

Psikoedukasi Program PINGUIN (Pembelajaran Interaktif Non Gadget Untuk Insan Nusantara) serta Metode Read Aloud terhadap Orang Tua dan Guru

**Miqdad Daly Ahmad¹, Rahmita Laily Muhtadini², Yohan Mega Risky Qamariah³,
Eka Rinda Wahyuni⁴**

^{1,2,3,4} Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Received : 3 September 2026, Revised : 14 September 2026, Published : 19 September 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Eka Rinda Wahyuni

E-mail: ekarindawahyuni26@gmail.com

Abstrak

Penggunaan gadget pada anak usia dini perlu mendapat perhatian karena paparan screen time dan konteks penggunaan tertentu dapat berkaitan dengan berbagai aspek perkembangan anak. Orang tua dan guru memerlukan pengetahuan serta keterampilan untuk menyediakan aktivitas alternatif yang interaktif dan non-gadget. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan orang tua dan guru mengenai dampak penggunaan gadget pada anak serta metode Read Aloud melalui program PINGUIN (Pembelajaran Interaktif Non Gadget untuk Insan Nusantara). Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka di Taman Kanak-Kanak Islam Fathul Iman, Malang, dengan melibatkan 17 peserta yang terdiri atas 14 orang tua dan 3 guru. Kegiatan meliputi pretest, penyampaian materi, praktik Read Aloud, posttest, dan evaluasi persepsi peserta. Perubahan pengetahuan dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank, sedangkan persepsi dianalisis secara deskriptif. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta mengenai dampak penggunaan gadget dan metode Read Aloud setelah mengikuti kegiatan. Peserta juga menunjukkan persepsi positif terhadap manfaat kegiatan, peningkatan wawasan, dan kepercayaan diri. Program PINGUIN menunjukkan bahwa psikoedukasi yang dipadukan dengan praktik Read Aloud dapat meningkatkan pengetahuan peserta dan memberikan alternatif aktivitas non-gadget.

Kata kunci - gadget, psieduakasi, read aloud

Abstract

The use of gadgets among young children requires attention because screen time exposure and certain usage contexts may be associated with various aspects of child development. Parents and teachers need knowledge and skills to provide interactive and non-gadget alternative activities. This community service activity aimed to improve parents' and teachers' knowledge regarding the impact of gadget use on children and the Read Aloud method through the PINGUIN Program (Interactive Non-Gadget Learning for the Indonesian Generation). The activity was conducted face-to-face at Fathul Iman Islamic Kindergarten, Malang, involving 17 participants consisting of 14 parents and 3 teachers. The activities included a pretest, delivery of educational materials, Read Aloud practice, a posttest, and participant perception evaluation. Changes in knowledge were analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank test, while perceptions were analyzed descriptively. The results showed an improvement in participants' knowledge regarding the impact of gadget use and the Read Aloud method after participating in the activity. Participants also demonstrated positive perceptions of the benefits of the activity, increased knowledge, and self-confidence. The PINGUIN Program demonstrates that psychoeducation combined with Read Aloud practice can improve participants' knowledge and provide non-gadget activity alternatives.

Keywords - gadgets, psychoeducation, Read Aloud

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

How To Cite : Ahmad, M. D., Muhtadini, R. L. ., Qamariah, Y. M. R. ., & Wahyuni, E. R. (2026). Psikoedukasi Program PINGUIN (Pembelajaran Interaktif Non Gadget Untuk Insan Nusantara) serta Metode Read Aloud terhadap Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 3(11), 1034 - 1045. <https://doi.org/10.59837/1cgybw87>
Copyright ©2026 Miqdad Daly Ahmad, Rahmita Laily Muhtadini, Yohan Mega Risky Qamariah, Eka Rinda Wahyuni

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak awal merupakan periode yang sangat penting dalam proses perkembangan anak karena pada periode ini terjadi perkembangan otak yang berlangsung secara cepat dan anak menunjukkan sensitivitas yang tinggi terhadap berbagai pengalaman di lingkungannya. Periode awal kehidupan juga ditandai oleh plastisitas otak yang tinggi, sehingga pengalaman dan lingkungan pada masa ini dapat menjadi sumber peluang sekaligus kerentanan bagi perkembangan anak (Nelson et al., 2024). Perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek, termasuk perkembangan kognitif, bahasa, serta sosial-emosional, yang menjadi bagian penting dari proses perkembangan secara keseluruhan (World Health Organization, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, perkembangan kognitif anak bermula dari perkembangan otak dan dipengaruhi oleh berbagai paparan pada masa awal kehidupan. Lingkungan yang aman, suportif, dan memberikan stimulasi perkembangan serta keterikatan dengan pengasuh yang konsisten dapat mendukung proses belajar dan perkembangan kognitif anak (Crotty, Martin-Herz, & Scharf. 2023).

