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta terhadap pola asuh anak di era digital.

Instrumen kuesioner pre-test dan post-test yang digunakan dikembangkan secara mandiri oleh peneliti dengan mengacu pada indikator capaian pembelajaran

yang relevan, serta mempertimbangkan karakteristik peserta didik di PA. Untuk memastikan validitas isi, instrumen ini telah diverifikasi oleh tim pengabdian dan relawan TIK, sehingga butir-butir pertanyaan dinilai sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh peserta.

Peserta kegiatan pengabdian diikuti oleh orang tua siswa PA dengan tingkat pendidikan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Tingkat Pendidikan Orang Tua Siswa

No	Tingkat Pendidikan	Frekuensi	%
1	SD	3	12
2	SMP	4	16
3	SMA	13	52
4	Perguruan Tinggi	5	20
Total		25	100

Tabel 1 merupakan sebaran tingkat pendidikan dari orang tua siswa PA Azzahra, dari tabel tersebut diketahui bahwa pendidikan terbanyak pada tingkat SMA yaitu sebesar 52%, Perguruan tinggi ada 20%, dan pendidikan SMP ada 16% dan yang terakhir yaitu pendidikan SD sebanyak 12% dengan secara keseluruhan sebagai ibu rumah tangga. Pendidikan ibu merupakan unsur yang mempengaruhi tingkat pengetahuan dalam pola asuh anak.

Tabel 2 Lama anak menggunakan gadget dalam sehari

No	Waktu penggunaan gadget	Frekuensi	%
1	< 1 jam	6	24
2	1-2 jam	12	48
3	>2 jam	7	28
Total		25	100

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa lama anak menggunakan gadget dalam sehari yaitu 1-2 jam sebanyak 48%, dan yang lebih dari 2 jam sebanyak 28%, artinya bahwa anak memiliki waktu yang cukup tinggi dalam penggunaan gadget hal ini dikarenakan agar orang tua dapat menyelesaikan pekerjaan rumah.

Tabel 3 Tabel Pre Test Edukasi Pola Asuh Anak di Era Digital

No	Pertanyaan	Jawaban (%)	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda mengetahui tantangan-tantangan dalam pengasuhan anak di era digital?	36%	64%

2	Apakah Anda mengetahui kelebihan dan dampak penggunaan gadget bagi anak usia dini?	56%	44%
3	Apakah anda mengetahui cara memaksimalkan dampak positif smartphone untuk meningkatkan motorik anak dalam pengasuhan anak?	32%	68%
4	Apakah anda mengetahui cara pengasuhan anak menuju pengasuhan digital yang baik	20%	80%
5	Apakah anda dapat mengetahui apa saja yang diakses putra/putri anda dalam menggunakan smartphone?	16%	84%
6	Apakah anda mengetahui cara untuk membatasi putra/putri anda dalam mengakses konten tertentu?	20%	80%
7	Apakah anda sudah menggunakan model hybrid dalam pengasuhan anak?	8%	92%
8	Apakah anda memahami tentang model hybrid dalam pengasuhan anak?	8%	92%

Tabel 1 merupakan pre test yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana orang tua mengetahui penerapan pola asuh yang dilakukan selama ini, berdasarkan hasil dapat diketahui bahwa 44% orang tua belum memahami dampak penggunaan gadget, selain itu sekitar 80% orang tua juga belum mengetahui tentang cara melakukan kontroling/pembatasan pada anak dalam penggunaan gadget dan 80% orang tua belum dapat melakukan pengasuhan anak menuju pengasuhan digital yang baik. Setelah semua peserta mengisi kuesioner pre test, kegiatan PkM diawali dengan paparan materi terkait edukasi pola asuh anak di era digital dan diskusi atau tanya jawab selama ceramah berlangsung.

Pemaparan Materi 1 mengenai Tantangan orang tua dalam pola asuh anak di era digital disampaikan oleh Ibu Nurul Amalia, M.Kom dengan durasi kurang lebih 30 menit, materi ke 2 mengenai 7 langkah menuju pengasuhan digital yang baik disampaikan oleh Ibu Nur Ika Royanti, M.Kom sedangkan untuk materi ke 3 mengenai Cara mengontrol penggunaan gadget pada anak yang disampaikan oleh Bapak Bambang Ismanto, M.Kom seperti pada gambar 2, gambar 3 dan gambar 4.



