



Preferensi Penggunaan Media Digital oleh Pasangan Generasi Z dalam Pendidikan Islam bagi Anak: Perspektif Teori 7 *Habits of Highly Effective*

Baiti Al Ami,^{1*} Agus Sutiyono,¹ Nasikhin Nasikhin¹

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri
Walisongo Semarang, Semarang, Indonesia

Abstract: This study aims to analyze the preferences of Generation Z couples in utilizing digital media as an educational tool for children in Sangubanyu Village, Bawang Subdistrict, Batang Regency, Central Java, using a qualitative case study approach. The research was conducted from January to April 2025. The use of digital media presents challenges such as gadget addiction, health issues, and the financial burden of internet costs for rural families. Based on the theory of the 7 Habits of Highly Effective People, Generation Z has begun to adopt habits such as being proactive in selecting educational content, starting with the end in mind for educational purposes, and prioritizing tasks in gadget time management. However, further guidance is still needed to foster other effective habits like thinking win-win and synergizing within a digital-based parenting framework. This study contributes to understanding the use of digital media by rural Generation Z and offers practical recommendations, such as time limits, selecting quality content, and non-digital educational alternatives for children's well-being.

Keywords: digital media; Islamic education for children; theory of 7 habits of highly effective people

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis preferensi pasangan generasi Z dalam memanfaatkan media digital sebagai alat pendidikan anak di Desa Sangubanyu, Kecamatan Bawang, Kabupaten Batang, Jawa Tengah dengan menggunakan pendekatan kualitatif berdesain studi kasus, penelitian ini dilaksanakan pada Januari-April 2025. Penggunaan media digital membawa tantangan, seperti risiko kecanduan gadget yang dapat mengganggu aktivitas fisik, kesehatan mata, dan interaksi sosial anak. Berdasarkan teori 7 *Habits of Highly Effective People*, generasi Z mulai menerapkan kebiasaan seperti *be proactive* dalam memilih konten edukatif, *begin with the end in mind* untuk tujuan pendidikan anak, dan *put first things first* dalam manajemen waktu gadget. Meskipun demikian, masih diperlukan pembinaan lebih lanjut agar kebiasaan efektif lainnya seperti *think win-win* dan *synergize* dapat terbentuk dalam pola asuh berbasis digital. Penelitian ini memberi kontribusi pada pemahaman penggunaan media digital oleh generasi Z pedesaan serta menawarkan rekomendasi praktis, seperti pembatasan waktu, pemilihan konten berkualitas, dan alternatif pendidikan non-digital demi kesejahteraan anak.

Kata Kunci: media digital; pendidikan islam anak; teori 7 habits of highly effective people

***Corresponding Author:**

email: baitialami17@gmail.com

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Jl. Prof. Dr. Hamka
Ngaliyan Kota Semarang, 50185 Indonesia

Disubmit: 16 Mei 2025

Revisi: 10 Juni 2025

Diterima: 26 Juli 2025

A. Pendahuluan

Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh We Are Social dan Hootsuite pada Januari 2023, pengguna internet global telah mencapai 5,16 miliar, yang mencerminkan lebih dari 64% populasi dunia yang aktif dalam menggunakan internet. Di Indonesia, sekitar 212 juta orang atau 76% penduduk memiliki akses ke internet, sehingga negara ini menjadi salah satu pasar digital terbesar di Asia Tenggara (Ciptarianto, 2022; Khofiyya et al., 2024). Pengguna media sosial secara global diperkirakan mencapai 4,76 miliar orang, sementara di Indonesia, terdapat sekitar 191 juta pengguna aktif yang setara dengan 68% dari total penduduk (Ismail & Raden Bagus Fajriya Hakim, 2023). Faktanya, mayoritas pengguna media digital di Indonesia mengakses platform melalui perangkat mobile, dengan penetrasi smartphone mencapai 88% (Lazuardi et al., 2023; Sapta Rini, 2024). Seiring dengan terus berkembangnya teknologi dan adopsi sosial media, pada akhir 2023 diperkirakan jumlah pengguna internet di seluruh dunia akan meningkat hingga 5,3 miliar, dengan Indonesia diprediksi mencapai 215 juta pengguna, menunjukkan tren positif dalam penerimaan teknologi digital di masyarakat (Putri et al., 2023; Rahmawati et al., 2023). Melalui pemanfaatan platform digital, beragam sektor, termasuk bisnis dan pariwisata, berusaha untuk memanfaatkan pertumbuhan pengguna internet ini demi meningkatkan engagement dengan pelanggan (Adrian et al., 2023; Malika, 2024).

Dalam konteks pendidikan dan literasi media untuk generasi Gen-Z, sejumlah penelitian menunjukkan tantangan dan kesempatan yang dihadapi anak-anak dalam era digital. Penelitian lain mencatat bahwa pendidikan literasi media di Hong Kong sangat penting untuk dipersiapkan sejak dini, terutama dalam menghadapi dari berbagai platform media baru yang berkembang pesat (Cheung, 2005). Penelitian oleh (Syukri et al., 2019) mengenai gerakan dan pendidikan literasi media di Indonesia menunjukkan pentingnya pendidikan literasi media untuk mengembangkan pemahaman kritis di kalangan anak-anak dan remaja. Di Australia, terdapat tantangan terkait penggunaan media digital dalam pendidikan tinggi, terutama di daerah pedesaan, yang menuntut inovasi dalam metode pengajaran (Vichie, 2017). Selain itu, ada yang menyelidiki dampak kognitif visualisasi informasi melalui media digital, mengindikasikan bahwa cara penyampaian informasi tidak hanya mempengaruhi pemahaman, tetapi juga cara berpikir dan belajar anak (Kraidy, 2002). Penelitian lain menekankan pentingnya literasi media digital dalam meningkatkan partisipasi

sipil dan politik di kalangan remaja, mencerminkan bagaimana konteks sosial dan politik dapat dipengaruhi oleh akses informasi yang benar dan kritis (Kahne et al., 2012). Namun demikian, kendala utama adalah minimnya penelitian yang spesifik mengenai dampak konten digital yang bernuansa Islam terhadap perkembangan moral dan intelektual anak-anak Gen-Z, yang penting untuk membangun karakter dan spiritualitas mereka di tengah kompleksitas dunia digital saat ini.

Penelitian ini berfokus pada analisis preferensi pasangan generasi Z di Desa Sangubanyu, Jawa Tengah, dalam menggunakan media digital sebagai alat pendidikan bagi anak-anak mereka. Tiga aspek utama yang dijelajahi mencakup 1) jenis konten digital yang digunakan, 2) peran konten dalam pendidikan anak, dan 3) tantangan yang dihadapi dalam implementasi teknologi digital yang di analisis menggunakan teori 7 habits. Fenomena peningkatan akses internet dan perangkat digital di kalangan masyarakat desa menunjukkan perubahan signifikan dalam cara pendidikan dilaksanakan, meskipun pemahaman tentang pemanfaatan teknologi untuk pendidikan masih tergolong lemah (Fajar, 2021). Media digital dapat memainkan peran penting dalam pendidikan di era digital, terutama dalam konteks anak-anak, sehingga generasi Z perlu mendapatkan dukungan untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam mendidik (Septantiningtyas et al., 2023). Penelitian mengenai kesenjangan digital dan pelatihan keterampilan teknologi menunjukkan kebutuhan mendesak untuk program literasi digital yang inklusif bagi keluarga di pedesaan, agar mereka dapat beradaptasi dengan perubahan ini dan mendayagunakan media digital secara efektif (Fajar, 2021; Septantiningtyas et al., 2023). Dengan menggunakan pendekatan teori 7 Habits, hasil penelitian diharapkan memberikan wawasan yang berguna bagi pemerintah dan lembaga pendidikan dalam merancang program yang relevan untuk memenuhi kebutuhan kelompok generasi Z di desa tersebut (Pramana, 2020). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif yang bermanfaat bagi semua kalangan masyarakat (Julfian et al., 2023).

B. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis preferensi pasangan generasi Z dalam menggunakan media digital sebagai alat pendidikan bagi anak-anak mereka. Generasi Z, yang dikenal memiliki kedekatan yang tinggi dengan

teknologi digital, menunjukkan kecenderungan yang kuat dalam pemanfaatan media digital dalam pendidikan. Dalam konteks ini, orang tua dari generasi Z cenderung menggunakan platform digital untuk menunjang proses belajar anak-anak mereka. Misalnya, penelitian oleh Rifaldi et al. menunjukkan bahwa preferensi mahasiswa generasi Z dalam penggunaan layanan digital dapat memberikan gambaran tentang bagaimana mereka memilih dan memanfaatkan mediumnya (Rifaldi et al., 2023). Selain itu, Lubis dan Hardiyanto menyoroti pentingnya interaksi keluarga dalam membangun pendidikan karakter di era digital, di mana komunikasi yang meningkat melalui perangkat elektronik berdampak pada kualitas pendidikan yang diterima anak (Lubis & Hardiyanto, 2024). Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini dirasa tepat untuk menggali pengalaman dan motivasi pasangan generasi Z, serta memahami proses integrasi media digital dalam lingkungan keluarga, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian yang menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini (Diadha, 2015). Studi kasus sebagai metode memungkinkan peneliti untuk menjelajahi bagaimana individu atau kelompok mengadopsi media digital, sejalan dengan penelitian oleh Iskandar et al. yang menyoroti bagaimana orang tua mendampingi anak-anak mereka dalam menggunakan media digital dengan tepat (Iskandar et al., 2022). Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai preferensi generasi Z dalam memilih konten edukatif dan nilai-nilai yang ingin mereka tanamkan melalui penggunaan media digital, yang berkontribusi pada upaya membentuk karakter dan literasi digital anak di era modern saat ini (Damayanti, 2022).

