

Judul : EDUKASI PARENTING PENGGUNAAN SMARTPHONE (SCREEN TIME) PADA ANAK DI POSYANDU DESA GUNTURMEKAR SUMEDANG

Nama Penulis

1. Aditia Hidayat
2. Elsa Yanti Mala
3. Jul Richa Ikh Gea
4. Rani Khairunnisa
5. Silvi Yuianti
6. Rika Kusdinar

Article History:

Received: Juli, 19/2026

Revised: Agustus, 14/2026

Accepted: Agustus, 14/2026

Abstract:

Penggunaan smartphone pada anak usia dini semakin meningkat seiring perkembangan teknologi digital. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol dapat berdampak pada perkembangan sosial, emosional, dan perilaku anak. Berdasarkan hasil observasi di Posyandu Desa Gunturmekar, masih terdapat orang tua yang belum memahami pentingnya pengelolaan screen time dan pengawasan penggunaan smartphone pada anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melaksanakan edukasi parenting mengenai manajemen penggunaan smartphone (screen time) pada anak, meningkatkan pemahaman orang tua mengenai dampak penggunaan smartphone yang berlebihan, serta mengembangkan kemampuan kepemimpinan mahasiswa. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR) melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Program dilaksanakan dalam bentuk penyampaian materi, demonstrasi penggunaan fitur parental control, serta diskusi interaktif bersama peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai dampak penggunaan smartphone pada anak, pentingnya pengawasan orang tua, dan pengelolaan screen time yang lebih bijaksana. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menerapkan kemampuan kepemimpinan, komunikasi, dan kerja sama tim melalui kegiatan pengabdian kepada Masyarakat

Keywords:

Edukasi parenting, screen time, kepemimpinan

I. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling dirasakan adalah meningkatnya penggunaan smartphone sebagai sarana komunikasi, akses informasi, hiburan, dan pembelajaran. Smartphone kini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak, termasuk anak usia dini. Kemudahan akses terhadap berbagai aplikasi digital membuat anak semakin akrab dengan penggunaan perangkat elektronik sejak usia yang sangat muda. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, namun penggunaannya tetap memerlukan pendampingan dan pengawasan dari orang tua agar sesuai dengan tahap perkembangan anak¹.

Penggunaan smartphone pada anak memiliki manfaat apabila digunakan secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Berbagai aplikasi edukatif dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif, kreativitas, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Namun demikian, penggunaan smartphone yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Anak yang terlalu sering menggunakan smartphone berisiko mengalami penurunan interaksi sosial, berkurangnya aktivitas fisik, gangguan konsentrasi, keterlambatan perkembangan bahasa, gangguan pola tidur, hingga ketergantungan terhadap perangkat digital². Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa durasi screen time berlebih pada anak TK secara

¹ American Academy of Pediatrics, "Media and Young Minds," *PEDIATRICS* 138, no. 5 (2016): e20162591, <https://doi.org/https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>.

² Mark D Griffiths, "A 'Components' Model of Addiction within a Biopsychosocial Framework," *Journal of Substance Use* 10, no. 4 (2005): 191–97, <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>.

signifikan meningkatkan perilaku hiperaktif dan menghambat interaksi sosial anak³. Kondisi tersebut menjadi perhatian banyak pihak karena dapat memengaruhi proses tumbuh kembang anak dalam jangka panjang.

Dalam menghadapi perkembangan teknologi digital, keluarga memiliki peran yang sangat penting sebagai lingkungan pendidikan pertama bagi anak. Orang tua tidak hanya bertanggung jawab dalam memenuhi kebutuhan fisik anak, tetapi juga memiliki tanggung jawab dalam mengarahkan, membimbing, dan mengawasi penggunaan teknologi digital. keterlibatan orang tua dalam mendampingi penggunaan media digital mampu meminimalkan berbagai risiko yang mungkin dihadapi anak sekaligus membantu mereka memanfaatkan teknologi secara lebih positif⁴. Oleh karena itu, orang tua perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai pengelolaan screen time, pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak, serta strategi pendampingan ketika anak menggunakan perangkat digital.

Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak orang tua yang menghadapi kesulitan dalam mengatur penggunaan smartphone pada anak. Kesibukan orang tua dalam bekerja maupun melakukan aktivitas rumah tangga sering kali menyebabkan smartphone digunakan sebagai sarana untuk mengalihkan perhatian anak agar tetap tenang dan tidak mengganggu aktivitas orang tua. Dalam kondisi tertentu, smartphone bahkan menjadi media hiburan utama yang digunakan anak setiap hari. Apabila kondisi ini berlangsung secara terus-menerus tanpa pengawasan yang memadai, maka risiko munculnya berbagai dampak negatif akan semakin besar. Sejalan dengan hal tersebut,

³ Mazdalifah, Yovita Sitepu Sabarina, and Moulita, "Bijak Mengelola Screen Time Pada Anak Usia Dini (Edukasi Untuk Orang Tua Murid Di TK Nurul Huda Di Desa Sukaluwei Kecamatan Bangun Purba Kabupaten Deli Serdang)," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* 6, no. 4 (2025): 4771–79, <https://doi.org/https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i4.7212>.

⁴ Sonia Livingstone and Ellen J. Helsper, "Parental Mediation of Children's Internet Use," *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 52, no. 4 (2008): 581–99, <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>.

rendahnya pengawasan orang tua menjadi salah satu faktor yang menyebabkan durasi penggunaan smartphone pada anak cenderung melebihi batas yang direkomendasikan⁵.

Berdasarkan hasil observasi dan identifikasi masalah yang dilakukan oleh tim pelaksana di Posyandu Desa Gunturmekar, Kecamatan Tanjungkerta, Kabupaten Sumedang, ditemukan bahwa penggunaan smartphone pada anak usia dini sudah menjadi fenomena yang umum terjadi di lingkungan masyarakat. Sebagian besar orang tua mengakui bahwa anak mereka menggunakan smartphone hampir setiap hari, baik untuk menonton video, bermain permainan digital, maupun mengakses berbagai aplikasi hiburan lainnya. Kondisi ini sejalan dengan data yang menunjukkan bahwa sekitar 89% anak usia 5–12 tahun di Indonesia telah terpapar gadget dengan rata-rata screen time 4–6 jam per hari, bahkan anak mulai mengenal gadget sejak usia 2–3 tahun⁶. Namun, sebagian besar orang tua belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai batasan penggunaan smartphone yang sesuai dengan usia anak serta belum memahami pentingnya pengawasan penggunaan perangkat digital secara berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memahami screen time sebatas durasi penggunaan gawai, tanpa mempertimbangkan aspek kualitas konten maupun interaksi anak dengan media digital⁷. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdahulu yang menunjukkan bahwa edukasi mengenai pengelolaan

⁵ Nurul Aina, "Strategi Komunikasi Keluarga Dalam Mengurangi Screen Time Anak Usia Dini Di Desa Bartong Kabupaten Serdang Bedagai," *Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan* (Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2025).

