



**PENGUATAN KOLABORASI SATUAN PAUD DAN KELUARGA DALAM
MENGELOLA PENGGUNAAN GADGET UNTUK Mendukung PROGRAM
INDONESIA EMAS**

**STRENGTHENING COLLABORATION BETWEEN EARLY CHILDHOOD EDUCATION
CENTERS AND FAMILIES IN MANAGING GADGET USE TO SUPPORT THE GOLDEN
INDONESIA PROGRAM**

**Dedi^{1*}, Ayu Sri Wulandari², Fitria Ayu Febriani³, Titi Rachmi⁴,
Nurul Fitria Kumala Dewi⁵, Raden Ranie Damayanti⁶**

^{1*23456} Universitas Muhammadiyah Tangerang, Kota Tangerang

^{1*}dedi@umt.ac.id, ²ayusri.wulandari@umt.ac.id

Article History:

Received: December 30th, 2025

Revised: February 10th, 2026

Published: February 15th, 2026

Abstract: *The use of gadgets among young children has become an integral part of modern family life. While gadgets can serve as educational media, uncontrolled use may lead to changes in children's attitudes, particularly in social, emotional, and disciplinary aspects. This community service article aims to describe the results of mapping teachers' and parents' perceptions regarding the impact of gadget use on young children's attitudes and to formulate recommendations for strengthening collaboration between early childhood education institutions and families. A descriptive survey method was employed using an online questionnaire completed by 72 respondents, including teachers, principals, and parents. The results indicate that most respondents perceive gadget use as frequently influencing changes in children's attitudes, manifested in increased emotional behavior, reduced social interaction, and decreased focus on non-screen activities. Based on these findings, this community service activity recommends the implementation of shared screen-time agreements, active parental mediation, and strengthened communication between PAUD institutions and families to support the development of positive attitudes in young children.*

Keywords:

Gadget,
Screentime,
Family Collaboration,
Digital Parenting.

Abstrak

Penggunaan gadget pada anak usia dini merupakan fenomena yang tidak terpisahkan dari kehidupan keluarga modern. Di satu sisi, gadget dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif, namun di sisi lain penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan perubahan sikap anak, terutama pada aspek sosial, emosional, dan disiplin. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil kegiatan pengabdian masyarakat berupa pemetaan persepsi guru dan orang tua terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap perubahan sikap anak usia dini, sekaligus

merumuskan rekomendasi penguatan kolaborasi antara satuan PAUD dan keluarga. Metode yang digunakan adalah survei deskriptif melalui kuesioner daring yang diisi oleh 72 responden yang terdiri dari guru PAUD, kepala sekolah, dan orang tua. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan penggunaan gadget sering memengaruhi perubahan sikap anak, ditandai dengan meningkatnya perilaku emosional, menurunnya interaksi sosial, serta berkurangnya fokus anak dalam aktivitas non-gadget. Berdasarkan temuan tersebut, kegiatan pengabdian ini merekomendasikan penerapan kesepakatan bersama mengenai aturan screen time, pendampingan aktif orang tua, serta penguatan komunikasi antara PAUD dan keluarga sebagai strategi preventif untuk mendukung perkembangan sikap positif anak usia dini.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola pengasuhan dan pendidikan anak usia dini. Dalam program Pemerataan Digital yang diisukan dalam (Komdigi, n.d.) program ini memiliki berbagai kelas daring dan pelatihan gratis untuk seluruh masyarakat dengan materi-materi yang didasarkan pada pilar-pilar literasi digital, yaitu *Digital Skill*, *Digital Ethic*, *Digital Safety*, dan *Digital Culture*. Program ini ditargetkan untuk menjangkau sebanyak 50 juta masyarakat di 514 kabupaten dan kota di 34 provinsi Indonesia hingga tahun 2024 mendatang.

Penggunaan *gadget* atau gawai seperti telepon pintar dan tablet kini mudah diakses oleh anak-anak, bahkan sejak usia prasekolah. Kondisi ini menuntut perhatian serius karena anak usia dini berada pada masa emas perkembangan (*golden age*), di mana stimulasi lingkungan sangat berpengaruh terhadap pembentukan sikap, kebiasaan, dan karakter anak. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rismala et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menurunkan kualitas interaksi sosial, menghambat kelancaran komunikasi, dan memicu ketergantungan emosional pada perangkat.