Tabel 1.
 Profil Informan

No	Inisial	Usia	Alamat	Pekerjaan
1	ZE1	27	Ds. Sangubanyu	Ibu Rumah Tangga
2	ZE2	28	Ds. Sangubanyu	Ibu Rumah Tangga
3	ZE3	23	Ds. Sangubanyu	Ibu Rumah Tangga
4	ZE4	22	Ds. Sangubanyu	Ibu Rumah Tangga
5	ZE5	22	Ds. Sangubanyu	Ibu Rumah Tangga
6	ZE6	21	Ds. Sangubanyu	Ibu Rumah Tangga
7	ZE7	24	Ds. Sangubanyu	Ibu Rumah Tangga
8	ZE8	26	Ds. Sangubanyu	Ibu Rumah Tangga
9	ZE9	25	Ds. Sangubanyu	Ibu Rumah Tangga
10	ZE10	24	Ds. Sangubanyu	Ibu Rumah Tangga

Penelitian ini memanfaatkan teknik validasi data seperti *member checking* dan triangulasi, yang merupakan metode esensial untuk meningkatkan keakuratan dan kredibilitas hasil penelitian. Teknik *member checking* dijelaskan sebagai strategi untuk mengonfirmasi temuan yang telah diperoleh dengan cara mengembalikan hasil awal kepada responden guna mengurangi bias dalam interpretasi peneliti, sebagaimana didiskusikan oleh J. Junianto dan E. Marlina yang menekankan pentingnya *member checking* dalam konteks pendidikan (Junianto & Marlina, 2022). Sementara itu, triangulasi berfungsi untuk membandingkan data yang berasal dari berbagai sumber dan perspektif, memperkuat validitas hasil penelitian, sebuah konsep yang juga dijelaskan secara rinci oleh Guion et al (Guion et al, 2011). Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahap, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi, yang juga dikemukakan dalam penelitian oleh Kartikasari et al (Kartikasari et al., 2023) dan Dewantara et al (Dewantara et al., 2023). Pendekatan sistematis ini bertujuan untuk mengolah data kualitatif menjadi temuan yang terstruktur, sehingga memungkinkan peneliti untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai dinamika penggunaan media digital oleh generasi Z, serta menawarkan rekomendasi praktis untuk pemangku kepentingan dalam bidang pendidikan dan teknologi, sebagaimana diuraikan dalam penelitian oleh Sugianto et al (Sugianto et al., 2024).

C. Hasil dan Pembahasan

Jenis Konten Digital yang Digunakan dalam Pendidikan Anak oleh Generasi Z di Pedesaan

Penelitian menunjukkan bahwa jenis konten digital yang dominan digunakan oleh generasi Z, khususnya wanita pedesaan, dalam pendidikan anak adalah platform seperti YouTube dan Instagram. Platform ini digunakan secara rutin dengan durasi 30-45 menit per sesi, dan setidaknya tiga sesi dilakukan setiap hari (pagi, siang, sore). Fokus utama mereka dalam mendidik anak melalui konten digital adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara, mengenal huruf-huruf hijaiyah, serta memahami perilaku para nabi. Salah satu contoh konten yang sering digunakan adalah video edukasi dari channel "Nusa dan Rara" (Nusa Official), Kinderflix - Video Belajar Untuk Balita, CoComelon Bahasa Indonesia yang menyediakan materi belajar interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, konten visual seperti gambar dan animasi pendek di

Instagram juga menjadi pilihan karena sifatnya yang atraktif dan mudah dipahami oleh anak-anak. Konten-konten ini dirancang untuk menarik perhatian anak sekaligus memberikan nilai edukatif. Dengan demikian, YouTube dan Instagram tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran yang efektif bagi anak-anak di pedesaan. Namun, pemilihan konten harus dilakukan dengan hati-hati agar sesuai dengan usia dan perkembangan anak.

ZE1 menyatakan bahwa "YouTube adalah teman belajar anak saya sejak usia dua tahun." Menurut ZE2, "Saya memilih konten yang sesuai dengan usia anak, seperti video Nusa dan Rara." ZE3 menambahkan, "Konten edukatif di YouTube membantu anak mengenal huruf-huruf hijaiyah dengan cara yang menyenangkan." ZE4 berpendapat bahwa "Instagram juga bisa jadi media pembelajaran melalui gambar-gambar edukatif yang menarik." ZE5 menjelaskan, "Anak saya sangat antusias saat menonton CoComelon Bahasa Indonesia karena musiknya membuatnya tertarik." ZE6 menutup dengan pernyataan, "Media digital membantu saya memberikan pendidikan yang lebih variatif kepada anak." Selain itu, penggunaan media digital tidak hanya terbatas pada pembelajaran formal tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak. Misalnya, banyak ibu di pedesaan menggunakan video animasi untuk mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai kebaikan, seperti berbagi dan bersikap jujur. Dengan adanya akses internet yang semakin luas di pedesaan, para orang tua dapat memanfaatkan platform ini sebagai alat bantu pendidikan yang praktis dan efektif. Namun, tantangan utama yang sering dihadapi adalah memastikan bahwa konten yang dipilih benar-benar sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

ZE7 menjelaskan bahwa "Setiap pagi, saya mengajak anak menonton video edukasi selama 30 menit." ZE8 menambahkan, "Siang hari adalah waktu yang tepat untuk belajar tentang perilaku para nabi melalui animasi." ZE9 berkomentar, "Sore hari, anak saya suka menonton konten yang mengajarkan kosakata baru." ZE10 menyebutkan, "Durasi penggunaan konten digital tidak boleh lebih dari 45 menit per sesi agar tidak melelahkan." ZE1 menyampaikan, "Saya memastikan ada tiga sesi belajar setiap hari untuk menjaga konsistensi." ZE2 menambahkan, "Jadwal ini membantu anak tetap fokus tanpa merasa bosan." Penentuan durasi dan jadwal penggunaan konten digital menjadi aspek penting dalam pendidikan anak. Para ibu di pedesaan umumnya mengatur waktu belajar anak agar sesuai dengan rutinitas harian mereka. Misalnya, sesi pagi sering digunakan untuk membangunkan minat anak terhadap pembelajaran, sementara sesi sore lebih difokuskan pada aktivitas yang lebih santai namun tetap edukatif. Penting juga untuk memperhatikan keseimbangan

antara waktu belajar dan waktu bermain fisik agar anak tidak kecanduan gadget. Beberapa ibu bahkan mencatat perkembangan anak setelah setiap sesi belajar untuk mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan. Dengan pengaturan waktu yang baik, konten digital dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung perkembangan anak.

Menurut ZE3, "Saya ingin anak saya belajar berbicara dengan lancar melalui video interaktif." ZE4 menyebutkan, "Menenal huruf-huruf hijaiyah menjadi prioritas utama dalam pemilihan konten." ZE5 menambahkan, "Anak saya juga belajar tentang perilaku para nabi melalui cerita-cerita animasi." ZE6 menjelaskan, "Konten yang dipilih harus memiliki nilai moral yang baik." ZE7 menyampaikan, "Saya selalu mencari konten yang mengajarkan nilai-nilai kebaikan." ZE8 menutup dengan pernyataan, "Pendidikan karakter adalah hal yang paling penting bagi saya." Fokus utama para ibu dalam menggunakan media digital adalah untuk mendukung perkembangan holistik anak, baik dari segi akademis maupun moral. Misalnya, banyak ibu memilih video yang mengajarkan anak tentang huruf hijaiyah karena relevansinya dengan nilai-nilai agama Islam. Selain itu, konten tentang perilaku para nabi sering digunakan untuk mengajarkan anak tentang keteladanan dan nilai-nilai kehidupan. Para ibu juga memperhatikan aspek bahasa, seperti mengenalkan kosakata baru melalui video interaktif. Dengan memilih konten yang sesuai, media digital dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pendidikan anak di pedesaan.