⁶ Azzahra Salsabilla, Dhea Restu, and Elsa Oktaviani, "Edukasi Peran Ibu Dalam Mendampingi Anak Usia Dini Menghadapi Tantangan Gadget Menuju Generasi Berkarakter Di Kelurahan Kampung Jua , Kota Padang," *Pesona Nusantara* 2, no. 2 (2026): 29–39, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/peson.v2i2.36>.

⁷ Anis Andina et al., "Persepsi & Strategi Orang Tua Dalam Pengendalian Screen Time Pada Anak Yang Bermain Gawai," *Veritas:Jurnal Penalaran Dan Riset Mahasiswa Pendidikan* 2, no. 1 (2026): 1–7, <https://doi.org/https://doi.org/10.66851/veritas.v2i1.235>.

screen time mampu meningkatkan pemahaman orang tua terhadap pentingnya pendampingan penggunaan gadget pada anak⁸.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa masih banyak orang tua yang belum mengetahui berbagai fitur pengawasan digital yang tersedia pada perangkat smartphone. Padahal, fitur-fitur tersebut dapat membantu orang tua dalam membatasi akses anak terhadap konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Kurangnya pengetahuan mengenai pengawasan digital menyebabkan penggunaan smartphone pada anak sering kali berlangsung tanpa kontrol yang memadai. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan kegiatan edukasi yang dapat meningkatkan literasi digital orang tua serta memberikan pemahaman mengenai pola asuh yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Sebagai bentuk kepedulian terhadap permasalahan tersebut, mahasiswa Program Studi Administrasi Publik Universitas Sebelas April melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program edukasi parenting mengenai penggunaan smartphone (*screen time*) pada anak. Selain bertujuan meningkatkan literasi digital masyarakat, kegiatan ini juga menjadi implementasi pembelajaran kepemimpinan melalui keterlibatan langsung mahasiswa dalam mengidentifikasi masalah, merancang program, berkolaborasi dengan berbagai pihak, dan memberikan solusi kepada masyarakat. kepemimpinan pada era digital tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan memanfaatkan teknologi, tetapi juga melalui kemampuan berkolaborasi, beradaptasi, berkomunikasi secara efektif, serta menciptakan solusi inovatif bagi kebutuhan masyarakat⁹.

Fokus utama sekaligus kebaruan dari kegiatan pengabdian kepada

⁸ H N Husna, "Edukasi Screen Time Pada Anak Di Masyarakat Kota Tasikmalaya," *Jurnal Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 8, no. 2 (2023): 475–84, <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/jnajpm.v8i2.1829>.

⁹ Rika Kusdinar, "Digital Leadership: Trends, Practices, and Future Directions," *Twist* 20, no. 3 (2025): 329–37, <https://doi.org/10.5281/twist.10049652>.

masyarakat ini terletak pada penyediaan solusi terintegrasi yang tidak sekadar menekankan edukasi kesadaran (*awareness*) mengenai dampak negatif screen time, melainkan juga memberikan pelatihan praktis pengoperasian fitur parental control serta panduan dialog interaktif pengasuhan digital yang dirancang khusus sesuai karakteristik masyarakat desa. Sebagai bentuk respons atas permasalahan tersebut, mahasiswa Program Studi Administrasi Publik Universitas Sebelas April menginisiasi program pengabdian masyarakat berbasis edukasi parenting digital di Desa Gunturmekar. Inisiatif ini sekaligus menjadi wahana implementasi kompetensi kepemimpinan sosial dan komunikasi publik mahasiswa dalam merancang serta mengeksekusi solusi atas permasalahan riil di masyarakat. Melalui pendekatan yang terstruktur meliputi pemaparan materi dampak screen time, simulasi teknis parental control, dan diskusi kasus kegiatan ini diharapkan mampu mentransformasi pola pengasuhan digital masyarakat Desa Gunturmekar menjadi lebih bijaksana, terukur, dan berbasis literasi teknis yang memadai.

Kegiatan edukasi parenting ini dilaksanakan dalam bentuk penyampaian materi mengenai screen time pada anak, dampak penggunaan smartphone yang berlebihan, pentingnya peran orang tua dalam pengawasan penggunaan smartphone, demonstrasi penggunaan fitur parental control, serta diskusi interaktif mengenai berbagai permasalahan yang dihadapi orang tua dalam mengatur penggunaan gadget pada anak. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan orang tua dapat menerapkan pola pengasuhan digital yang lebih bijaksana sehingga penggunaan smartphone dapat memberikan manfaat yang optimal bagi perkembangan anak.

Adapun tujuan kegiatan ini adalah:

1. Melaksanakan kegiatan edukasi parenting mengenai penggunaan

smartphone (*screen time*) pada anak di Posyandu Desa Gunturmekar.

2. Meningkatkan pemahaman orang tua mengenai dampak penggunaan smartphone yang berlebihan pada anak serta pentingnya pengawasan penggunaan smartphone.
3. Mengembangkan kemampuan kepemimpinan, komunikasi, dan kerja sama mahasiswa melalui kegiatan edukasi parenting kepada Masyarakat

II. Metode Penelitian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Pendekatan PAR dipilih karena menekankan keterlibatan aktif masyarakat dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi permasalahan, perencanaan program, pelaksanaan kegiatan, hingga evaluasi hasil kegiatan. Melalui pendekatan ini, masyarakat tidak hanya menjadi objek kegiatan, tetapi juga berperan sebagai pihak yang terlibat dalam proses pemecahan masalah yang dihadapi.

Kegiatan dilaksanakan di Aula Desa Gunturmekar, Kecamatan Tanjungkerta, Kabupaten Sumedang pada tanggal 12-18 Mei 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa penggunaan smartphone pada anak usia dini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat, sementara pemahaman orang tua mengenai pengelolaan *screen time* dan pengawasan penggunaan smartphone masih perlu ditingkatkan.

Subjek dalam kegiatan ini adalah ibu-ibu peserta Posyandu yang memiliki anak usia dini. Sasaran tersebut dipilih karena orang tua, khususnya ibu, memiliki peran yang sangat penting dalam mendampingi, mengawasi, dan mengatur penggunaan smartphone pada anak dalam kehidupan sehari-hari. Adapun objek kegiatan adalah peningkatan pemahaman orang tua mengenai penggunaan smartphone (*screen time*) pada anak serta pentingnya

pengawasan penggunaan perangkat digital. keterlibatan aktif orang tua merupakan salah satu faktor utama dalam mengurangi risiko negatif penggunaan media digital pada anak¹⁰.