Di sisi lain, penggunaan perangkat digital dengan paparan *screen* yang tinggi atau dalam penggunaan tertentu yang tidak sehat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Penelitian-penelitian pada anak usia dini menunjukkan bahwa paparan *screen time* yang lebih tinggi dan TV yang sering menyala walau tidak ditonton berhubungan dengan hasil kognitif yang lebih buruk, sedangkan melihat konten yang tidak sesuai usia, dan penggunaan *screen* oleh pengasuhnya (seperti orang tua) di sekitar anak berasosiasi dengan kemampuan psikososial anak yang lebih buruk (Mallawaarachchi et al., 2024; Swider-Cios et al., 2023). Selain itu, penelitian terhadap anak usia 0–9 tahun menunjukkan bahwa *screen time* secara umum berhubungan dengan perkembangan sosial-emosional, fungsi eksekutif, kognitif, dan motorik yang lebih buruk, meskipun temuan mengenai perkembangan bahasa menunjukkan hasil yang lebih beragam (Streegan et al., 2022). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget atau *screen time* pada anak perlu mendapatkan perhatian, khususnya karena dampaknya terhadap perkembangan. Namun, hubungan antara *screen time* dan perkembangan anak tidak bersifat seragam, karena karakteristik anak, konteks penggunaan, dan jenis konten dapat memengaruhi arah maupun kekuatan hubungan tersebut (Sticca et al., 2021). Selain itu, tidak hanya berkaitan dengan durasi penggunaan, tetapi juga dengan konteks, jenis konten, serta keterlibatan orang tua atau pengasuh dalam penggunaan media digital. Peran orang tua menjadi bagian penting dalam membentuk pola penggunaan *screen* anak, karena *parental modelling* dan penggunaan *screen* sebagai alat pengasuhan, seperti *babysitting*, regulasi suasana hati, atau pemberian penguatan, berkaitan dengan *screen use* anak yang lebih tinggi (Pyne et al., 2025).

Kondisi tersebut juga menjadi perhatian di berbagai tempat, salah satunya di Taman Kanak-Kanak Islam Fathul Iman, Malang. Berdasarkan koordinasi awal dengan pihak sekolah, diperoleh permasalahan yang serupa, hingga mendapat persetujuan untuk melaksanakan kegiatan edukasi kepada orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak. Menurut informasi, sekolah juga relatif jarang mendapatkan kegiatan edukasi dari pemateri eksternal, khususnya yang membahas penggunaan gadget pada anak. Dalam kondisi tersebut, upaya membatasi penggunaan gadget pada anak cenderung sering kali lebih banyak dilakukan melalui larangan atau pembatasan penggunaan, sementara pemahaman mengenai dampak penggunaan gadget serta alternatif aktivitas untuk mengurangi konsumsi gadget masih perlu diperkuat.

Ditambah lagi, untuk mengatasi masalah ini tidak bisa dilakukan oleh satu pihak saja. Namun juga dari orang-orang terdekat anak. Hal tersebut sesuai dengan temuan Gomes et al., (2026) bahwa orang tua merupakan salah satu faktor protektif yang penting, khususnya dalam membatasi paparan

screen pada anak. Salah satu penelitian *systematic review* menunjukkan bahwa faktor pada tingkat orang tua dapat berperan sebagai faktor protektif terhadap paparan screen yang berkepanjangan pada anak usia prasekolah, antara lain melalui pembatasan penggunaan screen ketika anak berada di dekat orang tua, waktu membaca bersama orang tua dan anak, serta sikap positif orang tua terhadap penggunaan screen (Gomes et al., 2026). Selain orang tua, hubungan positif dengan orang dewasa lain di lingkungan pendidikan juga dapat berperan dalam mendukung perkembangan anak. Hubungan guru-anak yang positif diketahui berkaitan dengan resiliensi dan kompetensi emosional yang lebih baik pada anak usia dini (Yang et al., 2025), Sementara interaksi guru-anak yang suportif dan responsif juga diidentifikasi sebagai salah satu *protective factor* dalam perkembangan anak (Lipscomb et al., 2021).