ZE9 menyebutkan, "Channel Nusa dan Rara sangat membantu anak saya belajar bahasa Indonesia." ZE10 menambahkan, "Kinderflix adalah salah satu channel favorit anak saya untuk belajar angka dan warna." ZE1 berkomentar, "CoComelon Bahasa Indonesia sangat cocok untuk anak-anak karena musiknya yang ceria." ZE2 menjelaskan, "Saya sering menggunakan video dari channel edukasi untuk mengajarkan konsep sains dasar." ZE3 menyampaikan, "YouTube memiliki banyak pilihan konten yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak." ZE4 menutup dengan pernyataan, "Platform ini sangat praktis dan mudah diakses di pedesaan." YouTube menjadi pilihan utama bagi para ibu di pedesaan karena kelengkapan konten dan kemudahan aksesnya. Banyak channel edukasi di YouTube dirancang khusus untuk anak-anak, seperti Nusa dan Rara yang mengajarkan bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, channel seperti Kinderflix dan CoComelon Bahasa Indonesia juga menjadi favorit karena musik dan animasinya yang menarik perhatian anak-anak. Para ibu juga memanfaatkan video pendek untuk mengajarkan konsep-konsep dasar seperti matematika, sains, dan bahasa. Dengan adanya berbagai pilihan konten, YouTube menjadi alat yang sangat fleksibel untuk mendukung pendidikan anak.

ZE5 menjelaskan, "Gambar-gambar edukatif di Instagram sangat membantu anak saya mengenal bentuk dan warna." ZE6 menambahkan, "Saya sering menyimpan postingan yang berisi huruf-huruf hijaiyah untuk ditunjukkan kepada anak." ZE7 berkomentar, "Animasi pendek di Instagram sangat menarik perhatian anak-anak." ZE8 menyebutkan, "Saya memanfaatkan fitur story untuk membuat konten belajar yang interaktif." ZE9 menyampaikan, "Instagram adalah platform yang ringan dan mudah digunakan." ZE10 menutup dengan pernyataan, "Visual yang atraktif membuat anak lebih tertarik untuk belajar." Instagram menjadi pelengkap yang efektif dalam pendidikan anak karena sifatnya yang visual dan interaktif. Para ibu di pedesaan sering menggunakan gambar atau animasi pendek untuk mengajarkan konsep-konsep dasar seperti angka, huruf, dan warna. Fitur story di Instagram juga dimanfaatkan untuk membuat konten belajar yang lebih personal, seperti menulis pesan motivasi atau membagikan tips edukatif.

ZE7 menjelaskan, "Tidak semua konten di internet cocok untuk anak-anak." ZE8 menambahkan, "Saya harus selektif dalam memilih video agar sesuai dengan usia anak." ZE9 berkomentar, "Banyak konten yang tampak edukatif, tetapi sebenarnya kurang bermanfaat." ZE10 menyebutkan, "Saya selalu membaca deskripsi video sebelum memutarinya untuk anak." ZE1 menyampaikan, "Saya juga memperhatikan komentar dari orang tua lain untuk memastikan kualitas konten." ZE2 menutup dengan pernyataan, "Memilih konten yang tepat adalah tantangan tersendiri bagi saya." Salah satu tantangan utama dalam menggunakan media digital adalah memastikan bahwa konten yang dipilih benar-benar aman dan bermanfaat bagi anak. Banyak ibu di pedesaan merasa khawatir tentang konten yang tidak sesuai dengan usia anak atau mengandung unsur negatif. Oleh karena itu, mereka sering melakukan riset kecil-kecilan sebelum memutuskan untuk memutar video tertentu. Beberapa ibu bahkan bergabung dengan komunitas online untuk bertukar rekomendasi konten edukatif yang aman. Meskipun demikian, proses seleksi ini membutuhkan waktu dan ketelitian, sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi para orang tua.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa anak-anak sangat antusias saat menggunakan konten digital. ZE9 menyebutkan, "Anak saya selalu bersemangat saat waktunya menonton video edukasi." ZE10 menambahkan, "Dia sering bernyanyi mengikuti lagu-lagu dari CoComelon." ZE1 berkomentar, "Anak saya suka menirukan karakter dalam video saat bermain." ZE2 menjelaskan, "Dia sering bertanya tentang hal-hal baru yang dia lihat di video." ZE3 menyampaikan, "Antusiasme anak membuat saya semakin termotivasi untuk mencari konten

yang lebih baik." ZE4 menutup dengan pernyataan, "Melihat senyum anak saat belajar adalah kebahagiaan tersendiri." Antusiasme anak-anak ini menunjukkan bahwa konten digital dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Misalnya, banyak anak terlihat bersemangat saat menonton video animasi dengan musik ceria, seperti CoComelon Bahasa Indonesia. Mereka juga sering menirukan karakter atau dialog dalam video saat bermain, yang menunjukkan bahwa mereka benar-benar menyerap materi yang disampaikan.

ZE5 menjelaskan, "Saya berharap semakin banyak konten edukatif berkualitas di masa depan." ZE6 menambahkan, "Platform digital harus lebih ketat dalam menyaring konten untuk anak-anak." ZE7 berkomentar, "Saya ingin anak saya terus belajar hal baru melalui media digital." ZE8 menyebutkan, "Harapan saya, pendidikan digital bisa lebih merata di pedesaan." ZE9 menyampaikan, "Teknologi harus dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan." ZE10 menutup dengan pernyataan, "Generasi muda harus didukung dengan konten yang mendidik dan inspiratif." Harapan para ibu di pedesaan terhadap pendidikan digital sangat tinggi. Mereka berharap bahwa platform digital akan semakin ketat dalam menyaring konten agar lebih aman bagi anak-anak.

Peran Konten Digital dalam Pendidikan Anak bagi Keluarga Generasi Z

Konten digital memainkan peran penting dalam pendidikan anak bagi keluarga generasi Z. Salah satu manfaat utamanya adalah membantu meningkatkan pemahaman orang tua tentang cara mendukung potensi anak, baik secara akademis maupun non-akademis. Misalnya, mereka sering mencari tutorial di YouTube untuk mengajarkan keterampilan tertentu kepada anak, seperti membaca dan menulis (Banić & Orehovački, 2024). Selain itu, konten digital juga digunakan untuk mencari informasi tentang menu makanan bergizi yang sesuai untuk perkembangan tubuh anak (Pratiwi et al., 2022). Di sisi lain, media sosial seperti Instagram menjadi tempat berbagi pengalaman parenting, di mana orang tua dapat belajar dari program-program parenting yang disediakan oleh beberapa channel terpercaya (Bozzola et al., 2022). Namun, konten digital juga sering dimanfaatkan sebagai alat hiburan bagi anak ketika orang tua sibuk bekerja; ponsel pintar sering kali dijadikan "teman" bagi anak-anak, yang menciptakan situasi di mana waktu anak bersama gadget lebih banyak dibandingkan dengan interaksi langsung bersama orang tua (Latuheru et al., 2024). Meskipun konten digital memiliki manfaat besar, penggunaannya harus

diimbangi dengan pendampingan yang tepat agar tidak mengganggu hubungan emosional antara orang tua dan anak (Astuti et al., 2022; Pratiwi et al., 2022).

Selain pendidikan formal, konten digital juga digunakan untuk mengasah keterampilan non-akademis anak. ZE7 berbagi pengalaman, "Saya menemukan tutorial memasak di YouTube yang cocok untuk anak saya, sehingga ia bisa belajar memasak sejak dini." ZE8 menambahkan, "Anak saya suka menonton video tentang kerajinan tangan, dan itu membuatnya lebih kreatif." ZE9 menjelaskan, "Saya sering mencari video tutorial origami untuk mengajarkan kesabaran kepada anak saya." ZE10 mengungkapkan, "Aplikasi musik digital membantu anak saya belajar memainkan alat musik dengan cara yang lebih menyenangkan." ZE1 menyatakan, "Konten digital juga membantu anak saya belajar menari melalui video tutorial yang tersedia di internet." ZE2 menutup dengan, "Namun, saya selalu memastikan bahwa konten yang ditonton anak saya sesuai dengan usianya." Keterampilan non-akademis seperti memasak, musik, dan seni menjadi semakin mudah diajarkan melalui media digital. Anak-anak di pedesaan, yang mungkin memiliki akses terbatas ke kursus atau pelatihan, dapat memanfaatkan konten digital untuk belajar keterampilan baru. Misalnya, beberapa informan menyebutkan bahwa anak-anak mereka mulai tertarik pada seni lukis setelah menonton video tutorial di YouTube. Selain itu, aplikasi musik digital seperti Simply Piano atau Yousician membantu anak-anak belajar memainkan alat musik dengan cara yang lebih interaktif.