Data dalam kegiatan ini diperoleh melalui observasi, wawancara sederhana, dokumentasi, dan diskusi langsung dengan peserta. Observasi dilakukan pada tahap awal untuk mengidentifikasi kondisi masyarakat terkait penggunaan smartphone pada anak. Wawancara dan diskusi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman serta permasalahan yang dihadapi orang tua dalam mengatur penggunaan smartphone pada anak. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan sekaligus sebagai bahan evaluasi program. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan meliputi:

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan diawali dengan identifikasi masalah yang dilakukan melalui observasi awal di lingkungan Posyandu Desa Gunturmekar. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan smartphone pada anak usia dini cukup tinggi, namun sebagian orang tua masih belum memahami dampak penggunaan smartphone yang berlebihan serta pentingnya pengawasan penggunaan perangkat digital.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, kelompok kemudian menyusun tema kegiatan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, yaitu edukasi parenting mengenai manajemen penggunaan smartphone (screen time) pada anak. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi, pembagian tugas anggota kelompok, penyusunan jadwal kegiatan, serta koordinasi dengan pihak Posyandu dan Pemerintah Desa Gunturmekar.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan penyampaian

¹⁰ Livingstone and Helsper, "Parental Mediation of Children's Internet Use."

tujuan kegiatan kepada peserta. Selanjutnya, tim pelaksana memberikan materi mengenai penggunaan smartphone pada anak usia dini, dampak positif dan negatif penggunaan smartphone, serta pentingnya pengaturan screen time dalam mendukung tumbuh kembang anak.

Selain penyampaian materi, peserta juga diberikan edukasi mengenai peran orang tua dalam mendampingi penggunaan smartphone pada anak. Materi yang disampaikan meliputi pentingnya komunikasi antara orang tua dan anak, penetapan aturan penggunaan smartphone, serta pemberian contoh penggunaan teknologi yang bijaksana dalam lingkungan keluarga. anak mempelajari perilaku melalui proses observasi terhadap lingkungan sekitarnya sehingga perilaku orang tua akan menjadi contoh utama bagi anak dalam menggunakan teknologi digital¹¹.

3. Demonstrasi Penggunaan Parental Control

Sebagai bentuk edukasi yang bersifat praktis, tim pelaksana memberikan demonstrasi mengenai penggunaan fitur parental control pada aplikasi YouTube. Demonstrasi dilakukan secara langsung menggunakan smartphone sehingga peserta dapat memahami langkah-langkah pengaturan fitur tersebut.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada orang tua mengenai salah satu cara yang dapat digunakan untuk membatasi akses anak terhadap konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Melalui demonstrasi ini, peserta tidak hanya memperoleh informasi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis yang dapat langsung diterapkan di rumah.

4. Tahap Diskusi dan Evaluasi

Setelah penyampaian materi dan demonstrasi selesai dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab. Pada sesi ini peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman,

¹¹ Albert Bandura, *Social Learning Theory* (Prentice Hall, 1977).

kendala, serta permasalahan yang mereka hadapi dalam mengatur penggunaan smartphone pada anak.

Berbagai pertanyaan yang muncul menunjukkan bahwa penggunaan smartphone pada anak merupakan persoalan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat. Oleh karena itu, tim pelaksana memberikan berbagai alternatif solusi, seperti menyusun jadwal penggunaan gadget, meningkatkan aktivitas bermain bersama anak, membatasi penggunaan smartphone sebelum tidur, serta memanfaatkan fitur *parental control* sebagai salah satu bentuk pengawasan digital. sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdahulu yang menunjukkan bahwa edukasi kepada orang tua mampu meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya pengelolaan *screen time* secara bijaksana¹².

Tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung serta melalui tanggapan yang diberikan peserta pada saat sesi diskusi. Evaluasi juga dilakukan secara internal oleh tim pelaksana untuk menilai efektivitas kegiatan serta mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan program serupa di masa mendatang.

Untuk mengukur efektivitas kegiatan secara terukur dan objektif, program pengabdian ini menggunakan instrumen evaluasi berupa tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) berbentuk kuesioner terstruktur. Instrumen tes ini dirancang khusus untuk mengukur dua aspek utama, yaitu tingkat pemahaman kognitif peserta mengenai konsep *screen time*, batasan usia, dan dampak penggunaan gawai berlebihan, serta tingkat pemahaman teknis mengenai pengoperasian fitur *parental control* pada smartphone. Sebelum materi disajikan, instrumen pre-test dibagikan kepada peserta guna memetakan pengetahuan awal (*baseline knowledge*). Setelah seluruh rangkaian edukasi, demonstrasi, dan diskusi selesai,

¹² Husna, "Edukasi Screen Time Pada Anak Di Masyarakat Kota Tasikmalaya."

peserta kembali mengisi instrumen post-test dengan butir-butir pertanyaan yang setara secara bobot dan substansi. Data skor dari kedua tes tersebut kemudian diuji komparasi secara kuantitatif sederhana untuk menghitung persentase Peningkatan Hasil Belajar (Gain Score), sehingga perubahan tingkat literasi digital dan keterampilan praktis orang tua sebelum dan sesudah intervensi dapat terevaluasi secara pasti dan berbasis data riil.

III. Proses Program Pengabdian

Program pengabdian kepada masyarakat berupa edukasi parenting mengenai penggunaan *smartphone* (*screen time*) pada anak disusun berdasarkan hasil identifikasi permasalahan yang menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak usia dini semakin meningkat, sementara pemahaman orang tua mengenai pengelolaan *screen time* dan pengawasan penggunaan perangkat digital masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan edukatif yang mampu meningkatkan literasi digital keluarga sehingga orang tua dapat mendampingi anak dalam memanfaatkan teknologi secara lebih bijaksana. keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi penggunaan media digital merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal¹³.

Pelaksanaan program tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga menekankan keterlibatan aktif masyarakat melalui diskusi, berbagi pengalaman, serta praktik penggunaan fitur pengawasan digital. Oleh karena itu, sebelum kegiatan dilaksanakan, tim melakukan berbagai tahapan persiapan dan koordinasi agar program dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

¹³ Pediatrics, "Media and Young Minds."

1. Tahap Persiapan Program

Tahap persiapan diawali dengan diskusi kelompok untuk menentukan tema kegiatan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Berdasarkan hasil observasi awal serta diskusi bersama dosen pengampu Mata Kuliah Kepemimpinan, diperoleh informasi bahwa penggunaan smartphone pada anak usia dini merupakan salah satu permasalahan yang banyak dijumpai di lingkungan masyarakat. Berdasarkan kondisi tersebut, kelompok menyepakati tema edukasi parenting mengenai manajemen penggunaan smartphone (screen time) pada anak sebagai bentuk kontribusi nyata terhadap permasalahan yang ditemukan.

Selanjutnya dilakukan pembagian tugas sesuai dengan kemampuan dan tanggung jawab masing-masing anggota kelompok. Pembagian tugas meliputi penyusunan materi, pembuatan media presentasi, penyusunan susunan acara, dokumentasi kegiatan, moderator, pemateri, serta penanggung jawab perlengkapan kegiatan. Pembagian peran tersebut bertujuan agar setiap anggota dapat berpartisipasi secara optimal selama pelaksanaan program.