Berbagai kajian ilmiah lainnya dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa penggunaan screen time yang berlebihan pada anak usia dini berkaitan dengan munculnya masalah perilaku, regulasi emosi yang kurang optimal, serta menurunnya kualitas interaksi sosial anak (Xiao et al., 2025), (Sari et al., 2024), dan (Eva & Aulia, 2024). Anak yang terbiasa menggunakan gadget tanpa pendampingan cenderung menunjukkan perilaku mudah marah ketika akses gadget dibatasi, kurang responsif terhadap lingkungan sosial, serta memiliki rentang perhatian yang lebih pendek.

WHO dalam websitenya (WHO, 2019) memberikan beberapa pedoman berupa aktivitas fisik, perilaku sedentary, dan tidur untuk anak usia dini. Pedoman ini memberikan rekomendasi tentang jumlah waktu dalam 24 jam yang seharusnya dihabiskan anak di bawah usia 5 tahun untuk beraktivitas fisik atau tidur demi Kesehatan mereka, serta waktu maksimal yang direkomendasikan untuk aktivitas sedentari berbasis layar atau pembatasan waktu. Hal tersebut sejalan dengan (Akademi Pediatri Amerika, 2025) dalam websitenya yang menjelaskan secara keseluruhan, hubungan antara waktu yang dihabiskan di depan media layar dan dampak negatif terhadap kesehatan dan kesejahteraan bersifat kompleks dan bergantung pada banyak faktor, periode sensitive perkembangan anak, jenis perangkat yang digunakan, dan faktor demografis dan kontekstual.

Menurut website (Zerotothree, n.d.) Selama lima tahun pertama kehidupan, hubungan yang penuh kasih sayang secara emosional meletakkan dasar bagi kesehatan dan kesejahteraan seumur hidup. Hal tersebut dikarenakan berbagai jenis pembelajaran terjadi pada waktu yang berbeda

dalam hidup kita. Titik-titik tertinggi pada kurva, yang diilustrasikan di sini, adalah apa yang disebut para peneliti sebagai periode "sensitif", ketika seorang anak sangat peka terhadap jenis interaksi tertentu. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Cdc.gov, 2025) yang menyatakan bahwa Aktivitas fisik dapat membuat Anda merasa lebih baik, berfungsi lebih baik, dan tidur lebih nyenyak. Jumlah aktivitas fisik yang Anda butuhkan sebagian besar bergantung pada usia Anda. Ada banyak cara untuk menambahkan aktivitas fisik ke dalam hidup Anda.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permasalahan ini tidak dapat diselesaikan hanya oleh keluarga atau satuan PAUD secara terpisah. Diperlukan kolaborasi yang sinergis antara guru dan orang tua agar penggunaan gadget dapat dikelola secara bijak dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk memetakan persepsi para pemangku kepentingan PAUD terkait pengaruh gadget terhadap perubahan sikap anak serta menyusun rekomendasi praktis berbasis kolaborasi PAUD dan keluarga.

TINJAUAN LITERATUR

Literatur terkini menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh durasi penggunaan, kualitas konten, serta keterlibatan orang dewasa. Studi literatur (Sari et al., 2024) menyimpulkan bahwa screen time yang berlebihan berpotensi menghambat perkembangan sosial-emosional, bahasa, dan kognitif anak usia dini. Temuan ini diperkuat oleh (Mustaqim et al., 2025) melalui telaah sistematis yang menunjukkan hubungan antara paparan layar berlebih dengan gangguan pola tidur dan masalah perilaku pada anak prasekolah.