Namun, disisi lain pemahaman orang tua mengenai risiko dan rekomendasi penggunaan screen masih perlu menjadi perhatian. Pengetahuan orang tua mengenai rekomendasi penggunaan screen masih menjadi perhatian. Studi menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar orang tua telah mengetahui adanya rekomendasi penggunaan screen, hanya 46,1% yang mampu menyebutkan rekomendasi tersebut secara akurat (Alotaibi et al., 2022). Orang tua juga memiliki pengetahuan dan persepsi yang beragam mengenai tingkat penggunaan screen yang sesuai bagi anak (Howard & Akhund, 2024). Penelitian *systematic review* turut menemukan kebingungan dan kekhawatiran orang tua terkait *screen time* serta menekankan perlunya program edukasi (Chong et al., 2023). Selain itu, tingginya *screen time* pada anak prasekolah dikaitkan dengan kurangnya pengetahuan, persepsi yang keliru, dan keterampilan orang tua yang tidak memadai (Raj et al., 2023). Dengan demikian, edukasi orang tua menjadi penting untuk mendukung penggunaan *gadget* yang lebih tepat pada anak.

Orang tua tidak hanya bisa melarang anak, hal tersebut dinilai kurang efektif. Maka dari itu perlu adanya kegiatan alternatif yang juga menyenangkan. Salah satu kegiatan tersebut adalah dengan membaca buku bersama (*shared/joint book reading*). Membaca bersama secara interaktif dikaitkan dengan peningkatan frekuensi dan durasi membaca serta penurunan *screen time* (Myrberg & Lundeborg Hammarström, 2023). Temuan dari studi yang berskala besar juga menunjukkan bahwa frekuensi membaca buku cerita bersama yang lebih tinggi berkaitan dengan paparan media yang lebih rendah serta skor perkembangan anak yang lebih baik pada berbagai domain perkembangan (Nakamura et al., 2026). Penggantian waktu *screen* dengan membaca buku juga berkaitan dengan perkembangan bahasa dan sosial-emosional yang lebih baik (Li et al., 2026) serta manfaat pada beberapa aspek tidur anak (Ricci et al., 2024). Sejalan dengan hal tersebut, intervensi membaca bersama yang mendorong percakapan elaboratif antara orang tua dan anak juga dilaporkan mendukung kompetensi sosial-emosional anak serta meningkatkan kualitas percakapan orang tua-anak (Clifford et al., 2024).

Selain itu, membaca bersama menjadi bentuk interaksi anak, orang dewasa, dan buku yang mendukung perkembangan bahasa lisan (Grolig, 2020). Kegiatan membaca buku bersama orang tua atau guru ini bisa disebut sebagai *Read Aloud*. Penelitian menunjukkan bahwa *Read Aloud* dapat meningkatkan berbagai hal positif (Galea et al., 2025; Li et al., 2026), seperti regulasi emosi (İçme Altınışık & Ünlüer, 2026), pemahaman sosial dan kemampuan pemecahan masalah sosial (Ozen-Uyar et al., 2025), serta fungsi eksekutif pada anak prasekolah (Ruffini et al., 2021). Dengan demikian, *Read Aloud* cocok menjadi aktivitas yang mendukung perkembangan kognitif serta sosial-emosional anak.

