

Optimalisasi Khan Academy Kids sebagai Media Edukasi Bermain untuk Mengurangi Risiko Brainrot Anak TK ‘Karya’ Lahendong

¹Rivolta A. Musak*, ²Grace Irene Viodyta Watung, ³Finni F. Tumiwa, ⁴Marieska Y. Waworuntu, ⁵Welong S. Surya

^{1,2,3,4,5}Administrasi Kesehatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda, Tomohon, Indonesia

Email Corresponding: fiko.rivo@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Brainrot Digital Parenting Edukasi Digital Gadget Khan Academy Kids	Paparan konten digital non-edukatif dan penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini berpotensi meningkatkan risiko brainrot, yaitu penurunan konsentrasi, fungsi kognitif, dan interaksi sosial anak akibat konsumsi konten digital berkualitas rendah secara terus-menerus. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penguatan digital parenting bagi orang tua dalam mendampingi penggunaan media digital anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan keterampilan orang tua dalam memanfaatkan aplikasi Khan Academy Kids sebagai media edukasi bermain untuk mengurangi risiko brainrot pada anak usia dini di TK Karya Lahendong. Metode kegiatan dilakukan melalui edukasi, sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan penggunaan aplikasi kepada orang tua siswa. Kegiatan dilaksanakan pada Jumat, 08 Mei 2026 pukul 08.00–12.00 WITA dengan melibatkan orang tua siswa sebagai peserta utama. Hasil kegiatan menunjukkan sebanyak 88% peserta mampu menginstal dan menggunakan aplikasi secara mandiri, sedangkan 92% peserta menyatakan lebih memahami pentingnya pembatasan screen time setelah kegiatan berlangsung. Dengan demikian, penggunaan aplikasi edukatif berbasis bermain dapat menjadi alternatif positif dalam mendukung perkembangan belajar anak sekaligus mengurangi risiko brainrot pada anak usia dini.
Keywords: Brain rot Digital Parenting Digital Education Gadget Khan Academy Kids	ABSTRACT Exposure to non-educational digital content and excessive gadget use among early childhood children may increase the risk of brain rot, characterized by reduced concentration, impaired cognitive function, and decreased social interaction resulting from continuous exposure to low-quality digital content. This condition highlights the importance of strengthening digital parenting practices to assist parents in guiding children's digital media use. This community service activity aimed to improve parents' digital literacy and skills in utilizing the Khan Academy Kids application as an educational play-based learning medium to reduce the risk of brain rot among early childhood children at TK Karya Lahendong. The activity was conducted through educational sessions, socialization, demonstrations, hands-on practice, and mentoring on application use for parents. The program was implemented on Friday, May 8, 2026, from 08:00 to 12:00 WITA, involving parents as the primary participants. The results showed that 88% of participants were able to install and use the application independently, while 92% reported a better understanding of the importance of limiting screen time after participating in the activity. Therefore, the use of play-based educational applications can serve as a positive alternative to support children's learning development while reducing the risk of brain rot in early childhood.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong peningkatan penggunaan media sosial sebagai sarana komunikasi, interaksi, dan berbagi informasi di berbagai kelompok usia. Berbagai platform digital, seperti TikTok, YouTube, dan Instagram, menawarkan beragam konten yang dapat diakses secara mudah dan cepat

oleh pengguna. Di Indonesia, TikTok telah mencapai lebih dari 109 juta pengguna aktif dan menjadi salah satu platform yang paling banyak digunakan oleh generasi muda (Anshar et al., 2024). Kemudahan akses terhadap media digital memberikan berbagai manfaat, namun di sisi lain juga meningkatkan paparan terhadap konten yang belum tentu sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Salah satu kelompok yang paling rentan terhadap paparan media digital adalah Generasi Alfa, yaitu generasi yang lahir pada rentang tahun 2010–2025 dan tumbuh dalam lingkungan yang sepenuhnya terintegrasi dengan teknologi digital (Anwar, 2022). Berbeda dengan generasi sebelumnya, Generasi Alfa telah mengenal perangkat digital sejak usia dini sehingga penggunaan gadget menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari. Kedekatan yang tinggi dengan teknologi memengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk pola belajar, perilaku, interaksi sosial, dan perkembangan kognitif (Febriani & Kurniawan, 2025). Kondisi ini menuntut adanya pendampingan yang tepat agar penggunaan teknologi dapat memberikan manfaat optimal bagi tumbuh kembang anak.