Menurut, (Mistiani, 2024) menegaskan bahwa penggunaan perangkat digital tanpa pengawasan dan batasan yang jelas berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti kecanduan gawai, gangguan pola tidur, penurunan interaksi sosial, serta masalah perilaku pada anak. Sebaliknya, penerapan strategi parenting digital yang meliputi mediasi restriktif, penggunaan bersama (*co-using*), dan pendampingan aktif (*active mediation*) terbukti mampu meminimalkan risiko sekaligus mengoptimalkan manfaat teknologi bagi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Temuan ini menegaskan pentingnya literasi digital orang tua dalam membimbing anak agar dapat menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Selain durasi, konteks penggunaan gadget juga menjadi faktor penting. (Jia et al., 2025) dalam meta-analisisnya menjelaskan bahwa penggunaan gadget atau gawai tanpa adanya pendampingan orang tua atau orang dewasa berkorelasi dengan meningkatnya masalah sosioemosional anak. Sebaliknya, pendampingan aktif orang tua atau *co-viewing* dapat memoderasi dampak negatif screen time dan bahkan mendukung perkembangan bahasa serta keterampilan sosial anak. Hal ini sejalan dengan (Herlina et al., 20181) dalam bukunya yang berjudul "*DIGITAL PARENTING Mendidik Anak di Era Digital*".

Dalam perspektif kolaborasi sekolah dan keluarga, (Saputri et al., 2024) yang menegaskan bahwa komunikasi yang efektif antara lembaga pendidikan anak usia dini dan orang tua berperan penting dalam menyamakan persepsi serta praktik pengasuhan di era digital. Oleh karena itu, penguatan literasi digital parenting dan kesepakatan bersama mengenai penggunaan gadget menjadi strategi kunci yang relevan untuk diterapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

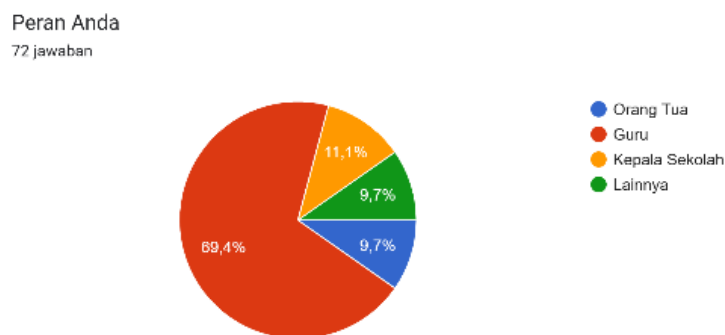
Literasi digital anak tidak dapat dibentuk secara parsial, melainkan memerlukan kolaborasi

yang sinergis antara keluarga dan sekolah. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh (Untari et al., 2025) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua dan sekolah melalui program literasi digital terpadu mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital anak secara signifikan. Melalui pendekatan partisipatif berupa lokakarya orang tua dan sesi edukasi kreatif bagi siswa, terjadi peningkatan literasi digital sebesar 25% pada orang tua dan 30% pada siswa sekolah dasar. Selain peningkatan kognitif, program ini juga berdampak pada terbentuknya komunikasi yang lebih terbuka antara keluarga dan sekolah dalam menyikapi risiko digital seperti hoaks, perundungan siber, dan kecanduan gawai. Temuan ini menegaskan bahwa penguatan literasi digital anak akan lebih efektif apabila didukung oleh kolaborasi berkelanjutan antara lingkungan rumah dan sekolah dalam menciptakan ekosistem digital yang aman, edukatif, dan bertanggung jawab.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk edukasi dan pemetaan persepsi pemangku kepentingan PAUD terkait pengelolaan penggunaan gadget pada anak usia dini. Pengabdian dilakukan melalui Webinar Series 9 bertema “Sinergi Orang Tua dan Satuan PAUD Membangun Generasi Emas”, yang melibatkan guru PAUD, kepala sekolah, dan orang tua sebagai peserta utama. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman bersama sekaligus menggali pandangan dan pengalaman peserta mengenai dampak penggunaan gadget terhadap sikap anak usia dini.

Sebagai bagian dari proses pengabdian, tim pelaksana melakukan pengumpulan umpan balik peserta menggunakan kuesioner daring yang dibagikan setelah sesi pemaparan materi dan diskusi interaktif. Kuesioner tersebut memuat pertanyaan tertutup dan terbuka yang berkaitan dengan intensitas penggunaan gadget pada anak, bentuk perubahan sikap yang dirasakan, serta praktik kolaborasi yang telah dan diharapkan dapat dilakukan antara satuan PAUD dan keluarga. Sebanyak 72 peserta yang mengikuti kegiatan secara aktif bersedia mengisi kuesioner sebagai kontribusi dalam evaluasi kegiatan pengabdian.