Sebelumnya, terdapat program engabdian kepada masyarakat oleh Kartikawati et al. (2026) melibatkan 20 anak sebagai peserta utama dalam edukasi mengenai literasi digital, keamanan digital, penggunaan gadget yang sehat, dan batasan *screen time*. Namun kegiatan tersebut lebih difokuskan kepada anak, belum mempertimbangkan pemberian edukasi kepada orang tua dan guru. Maka berdasarkan permasalahan-permasalahan sebelumnya, tim memandang bahwa edukasi mengenai penggunaan gadget perlu disertai dengan pengenalan aktivitas alternatif yang dapat dilakukan. Atas dasar itu, program PINGUIN (Pembelajaran Interaktif Non Gadget untuk Insan Nusantara) dirancang dengan mengintegrasikan psikoedukasi mengenai penggunaan gadget dengan pembekalan keterampilan melalui praktik *Read Aloud*. Kombinasi antara psikoedukasi mengenai penggunaan

gadget dan workshop keterampilan yang secara spesifik membekali peserta dengan praktik *Read Aloud* masih relatif jarang ditemukan dalam kegiatan sejenis. Program ini tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan aktivitas alternatif non-gadget melalui kerja kelompok, demonstrasi, dan tanya jawab. Pendekatan praktik tersebut sejalan dengan *Behavioral Skills Training* yang menekankan pemberian instruksi, *modeling*, praktik, dan umpan balik dalam pembelajaran keterampilan (Schaefer & Andzik, 2020). Dengan demikian, posisi PINGUIN terletak pada integrasi edukasi mengenai penggunaan gadget dengan workshop keterampilan spesifik berupa *Read Aloud*, sehingga peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai permasalahan gadget, tetapi juga memperoleh keterampilan praktis yang dapat diterapkan langsung dalam interaksi dengan anak.

METODE

Partisipan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Islam Fathul Iman, Malang, dengan melibatkan orang tua dan guru sebagai peserta program PINGUIN (Pembelajaran Interaktif Non Gadget untuk Insan Nusantara). Pada tahap awal, sebanyak 20 orang mengikuti kegiatan. Yang terdiri dari 17 orang tua dan 3 guru. Orang tua diundang untuk mengikuti program ini oleh kepala sekolah. Namun, tiga peserta dari orang tua tidak bisa mengikuti rangkaian kegiatan hingga selesai dikarenakan ada kegiatan lain, sehingga ketiga orang tua tersebut tidak diikutsertakan dalam analisis akhir. Dengan demikian, jumlah peserta yang dianalisis dalam program pengabdian ini adalah 17 orang, yang terdiri atas tiga orang guru Taman Kanak-Kanak Islam Fathul Iman dan 14 orang tua. Seluruh peserta berjenis kelamin perempuan.

Instrumen

Untuk mengetahui apakah program bermanfaat atau tidak, maka diperlukan instrumen pengukuran. Terdapat tiga instrumen yang digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta sebelum dan sesudah pemberian materi serta mengevaluasi pelaksanaan kegiatan.

Instrumen pertama berupa tes pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget pada anak yang terdiri atas sembilan pertanyaan. Setiap pertanyaan memiliki tiga pilihan jawaban, dengan satu jawaban benar dan dua jawaban salah. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta mengenai dampak penggunaan gadget pada anak. Instrumen kedua berupa tes pengetahuan mengenai metode *Read Aloud* yang terdiri atas delapan pertanyaan. Setiap pertanyaan memiliki tiga pilihan jawaban, dengan satu jawaban benar (Skor: 1) dan dua jawaban salah (Skor: 2). Instrumen ini digunakan untuk mengukur pemahaman peserta mengenai konsep dan pelaksanaan metode *Read Aloud*. Instrumen ketiga berupa lembar persepsi diri yang terdiri atas enam butir pernyataan. Lembar ini mencakup aspek persepsi manfaat dan kegunaan kegiatan, persepsi pengetahuan atau wawasan baru yang diperoleh peserta, serta persepsi rasa percaya diri peserta dalam menerapkan materi yang telah diberikan. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala lima pilihan jawaban, mulai dari *sangat tidak sesuai*: 1, hingga *sangat sesuai*: 5. Reliabilitas alat ukur ini adalah sebesar *Cronbach's alpha* 0.857.

Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan program PINGUIN dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2026. Program ini melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, *pretest*, penyampaian materi, praktik *Read Aloud*, *posttest*, dan evaluasi kegiatan. Rangkaian kegiatan dilaksanakan selama $\pm$ 4 jam secara tatap muka dengan melibatkan peserta secara aktif selama proses pembelajaran. Tahap pertama adalah pemberian *pretest* kepada seluruh peserta. *Pretest* diberikan sebelum penyampaian materi untuk memperoleh gambaran awal mengenai pengetahuan peserta tentang dampak penggunaan gadget pada anak dan metode *Read*

Aloud. Peserta mengerjakan instrumen pengetahuan dampak gadget dan instrumen pengetahuan *Read Aloud* secara mandiri.