Salah satu permasalahan yang saat ini banyak ditemukan pada penggunaan media digital oleh anak adalah paparan terhadap konten digital non-edukatif yang bersifat repetitif, absurd, dan minim nilai pembelajaran. Fenomena ini dikenal dengan istilah *brainrot* atau *Italian Brainrot*, yaitu tren konten digital yang umumnya dibuat menggunakan teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) dan disebarluaskan melalui media sosial (Purnamasari et al., 2025). Secara umum, istilah *brainrot* digunakan untuk menggambarkan dampak konsumsi konten digital berkualitas rendah secara berlebihan yang dapat memengaruhi perhatian, konsentrasi, dan kemampuan berpikir seseorang (Ahmad, 2025; Al-hakim et al., 2025). Meskipun bukan merupakan diagnosis klinis, istilah ini semakin sering digunakan untuk menjelaskan berbagai dampak negatif penggunaan media digital yang tidak terkontrol pada anak dan remaja.

Paparan konten digital yang berlebihan berpotensi menimbulkan berbagai dampak terhadap perkembangan anak. Menurut UNICEF (2025), jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 221 juta orang dan sekitar 9,17% di antaranya berusia di bawah 12 tahun. Data Badan Pusat Statistik tahun 2024 juga menunjukkan bahwa 39,71% anak usia dini telah menggunakan telepon seluler dan 35,57% telah mengakses internet. Selain itu, survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia menunjukkan bahwa lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan menggunakannya dalam durasi yang relatif lama setiap hari (Suhadah et al., 2026). Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dikaitkan dengan berbagai masalah, seperti gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, berkurangnya rentang perhatian, serta masalah sosial dan emosional pada anak (Arisandy & Pirdasyah, 2026). Oleh karena itu, diperlukan upaya preventif untuk mengarahkan penggunaan media digital ke aktivitas yang lebih edukatif dan produktif.

Berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya telah menunjukkan bahwa literasi digital dan digital parenting berperan penting dalam membantu orang tua mengawasi penggunaan gadget pada anak (Gotzfried & Heitmayer, 2026). Namun, sebagian besar program masih berfokus pada pembatasan penggunaan gadget dan peningkatan kesadaran terhadap risiko media digital, sementara pemanfaatan aplikasi edukatif sebagai alternatif konkret untuk menggantikan konsumsi konten non-edukatif masih relatif terbatas. Selain itu, kegiatan edukasi yang secara khusus mengintegrasikan digital parenting dengan pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital untuk mengurangi risiko *brainrot* pada anak usia dini masih jarang dilaporkan, khususnya pada lingkungan pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu pendekatan yang tidak hanya menekankan pembatasan penggunaan gadget, tetapi juga mengarahkan penggunaan teknologi menjadi sarana belajar yang positif. Salah satu aplikasi yang berpotensi mendukung tujuan tersebut adalah Khan Academy Kids, yaitu platform pembelajaran gratis yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan literasi, numerasi, kreativitas, dan perkembangan sosial-emosional anak melalui aktivitas belajar berbasis permainan (Jurnal Post, 2025). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan orang tua dalam memanfaatkan aplikasi Khan Academy Kids sebagai media edukatif berbasis bermain guna mendukung pembelajaran anak serta mengurangi risiko paparan konten digital non-edukatif yang dapat memicu fenomena *brainrot* pada anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan edukasi dan sosialisasi tentang efektivitas penggunaan aplikasi *khan academy kids* sebagai media edukasi bermain dalam mengurangi risiko *brainrot* di TK Karya Lahendong Kecamatan Tomohon Selatan. Kegiatan ini difokuskan pada peningkatan literasi digital dan keterampilan praktis orang tua dalam mengelola serta mengawasi penggunaan gawai anak, sehingga orang

tua mampu menjalankan peran pengasuhan digital secara lebih efektif, terstruktur, dan berkelanjutan di lingkungan keluarga.