Selain itu, kelompok mempersiapkan berbagai kebutuhan teknis, seperti laptop, proyektor, materi presentasi, lembar dokumentasi, dan perlengkapan pendukung lainnya. Persiapan yang dilakukan secara sistematis menunjukkan pentingnya perencanaan dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan suatu program pengabdian. kemampuan merencanakan, mengorganisasi, serta mengoordinasikan sumber daya merupakan bagian penting dari implementasi kepemimpinan yang efektif¹⁴.

¹⁴ Kartini Kartono, *Pemimpin Dan Kepemimpinan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017).

2. Koordinasi dengan Pemerintah Desa dan Posyandu

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim melakukan koordinasi dengan Pemerintah Desa Gunturmekar dan kader Posyandu. Koordinasi dilakukan untuk memperoleh izin pelaksanaan kegiatan sekaligus menyampaikan tujuan, manfaat, dan bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pemerintah desa memberikan dukungan terhadap pelaksanaan program karena tema yang diangkat dinilai sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Dukungan tersebut diwujudkan melalui pemberian izin penggunaan tempat kegiatan serta bantuan dalam menyampaikan informasi kepada peserta Posyandu. Sementara itu, kader Posyandu membantu proses pendataan peserta, penyebaran informasi kegiatan, hingga mendampingi pelaksanaan program.

Kolaborasi antara mahasiswa, pemerintah desa, dan kader Posyandu menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan kegiatan. kepemimpinan pada era digital tidak hanya berorientasi pada kemampuan individu, tetapi juga menekankan kolaborasi, komunikasi, serta kemampuan membangun jejaring dengan berbagai pemangku kepentingan untuk mencapai tujuan bersama¹⁵. Pendekatan partisipatif semacam ini juga telah diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdahulu melalui program pemberdayaan orang tua, yang berhasil meningkatkan komitmen 85% peserta untuk mengurangi durasi screen time anak setelah intervensi berbasis ceramah interaktif dan diskusi kelompok terarah¹⁶.

¹⁵ Kusdinar, "Digital Leadership: Trends, Practices, and Future Directions."

¹⁶ Rahmatiar, Nurhidayah, Humaediah Lestari "Pemberdayaan Orang Tua Melalui Metode Interaktif Untuk Mitigasi Dampak Negatif Gadget Pada Anak Usia Dini," *Prima Sakti: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 02, no. 01 (2026): 10–14.



Gambar 1. Koordinasi dengan Pemerintah Desa dan Kader Posyandu

3. Pelaksanaan Edukasi Parenting

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 12-18 Mei 2026 di Aula Desa Gunturmekar. Kegiatan diawali dengan pembukaan yang dipandu oleh moderator, dilanjutkan dengan penyampaian tujuan kegiatan kepada peserta.

Materi pertama yang disampaikan berkaitan dengan pengertian screen time dan fenomena meningkatnya penggunaan smartphone pada anak usia dini. Dalam sesi ini dijelaskan bahwa perkembangan teknologi telah memberikan berbagai kemudahan bagi masyarakat, namun penggunaan smartphone yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan anak. Hal tersebut sejalan dengan pentingnya pembatasan durasi penggunaan media digital sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak¹⁷.

Selanjutnya peserta diberikan pemahaman mengenai dampak penggunaan smartphone yang berlebihan, seperti berkurangnya interaksi sosial, menurunnya aktivitas fisik, gangguan konsentrasi, gangguan pola tidur, serta munculnya ketergantungan terhadap

¹⁷ Pediatrics, "Media and Young Minds."

perangkat digital. Selain itu, dijelaskan pula bahwa smartphone tetap dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara bijaksana dan didampingi oleh orang tua.

Materi berikutnya membahas pentingnya peran orang tua dalam mengawasi penggunaan smartphone pada anak. Pada sesi ini dijelaskan bahwa orang tua perlu menetapkan aturan penggunaan smartphone, membatasi durasi penggunaan sesuai usia anak, memilih konten yang sesuai, serta menjadi teladan dalam penggunaan teknologi di lingkungan keluarga.



Gambar 2. Penyampaian Materi Edukasi Parenting

4. Demonstrasi Penggunaan Fitur Parental Control

Salah satu kegiatan utama dalam program ini adalah demonstrasi penggunaan fitur parental control pada aplikasi YouTube. Demonstrasi dilakukan secara langsung menggunakan smartphone sehingga peserta dapat melihat dan memahami setiap langkah yang dijelaskan oleh pemateri.

Pada sesi ini peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membatasi akses anak terhadap konten tertentu. Pemateri menjelaskan cara mengaktifkan mode pengawasan,

memilih kategori usia yang sesuai, serta mengontrol aktivitas penggunaan aplikasi oleh anak.

Demonstrasi ini mendapat perhatian yang cukup besar dari peserta karena sebagian besar peserta mengaku belum pernah menggunakan fitur tersebut sebelumnya. Beberapa peserta bahkan langsung mencoba mengikuti langkah-langkah yang diperagakan oleh pemateri menggunakan smartphone yang mereka miliki.

Kegiatan demonstrasi ini menjadi salah satu bagian penting dalam program karena memberikan pengalaman belajar yang bersifat praktis dan dapat langsung diterapkan oleh peserta dalam kehidupan.



Gambar 3. Penyampaian Simulasi Parental Control

5. Diskusi dan Interaksi Bersama Peserta

Setelah seluruh materi selesai disampaikan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab. Sesi ini menjadi wadah bagi peserta untuk menyampaikan berbagai pengalaman dan permasalahan yang mereka hadapi dalam mengatur penggunaan smartphone pada anak.

Beberapa peserta mengungkapkan bahwa anak mereka sering kali sulit dipisahkan dari smartphone dan menunjukkan perilaku marah ketika penggunaan gadget dibatasi. Peserta lainnya

menyampaikan bahwa smartphone sering digunakan sebagai sarana hiburan ketika orang tua sedang bekerja atau melakukan aktivitas rumah tangga.

Berbagai pertanyaan dan pengalaman yang disampaikan peserta menunjukkan bahwa permasalahan penggunaan smartphone pada anak merupakan persoalan nyata yang dihadapi oleh banyak keluarga. Oleh karena itu, tim pelaksana memberikan berbagai alternatif solusi seperti membuat jadwal penggunaan gadget, meningkatkan aktivitas bermain bersama anak, membatasi penggunaan smartphone sebelum tidur, serta memanfaatkan fitur parental control. Pendekatan tersebut menekankan pentingnya pendampingan aktif dan komunikasi antara orang tua dengan anak merupakan strategi yang efektif dalam mengurangi risiko penggunaan media digital¹⁸.

Diskusi berlangsung secara interaktif dan mendapatkan respons yang positif dari peserta. Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan serta keterlibatan aktif mereka selama proses diskusi berlangsung.

6. Evaluasi Program

Evaluasi dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan program serta mengidentifikasi berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaan kegiatan.

Berdasarkan hasil evaluasi, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai dampak penggunaan smartphone yang berlebihan pada anak serta pentingnya pengawasan penggunaan smartphone oleh orang tua. Peserta juga memperoleh pengetahuan

¹⁸ Livingstone and Helsper, "Parental Mediation of Children's Internet Use."

baru mengenai penggunaan fitur parental control yang sebelumnya belum banyak diketahui.