Media sosial menjadi platform penting bagi orang tua generasi Z untuk berbagi pengalaman parenting. ZE3 mengatakan, "Saya sering mengikuti akun Instagram yang memberikan tips parenting, dan itu sangat membantu saya sebagai orang tua baru." ZE4 menambahkan, "Grup Facebook tentang pendidikan anak juga menjadi tempat saya bertanya dan berbagi pengalaman dengan orang tua lain." ZE5 menyebutkan, "Di TikTok, saya menemukan banyak video inspiratif tentang cara mengasuh anak dengan pendekatan positif." ZE6 berbagi, "Saya sering mengikuti live streaming tentang topik pendidikan anak yang diselenggarakan oleh influencer parenting." ZE7 mengungkapkan, "Komunitas online membantu saya merasa tidak sendirian dalam menghadapi tantangan parenting." ZE8 menutup dengan, "Namun, saya tetap selektif dalam memilih informasi yang saya terima dari media sosial." Media sosial tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga alat untuk membangun komunitas antara orang tua di pedesaan. Misalnya, beberapa informan menyebutkan bahwa mereka bergabung dengan grup WhatsApp khusus ibu-ibu untuk berdiskusi tentang

masalah pendidikan anak. Selain itu, platform seperti Instagram dan TikTok memberikan inspirasi praktis tentang cara mendidik anak secara holistik. Namun, tantangannya adalah memilah informasi yang valid dan relevan dari sekadar tren atau konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai keluarga. Beberapa informan mengakui bahwa mereka kadang-kadang merasa kewalahan dengan banyaknya informasi yang tersedia, sehingga mereka harus belajar untuk lebih kritis dalam memilih sumber.

Konten digital juga membantu orang tua dalam memenuhi kebutuhan gizi anak. ZE9 menyatakan, "Saya sering mencari resep makanan bergizi di Pinterest untuk memastikan anak saya mendapatkan nutrisi yang cukup." ZE10 menambahkan, "Video tutorial memasak di YouTube membantu saya menyiapkan menu sehat untuk anak saya." ZE1 berbagi, "Aplikasi tentang gizi anak membantu saya memantau asupan makanan harian anak saya." ZE2 mengungkapkan, "Saya sering membaca artikel tentang manfaat makanan organik untuk perkembangan otak anak." ZE3 menyebutkan, "Konten digital juga membantu saya memahami pentingnya variasi makanan dalam menu harian anak." ZE4 menutup dengan, "Namun, saya tetap memperhatikan keseimbangan antara makanan tradisional dan modern." Pendidikan gizi melalui media digital telah membuka wawasan baru bagi orang tua di pedesaan. Misalnya, beberapa informan menyebutkan bahwa mereka mulai memperkenalkan makanan organik kepada anak-anak setelah membaca artikel atau menonton video tentang manfaatnya. Selain itu, aplikasi gizi seperti MyFitnessPal atau Yazio membantu orang tua melacak asupan kalori dan nutrisi harian anak. Namun, tantangannya adalah memastikan bahwa informasi yang diterima benar-benar dapat dipercaya.

Orang tua generasi Z juga memanfaatkan media digital untuk mengembangkan potensi anak secara holistik. ZE1 mengatakan, "Saya sering mencari video motivasi untuk membangun karakter anak saya." ZE2 menambahkan, "Aplikasi mindfulness membantu anak saya belajar mengelola emosi dengan lebih baik." ZE3 menyebutkan, "Saya menggunakan aplikasi pembelajaran online untuk mengasah kemampuan problem-solving anak saya." ZE4 berbagi, "Saya sering mencari konten tentang etika dan nilai-nilai moral untuk diajarkan kepada anak saya." ZE5 mengungkapkan, "Konten digital membantu saya mengajarkan anak saya tentang pentingnya kerja sama tim." ZE6 menutup dengan, "Namun, saya tetap memastikan bahwa anak saya mendapatkan pendidikan nilai-nilai dari interaksi langsung dengan keluarga." Media digital memberikan banyak peluang untuk mengembangkan potensi anak

secara menyeluruh, baik dalam aspek akademis maupun non-akademis. Misalnya, beberapa informan menyebutkan bahwa mereka menggunakan aplikasi mindfulness seperti Calm atau Headspace untuk membantu anak-anak mengelola stres dan emosi. Selain itu, platform edukasi seperti Khan Academy atau Coursera for Kids membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan problem-solving. Namun, tantangannya adalah memastikan bahwa nilai-nilai yang diajarkan melalui media digital sejalan dengan nilai-nilai keluarga. Beberapa informan mengungkapkan bahwa mereka kadang-kadang merasa khawatir jika anak-anak terlalu dipengaruhi oleh konten yang tidak sesuai dengan budaya atau norma lokal. Oleh karena itu, mereka selalu berusaha untuk mendampingi anak-anak saat menggunakan media digital.

Media digital juga menjadi sarana hiburan yang edukatif bagi anak-anak. ZE7 mengatakan, "Anak saya suka menonton serial animasi edukatif yang mengajarkan tentang sejarah dan budaya." ZE8 menambahkan, "Aplikasi game edukatif membantu anak saya belajar sambil bermain." ZE9 menyebutkan, "Saya sering mengunduh aplikasi cerita interaktif untuk meningkatkan minat baca anak saya." ZE10 berbagi, "Anak saya suka menonton video eksperimen sains yang membuatnya tertarik pada dunia ilmu pengetahuan." ZE1 mengungkapkan, "Konten digital membantu anak saya belajar tentang keanekaragaman budaya melalui video dokumenter." ZE2 menutup dengan, "Namun, saya tetap membatasi jenis konten yang dikonsumsi anak saya." Hiburan edukatif melalui media digital telah membuka cara baru bagi anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Misalnya, beberapa informan menyebutkan bahwa anak-anak mereka mulai tertarik pada sejarah setelah menonton serial animasi edukatif seperti *"Horrible Histories"* atau *"The Magic School Bus."* Selain itu, aplikasi game edukatif seperti *Prodigy* atau *Toca Life World* membantu anak-anak belajar sambil bermain.

Penggunaan media digital juga mempengaruhi hubungan emosional antara orang tua dan anak. ZE3 mengatakan, "Saya merasa lebih dekat dengan anak saya ketika kami menonton video edukatif bersama." ZE4 menambahkan, "Namun, saya juga merasa khawatir jika anak saya lebih fokus pada gadget daripada berinteraksi dengan saya." ZE5 menyebutkan, "Saya mencoba melibatkan diri dalam aktivitas digital anak saya untuk membangun ikatan yang lebih kuat." ZE6 berbagi, "Saya sering menggunakan media digital sebagai alat untuk berkomunikasi dengan anak saya tentang topik-topik penting." ZE7 mengungkapkan, "Namun, saya juga sadar bahwa interaksi langsung lebih penting daripada interaksi melalui gadget." ZE8 menutup dengan, "Saya berusaha

menciptakan keseimbangan antara penggunaan media digital dan waktu berkualitas bersama anak saya." Hubungan emosional antara orang tua dan anak dapat diperkuat melalui penggunaan media digital, tetapi juga bisa terganggu jika tidak diatur dengan baik. Misalnya, beberapa informan menyebutkan bahwa mereka sering kali menonton video edukatif bersama anak-anak sebagai cara untuk membangun ikatan. Namun, mereka juga menyadari bahwa terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat mengurangi kualitas interaksi langsung. Untuk mengatasi hal ini, beberapa informan mulai mengatur jadwal "screen-free time" di mana keluarga berkumpul tanpa gadget.

Dari hasil observasi, antusiasme anak-anak terhadap konten digital sangat tinggi. Mereka tampak begitu bersemangat ketika menonton video tutorial atau bermain aplikasi edukatif. ZE9 mengamati, "Anak saya sangat antusias ketika menonton video eksperimen sains dan ingin segera mencobanya di rumah." ZE10 menambahkan, "Anak saya selalu bersemangat ketika saya mengunduh aplikasi baru yang menarik untuknya." ZE1 menyebutkan, "Anak saya sering meminta saya untuk menonton video animasi edukatif setiap malam sebelum tidur." ZE2 berbagi, "Anak saya sangat senang ketika berhasil menyelesaikan level dalam aplikasi game edukatif." ZE3 mengungkapkan, "Antusiasme anak saya terlihat ketika ia menonton video tutorial memasak dan langsung ingin mencobanya." ZE4 menutup dengan, "Namun, saya memastikan bahwa antusiasme ini tidak mengganggu aktivitas fisiknya." Anak-anak di pedesaan menunjukkan antusiasme luar biasa terhadap konten digital, terutama yang bersifat edukatif. Misalnya, beberapa anak terlihat begitu bersemangat ketika menonton video eksperimen sains di YouTube dan langsung meminta izin untuk mencobanya di rumah. Selain itu, aplikasi game edukatif seperti Duolingo atau ABCmouse membuat anak-anak tertarik untuk belajar bahasa atau matematika dengan cara yang menyenangkan. Namun, meskipun antusiasme ini positif, penting bagi orang tua untuk memastikan bahwa anak-anak tetap aktif secara fisik.