Gambar 2 Pemaparan Materi Tantangan orang tua dalam pola asuh anak di era digital



Gambar 3 Pemaparan Materi 7 langkah menuju pengasuhan digital yang baik



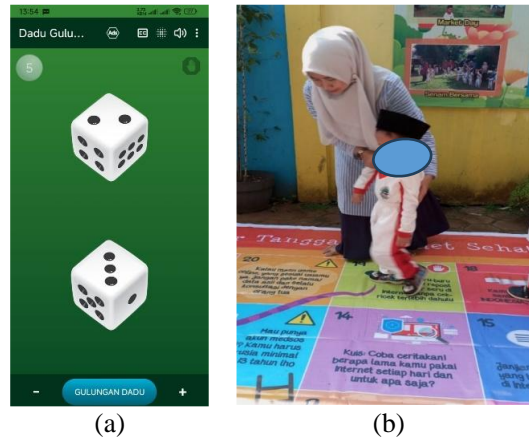
Gambar 4 Pemaparan Materi Cara mengontrol penggunaan gadget pada anak



Gambar 5 Peserta Kegiatan

Gambar 5 merupakan peserta dari kegiatan pengabdian yang diikuti oleh orang tua wali murid PA. Selama penyampaian materi berlangsung juga diselingi dengan

sharing sesion dan tanya jawab dari peserta. Setelah kegiatan pemaparan selesai dilanjutkan dengan kegiatan pengasuhan anak dengan bermain bersama antara anak dan orang tua yaitu dalam game ular tangga dengan memanfaatkan handphone sebagai media pengocok dadu.



Gambar 6 Kegiatan permainan Game Ular Tangga bersama orang Tua

Gambar 6 merupakan dokumentasi dari kegiatan permainan game ular tangga yang dilakukan anak bersama orang tua. Dalam kegiatan ini dipandu oleh tim pengabdian dan mahasiswa untuk memperlancar jalannya permainan yang merupakan salah satu bentuk implementasi dari kegiatan edukasi polah asuh anak di era digital melalui game dengan model hybrid dengan tujuan untuk meningkatkan motorik anak. Permainan ini dimainkan di atas kertas panjang yang terbagi menjadi kotak-kotak kecil berjumlah 25 yang berisi urutan angka 1-25, dengan pengocokan dadu dilakukan menggunakan media gadget dan anak-anak yang terlibat dalam permainan itu akan berjalan di atas kertas yang telah diberi nomor sesuai dengan jumlah angka yang dikocok melalui gadget. Di dalam kotak tersebut juga terdapat gambar kartun yang menunjukkan adanya kuis yang harus dijawab anak, ular yang melambangkan turun, dan gambar tangga sebagai lambang naik.

Permainan ular tangga dimulai dengan anak mengocok dadu dengan gadget, kemudian anak akan menghitung berapa angka yang keluar. Hal ini dapat melatih kemampuan berhitung. Jika anak merasa kesulitan orang tua dapat mengajarkan bagaimana cara menghitung dengan metode yang tepat dan mudah dimengerti.

Dalam ular tangga terdapat mulut ular yang terbuka yang artinya anak akan turun level. Saat anak mendapatkan kondisi menurun, orang tua dapat melakukan pendekatan pada anak agar anak tidak kecewa dan mau mencoba lagi sampai selesai. Saat anak mendapatkan tangga yang artinya naik orang tua akan memberikan pengertian agar tidak terlalu kesenangan karena kotak yang harus dilewati belum selesai. Ketika anak berada pada tanda gambar kartun anak akan diberi pertanyaan sesuai gambar kartun yang mereka dapatkan contohnya ada gambar kartun Handphone. Maka anak diberi pengertian tentang penggunaan gadget atau dampaknya, selain itu orang tua juga dapat memberikan pertanyaan seputar gadget. Jika terdapat gambar balon anak bisa diberi intruksi untuk menyanyikan balon ku ada lima, dan ketika berda digambar kartun anak sedang makan bisa diberi pertanyaan doa mau makan. Jika anak berhasil dalam menjawab kuis anak akan mendapatkan apresiasi dari orang tua dan teman-teman selain itu juga akan mendapatkan reward sederhana dari orang tua seperti permen, coklat, biskuit dan lain-lain.