Gambar 1 Hasil Kuesioner Evaluasi

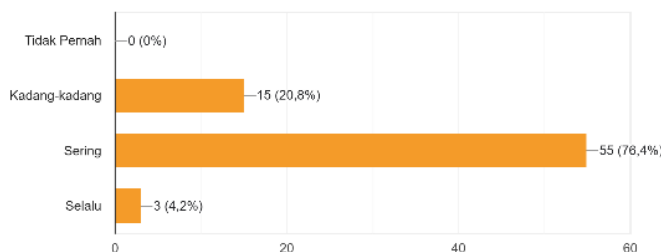
Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa frekuensi dan persentase berdasarkan jawaban dari kuisisioner untuk menggambarkan kecenderungan persepsi responden. Jawaban terbuka dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola perubahan sikap anak dan

kebutuhan pendampingan yang dirasakan oleh guru dan orang tua. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar penyusunan rekomendasi praktis dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

HASIL

Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan penggunaan gadget sering memengaruhi perubahan sikap anak usia dini. Perubahan yang paling banyak dilaporkan meliputi meningkatnya emosi negatif seperti mudah marah atau tantrum ketika gadget dibatasi, menurunnya minat anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, serta berkurangnya fokus anak pada aktivitas belajar dan bermain non-gadget.

Seberapa besar Bapak/Ibu melihat pengaruh gadget terhadap perubahan sikap anak sehari-hari?
72 jawaban

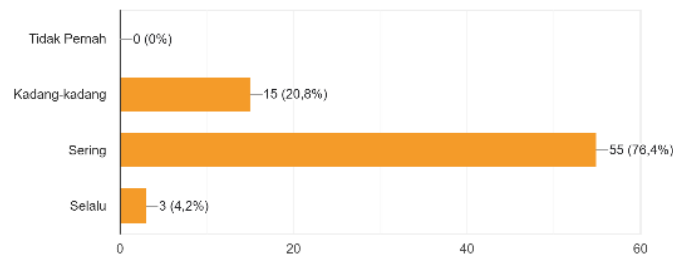


Gambar 2 Hasil Survei

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa screen time berlebih berkaitan dengan masalah regulasi emosi dan perilaku anak. Dari sudut pandang pengabdian masyarakat, hasil ini mengindikasikan perlunya intervensi yang bersifat preventif dan kolaboratif, bukan sekadar pembatasan sepihak.

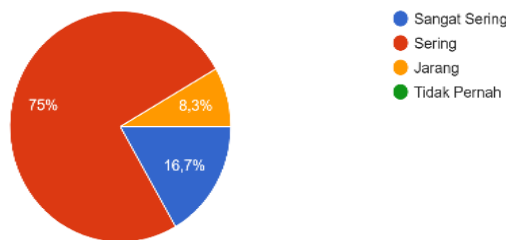
Kolaborasi antara satuan PAUD dan keluarga dipandang sebagai solusi strategis. Guru dan orang tua sepakat bahwa kesepakatan bersama mengenai aturan penggunaan gadget, pendampingan aktif selama anak menggunakan gadget, serta penyediaan alternatif kegiatan berbasis bermain dapat membantu mengurangi dampak negatif gadget. Pendekatan ini sejalan dengan konsep digital parenting yang menekankan peran aktif orang tua dalam mendampingi anak berinteraksi dengan teknologi.

Seberapa besar Bapak/Ibu melihat pengaruh gadget terhadap perubahan sikap anak sehari-hari?
72 jawaban



Gambar 3 Hasil Survei

Seberapa sering Bapak/Ibu mengajak anak diskusi terbuka tentang perasaan mereka?
72 jawaban



Gambar 4 Diagram Hasil Survei

Semua ilustrasi harus diikuti dengan paragraf yang menjelaskan analisis/interpretasi asli penulis terhadap data yang ditampilkan. Jelaskan ilustrasi yang relevan dengan Judulnya, “seperti Bagan 1”, hindari penggunaan kata atau kalimat untuk menyebut ilustrasi dengan penulisan 'diagram di atas' atau 'diagram di bawah'.