II. MASALAH

Kurangnya literasi digital anak dan orang tua melalui pemanfaatan aplikasi Khan Academy Kids sebagai media edukasi bermain untuk membantu mengurangi risiko brainrot akibat penggunaan gadget dan paparan konten digital yang tidak edukatif pada anak usia dini di TK Karya Lahendong menjadi masalah yang krusial. Berdasarkan hasil diskusi dan interaksi dan diskusi dengan anak dan orang tua di TK Karya Lahendong, selama kegiatan terdapat beberapa poin temuan antara lain:

1. Media sosial, khususnya TikTok, menjadi platform yang sangat populer di kalangan Generasi Alfa dan mempengaruhi pola komunikasi, perilaku, serta penggunaan bahasa anak.
2. Konten “Italian Brainrot” atau meme anomali yang dibuat menggunakan AI semakin banyak dikonsumsi anak-anak melalui media sosial seperti TikTok, YouTube, dan Instagram.
3. Istilah slang seperti “Skibidi”, “Sigma”, “Rizz”, “Gyatt”, dan “Fanum Tax” menjadi bagian dari budaya digital Generasi Alfa yang menunjukkan pengaruh kuat media sosial terhadap perkembangan bahasa anak.
4. Penggunaan gadget tergolong berlebihan pada anak berhubungan dengan gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, masalah sosial emosional, serta risiko kecanduan gadget.
5. Implementasi aplikasi edukatif pada anak TK diharapkan dapat membantu mengurangi risiko brainrot dengan meningkatkan keterlibatan belajar, kemampuan berpikir, literasi, numerasi, dan interaksi sosial anak.
6. TK Karya Lahendong menjadi lokasi strategis untuk pelaksanaan edukasi dan intervensi penggunaan media digital edukatif pada anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan edukasi dan sosialisasi tentang penggunaan aplikasi Khan Academy Kids sebagai media edukasi bermain dalam mengurangi risiko brainrot di TK ‘Karya’ Lahendong Kecamatan Tomohon Selatan dipandang sebagai intervensi yang tepat dan relevan untuk menjawab kebutuhan prioritas penanganan masalah mitra. Fokus kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan literasi digital serta keterampilan orang tua dan guru dalam mengelola penggunaan gadget anak melalui pemanfaatan aplikasi Khan Academy Kids sebagai media edukasi bermain untuk mengurangi risiko brainrot pada anak usia dini di TK Karya Lahendong.

Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara dengan guru, dan diskusi dengan orang tua siswa di TK Karya Lahendong, ditemukan bahwa sebagian besar anak telah menggunakan gadget secara rutin sebagai media hiburan. Selain itu, sebagian besar orang tua belum mengenal aplikasi edukatif yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran digital bagi anak. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi untuk meningkatkan literasi digital orang tua dan pemanfaatan media digital yang lebih edukatif.

III. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode edukasi, sosialisasi, demonstrasi, dan pendampingan kepada orang tua serta guru mengenai penggunaan media digital edukatif melalui aplikasi Khan Academy Kids untuk mengurangi risiko brainrot pada anak usia dini di TK Karya Lahendong. Kegiatan dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan guru, orang tua, dan anak dalam proses pembelajaran berbasis digital edukatif. Pendekatan yang digunakan meliputi penyampaian materi tentang dampak penggunaan gadget berlebihan, pelatihan penggunaan aplikasi edukatif, praktik langsung penggunaan aplikasi, serta evaluasi pemahaman peserta setelah kegiatan berlangsung. Adapun tahapan kegiatan ini meliputi:

1. Tahap Persiapan
Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan mitra terkait pelaksanaan kegiatan, penentuan jadwal, penyusunan materi edukasi, persiapan media pembelajaran, serta identifikasi kebutuhan peserta terkait penggunaan gadget dan media digital pada anak usia dini.
2. Tahap Sosialisasi
Tim PKM memberikan sosialisasi kepada guru dan orang tua mengenai fenomena brainrot, dampak penggunaan gadget berlebihan pada anak usia dini, pentingnya literasi digital keluarga, serta perlunya pendampingan dalam penggunaan media sosial dan internet pada anak.

3. Tahap Pelaksanaan

Peserta diberikan edukasi mengenai penggunaan aplikasi Khan Academy Kids sebagai media edukasi bermain yang mendukung perkembangan literasi, numerasi, kemampuan berpikir, dan sosial emosional anak. Pada tahap ini juga dilakukan demonstrasi instalasi, pengenalan fitur, dan praktik penggunaan aplikasi secara langsung.