Tahap kedua adalah penyampaian materi pertama mengenai pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget pada anak. Materi diberikan untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai penggunaan gadget pada anak, termasuk berbagai hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan perangkat digital serta pentingnya menyediakan aktivitas alternatif yang bersifat interaktif dan non-gadget. Tahap ketiga adalah penyampaian materi kedua mengenai metode *Read Aloud*. Pada tahap ini, peserta diberikan pengetahuan mengenai pengertian *Read Aloud*, tujuan dan manfaat kegiatan membacakan buku secara nyaring, serta prinsip-prinsip pelaksanaan *Read Aloud* yang menekankan keterlibatan dan interaksi antara orang dewasa dengan anak.



Gambar 1. Pemberian materi

Tahap keempat berupa praktik *Read Aloud*. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mempraktikkan secara langsung cara melakukan kegiatan *Read Aloud*. Pembagian kelompok dilakukan agar peserta memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, mencoba teknik yang telah diberikan, dan mendapatkan pengalaman praktik secara langsung. Setelah kegiatan kelompok selesai, salah satu kelompok diminta untuk melakukan praktik *Read Aloud* di depan seluruh peserta. Praktik tersebut menjadi bagian dari kegiatan demonstrasi sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta lain untuk mengamati penerapan metode yang telah dipelajari.



Gambar 2. Praktik Read Aloud

Tahapan terakhir adalah sesi tanya jawab. Pada tahapan ini peserta dibebaskan dalam bertanya berkaitan dengan dampak gadget maupun tentang *Read Aloud*.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Gambar 3. Tanya jawab

Selama kegiatan, peserta juga diberikan berbagai bentuk dukungan dan *reward* sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka, berupa konsumsi makanan ringan dan minuman, alat tulis, buku tulis, serta *sticker set*. Pemberian *reward* tersebut dilakukan sebagai bagian dari upaya menciptakan suasana kegiatan yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta selama pelaksanaan program. Tahap berikutnya adalah pemberian *posttest*. *Posttest* diberikan setelah seluruh materi dan praktik selesai dilaksanakan menggunakan instrumen yang sama dengan *pretest*. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan untuk mengetahui perubahan pengetahuan peserta mengenai dampak penggunaan gadget dan metode *Read Aloud* setelah mengikuti program PINGUIN. Pada tahap akhir, peserta mengisi lembar evaluasi kegiatan yang terdiri atas enam butir pernyataan. Evaluasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai persepsi peserta terhadap manfaat kegiatan, pengetahuan baru yang diperoleh, dan rasa percaya diri peserta dalam menerapkan metode *Read Aloud* setelah mengikuti program.

Analisis Data

Analisis data digunakan untuk membuktikan apakah program berhasil mencapai indikator keberhasilan. Dimana indikator keberhasilan ditentukan menggunakan dan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* skor pengetahuan, jika perbedaan menunjukkan nilai yang signifikan positif program dinilai telah berhasil. Selain itu juga dilihat dari mean data evaluasi. Untuk data pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget dan pengetahuan mengenai metode *Read Aloud* dianalisis dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank. Uji Wilcoxon dinilai cocok karena data berasal dari pengukuran berpasangan pada peserta yang sama dan jumlah sampel relatif kecil ($N = 17$), sehingga digunakan pendekatan statistik nonparametrik. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui perubahan pengetahuan peserta setelah mengikuti program PINGUIN. Sementara itu, data evaluasi kegiatan dianalisis secara deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan respons peserta terhadap manfaat kegiatan, pengetahuan baru yang diperoleh, dan rasa percaya diri dalam menerapkan materi yang diberikan. Analisis dilakukan menggunakan aplikasi Jamovi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Demografi partisipan

Kategori		f	%
Umur	26-34	7	41.2%
	36-44	8	47.1%
	49-55	2	11.8%

Jumlah	1	4	23.5%
	2	9	52.9%
	3	3	17.6%
	4	1	5.9%
Pendidikan terakhir	SD	6	35.3%
	SMP	1	5.9%
	SMA/SMK	7	41.2%
	S1	3	17.6%
Total		17	100%