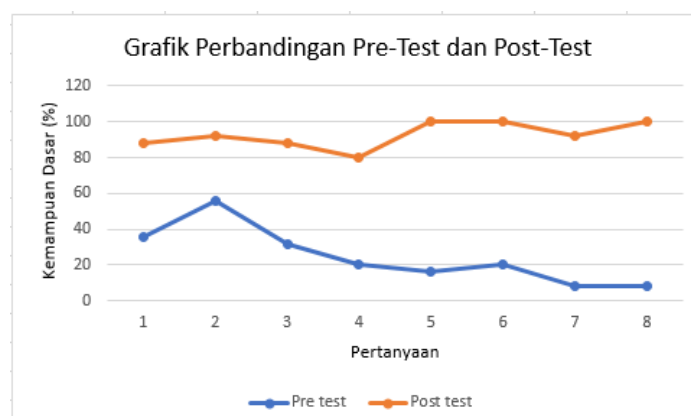
Penerapan model hybrid dalam pembelajaran di PA Alqur'an Pekalongan menunjukkan relevansi yang kuat dengan budaya lokal, terutama ketika konten pembelajaran disesuaikan dengan nilai-nilai religius dan sosial masyarakat setempat. Misalnya, permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan nilai-nilai Islami dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mencerminkan nilai agama yang dijunjung tinggi di lingkungan PA Alqur'an. Dalam konteks ini, pendekatan hybrid—yang menggabungkan pembelajaran langsung dan media digital/interaktif—memungkinkan anak-anak tetap terlibat secara aktif tanpa keluar dari koridor budaya dan agama yang berlaku.

Setelah rangkaian kegiatan penyampaian materi, dilanjutkan dengan post test untuk mengevaluasi kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan. Hasil dari tahap post test terkait edukasi pola asuh anak di era digital terlihat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Post Test Edukasi Pola Asuh Anak di Era Digital

No	Pertanyaan	Jawaban (%)	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda mengetahui tantangan-tantangan dalam pengasuhan anak di era digital?	88%	12%
2	Apakah Anda mengetahui kelebihan dan dampak penggunaan gadget bagi anak usia dini?	92%	8%
3	Apakah anda mengetahui cara memaksimalkan dampak positif smartphone untuk meningkatkan motoric anak dalam pengasuhan anak?	88%	12%
4	Apakah anda mengetahui cara pengasuhan anak menuju pengasuhan digital yang baik	80%	20%
5	Apakah anda dapat mengetahui apa saja yang diakses putra/putri anda dalam menggunakan smartphone?	100%	0%
6	Apakah anda mengetahui cara untuk membatasi putra/putri anda dalam mengakses konten tertentu?	100%	0%
7	Apakah anda sudah menggunakan model hybrid dalam pengasuhan anak?	8%	92%
8	Apakah anda memahami tentang model hybrid dalam pengasuhan anak?	100%	0%

Hasil dari perbandingan pengetahuan peserta saat pre test dan post test terlihat adanya peningkatan. Hal tersebut terlihat pada gambar



Gambar 7 Hasil perbandingan pre test dan post test

Gambar 7 merupakan grafik garis dari perbandingan hasil pre-test dan post-test mengenai pengetahuan orang tua dalam pola asuh anak di era digital. Menurut penelitian (Inta Susanti 2024) Uji T-test perlu dilakukan untuk mengetahui adanya perubahan signifikan atau tidak dengan dilakukannya kegiatan pengabdian. Berdasarkan hasil Hasil uji t berpasangan (paired t-test) pada data pre-test dan post-test diperoleh nilai t-statistik: 9.76, dan p-value: 0.00002515. Karena nilai $p < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pre-test dan post-test. Artinya pelatihan yang dilakukan kemungkinan besar berdampak positif dan signifikan terhadap peningkatan pengetahuan orang tua dalam memahami bagaimana pengasuhan menuju pengasuhan digital yang baik, memantau penggunaan gadget pada anak dan memanfaatkan dampak positif penggunaan handphone dalam meningkatkan motorik dalam pengasuhan anak. Adanya kegiatan PkM ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru bagi orang tua dalam pengasuhan menuju digital yang baik. Dengan PkM ini diharapkan orang tua dapat menumbuhkan rasa kepedulian terhadap pengawasan penggunaan gadget pada anak serta dapat menciptakan pengasuhan anak dengan kondisi yang menarik dan menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) tentang Edukasi Pola Asuh Anak Usia Dini di Era Digital Melalui Game dengan Model Hybrid sangat penting untuk bekal orang tua dalam pola asuh anak. Adanya peningkatan pengetahuan orang tua mengenai cara pengasuhan anak-anak di dunia digital, cara membangun interaksi kepada anak dengan baik serta mendapat solusi yang tepat dalam mengontrol dan memantau kegiatan anak di gadget (smartphone) yang ada. Disarankan agar dalam materi workshop ke depan diintegrasikan penggunaan aplikasi *parental control* seperti Google Family Link sebagai bagian dari edukasi digital bagi orang tua. Aplikasi ini tidak hanya membantu orang tua dalam mengawasi aktivitas digital anak, tetapi juga dapat menjadi alat penguatan peran keluarga dalam membentuk kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat dan sesuai usia. Selain itu, kolaborasi dengan psikolog anak sangat direkomendasikan untuk membantu dalam pengembangan konten edukasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga sesuai dengan tahap perkembangan emosional dan psikologis anak usia dini. Pendekatan ini akan memperkuat kualitas materi dan meningkatkan dampak positif program terhadap keluarga dan anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika dan relawan IT kota pekalongan yang telah mengadakan kegiatan digital parenting dalam upaya peningkatan pengetahuan orang tua terhadap digital. Terimakasih juga untuk kepala sekolah dan guru-guru PA Az-Zahra yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini dan juga wali murid PA Az-zahra sebagai peserta dalam kegiatan pengabdian ini yang sangat antusias dalam mengikuti rangkaian kegiatan ini sampai selesai.