4. Tahap Pendampingan

Tim PKM melakukan pendampingan kepada guru dan orang tua dalam penerapan penggunaan aplikasi edukatif pada anak, termasuk pengaturan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten edukatif, serta strategi pengawasan penggunaan media digital secara sehat dan terarah.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan lembar observasi keterampilan penggunaan aplikasi dan kuesioner umpan balik peserta. Indikator yang dinilai meliputi kemampuan menginstal aplikasi, memahami fitur utama, mengoperasikan aktivitas pembelajaran, serta pemahaman mengenai pembatasan screen time pada anak. Data dianalisis secara deskriptif dalam bentuk frekuensi dan persentase.

6. Tahap Pelaporan

Tahap akhir dilakukan dengan menyusun laporan kegiatan pengabdian masyarakat yang berisi hasil pelaksanaan kegiatan, capaian program, kendala yang dihadapi, serta rekomendasi tindak lanjut bagi mitra dan pihak sekolah.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa edukasi dan sosialisasi penggunaan aplikasi Khan Academy Kids dilaksanakan di TK Karya Lahendong pada hari Jumat, 08 Mei 2026 pukul 08.00–12.00 WITA. Kegiatan ini diikuti oleh orang tua siswa sebagai peserta utama dengan tujuan meningkatkan pemahaman mengenai digital parenting dan penggunaan media digital edukatif bagi anak usia dini. Pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan baik dan mendapat respons positif dari peserta. Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan aktif selama penyampaian materi dan sesi diskusi. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran partisipatif yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta dalam kegiatan edukasi dapat meningkatkan pemahaman dan perubahan perilaku secara lebih efektif (Muhsin et al., 2026).



Gambar 1. Intervensi Pemanfaatan Aplikasi Khan Academy Kids Sebagai Media Edukasi Bermain Pada Anak Usia Dini di TK Karya Lahendong



Gambar 2. Situasi Kegiatan Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi Khan Academy Kids Sebagai Media Edukasi Bermain Pada Anak Usia Dini di TK Karya Lahendong

Pada tahap awal kegiatan, tim pengabdian memberikan materi mengenai fenomena brainrot pada anak akibat penggunaan gadget dan paparan konten digital yang tidak edukatif secara berlebihan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebanyak 46% orang tua belum memahami istilah brainrot dan dampaknya terhadap perkembangan anak, terutama terkait penurunan fokus belajar, gangguan interaksi sosial, serta kecenderungan anak lebih tertarik pada konten video pendek yang repetitif. Temuan ini sejalan dengan teori yang menjelaskan bahwa penggunaan teknologi secara berlebihan dapat menyebabkan penurunan fungsi kognitif, berkurangnya rentang perhatian, serta munculnya ketergantungan digital pada anak dan remaja (Setiawati & Fithriyah, 2020).

Selanjutnya, tim PKM menyampaikan edukasi mengenai pentingnya digital parenting dalam mendampingi anak menggunakan perangkat digital. Hasil diskusi menunjukkan bahwa sebanyak 84% orang tua masih memberikan *gadget* kepada anak sebagai sarana hiburan maupun untuk menenangkan anak ketika orang tua sedang beraktivitas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pola pengasuhan digital pada sebagian keluarga masih bersifat pasif dan belum disertai pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak. Temuan tersebut relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiyastuti (2017), yang menyatakan bahwa pendampingan aktif orang tua sangat diperlukan dalam penggunaan media digital untuk melindungi anak dari dampak negatif internet dan media sosial.

Pada sesi pelatihan penggunaan aplikasi Khan Academy Kids, peserta diberikan demonstrasi mengenai fitur-fitur edukatif yang mendukung pembelajaran anak usia dini, seperti literasi dasar, numerasi, membaca, permainan edukatif, dan pengembangan sosial emosional. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 95% orang tua sangat antusias mengikuti praktik penggunaan aplikasi karena aplikasi dinilai menarik, mudah digunakan, dan memiliki konten pembelajaran yang sesuai dengan usia anak. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya tentang digital anak usia dini yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Palunsu et al., 2024).