Dari sisi mahasiswa, kegiatan ini memberikan pengalaman nyata dalam menerapkan kemampuan kepemimpinan, komunikasi, kerja sama tim, serta kemampuan berinteraksi dengan masyarakat. kepemimpinan yang efektif pada era digital ditandai oleh kemampuan beradaptasi, berkolaborasi, membangun komunikasi, dan menciptakan inovasi dalam menjawab kebutuhan masyarakat¹⁹. Pengalaman tersebut menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena mahasiswa dapat menghubungkan teori yang diperoleh di perkuliahan dengan praktik yang terjadi di lapangan.

Secara keseluruhan, program edukasi parenting mengenai manajemen penggunaan smartphone (screen time) pada anak dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh respons positif dari masyarakat. Program ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam meningkatkan kesadaran orang tua mengenai pentingnya pola asuh digital yang sehat bagi perkembangan anak.



Gambar 4. Sesi Foto Bersama Mahasiswa

¹⁹ Kusdinar, "Digital Leadership: Trends, Practices, and Future Directions."

III. Hasil Penelitian

A. Implementasi Kegiatan

Kegiatan edukasi parenting mengenai manajemen penggunaan smartphone (*screen time*) pada anak di Posyandu Desa Gunturmekar telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan kegiatan yang berjalan sesuai rencana menunjukkan bahwa proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan telah dilakukan dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan fungsi manajemen yang meliputi *planning, organizing, actuating, dan controlling*²⁰.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai fenomena penggunaan smartphone pada anak usia dini yang saat ini semakin meningkat. Materi tersebut disusun berdasarkan kondisi bahwa penggunaan perangkat digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak sehingga memerlukan pendampingan yang tepat dari orang tua. penggunaan media digital pada anak sebaiknya disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangannya serta disertai pengawasan aktif dari orang tua agar manfaat teknologi dapat diperoleh tanpa mengabaikan aspek tumbuh kembang anak²¹.

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan perhatian yang cukup tinggi terhadap materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari keseriusan peserta dalam mengikuti pemaparan materi serta keaktifan mereka dalam menyimak berbagai penjelasan yang diberikan oleh pemateri. Tingginya perhatian peserta menunjukkan bahwa topik yang diangkat memiliki keterkaitan langsung dengan kondisi yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.

Selain penyampaian materi, kegiatan juga dilengkapi dengan demonstrasi penggunaan fitur parental control pada aplikasi YouTube.

²⁰ George R Terry, *Prinsip-Prinsip Manajemen* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

²¹ Pediatrics, "Media and Young Minds."

Demonstrasi ini dilakukan sebagai upaya memberikan pengetahuan praktis kepada peserta mengenai cara mengawasi penggunaan smartphone pada anak. Melalui kegiatan tersebut, peserta dapat memahami langkah-langkah pengaturan fitur pengawasan digital yang dapat diterapkan secara langsung di rumah.

Pelaksanaan demonstrasi memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan hanya melalui penyampaian materi secara teoritis. Peserta tidak hanya memperoleh informasi mengenai pentingnya pengawasan digital, tetapi juga memperoleh keterampilan dasar dalam mengaktifkan dan memanfaatkan fitur pengawasan yang tersedia pada perangkat smartphone.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab. Pada sesi ini peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan berbagai pengalaman yang mereka alami dalam mendampingi penggunaan smartphone pada anak. Beberapa peserta mengungkapkan bahwa anak sering menggunakan smartphone dalam waktu yang cukup lama setiap harinya, terutama untuk menonton video dan bermain gim. Selain itu, terdapat pula peserta yang mengaku kesulitan membatasi penggunaan smartphone karena anak cenderung marah ketika akses terhadap gadget dibatasi. Berbagai pengalaman yang disampaikan peserta menunjukkan bahwa penggunaan smartphone pada anak telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Oleh karena itu, edukasi yang diberikan melalui kegiatan ini menjadi salah satu langkah yang penting dalam membantu orang tua memahami strategi pengawasan penggunaan smartphone yang lebih efektif.

Implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Posyandu Desa Gunturmekar merefleksikan penerapan fungsi manajemen pengabdian yang terstruktur mulai dari perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*), hingga

pengawasan (*controlling*) sehingga seluruh rangkaian intervensi dapat berjalan secara efektif dan terukur. Berfokus pada analisis kritis ketercapaian sasaran program, keberhasilan intervensi ini diukur dari pemenuhan tiga aspek utama tujuan kegiatan, yakni peningkatan pemahaman kognitif mengenai screen time, penguasaan keterampilan teknis parental control, serta efektivitas interaksi berbasis pendekatan Participatory Action Research (PAR).

Tujuan pertama terkait peningkatan pemahaman screen time dan batasan usia anak berhasil dicapai secara signifikan melalui pendekatan dialogis. Keterlibatan aktif peserta dalam menyimak dan merespons isu paparan gawai mengindikasikan bahwa topik yang diangkat menyentuh secara langsung permasalahan riil yang dihadapi masyarakat pedesaan. Kesadaran baru yang terbangun pada orang tua mengonfirmasi pentingnya penyesuaian pemanfaatan media digital dengan tahap perkembangan anak guna mencegah berbagai dampak buruk terhadap tumbuh kembang fisiologis maupun psikologis mereka. Sementara itu, pencapaian tujuan kedua mengenai penguasaan keterampilan teknis pengawasan digital (parental control) menjadi indikator ketercapaian paling krusial dalam program ini. Transisi dari sekadar pemaparan teori menuju pelatihan langsung (hands-on) terbukti berhasil mentransformasi pemahaman pasif peserta menjadi keterampilan praktis yang mandiri.

Pengalaman konkret yang diperoleh peserta saat menyimulasikan penguncian fitur, pengaturan restricted mode, dan pembatasan durasi pemakaian pada perangkat smartphone secara langsung berhasil mengatasi kesenjangan (gap) teknis yang selama ini menjadi kendala utama pengawasan digital di tingkat keluarga. Tujuan ketiga mengenai efektivitas interaksi dan pemecahan masalah bersama berhasil diwujudkan melalui dinamika sesi diskusi interaktif yang partisipatif. Terungkapnya berbagai tantangan di lapangan seperti munculnya tantrum pada anak saat gawai dibatasi hingga kebiasaan menjadikan gawai sebagai pengalih perhatian

(digital babysitter) menunjukkan keberhasilan pendekatan PAR dalam menciptakan ruang belajar dua arah. Dalam kerangka ini, para peserta tidak lagi bertindak sebagai penerima informasi yang pasif, melainkan bermitra secara aktif dengan tim pelaksana untuk mengidentifikasi masalah dan merumuskan solusi pengasuhan digital yang kontekstual. Secara keseluruhan, keselarasan antara perencanaan yang matang, proses intervensi praktis, dan respons antusias masyarakat membuktikan bahwa program pengabdian ini telah berhasil mencapai seluruh tujuannya secara komprehensif, efektif, dan tepat sasaran.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses diskusi. Interaksi yang terjadi antara pemateri dan peserta menunjukkan bahwa kegiatan edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang partisipatif. Kondisi tersebut sejalan dengan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan, yaitu melibatkan masyarakat secara aktif dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalah.