Tantangan yang Dihadapi Keluarga Generasi Z dalam Mengimplementasikan Sarana Digital

Penggunaan sarana digital dalam pendidikan anak oleh keluarga generasi Z memang membawa sejumlah tantangan yang perlu dihadapi. Salah satu masalah utama adalah manajemen waktu yang buruk, yang berpotensi menyebabkan kecanduan gadget pada anak-anak. Kecanduan ini dapat berakibat negatif tidak hanya pada kesehatan fisik, tetapi juga kesehatan mental anak. Misalnya, paparan

layar yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan penglihatan, seperti mata lelah atau iritasi, serta meningkatkan risiko stres dan kecemasan (Aboujaoude & Salame, 2016). Selain itu, interaksi sosial anak dapat berkurang akibat penggunaan gadget yang berlebihan, yang mengganggu komunikasi dan keterlibatan mereka dengan keluarga dan teman (McDaniel & Radesky, 2018). Dari sisi keuangan, pembengkakan pengeluaran untuk paket data internet menjadi isu penting, terutama bagi keluarga di daerah pedesaan, di mana biaya tersebut bisa mengakibatkan beban tambahan yang signifikan. Mengingat tantangan-tantangan tersebut, sangat penting bagi keluarga generasi Z untuk merencanakan penggunaan konten digital dengan lebih bijaksana. Ini termasuk membatasi waktu akses dan memilih konten yang berkualitas guna memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengabaikan kesehatan dan kesejahteraan anak (Hernandez-de-Menendez et al., 2020).

ZE1, menyatakan, "Saya ingin anak-anak saya mendapatkan pengetahuan yang lebih luas melalui video edukasi di YouTube." Namun, tidak semua konten digital cocok untuk usia anak. ZE2 menambahkan, "Saya harus selalu memantau apa yang mereka tonton karena banyak iklan atau rekomendasi yang kurang sesuai." ZE3 juga berbagi pengalaman serupa, "Anak saya pernah menonton video yang ternyata mengandung konten kekerasan meskipun sudah saya filter." ZE4 menjelaskan bahwa dia sering merasa khawatir, "Anak-anak cepat sekali menyerap informasi, tapi kadang sulit membedakan mana yang benar dan mana yang salah." ZE5 mencoba solusi lain, "Saya mulai menggunakan aplikasi belajar online yang lebih terstruktur agar anak saya tidak tersesat di dunia maya." ZE6 menutup pembicaraan dengan, "Kami sebagai orang tua harus lebih aktif mencari platform yang aman dan edukatif."

Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah manajemen waktu penggunaan gadget oleh anak-anak. ZE7 mengungkapkan, "Anak saya sering lupa waktu saat menggunakan tablet untuk belajar." Hal ini diamini oleh ZE8, "Saya harus selalu mengingatkannya untuk istirahat setiap 30 menit." ZE9 menambahkan, "Kalau tidak diatur, anak bisa seharian di depan layar." ZE10 menyebutkan bahwa ia membuat jadwal khusus, "Saya buat jadwal harian supaya anak tahu kapan waktunya belajar dan bermain." ZE1 berbagi strateginya, "Saya matikan Wi-Fi jika sudah melewati batas waktu yang ditentukan." ZE2 menutup dengan, "Memang sulit awalnya, tapi konsistensi sangat penting agar anak tidak kecanduan." Pengaturan waktu ini memerlukan perencanaan yang matang, karena anak-anak cenderung lebih mudah teralihkan oleh hiburan

digital dibandingkan aktivitas lain. Selain itu, orang tua juga harus memastikan bahwa waktu yang dialokasikan untuk gadget tidak mengganggu rutinitas penting seperti tidur, makan, atau belajar offline. Misalnya, banyak anak yang begitu asyik bermain game atau menonton video sampai melupakan jam tidur mereka. Akibatnya, kualitas tidur berkurang, yang dapat memengaruhi perkembangan otak dan kesehatan secara keseluruhan. Untuk mengatasi hal ini, beberapa keluarga di pedesaan mulai menerapkan aturan ketat, seperti larangan menggunakan gadget setelah pukul 8 malam. Selain itu, orang tua juga mencoba mengalihkan perhatian anak dengan aktivitas alternatif, seperti membaca buku atau bermain di luar rumah. Meskipun sulit, pendekatan ini terbukti efektif dalam membantu anak mengelola waktu mereka dengan lebih baik. Dengan konsistensi dan komunikasi yang baik, anak-anak perlahan-lahan dapat belajar untuk mengatur waktu mereka sendiri tanpa terlalu bergantung pada gadget.

Penggunaan gadget secara berlebihan juga membawa dampak negatif pada kesehatan fisik anak. ZE3 menyatakan, "Mata anak saya sering terlihat lelah setelah seharian menggunakan tablet." ZE4 menambahkan, "Dia juga sering mengeluh pusing kalau terlalu lama menatap layar." ZE5 berbagi pengalaman serupa, "Dokter bilang mata anak saya mulai minus karena paparan layar yang terlalu lama." ZE6 mencoba memberikan solusi, "Sekarang saya pastikan ada jeda untuk aktivitas fisik agar tubuhnya tetap sehat." ZE7 menegaskan pentingnya keseimbangan, "Anak butuh sinar matahari, bukan hanya cahaya dari layar." ZE8 menutup dengan, "Saya juga ajarkan anak untuk melakukan senam mata sederhana setiap jam." Paparan layar yang berkepanjangan memang dapat menyebabkan gangguan kesehatan fisik, seperti mata lelah, iritasi, bahkan penurunan penglihatan. Selain itu, kurangnya aktivitas fisik akibat kecanduan gadget juga meningkatkan risiko obesitas dan masalah postur tubuh. Anak-anak yang terlalu sering duduk di depan layar cenderung memiliki pola hidup yang tidak aktif, yang berdampak buruk pada perkembangan motorik mereka. Untuk mengurangi dampak ini, beberapa orang tua mulai menerapkan aturan seperti membatasi waktu layar maksimal 1-2 jam per hari dan mendorong anak untuk bermain di luar rumah. Aktivitas fisik seperti berlari, bersepeda, atau bermain bola tidak hanya membantu menjaga kesehatan tubuh, tetapi juga melatih keterampilan sosial anak.

Selain masalah kesehatan fisik, dampak mental juga menjadi perhatian utama. ZE9 mengungkapkan, "Anak saya jadi lebih mudah marah kalau gadgetnya diambil." ZE10 menambahkan, "Saya khawatir ini efek dari kecanduan

gadget.” ZE1 berbagi pengalamannya, “Anak saya jadi kurang tertarik bermain dengan teman-temannya di luar.” ZE2 menyebutkan, “Interaksi sosialnya menurun drastis sejak dia lebih sering main game online.” ZE3 mencoba solusi alternatif, “Saya mulai mengajaknya berbicara lebih sering untuk mengurangi ketergantungan pada gadget.” ZE4 menutup dengan, “Kita harus lebih peka terhadap perubahan emosi anak.” Kecanduan gadget dapat memengaruhi kesehatan mental anak, seperti meningkatnya tingkat stres, kecemasan, atau bahkan depresi ringan. Anak-anak yang terlalu bergantung pada media digital cenderung merasa kesepian atau sulit berkonsentrasi saat tidak menggunakan gadget. Selain itu, mereka juga rentan mengalami gangguan emosional, seperti mudah marah atau frustrasi ketika akses ke gadget dibatasi. Untuk mengatasi hal ini, beberapa orang tua mulai memperkenalkan aktivitas alternatif yang dapat membantu anak mengelola emosi mereka, seperti meditasi sederhana, menggambar, atau bermain musik. Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak juga sangat penting untuk memahami apa yang dirasakan anak.

Penggunaan media digital juga menjadi beban tambahan bagi keluarga di pedesaan. ZE5 menyatakan, “Paket data internet harganya mahal, apalagi kalau digunakan untuk streaming video edukasi.” ZE6 menambahkan, “Setiap bulan saya harus mengeluarkan uang ekstra untuk membeli kuota.” ZE7 berbagi pengalaman serupa, “Saya sampai harus membatasi penggunaan internet untuk kebutuhan lain.” ZE8 mencoba mencari solusi, “Saya gunakan Wi-Fi tetangga yang lebih murah, tapi tetap saja ada biaya tambahan.” ZE9 menegaskan, “Untuk keluarga di desa, biaya ini cukup memberatkan.” ZE10 menutup dengan, “Semoga ada program pemerintah yang bisa membantu meringankan beban ini.” Pengeluaran untuk paket data internet sering kali menjadi beban signifikan bagi keluarga di pedesaan, terutama yang memiliki pendapatan terbatas. Beberapa keluarga bahkan harus mengorbankan kebutuhan lain, seperti makanan atau kebutuhan sekolah, hanya untuk memenuhi kebutuhan internet anak-anak mereka. Untuk mengurangi beban ini, beberapa orang tua mulai mencari alternatif, seperti memanfaatkan fasilitas internet gratis di sekolah atau perpustakaan desa.

Tantangan lain muncul ketika anak-anak mulai kehilangan minat pada aktivitas non-digital. ZE7 mengungkapkan, “Anak saya jarang mau membaca buku lagi karena lebih suka menonton video.” ZE8 menambahkan, “Dia bahkan tidak tertarik bermain permainan tradisional seperti dulu.” ZE9 berbagi

pengalaman serupa, "Saya harus memaksanya untuk bermain puzzle atau bermain di halaman." ZE10 mencoba solusi alternatif, "Saya ajak dia berkebun agar lebih dekat dengan alam." ZE1 menegaskan pentingnya keseimbangan, "Kita harus tetap mempertahankan budaya lokal meski ada teknologi." ZE2 menutup dengan, "Anak-anak perlu tahu bahwa ada banyak cara belajar yang tidak melibatkan gadget." Anak-anak yang terlalu bergantung pada gadget sering kali kehilangan minat pada aktivitas tradisional, seperti membaca buku, bermain congklak, atau bermain petak umpet. Hal ini dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial dan motorik mereka, karena aktivitas tersebut melibatkan interaksi langsung dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Untuk mengatasi hal ini, beberapa orang tua mulai memperkenalkan kembali permainan tradisional atau kegiatan outdoor yang lebih menyenangkan. Misalnya, mereka mengajak anak bermain di sawah, berkebun, atau bahkan belajar memasak bersama.