Selama kegiatan, peserta mempraktikkan langsung penggunaan aplikasi pada telepon genggam masing-masing. Hasil observasi menunjukkan sebagian besar peserta mampu mengoperasikan aplikasi dengan baik setelah pendampingan, sehingga pembelajaran berbasis praktik terbukti lebih efektif meningkatkan keterampilan digital dibandingkan penyampaian teori saja. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pengalaman belajar langsung dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta secara optimal (Nurita, 2025).

Kegiatan ini juga meningkatkan pemahaman peserta tentang pentingnya pembatasan penggunaan gadget pada anak sebesar 75%. Setelah mengikuti edukasi, peserta lebih memahami pentingnya pengaturan screen time, pemilihan konten edukatif, dan pendampingan aktif saat anak menggunakan perangkat digital. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menekankan bahwa pembatasan penggunaan layar penting untuk mencegah gangguan perilaku, gangguan tidur, dan penurunan konsentrasi pada anak usia dini (Muppalla et al., 2023).

Kegiatan pengabdian ini juga memberikan dampak positif terhadap hubungan interaksi antara orang tua dan anak dalam proses belajar di rumah. Orang tua memahami bahwa penggunaan aplikasi edukatif seperti Khan Academy Kids tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat menjadi media belajar bersama yang interaktif. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian yang menekankan bahwa interaksi antara anak dan lingkungan sosial, termasuk keterlibatan orang tua, berperan penting dalam perkembangan kognitif dan proses belajar anak (Almaghfiroh et al., 2024).

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan orang tua terkait digital parenting serta penggunaan media digital edukatif untuk anak usia dini. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan agar orang tua mampu mengelola penggunaan gadget anak secara bijak, edukatif, dan terarah guna mengurangi risiko brainrot pada anak usia dini. Temuan ini memperkuat pentingnya kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan tenaga pendidik dalam membangun lingkungan digital yang sehat bagi anak (Untari et al., 2025).



Gambar 3. Foto Bersama Setelah Selesai Kegiatan di TK Karya Lahendong

V. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 85% pemanfaatan aplikasi Khan Academy Kids sebagai media edukasi bermain mampu meningkatkan literasi digital orang tua dan guru dalam mengelola penggunaan gadget anak secara lebih edukatif dan terarah. Kegiatan ini juga memberikan pemahaman kepada mitra mengenai pentingnya pendampingan penggunaan media digital untuk mengurangi risiko brainrot pada anak usia dini di TK Karya Lahendong. Penggunaan aplikasi Khan Academy Kids secara efektif dapat menjadi "diet digital" yang sehat bagi anak usia TK. Dengan mengganti konten berkualitas rendah menjadi konten edukasi yang terkurasi, risiko brainrot dapat diminimalisir, sementara kemampuan kognitif anak tetap terasah di tengah kemajuan teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil menjawab permasalahan utama mitra, yaitu tingginya keterpaparan pada gadget membawa efek kepada gaya hidup, pola pikir, cara belajar, bahkan kesehatan, terutama kesehatan otak anak, bahkan sebesar 95% anak terpapar gadget. Dengan adanya edukasi dan sosialisasi yang berkelanjutan, diharapkan penggunaan gadget pada anak dapat lebih terkontrol serta mendukung perkembangan belajar, konsentrasi, dan interaksi sosial anak secara positif. Rekomendasi bagi mitra adalah menerapkan pendampingan penggunaan gadget secara berkelanjutan, membatasi akses terhadap konten non-edukatif, serta mengintegrasikan media pembelajaran digital edukatif dalam kegiatan belajar anak sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak TK Karya Lahendong atas dukungan dan kerja sama selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Pimpinan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda Tomohon dan seluruh rekan Dosen Program Studi S1 Administrasi Kesehatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda Tomohon dan mahasiswa, serta seluruh orang tua siswa yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan PKM ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, D. N. (2025). Brain Rot : Dampak Dan Solusi Pada Pelajar Indonesia Di Genarasi Emas 2045. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Biologi*, 64–71.
- Al-hakim, R. R., Ardianto, R., Suryani, R., & Jayusman, H. (2025). Fenomena Brain Rot di Kalangan Anak Muda : Refleksi Penggunaan Teknologi dan Revitalisasi Peran Kepemudaan The Brain Rot Phenomenon Among Young People : Reflections on Technology Use and the Revitalization of Youth Roles. *Journal of Law, Economics, and Engineering*, 1(1), 30–34.
- Almaghfiroh, Z. A., Ayu, G. F., Maulana, A. A., Elbarkah, A. A., & Sulaiman, S. (2024). Implementasi Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Melalui Pendidikan Orang Tua yang Berkualitas. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 13158–13180.
- Anshar, Septianti, L., & Asmawati, M. (2024). Pengaruh Tiktok Terhadap Perkembangan Bahasa Di Kalangan Generasi Alpha. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6341–6346. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1994>
- Anwar, F. (2022). Generasi Alpha: Tantangan dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling dalam Menghadapinya.