Secara keseluruhan, implementasi kegiatan berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Seluruh rangkaian kegiatan mulai dari penyampaian materi, demonstrasi penggunaan parental control, hingga sesi diskusi dapat terlaksana tanpa kendala yang berarti. Antusiasme peserta menjadi salah satu indikator bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan masyarakat.

B. Dampak Kegiatan Pendampingan

Pelaksanaan kegiatan edukasi parenting memberikan dampak positif baik bagi peserta maupun bagi mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan. Dampak tersebut dapat dilihat dari peningkatan pemahaman peserta mengenai penggunaan smartphone pada anak serta berkembangnya kemampuan mahasiswa dalam menerapkan nilai-nilai kepemimpinan di

lingkungan masyarakat.

1. Dampak terhadap Orang Tua dan Peserta Posyandu

Salah satu dampak yang paling terlihat adalah meningkatnya pemahaman peserta mengenai dampak penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak. Sebelum mengikuti kegiatan, sebagian peserta memandang *smartphone* hanya sebagai sarana hiburan yang dapat digunakan untuk membuat anak lebih tenang ketika orang tua sedang bekerja atau melakukan aktivitas rumah tangga. Setelah mengikuti kegiatan, peserta mulai memahami bahwa penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak terhadap perkembangan sosial, emosional, fisik, dan kognitif anak.

Peserta juga memperoleh pemahaman mengenai pentingnya pengaturan *screen time* sesuai dengan usia anak. Melalui materi yang disampaikan, peserta mengetahui bahwa pembatasan waktu penggunaan *smartphone* merupakan salah satu bentuk perlindungan terhadap anak agar tidak mengalami ketergantungan terhadap perangkat digital. Pembatasan durasi penggunaan *screen time* juga penting untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas fisik, waktu tidur, dan interaksi sosial anak. anak usia dini direkomendasikan untuk memperoleh aktivitas fisik yang cukup serta membatasi perilaku sedentari, termasuk penggunaan perangkat digital secara berlebihan²². hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam mengatur *screen time* menjadi faktor utama dalam membentuk kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat pada anak usia dini²³. Peningkatan pemahaman orang tua di Posyandu Desa Gunturmekar ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat

²² World Health Organization, "Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age" (Geneva: World Health Organization, 2019), <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>.

²³ I Rayani et al., "Peran Orang Tua Dalam Mengatur Screen Time Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 3 (2025): 40577–80.

terdahulu yang menunjukkan bahwa edukasi interaktif partisipatif berhasil meningkatkan komitmen 85% orang tua untuk mengurangi durasi screen time anak²⁴.

Selain itu, peserta memperoleh pengetahuan baru mengenai penggunaan fitur parental control. Selain itu, peserta memperoleh pengetahuan baru mengenai penggunaan fitur parental control sebagai salah satu sarana pengawasan digital. Sebagian besar peserta mengaku belum pernah menggunakan fitur tersebut sebelumnya. Setelah mengikuti demonstrasi, peserta menjadi lebih memahami cara mengaktifkan dan memanfaatkan fitur tersebut untuk membantu mengontrol akses anak terhadap berbagai konten digital.

Peningkatan pemahaman peserta terlihat dari tanggapan yang diberikan selama sesi diskusi. Beberapa peserta menyampaikan bahwa mereka akan mulai menerapkan aturan penggunaan smartphone di rumah, membatasi durasi penggunaan gadget, serta lebih aktif mendampingi anak ketika menggunakan perangkat digital. Peningkatan pemahaman peserta ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdahulu yang menunjukkan adanya peningkatan skor pemahaman digital parenting sebesar 41,67% (dari rata-rata 60 menjadi 85) setelah penerapan edukasi partisipatif pada kelompok orang tua pekerja²⁵.

2. Dampak terhadap Mahasiswa

Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat kepada masyarakat, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi mahasiswa. Sebagai implementasi Mata Kuliah

²⁴ Rahmatiar, Nurhidayah, "Pemberdayaan Orang Tua Melalui Metode Interaktif Untuk Mitigasi Dampak Negatif Gadget Pada Anak Usia Dini."

²⁵ Mohamad Yasir, Tri Kristianti, and Jendra Sesoca, "Edukasi Parenting Digital Untuk Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak," *Journal of Community Empowerment and Social Transformation* 1, no. 2 (2026): 93–104.

Kepemimpinan, kegiatan ini menjadi sarana bagi mahasiswa untuk menerapkan teori kepemimpinan dalam situasi nyata.

Mahasiswa belajar melakukan identifikasi masalah yang ada di masyarakat, menyusun program kerja, berkoordinasi dengan berbagai pihak, melaksanakan kegiatan, serta melakukan evaluasi terhadap hasil yang diperoleh. Seluruh proses tersebut membutuhkan kemampuan komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, dan kepemimpinan yang baik. Proses ini sejalan dengan Experiential Learning Theory, teori ini menekankan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika individu memperoleh pengalaman nyata, melakukan refleksi, membangun pemahaman konseptual, dan menerapkannya kembali dalam situasi nyata²⁶.

Kepemimpinan digital ditandai oleh kemampuan berkolaborasi, beradaptasi terhadap perubahan, membangun komunikasi yang efektif, serta mendorong inovasi dalam menyelesaikan permasalahan organisasi maupun masyarakat²⁷. Kompetensi tersebut tercermin selama proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan berbagai pihak dalam mencapai tujuan bersama.

Dalam pelaksanaan kegiatan, setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing. Pembagian tugas yang dilakukan memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam mencapai tujuan bersama. Selain itu, mahasiswa juga memperoleh pengalaman berinteraksi langsung dengan masyarakat sehingga kemampuan komunikasi publik dan kemampuan menyampaikan informasi menjadi semakin berkembang.

3. Analisis Berdasarkan Teori Kepemimpinan

Pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan penerapan nilai-nilai kepemimpinan yang telah dipelajari dalam perkuliahan.

²⁶ David A Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1984).

²⁷ Kusdinar, "Digital Leadership: Trends, Practices, and Future Directions."

Kepemimpinan tidak hanya diwujudkan dalam kemampuan mengarahkan anggota kelompok, tetapi juga dalam kemampuan mengidentifikasi permasalahan dan menciptakan solusi yang bermanfaat bagi masyarakat. kepemimpinan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memengaruhi orang lain, tetapi juga kemampuan memberikan motivasi, membangun kerja sama, serta menciptakan lingkungan yang mendukung tercapainya tujuan bersama²⁸.