Melalui observasi langsung, terlihat bahwa anak-anak di pedesaan yang menggunakan gadget sering kali terlihat kurang aktif secara fisik. Mereka lebih memilih duduk di depan layar daripada bermain di luar rumah. Seorang anak yang diamati tampak fokus pada tablet selama lebih dari dua jam tanpa jeda, sementara ibunya sibuk dengan pekerjaan rumah tangga. Anak lain terlihat kesulitan berinteraksi dengan teman sebayanya saat bermain bersama, mungkin karena terbiasa berkomunikasi melalui media digital. Meski demikian, beberapa keluarga tampak berusaha mengurangi ketergantungan anak pada gadget dengan mengajak mereka beraktivitas fisik, seperti bermain bola atau bersepeda. Namun, tantangan terbesar tetap ada: bagaimana menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas tradisional. Observasi juga menunjukkan bahwa anak-anak yang jarang menggunakan gadget cenderung lebih aktif secara fisik dan lebih mudah berinteraksi dengan teman-temannya. Mereka lebih antusias bermain di halaman, membantu orang tua di kebun, atau belajar keterampilan baru seperti menenun atau membatik. Ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang bijak sangat penting untuk memastikan anak tetap terhubung dengan lingkungan sekitarnya.

ZE3 menyatakan, "Saya mulai mencari alternatif hiburan yang tidak bergantung pada gadget." ZE4 menambahkan, "Sekarang saya lebih sering mengajak anak bermain di halaman belakang." ZE5 berbagi pengalaman serupa, "Kami mulai membuat kegiatan keluarga yang melibatkan semua anggota, seperti memasak bersama." ZE6 mencoba solusi lain, "Saya juga ajarkan anak untuk membuat kerajinan tangan dari bahan daur ulang." ZE7 menegaskan

pentingnya kreativitas, “Anak-anak perlu tahu bahwa ada banyak cara untuk bersenang-senang tanpa gadget.” ZE8 menutup dengan, “Kita harus lebih kreatif sebagai orang tua.” Alternatif hiburan non-digital memang menjadi solusi penting untuk mengurangi ketergantungan anak pada gadget. Misalnya, kegiatan memasak bersama tidak hanya melatih keterampilan motorik anak, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab. Selain itu, membuat kerajinan tangan dari bahan daur ulang juga membantu anak mengembangkan kreativitas dan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan. Beberapa keluarga bahkan mulai mengajak anak berpartisipasi dalam kegiatan komunitas, seperti membersihkan desa atau menanam pohon. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkenalkan anak pada nilai-nilai sosial dan tanggung jawab terhadap lingkungan. Dengan menciptakan berbagai kegiatan alternatif, orang tua di pedesaan dapat membantu anak menemukan kesenangan di luar dunia digital, sehingga mereka tidak hanya bergantung pada gadget untuk hiburan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa platform seperti YouTube dan Instagram menjadi pilihan utama, digunakan selama 30-45 menit per sesi sebanyak tiga kali sehari. Konten edukatif seperti video dari channel “Nusa dan Rara,” CoComelon Bahasa Indonesia, dan animasi pendek di Instagram banyak dipilih karena sifatnya yang interaktif dan mudah dipahami oleh anak-anak (Anggraini et al., 2022; Pertiwi et al., 2022). Fokus utama penggunaan konten ini adalah meningkatkan kemampuan berbicara, mengenal huruf hijaiyah, serta memahami nilai-nilai moral melalui kisah para nabi (Imaniah et al., 2020). Selain itu, konten digital juga membantu orang tua mencari tutorial untuk mendukung perkembangan akademis dan non-akademis anak, seperti belajar membaca, menulis, atau memasak, serta informasi tentang menu makanan bergizi (Pratiwi et al., 2022). Namun, penggunaan media digital juga membawa tantangan, seperti risiko kecanduan gadget yang dapat mengganggu aktivitas fisik, kesehatan mata, dan interaksi sosial anak (Liu et al., 2021)(Neumann & Herodotou, 2020). Pengeluaran bulanan untuk paket data internet juga menjadi beban tambahan bagi keluarga pedesaan (Saed et al., 2021).

Dalam pandangan teori 7 *Habits of Highly Effective Families* yang digagas Stephen R. Covey, preferensi generasi Z dalam menggunakan media digital sebagai alat pendidikan anak di Desa Sangubanyu tergolong unik. Salah satu prinsip utama teori ini adalah “*Begin with the End in Mind*” (Mulailah dengan Tujuan Akhir dalam Pikiran), yang relevan dengan cara keluarga memilih konten digital untuk mendukung pendidikan anak. Dalam hal ini, orang tua generasi Z



Bagan Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada aspek kognitif, literasi media digital, dan pengaruh media digital secara umum. Misalnya, penelitian yang menyoroti dampak visualisasi informasi digital terhadap pemahaman kognitif anak (Kraidy, 2002), sementara penelitian lain membahas pentingnya literasi media digital dalam pendidikan di era internet

(Buckingham, 2007). Penelitian Lu mengeksplorasi pemanfaatan media sosial untuk aktivitas fisik mandiri pada anak usia dini (Lu, 2022), sedangkan Chan & McNeal membandingkan penggunaan media oleh anak-anak di wilayah perkotaan dan pedesaan di Tiongkok (Chan & McNeal, 2006). Arthur menekankan lingkungan belajar efektif menggunakan sumber daya digital bagi anak-anak di Australia (Arthur et al., 2001), dan Bittman mengkaji perbedaan dampak media baru dan lama terhadap perkembangan anak (Bittman et al., 2011). Namun, penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik, yakni preferensi generasi Z di pedesaan Indonesia dalam menggunakan platform seperti YouTube dan Instagram sebagai alat pendidikan anak, dengan mempertimbangkan jenis konten, perannya dalam pembelajaran, serta tantangan implementasinya. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti bagaimana keluarga pedesaan mengelola biaya data internet serta risiko kecanduan gadget pada anak, yang jarang dibahas dalam penelitian sebelumnya. Novelty dari temuan penelitian ini terletak pada pendekatan lokal yang relevan dengan konteks pedesaan di Indonesia, di mana media digital tidak hanya menjadi alat edukasi tetapi juga solusi praktis bagi orang tua yang sibuk bekerja. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi konkret untuk merencanakan penggunaan media digital secara bijak agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak tanpa mengorbankan interaksi keluarga dan kesejahteraan anak, sebagaimana dicontohkan dalam penelitian mengenai literasi media di kalangan pendidikan usia dini dan yang menyoroti pentingnya keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran digital di kalangan anak-anak (Hasibuan et al., 2024).

Dalam menyikapi temuan penelitian ini dan menggunakan pandangan teori *7 Habits of Highly Effective People* oleh Stephen R. Covey, ada beberapa langkah strategis yang dapat diambil untuk menyikapi temuan penelitian ini secara efektif. Pertama, menerapkan habit 1: *Be Proactive*, keluarga generasi Z perlu mengambil inisiatif untuk membatasi penggunaan gadget anak dengan cara menetapkan aturan tegas terkait waktu akses media digital. Orang tua harus proaktif dalam memilih konten edukatif yang sesuai usia dan perkembangan anak, serta mencari alternatif pembelajaran non-digital seperti membaca buku bersama atau bermain edukatif (Labouliere et al., 2015; Zamanzadeh et al., 2017). Kedua, melalui habit 2: *Begin with the End in Mind*, orang tua perlu merumuskan visi jangka panjang tentang pendidikan anak, yakni menjadikan teknologi sebagai alat pendukung, bukan pengganti interaksi langsung (Bryant, 2022; Eshun et al., 2021). Ketiga, habit 3: *Put First Things First* menekankan pentingnya prioritas; orang tua harus mendahulukan aktivitas yang membangun hubungan emosional

dengan anak, seperti bermain dan berdiskusi, daripada membiarkan anak terlalu lama menggunakan gadget (Robinson et al., 2017). Keempat, habit 4: *Think Win-Win* mendorong kolaborasi antara orang tua dan anak dalam menentukan batasan penggunaan media digital, sehingga kebutuhan belajar dan hiburan anak tetap seimbang (Gulliver et al., 2010; Tokunaga & Gustafson, 2014). Kelima, habit 5: *Seek First to Understand, Then to Be Understood* menuntut orang tua untuk memahami kebutuhan dan minat anak sebelum memberikan arahan, sehingga mereka dapat mendukung dalam proses pembelajaran (Ferren et al., 2022). Keenam, habit 6: *Synergize* dapat diterapkan dengan melibatkan komunitas atau kelompok parenting untuk saling berbagi pengalaman dan solusi dalam menghadapi tantangan penggunaan teknologi (Lohrey et al., 2019). Terakhir, habit 7: *Sharpen the Saw* mengajak orang tua untuk terus belajar dan meningkatkan pemahaman tentang penggunaan teknologi secara bijak demi kesejahteraan anak (Jiménez et al., 2022).