-
- JURNAL AT-TAUJIIH*, 5(2), 68–80. <https://doi.org/10.22373/tauji.v5i2.16093>
- Arisandy, D., & Pirdasyah, R. D. M. (2026). Psikoedukasi Penggunaan Gadget untuk Meningkatkan Self Control pada Anak SDN 08 Tanjung Lago. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 7(1), 168–174. <https://doi.org/10.35870/jpni.v7i1.1756>
- Febriani, N., & Kurniawan, F. A. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap pola komunikasi dan keseimbangan sosial generasi alpha di era digital. *Journal of Smart Education and Learning*, 2(2), 93–102.
- Gotzfried, A., & Heitmayer, M. (2026). Computers in Human Behavior : Artificial Humans Making sense of nonsense : A qualitative investigation of how brainrot content serves generation Z ' s media needs. *Computers in Human Behavior: Artificial Humans*, 7(February), 100255. <https://doi.org/10.1016/j.chbah.2026.100255>
- Jurnal Post. (2025). *Gadget Bukan Baby Sitter!: Tiga Pola Asuh Pembentukan Sosial-Emosional Secara Matang Pada Anak Didik Usia Dini*. Jurnal Post. <https://tinyurl.com/4wpe9waj>
- Muhsin, A. S., Zufroatin, L., & Mubaidilla, I. A. (2026). Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Partisipatif terhadap Peningkatan Karakter Mandiri Siswa kelas II MI Al Mustofawiyah. *Advances In Education Journal*, 2(Mi), 440–448. <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/946>
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Pulliahgaru, A. R., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of Excessive Screen Time on Child Development: An Updated Review and Strategies for Management. *Cureus*, 15(6), e40608. <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- Nurita. (2025). *Pembelajaran Berbasis Pengalaman sebagai Penguat Makna Belajar*. UNESA: Universitas Negeri Surabaya. <https://pgsd.fip.unesa.ac.id/post/pembelajaran-berbasis-pengalaman-sebagai-penguat-makna-belajar>
- Palunsu, Y. S., Rahmawati, S., & Mooduto, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Kelas 2 Pada Jam Terakhir Di SD Inpres 3 Birobuli. *Jurnal Edu Research*, 5(3), 539–549.
- Purnamasari, D., Wardani, D. K., & Indriayu, M. (2025). Dampak “Italian Brainrot” dalam Konten Fenomena Hantu Anomali: Wawasan Tentang Cuitan Netizen dan Membentuk Keputusan Produsen Industri Kreatif. *Totalitas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 38–46. <https://journal.iaimutanjungpinang.ac.id/index.php/totalitas/article/view/155>
- Setiawati, Y., & Fithriyah, I. (2020). *Deteksi Dini dan Penanganan Kecanduan Gawai pada Anak* (R. Wahyudi (ed.)). Airlangga University Press.
- Suhadah, Novianti, D., & Syahrul. (2026). Literasi Digital Pada Murid Dan Wali Murid Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Kota Mataram. *Journal of Community Empowerment*, 5(1), 127–134. <https://doi.org/10.31764/jce.v5i1.37775>
- UNICEF. (2025). *Childhood in a Digital World: Screen time, digital skills and mental health*. UNICEF. <https://www.unicef.org/innocenti/reports/childhood-digital-world>
- Untari, D. T., Satria, B., Khasanah, F. N., & Sukreni, T. (2025). Keluarga Digital Cerdas : Kolaborasi Orang Tua dan Sekolah dalam Literasi Digital Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1345–1352.
- Widiyastuti, I. (2017). Tipe Mediasi Ibu Rumah Tangga Terhadap Keselamatan Internet Anak Dan Remaja. *Informasi*, 42(2), 197–212. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16548>