Melalui kegiatan edukasi parenting, mahasiswa berperan sebagai agen perubahan (*agent of change*) yang berusaha memberikan kontribusi positif terhadap permasalahan sosial yang ditemukan di lingkungan masyarakat. Kemampuan dalam merencanakan kegiatan, mengambil keputusan, mengelola sumber daya, serta berkomunikasi dengan masyarakat merupakan bentuk implementasi nyata dari kompetensi kepemimpinan. seorang pemimpin dituntut memiliki kemampuan mengambil keputusan, membangun komunikasi, dan mengoordinasikan sumber daya untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif²⁹. Seluruh kemampuan tersebut telah diterapkan mahasiswa selama pelaksanaan program pengabdian.

4. Analisis Berdasarkan *Social Learning Theory*

Hasil kegiatan juga dapat dianalisis menggunakan *Social Learning Theory*. teori ini menjelaskan bahwa individu dapat mempelajari suatu perilaku melalui proses pengamatan dan peniruan terhadap lingkungan sekitarnya³⁰.

Dalam konteks penggunaan smartphone pada anak, orang tua memiliki peran sebagai model yang akan ditiru oleh anak. Anak yang melihat orang tua menggunakan smartphone secara berlebihan cenderung akan meniru perilaku tersebut. Sebaliknya, apabila orang

²⁸ Wahjosumidjo, *Kepemimpinan Kepala Sekolah: Tinjauan Teoretik Dan Permasalahannya* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014).

²⁹ S P Siagian, *Teori Dan Praktik Kepemimpinan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).

³⁰ Bandura, *Social Learning Theory*.

tua menunjukkan penggunaan *smartphone* yang bijaksana dan bertanggung jawab, maka anak juga memiliki peluang lebih besar untuk mengembangkan perilaku yang sama.

Oleh karena itu, keberhasilan pengelolaan *screen time* tidak hanya ditentukan oleh aturan yang dibuat oleh orang tua, tetapi juga oleh keteladanan yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Analisis Berdasarkan *Parental Mediation Theory*

Hasil kegiatan juga menunjukkan relevansi *Parental Mediation Theory* yang menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam penggunaan media oleh anak. Teori ini menjelaskan bahwa pengawasan orang tua dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti pembatasan penggunaan media, pendampingan saat anak menggunakan media, serta komunikasi aktif mengenai konten yang diakses oleh anak³¹. pendampingan orang tua yang efektif perlu memperhatikan empat aspek perkembangan anak yang terdampak *screen time* yaitu fisik, perilaku, kognitif, dan sosial-emosional serta didukung pola pengasuhan demokratis yang terbukti lebih efektif dibandingkan pola otoriter maupun permisif³².

Melalui kegiatan edukasi parenting ini, peserta memperoleh pemahaman mengenai berbagai strategi pengawasan yang dapat diterapkan dalam keluarga. Strategi tersebut meliputi pembatasan durasi penggunaan *smartphone*, pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak, penggunaan fitur *parental control*, serta peningkatan interaksi langsung antara orang tua dan anak. Selain melalui keteladanan, pembentukan kebiasaan penggunaan *smartphone* pada anak juga dapat dilakukan melalui pemberian *reinforcement*. perilaku yang memperoleh penguatan positif cenderung akan diulang sehingga

³¹ Livingstone and Helsper, "Parental Mediation of Children's Internet Use."

³² Mazdalifah, Yovita Sitepu Sabarina, and Moulita, "Bijak Mengelola Screen Time Pada Anak Usia Dini (Edukasi Untuk Orang Tua Murid Di TK Nurul Huda Di Desa Sukaluwei Kecamatan Bangun Purba Kabupaten Deli Serdang)."

pemberian apresiasi ketika anak mematuhi aturan penggunaan *screen time* dapat membantu membentuk kebiasaan penggunaan teknologi yang lebih sehat³³.

Evaluasi dan penilaian untuk mengukur dua aspek utama, yaitu: (1) Pemahaman Kognitif terkait dampak *screen time* dan batasan usia anak, serta (2) Keterampilan Teknis dalam mengoperasikan fitur *parental control* pada *smartphone*. Ringkasan hasil pengukuran nilai rata-rata peserta sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) intervensi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi *Pre-Test*, *Post-Test*, dan *N-Gain* Peserta Posyandu Desa Gunturmekar (*N* = 25)

No	Indikator Evaluasi	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Peningkatan (Δ)	Skor N-Gain	Kategori Efektivitas
1	Pemahaman Kognitif <i>Screen Time</i> & Tumbuh Kembang	52,80	86,40	+33,60	0,71	Tinggi / Efektif
2	Keterampilan Teknis Fitur <i>Parental Control</i>	28,00	81,20	+53,20	0,74	Tinggi / Efektif
Rata-rata	40,40	83,80	+43,40	0,73	Tinggi /	Rata-rata Keseluruhan

³³ B F Skinner, *Science and Human Behavior* (New York: Macmillan, 1953).

Keseluruhan n					Efektif	n
------------------	--	--	--	--	---------	---

Catatan: Nilai menggunakan skala 0 – 100. Skor Normalized Gain (*N-Gain*) dihitung menggunakan formula
$$N-Gain = \frac{Posttest-Pretest}{100-Pretest}.$$
 Kategori $N-Gain \geq 0,70$ termasuk dalam klasifikasi "Tinggi/Efektif".

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan nilai rata-rata keseluruhan peserta sebesar 43,40 poin, yaitu dari nilai *pre-test* sebesar 40,40 menjadi 83,80 pada *post-test*. Hasil perhitungan *N-Gain* secara keseluruhan menghasilkan nilai 0,73, yang mengindikasikan bahwa program edukasi dan simulasi praktis yang diselenggarakan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan literasi digital orang tua.

Peningkatan paling signifikan terlihat pada indikator Keterampilan Teknis Fitur *Parental Control* dengan kenaikan sebesar 53,20 poin ($N-Gain = 0,74$). Hal ini membuktikan bahwa metode demonstrasi dan pendampingan *hands-on* secara langsung menggunakan *smartphone* peserta mampu mengatasi *gap* teknis yang sebelumnya menjadi kendala utama orang tua di Desa Gunturmekar.

Keberhasilan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta Desa Gunturmekar dipengaruhi oleh penerapan kombinasi metode interaktif dan partisipatif berbasis Participatory Action Research (PAR). Penyampaian materi teoritis yang dilengkapi dengan simulasi teknis secara langsung terbukti lebih efektif dibandingkan metode sosialisasi satu arah. Peserta tidak hanya diposisikan sebagai pendengar, melainkan sebagai subjek aktif yang dapat langsung mempraktikkan solusi pada perangkat *smartphone* milik mereka.

Hasil ini mengonfirmasi relevansi Parental Mediation Theory, di mana pengawasan aktif (*active mediation*) dan pengawasan teknis

(restrictive mediation) yang dilakukan secara konsisten oleh orang tua menjadi kunci utama pengasuhan digital yang sehat. Melalui edukasi ini, orang tua di Desa Gunturmekar terdorong untuk bertindak sebagai role model dalam penggunaan teknologi di lingkungan keluarga.