D. Kesimpulan

Berdasarkan perspektif teori *7 Habits of Highly Effective People*, penggunaan media digital yang berlebihan oleh anak-anak, khususnya dari generasi Z, dapat memengaruhi perkembangan emosional mereka, seperti munculnya perilaku tantrum dan kesulitan dalam mengontrol emosi. Hal ini menunjukkan pentingnya penerapan dua kebiasaan utama, yaitu *be proactive* (bersikap proaktif) dan *put first things first* (mengutamakan yang utama) dalam memanfaatkan platform digital seperti YouTube dan Instagram sebagai alat pendidikan.

Orang tua dituntut untuk lebih sadar dan selektif dalam mengatur durasi serta jenis konten yang dikonsumsi anak. Meskipun banyak orang tua yang memanfaatkan video edukatif, seperti animasi pembelajaran huruf hijaiyah atau cerita nilai moral, untuk mendukung perkembangan bahasa dan karakter anak, penggunaan yang tidak terkontrol justru dapat mengganggu kemampuan anak dalam mengatur emosi dan perilaku. Selain itu, penggunaan media digital untuk mencari tutorial akademis maupun non-akademis juga harus dilakukan secara seimbang, agar tidak mengorbankan waktu untuk aktivitas fisik, interaksi sosial langsung, dan istirahat yang cukup.

Namun, tantangan seperti risiko kecanduan gadget, dampak negatif terhadap kesehatan fisik dan sosial anak, serta beban ekonomi dari biaya internet menunjukkan perlunya keseimbangan dan manajemen waktu yang lebih baik. Kelemahan penelitian yang hanya melibatkan 10 responden generasi Z yang sudah menikah menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan yang lebih luas dan

kolaboratif agar hasil penelitian lebih representatif dan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang fenomena penggunaan media digital dalam pendidikan anak.

Untuk penelitian lebih lanjut, disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, termasuk dari berbagai latar belakang ekonomi dan lokasi geografis, serta menggali lebih dalam tentang strategi penggunaan teknologi digital yang seimbang dan efektif dalam mendukung perkembangan anak tanpa mengorbankan aspek kesejahteraannya.

Daftar Pustaka

- Aboujaoude, E., & Salame, W. (2016). Technology at the Service of Pediatric Mental Health: Review and Assessment. *The Journal of Pediatrics*, 171, 20–24. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2015.12.009>
- Adrian, M. G., Prasetyowati, S. S., & Sibaroni, Y. (2023). Effectiveness of Word Embedding GloVe and Word2Vec within News Detection of Indonesian uUsing LSTM. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 7(3), 1180. <https://doi.org/10.30865/mib.v7i3.6411>
- Anggraini, P. P., Apriliani, N. A., Supeni, I., & Handrianto, C. (2022). The Use of the Cocomelon YouTube Channel as a Medium for Introducing Children's English Vocabulary. *SAGA: Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 3(2), 81–90. <https://doi.org/10.21460/saga.2022.32.137>
- Arthur, L., Beecher, B., & Downes, T. (2001). *Effective Learning Environments for Young Children Using Digital Resources: An Australian Perspective*. Information Technology in Childhood Education Annual.
- Astuti, R., Erni Munastiwi, Muqowim, & Muammar Qadafi. (2022). Digital Parenting: Utilizing Technology to Instill Islamic Education Values in Young Children. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 365–378. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v17i2.7468>
- Banić, L., & Orehovački, T. (2024). A Comparison of Parenting Strategies in a Digital Environment: A Systematic Literature Review. *Multimodal Technologies and Interaction*, 8(4), 32. <https://doi.org/10.3390/mti8040032>
- Bittman, M., Rutherford, L., Brown, J., & Unsworth, L. (2011). Digital Natives? New and Old Media and Children's Outcomes. *Australian Journal of Education*, 55(2), 161–175.
- Bozzola, E., Spina, G., Agostiniani, R., Barni, S., Russo, R., Scarpato, E., Di Mauro, A., Di Stefano, A. V., Caruso, C., Corsello, G., & Staiano, A. (2022). The use of Social Media in Children and Adolescents: Scoping Review on the Potential Risks. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), 9960. <https://doi.org/10.3390/ijerph19169960>

- Bryant, R. A. (2022). The Nature of Posttraumatic Stress Disorder in Treatment-Seeking First Responders. *European Journal of Psychotraumatology*, 13(1). <https://doi.org/10.1080/20008198.2021.2011602>
- Buckingham, D. D. (2007). Digital Media Literacies: Rethinking Media Education in the Age of the Internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 13–32.
- Chan, K., & McNeal, J. U. (2006). Children and Media in China: an Urban-Rural Comparison Study. *Journal of Consumer Marketing*, 23(2), 77–86. <https://doi.org/10.1108/07363760610655014>
- Cheung, C. K. (2005). The Relevance of Media Education in Primary Schools in Hong Kong in the Age of New Media: A Case Study. *Educational Studies*, 31(4), 361–374.
- Ciptariantio, A. (2022). E-Wallet Application Penetration for Financial Inclusion in Indonesia. *International Journal of Current Science Research and Review*, 05(02). <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V5-i2-03>
- Covey, S. R. (2020). *The 7 Habits of Highly Effective People*. Simon & Schuster.
- Damayanti, H. L. (2022). Peran Orang Tua Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak di Era Digital. *Pakar Pendidikan*, 20(1), 62–75. <https://doi.org/10.24036/pakar.v20i1.254>
- Dewantara, I. P. M., Utama, I. M., & Yasa, I. N. (2023). *Flexible Learning Containing Language Attitude* (pp. 348–354). https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0_43
- Diadha, R. (2015). Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Edusentris*, 2(1), 61. <https://doi.org/10.17509/edusentris.v2i1.161>
- Eshun, B. T. B., Chan, A. P. C., & Osei-Kyei, R. (2021). Conceptualizing A Win-Win Scenario in Public-Private Partnerships: Evidence from A Systematic Literature Review. *Engineering, Construction and Architectural Management*, 28(9), 2712–2735. <https://doi.org/10.1108/ECAM-07-2020-0533>
- Fajar, I. (2021). Kesenjangan Digital Tingkat Ketiga pada Pemuda Pedesaan di Kabupaten Cianjur, Indonesia. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), 44. <https://doi.org/10.31504/komunika.v10i1.4260>
- Ferren, M. D., Von Ah, D., Stollendorf, D. P., & Newhouse, R. P. (2022). Seeking to Understand. *JONA: The Journal of Nursing Administration*, 52(3), 138–145. <https://doi.org/10.1097/NNA.0000000000001121>
- Ginting, M. I., Aslamiah, A., & Novitawati, N. (2024). Economic Status, Parenting Patterns, and Duration of Gadget Use Influence the Social Development of Group B Children. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 504–513. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.68997>

- Guion, L. A., Diehl, D. C., & McDonald, D. (2011). Triangulation: Establishing the Validity of Qualitative Studies. *EDIS*, 2011(8), 3. <https://doi.org/10.32473/edis-fy394-2011>
- Gulliver, A., Griffiths, K. M., & Christensen, H. (2010). Perceived Barriers and Facilitators to Mental Health Help-Seeking in Young People: A Systematic Review. *BMC Psychiatry*, 10(1), 113. <https://doi.org/10.1186/1471-244X-10-113>
- Hasibuan, S., Humaizi, Lubis, L. A., & Pohan, S. (2024). Promoting Media Literacy Among Early Childhood Education: A Case Study in Deli Serdang Regency, Indonesia. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(5), e06961. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n5-136>
- Hernandez-de-Menendez, M., Escobar Díaz, C. A., & Morales-Menendez, R. (2020). Educational Experiences with Generation Z. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM)*, 14(3), 847–859. <https://doi.org/10.1007/s12008-020-00674-9>
- Imaniah, I., Nurul Fitria Kumala Dewi, & Akhmad Zakky. (2020). Youtube Kids Channels in Developing Young Children's Communication Skills in English: Parents' Beliefs, Attitudes, and Behaviors. *IJLECR- International Journal Of Language Education And Culture Review*, 6(1), 20–30. <https://doi.org/10.21009/IJLECR.061.03>
- Iskandar, B., Syaodih, E., & Mariyana, R. (2022). Pendampingan Orang Tua terhadap Anak Usia Dini dalam Menggunakan Media Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4192–4201. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2781>
- Ismail, A. R., & Raden Bagus Fajriya Hakim. (2023). Implementasi Lexicon based untuk Analisis Sentimen dalam Menentukan Rekomendasi Pantai di Yogyakarta Berdasarkan Data Twitter. *Emerging Statistics and Data Science Journal*, 1(1), 37–46. <https://doi.org/10.20885/esds.vol1.iss.1.art5>
- Jiménez, J. D., Guillén-Guzmán, E., Oliva, V., Ballesteros-Urpi, A., & Pardo-Hernandez, H. (2022). Theoretical Approaches to the Engagement with Patients in Case-Management Programmes and Assertive Outreach Teams: A Systematic Review of the Literature. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 29(5), 647–658. <https://doi.org/10.1111/jpm.12831>
- Julfian, J., Rejeki, S., Handayani, S., Sarilan, S., Rizki, A. N., & Lasmi, L. (2023). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Rasa Cinta Tanah Air pada Siswa. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 2(4), 210–224. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i4.162>
- Junianto, E., & Marlina, M. (2022). Profile of Deaf Students at Batubara Special School with Achievements in National Pantomime Field. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 2418–2422. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i2.4235>