PEMBAHASAN

Temuan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian dan kajian ilmiah lima tahun terakhir. Studi Manfaatin (2024) dan Merín et al. (2024) menegaskan bahwa screen time yang berlebihan pada anak usia dini berkaitan dengan meningkatnya masalah regulasi emosi dan perilaku. Hal ini menjelaskan mengapa responden dalam kegiatan ini banyak melaporkan perilaku tantrum dan mudah marah ketika akses gadget dibatasi.

Selain itu, Vasconcellos et al. (2025) melalui meta-analisis menemukan bahwa penggunaan layar yang tidak disertai pendampingan orang dewasa berkorelasi dengan masalah sosioemosional anak. Temuan ini memperkuat hasil pengabdian masyarakat bahwa pendampingan aktif orang tua dan kesepakatan penggunaan gadget menjadi faktor kunci dalam meminimalkan dampak negatif gadget.

Dalam konteks kolaborasi satuan PAUD dan keluarga, diskusi ini menegaskan pentingnya komunikasi yang berkelanjutan antara guru dan orang tua. Santos Urbina et al. (2025) menyatakan

bahwa kemitraan sekolah dan keluarga di era digital berperan strategis dalam menyamakan nilai, aturan, dan praktik pengasuhan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi praktis berupa rekomendasi penerapan kesepakatan screen time, edukasi digital parenting, serta penguatan peran guru sebagai fasilitator bagi orang tua.

Proses pengabdian masyarakat dalam kegiatan ini diawali dengan pelaksanaan Webinar Series 9 yang dirancang sebagai ruang edukasi sekaligus dialog antara tim pengabdian, guru PAUD, kepala sekolah, dan orang tua. Pada tahap awal, tim pengabdian menyampaikan materi mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini serta pentingnya kolaborasi antara satuan PAUD dan keluarga dalam pengelolaan screen time. Penyampaian materi ini bertujuan untuk menyamakan pemahaman peserta dan menjadi landasan diskusi bersama sebelum dilakukan pengumpulan data.

Setelah sesi pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi interaktif yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk berbagi pengalaman nyata terkait penggunaan gadget pada anak di lingkungan rumah dan sekolah. Diskusi ini menjadi bagian penting dari proses pengabdian karena memperkaya konteks pemahaman terhadap permasalahan yang dihadapi peserta. Pada tahap inilah kuesioner daring dibagikan sebagai sarana refleksi peserta terhadap materi yang telah disampaikan serta pengalaman pengasuhan dan pembelajaran yang mereka jalani sehari-hari.

Data yang diperoleh dari kuesioner tidak diposisikan sebagai data penelitian eksperimental, melainkan sebagai bahan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat. Analisis deskriptif terhadap jawaban peserta memberikan gambaran mengenai kecenderungan persepsi guru dan orang tua terhadap perubahan sikap anak akibat penggunaan gadget. Temuan berupa meningkatnya perilaku emosional, menurunnya interaksi sosial, serta berkurangnya fokus anak menunjukkan bahwa isu penggunaan gadget merupakan permasalahan nyata yang dirasakan langsung oleh peserta pengabdian.

Dalam konteks pengabdian masyarakat, temuan ini berfungsi sebagai dasar penyusunan rekomendasi yang bersifat praktis dan aplikatif. Diskusi hasil bersama peserta menunjukkan bahwa solusi yang diharapkan bukan sekadar pembatasan penggunaan gadget, melainkan pengelolaan yang melibatkan kesepakatan bersama, pendampingan aktif orang tua, serta komunikasi yang berkelanjutan antara guru dan keluarga. Proses ini mencerminkan esensi pengabdian masyarakat, yaitu memfasilitasi masyarakat sasaran untuk memahami permasalahan, merefleksikan praktik yang telah berjalan, dan merumuskan langkah perbaikan secara kolaboratif.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya menghasilkan pemetaan persepsi guru dan orang tua, tetapi juga membangun kesadaran bersama mengenai pentingnya sinergi PAUD dan keluarga dalam mendampingi anak di era digital. Diskusi hasil pengabdian ini menegaskan bahwa pendekatan kolaboratif berbasis edukasi dan refleksi bersama lebih relevan dan berkelanjutan dibandingkan pendekatan instruktif satu arah dalam mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh nyata terhadap perubahan sikap anak usia dini, khususnya pada aspek sosial, emosional, dan perhatian. Oleh karena itu, diperlukan penguatan kolaborasi antara satuan PAUD dan keluarga dalam mengelola penggunaan gadget secara bijak. Kesepakatan aturan screen time, pendampingan