Dari aspek pelaksanaan pengabdian, keterlibatan mahasiswa Administrasi Publik sebagai fasilitator juga berhasil mengaktualisasikan kompetensi kepemimpinan sosial, kemampuan komunikasi publik, serta manajemen koordinasi dengan pihak Pemerintah Desa dan kader Posyandu Gunturmekar. Secara keseluruhan, seluruh tujuan pengabdian masyarakat ini telah tercapai dengan bukti dampak perubahan pengetahuan dan keterampilan masyarakat yang terukur berbasis data empiris riil.

Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa edukasi parenting mengenai penggunaan smartphone (*screen time*) pada anak memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman orang tua mengenai pola asuh digital yang sehat. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil mendukung pengembangan kompetensi kepemimpinan mahasiswa melalui keterlibatan langsung dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat.

IV. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui edukasi parenting mengenai penggunaan smartphone (*screen time*) pada anak di Posyandu Desa Gunturmekar telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan perencanaan yang telah disusun.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, dapat diketahui bahwa penggunaan smartphone pada anak usia dini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Namun, masih terdapat orang tua yang belum memahami secara optimal dampak penggunaan smartphone yang

berlebihan serta pentingnya pengawasan penggunaan perangkat digital pada anak. Melalui kegiatan edukasi parenting yang dilakukan, peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai manfaat dan risiko penggunaan smartphone, pentingnya pengaturan screen time, serta peran orang tua dalam mendampingi anak ketika menggunakan perangkat digital.

Pelaksanaan demonstrasi penggunaan fitur parental control juga memberikan pengalaman praktis bagi peserta dalam menerapkan pengawasan digital di lingkungan keluarga. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga memahami langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk membatasi akses anak terhadap konten yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Selain memberikan manfaat bagi masyarakat, kegiatan ini juga memberikan dampak positif bagi mahasiswa sebagai pelaksana program. Mahasiswa memperoleh pengalaman nyata dalam menerapkan kemampuan kepemimpinan, komunikasi, kerja sama tim, pemecahan masalah, serta kemampuan berinteraksi dengan masyarakat. Pengalaman tersebut menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengimplementasikan teori kepemimpinan yang telah dipelajari dalam perkuliahan.

Secara keseluruhan, kegiatan edukasi parenting mengenai penggunaan smartphone (*screen time*) pada anak mampu meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya pola asuh digital yang sehat serta mendukung pengembangan kompetensi kepemimpinan mahasiswa melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk kegiatan selanjutnya.

1. Bagi orang tua, diharapkan dapat menerapkan pengaturan screen time secara konsisten serta meningkatkan pendampingan terhadap anak dalam penggunaan smartphone agar dampak negatif penggunaan perangkat digital dapat diminimalkan.
2. Bagi Posyandu dan Pemerintah Desa Gunturmekar, diharapkan dapat menyelenggarakan kegiatan edukasi parenting secara berkelanjutan dengan tema-tema yang relevan dengan perkembangan teknologi dan pola pengasuhan anak di era digital.
3. Bagi mahasiswa dan institusi pendidikan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis Project Based Learning perlu terus dikembangkan karena mampu memberikan manfaat bagi masyarakat sekaligus meningkatkan kompetensi kepemimpinan, komunikasi, dan kerja sama mahasiswa.

V. Daftar Referensi

- Aina, Nurul. "Strategi Komunikasi Keluarga Dalam Mengurangi Screen Time Anak Usia Dini Di Desa Bartong Kabupaten Serdang Bedagai." *Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2025.
- Andina, Anis, Arina Rafa Dina, Fanny Zaskia Ramadhani, Yolanda Agustina Sihombing, Yolanda Manalu, and Kata Kunci. "Persepsi & Strategi Orang Tua Dalam Pengendalian Screen Time Pada Anak Yang Bermain Gawai." *Veritas: Jurnal Penalaran Dan Riset Mahasiswa Pendidikan* 2, no. 1 (2026): 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.66851/veritas.v2i1.235>.
- Bandura, Albert. *Social Learning Theory*. Prentice Hall, 1977.
- Griffiths, Mark D. "A 'Components' Model of Addiction within a Biopsychosocial Framework." *Journal of Substance Use* 10, no. 4 (2005): 191–97. <https://doi.org/10.108014659890500114359>.
- Husna, H N. "Edukasi Screen Time Pada Anak Di Masyarakat Kota Tasikmalaya." *Jurnal Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*

- 8, no. 2 (2023): 475–84.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47200/jnajpm.v8i2.1829>.
- Kartono, Kartini. *Pemimpin Dan Kepemimpinan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017.
- Kolb, David A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1984.
- Kusdinar, Rika. “Digital Leadership: Trends, Practices, and Future Directions.” *Twist* 20, no. 3 (2025): 329–37.
<https://doi.org/10.5281/twist.10049652>.
- Livingstone, Sonia, and Ellen J. Helsper. “Parental Mediation of Children’s Internet Use.” *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 52, no. 4 (2008): 581–99. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>.
- Mazdalifah, Yovita Sitepu Sabarina, and Moulita. “Bijak Mengelola Screen Time Pada Anak Usia Dini (Edukasi Untuk Orang Tua Murid Di TK Nurul Huda Di Desa Sukaluwei Kecamatan Bangun Purba Kabupaten Deli Serdang).” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* 6, no. 4 (2025): 4771–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i4.7212>.
- Organization, World Health. “Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age.” Geneva: World Health Organization, 2019.
<https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>.
- Pediatrics, American Academy of. “Media and Young Minds.” *PEDIATRICS* 138, no. 5 (2016): e20162591.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>.
- Rahmatiar, Nurhidayah, Lestari Humaediah. “Pemberdayaan Orang Tua Melalui Metode Interaktif Untuk Mitigasi Dampak Negatif Gadget Pada Anak Usia Dini.” *Prima Sakti: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 02, no. 01 (2026): 10–14.

Rayani, I, N D Arini, S Nabila, T A Sitepu, and H Gunawan. "Peran Orang Tua Dalam Mengatur Screen Time Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 3 (2025): 40577–80.

Salsabilla, Azzahra, Dhea Restu, and Elsa Oktaviani. "Edukasi Peran Ibu Dalam Mendampingi Anak Usia Dini Menghadapi Tantangan Gadget Menuju Generasi Berkarakter Di Kelurahan Kampung Jua , Kota Padang." *Pesona Nusantara* 2, no. 2 (2026): 29–39.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/peson.v2i2.36>.

Siagian, S P. *Teori Dan Praktik Kepemimpinan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Skinner, B F. *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan, 1953.

Terry, George R. *Prinsip-Prinsip Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Wahjosumidjo. *Kepemimpinan Kepala Sekolah: Tinjauan Teoretik Dan Permasalahannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.

Yasir, Mohamad, Tri Kristianti, and Jendra Sesoca. "Edukasi Parenting Digital Untuk Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak." *Journal of Community Empowerment and Social Transformation* 1, no. 2 (2026): 93–104.