- Kahne, J., Lee, N.-J., & Feezell, J. T. (2012). Digital media literacy education and online civic and political participation. *International Journal of Communication*, 1(6), 1–24.
- Kartikasari, L. P., Iriani, A., & Satyawati, S. T. (2023). Discord-Based COMPILE Application Model in Improving the Effectiveness of Teachers and Education Staff Management. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(3), 996. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i3.8470>
- Khofiyya, N. A., Nurmala, M., & Tatang, T. (2024). Exploration of Instagram Usage as A Learning Media for Arabic Language (Content Analysis on Instagram Account @takallam.arabiyyah). *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4947–4955. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4444>
- Kraidy, U. (2002). Digital Media and Education: Cognitive Impact of Information Visualization. *Journal of Educational Media*, 27(3), 95–106.
- Labouliere, C., Kleinman, M., & Gould, M. (2015). When Self-Reliance is Not Safe: Associations between Reduced Help-Seeking and Subsequent Mental Health Symptoms in Suicidal Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 12(4), 3741–3755. <https://doi.org/10.3390/ijerph120403741>
- Latuheru, M. S., Manuputty, F., & Angkotasari, S. (2024). Interactions Between Generations in Digital Literacy Education: A Case of Millennial Families in Suli, Central Maluku. *Baileo: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(2), 141–154. <https://doi.org/10.30598/baileofisipvol1iss2pp141-154>
- Lazuardi, M. F., Hiunarto, R., Ramadhani, K. F., Noviandi, N., Widayanti, R., & Arfian, M. H. (2023). Hoax News Detection Using Passive Aggressive Classifier And TfIdfVectorizer. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(2), 185–193. <https://doi.org/10.15408/jti.v16i2.34084>
- Liu, W., Wu, X., Huang, K., Yan, S., Ma, L., Cao, H., Gan, H., & Tao, F. (2021). Early Childhood Screen Time as a Predictor of Emotional and Behavioral Problems in Children at 4 Years: A Birth Cohort Study in China. *Environmental Health and Preventive Medicine*, 26(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s12199-020-00926-w>
- Lohrey, R. C., Horner, C. A., Williams, B. R., & Wilmshurst, T. D. (2019). Coming to Grips with Corporate Governance in Local Government. *Australian Journal of Public Administration*, 78(4), 596–612. <https://doi.org/10.1111/1467-8500.12395>
- Lu, J. (2022). *Exploring the Adoption of Social Media in Self-Paced Physical Activity in Early Childhood Education: A Case in Central China*. Educational Technology & Society.
- Lubis, F., & Hardiyanto, S. (2024). Praktik Sosiologi Keluarga dalam Membangun Pendidikan Karakter Anak di Era Digital. *Jurnal Intervensi Sosial Dan Pembangunan (JISP)*, 5(1), 10–19. <https://doi.org/10.30596/jisp.v5i1.19120>

- Malika, C. J. (2024). A Comparative Analysis of Social Media Engagement of Brand Local Fashion in Indonesia. *International Journal of Science and Research Archive*, 12(1), 657–662. <https://doi.org/10.30574/ijrsra.2024.12.1.0870>
- McDaniel, B. T., & Radesky, J. S. (2018). Technoference: Parent Distraction with Technology and Associations With Child Behavior Problems. *Child Development*, 89(1), 100–109. <https://doi.org/10.1111/cdev.12822>
- Neumann, M. M., & Herodotou, C. (2020). Young Children and YouTube: A global phenomenon. *Childhood Education*, 96(4), 72–77. <https://doi.org/10.1080/00094056.2020.1796459>
- Pertiwi, N. P., Widayati, S., & Sulistyani, A. R. (2022). Parents' Views on YouTube in Early Childhood Education. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 115–122. <https://doi.org/10.17509/ebj.v4i2.40707>
- Pramana, C. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.557>
- Pratiwi, H., Hasanah, N. I., Purnama, S., Ulfah, M., & Saripudin, A. (2022). Adaptation to Digital Parenting in A Pandemic: A Case Study of Parents Within Higher Education. *South African Journal of Childhood Education*, 12(1). <https://doi.org/10.4102/sajce.v12i1.1166>
- Putri, A. K., Habibullah, A., & Zainudin, A. (2023). Communication Model of Three Indonesian Presidential Candidates Ahead of the 2024-2029 Election on Social Media Twitter. *Komunika: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 17(2), 253–264. <https://doi.org/10.24090/komunika.v17i2.9314>
- Rahmawati, A., Astuti, D. M., Harun, F. H., & Rofiq, M. K. (2023). Peran Media Sosial dalam Penguatan Moderasi Beragama di Kalangan Gen-Z. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(5), 905–920. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i5.6495>
- Rifaldi, R., Farid, E. S., & Auriza, M. Z. (2023). Preferensi Mahasiswa Generasi Z di Kota Palu: Meningkatkan Literasi Digital melalui QRIS M Banking. *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 5(2), 166–184. <https://doi.org/10.24239/jipsyav5i2.222.166-184>
- Robinson, K. J., Rose, D., & Salkovskis, P. M. (2017). Seeking Help for Obsessive Compulsive Disorder (<scp>OCD</scp>): A Qualitative Study of the Enablers and Barriers Conducted by a Researcher with Personal Experience of <scp>OCD</scp>. *Psychology and Psychotherapy: Theory, Research and Practice*, 90(2), 193–211. <https://doi.org/10.1111/papt.12090>
- Saed, H. A., Haider, A. S., Al-Salman, S., & Hussein, R. F. (2021). The use of YouTube in Developing the Speaking Skills of Jordanian EFL University Students. *Heliyon*, 7(7), e07543. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07543>

- Sapta Rini, A. (2024). Determinants of Financial Literacy, Digital Literacy, Internet Penetration and Consumer Confidence Level Mediated by Fintech Growth on Retail Industry Growth in Indonesia. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 5(6), 943–952. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v5i6.928>
- Septantiningtyas, N., Laili, N., Nuraini, Y. P. I., Aini, Z., & Jannah, Z. (2023). PKM Pelatihan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan dan Kesadaran Digital Masyarakat Pedesaan Dusun Margoayu Pakuniran Probolinggo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10), 2586–2591. <https://doi.org/10.59837/jpmbav1i10.556>
- Sugianto, H., Sahjad M. Aksan, Siti Muti'ah, Turmuji Jafar, & Iklal Jamaluddin. (2024). Empowering Community Through Sacred Rituals: A Participatory Action Study on Funeral Management in Islamic Traditions. *Communautaire: Journal of Community Service*, 3(1), 93–106. <https://doi.org/10.61987/communautaire.v3i2.462>
- Syukri, M., Sujoko, A., & Safitri, R. (2019). Gerakan dan Pendidikan Literasi Media Kritis di Indonesia (Studi terhadap Yayasan Pengembangan Media Anak). *Mediakom*, 2(2), 111. <https://doi.org/10.32528/mdkv2i2.1925>
- Tokunaga, R. S., & Gustafson, A. (2014). Seeking Interpersonal Information Over the Internet. *Journal of Social and Personal Relationships*, 31(8), 1019–1039. <https://doi.org/10.1177/0265407513516890>
- Varadarajan, S., Govindarajan Venguidesvarane, A., Ramaswamy, K. N., Rajamohan, M., Krupa, M., & Winfred Christadoss, S. B. (2021). Prevalence of Excessive Screen Time and its Association with Developmental Delay in Children Aged <5 Years: A Population-based Cross-Sectional Study in India. *Plos One*, 16(7), e0254102. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0254102>
- Vichie, K. (2017). Higher Education and Digital Media in Regional Australia: The Current Situation for Youth. *Australian and International Journal of Rural Education*, 27(1), 29–42. <https://doi.org/10.47381/aijre.v27i1.107>
- Zamanzadeh, V., Ahmadi, F., Foolady, M., Behshid, M., & Irajpoor, A. (2017). The Health Seeking Behaviors and Perceptions of Iranian Patient with Osteoarthritis about Pain Management: A Qualitative Study. *Journal of Caring Sciences*, 6(1), 81–93. <https://doi.org/10.15171/jcs.2017.009>

This page has been intentionally left blank