aktif orang tua, serta komunikasi yang berkelanjutan antara guru dan orang tua menjadi rekomendasi utama untuk mendukung perkembangan sikap positif anak usia dini.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS (Times New Roman, size 12)

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh guru PAUD, kepala sekolah, dan orang tua peserta didik yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Apresiasi juga diberikan kepada satuan PAUD yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan sehingga rekomendasi praktis dapat dirumuskan dan dimanfaatkan secara berkelanjutan.

DAFTAR REFERENSI

- Akademi Pediatri Amerika. (2025). *Pedoman Waktu Penggunaan Layar*.
<https://Www.Aap.Org/En/Patient-Care/Media-and-Children>.
<https://www.aap.org/en/patient-care/media-and-children/center-of-excellence-on-social-media-and-youth-mental-health/qa-portal/qa-portal-library/qa-portal-library-questions/screen-time-guidelines/>
- Cdc.gov. (2025). *Dasar-Dasar Aktivitas Fisik*. Cdc.Gov. https://www.cdc.gov/physical-activity-basics/about/index.html?CDC_AAref_Val=https://www.cdc.gov/physicalactivity/basics/children/screen_time.htm
- Eva, M., & Aulia, M. (2024). Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. ... : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(01), 18–31.
- Herlina, D., Setiawan, B., & Jiwana, G. (2018). *DIGITAL PARENTING Mendidik Anak di Era Digital* (N. Kurnia, Ed.; 1st ed.). Samudra Biru.
- Jia, W., Deng, X., & Zeng, H. (2025). The association between screen exposure and social–emotional development in children and adolescents: A meta-analysis. *Acta Psychologica*, 261(October), 105818. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105818>
- Komdigi. (n.d.). *Pemerataan Literasi Digital*. Komdigi.Go.Id. Retrieved January 1, 2026, from <https://www.komdigi.go.id/transformasi-digital/masyarakat-digital/detail/pemerataan-literasi-digital>
- Mistiani, W. (2024). PARENTING DIGITAL: CARA CERDAS MEMBIMBING ANAK DALAM DUNIA TEKNOLOGI. *Desember*, 5(2), 163.
- Mustaqim, A. A., Yunita, R., & Widhiyanto, A. (2025). Pengaruh Video Edukasi Screen Time Pada Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Di Tk Aziziah Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia*, 4(8), 355–366.
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Saputri, I., Inda Rafifah, S., Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, S., Bengkalis, K., & Riau, P. (2024). HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation Pentingnya Kolaborasi Orang Tua, Sekolah, dan Masyarakat dalam Mendukung Pendidikan Karakter Anak. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(2), 782–790.
- Sari, T. A. P., Novitawati, & Sulaiman. (2024). Pengaruh Interaksi Orang Tua : Screen Time terhadap Kemampuan Sosial Emosional dan. *Journal of Education Research*, 5(20), hlm.35.
- Untari et al. (2025). Keluarga Digital Cerdas: Kolaborasi Orang Tua dan Sekolah dalam Literasi Digital Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1345–1352.

<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1587>

- WHO. (2019). *Pedoman tentang aktivitas fisik, perilaku sedentari, dan tidur untuk anak-anak di bawah usia 5 tahun*. Who.Int. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>
- Xiao, Y., Emmers, D., Li, S., Zhang, H., Rule, A., & Rozelle, S. (2025). Screen Exposure and Early Childhood Development in Resource-Limited Regions: Findings From a Population-Based Survey Study. *Journal of Medical Internet Research*, 27, 1–15. <https://doi.org/10.2196/68009>
- Zerotothree. (n.d.). *Mengapa 0-3?* Zerotothree.Gov. Retrieved January 1, 2026, from <https://www.zerotothree.org/>