DAFTAR RUJUKAN

- Alia, Tesa, and Irwansyah. 2018. "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital." *A Journal of Language, Literature, Culture and Education* 14(1):65–78.
- Dong, Chuanmei, Simin Cao, and Hui Li. 2020. "Young Children's Online Learning

- during COVID-19 Pandemic: Chinese Parents' Beliefs and Attitudes." *Children and Youth Services Review* 118(September):105440. doi: 10.1016/j.childyouth.2020.105440.
- Eka Jayanti, Wanty, Meilinda Eva, and Nana Fahriza. 2018. "Game Edukasi 'Kids Learning' Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android." *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer* 2(2):98–104. doi: 10.32485/kopertip.v2i2.56.
- Hasanah, Uswatun. 2016. "Pola Asuh Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak." *Elementary Journal* 2(2):72–82.
- Inta Susanti, Dkk. 2024. "Strengthening the Knowledge of Under-Two Mothers and Pregnant Women in Stunting Prevention." 1(February):8–16.
- Knauer, Heather A., Pamela Jakiela, Owen Ozier, Frances Aboud, and Lia C. H. Fernald. 2020. "Enhancing Young Children's Language Acquisition through Parent-Child Book-Sharing: A Randomized Trial in Rural Kenya." *Early Childhood Research Quarterly* 50:179–90. doi: 10.1016/j.ecresq.2019.01.002.
- Kurniawaty, Ria. 2022. "Implementasi Permainan Edukasi Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak* 17(1):121–34. doi: 10.24090/yinyang.v17i1.5119.
- Latifah, Atik. 2020. "Peran Lingkungan Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini." (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)* 3(2):101–12. doi: 10.15575/japra.v3i2.8785.
- Nurlina. 2019. "An Nisa ' Jurnal Studi Gender Dan Anak Peran Orang Tua Dalam Pembentukan Kepribadian Anak Di Era Digital." *Jurnal Studi Gender Dan Anak* 12(1):549–59.
- Ramadhanna, Yuniva Sari, Ramadhinna, Desy Yana Safitri, Arik Siswanto, Aep Saefullah, and Fuad Gagarin Siregar. 2024. "PENGARUH LINGKUNGAN PENDIDIKAN DALAM MENGEMBANGKAN WIRAUSAHA MUDA DI STIE GANESHA." *JURNAL EKONOMI SAKTI (JES)* 13(1):14–21. doi: 10.36272/jes.v13i1.319.
- Saefullah, Aep, Fahri, Devid Putra Arda, Ahmad Fadli, Joned C. Saksana, and Moelyono. 2023. "Sosialisasi Dan Penyusunan Raperda Pendidikan Dasar Di Kabupaten Pesisir Selatan." *Abdimas Dewantara* 6(1):63–73. doi: 10.30738/ad.v6i1.14658.
- Sholikhah, S., M. S. Putri, H. S. D. Putri, and ... 2024. "Providing Health Education To Parents and Teachers on Handling Tantrums in Toddlers." *Journal of Community ...* 1(1):17–21.