Berdasarkan Tabel 1, jumlah partisipan yang dianalisis dalam kegiatan ini sebanyak 17 orang. Berdasarkan pembagian kelompok usia yang mengacu pada Medley (1980), partisipan berada pada tiga kelompok perkembangan usia, yaitu *early adulthood* (22–34 tahun), *early middle age* (35–44 tahun), dan *late middle age* (45–64 tahun). Dalam penelitian ini, kelompok *early middle age* (35–44 tahun) merupakan kelompok dengan jumlah partisipan terbanyak, yaitu 8 orang (47,1%). Selanjutnya, kelompok *early adulthood* (26–34 tahun) terdiri atas 7 orang (41,2%), sedangkan kelompok *late middle age* (45–64 tahun), yang dalam data partisipan diwakili oleh rentang usia 49–55 tahun, terdiri atas 2 orang (11,8%).

Berdasarkan jumlah anak, mayoritas partisipan memiliki dua anak, yaitu sebanyak 9 orang (52,9%). Selanjutnya, sebanyak 4 partisipan (23,5%) memiliki satu anak, 3 partisipan (17,6%) memiliki tiga anak, dan 1 partisipan (5,9%) memiliki empat anak. Ditinjau dari pendidikan terakhir, sebagian besar partisipan memiliki pendidikan SMA/SMK, yaitu sebanyak 7 orang (41,2%), diikuti oleh pendidikan SD sebanyak 6 orang (35,3%), S1 sebanyak 3 orang (17,6%), dan SMP sebanyak 1 orang (5,9%). Dengan demikian, partisipan kegiatan didominasi oleh kelompok usia *early middle age*, memiliki dua anak, dan memiliki pendidikan terakhir SMA/SMK.

Tabel 2. Uji wilcoxon pretest – posttest

Konstruk	Mean (SD) pretest	Mean (SD) posttest	Statistic	p
Pengetahuan dampak gadget	0.701 (0.167)	0.766 (0.157)	15.00	0.026
Pengetahuan read aloud	0.716 (0.186)	0.805 (0.140)	7.50	0.012

Berdasarkan Tabel 2, terdapat peningkatan skor pengetahuan partisipan setelah mengikuti program PINGUIN pada kedua konstruk yang diukur. Pada pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget, nilai mean meningkat dari 0,701 (SD = 0,167) pada saat pretest menjadi 0,766 (SD = 0,157) pada saat posttest. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank menunjukkan nilai statistik sebesar 15,00 dengan nilai $p = 0,026$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pengetahuan sebelum dan sesudah pemberian materi mengenai dampak penggunaan gadget. Pada pengetahuan mengenai metode *Read Aloud*, skor mean juga mengalami peningkatan, yaitu dari 0,716 (SD = 0,186) pada pretest menjadi 0,805 (SD = 0,140) pada posttest. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank menunjukkan nilai statistik sebesar 7,50 dengan nilai $p = 0,012$, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti program PINGUIN, terjadi peningkatan pengetahuan partisipan baik mengenai dampak penggunaan gadget maupun metode *Read Aloud*.

Tabel 3. Uji deskriptif persepsi diri

Konstruk	Mean	Median	SD	Min	Max
Persepsi manfaat dan kegunaan	4.61	4.76	0.439	4	5
Persepsi pengetahuan atau wawasan baru	4.3	4.67	0.989	2	5
Persepsi rasa percaya diri	4.56	5	0.616	3	5

Berdasarkan Tabel 3, secara deskriptif partisipan menunjukkan persepsi yang positif terhadap pelaksanaan kegiatan program PINGUIN. Persepsi terhadap manfaat dan kegunaan kegiatan memperoleh nilai mean sebesar 4,61 (SD = 0,439). Sementara itu, persepsi terhadap pengetahuan atau wawasan baru yang diperoleh peserta memiliki nilai mean sebesar 4,30 (SD = 0,989). Pada aspek persepsi rasa percaya diri dalam menerapkan materi yang diberikan, diperoleh nilai mean sebesar 4,56 (SD = 0,616). Nilai mean yang relatif tinggi pada ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa partisipan secara umum menilai kegiatan memberikan manfaat dan kegunaan, menambah pengetahuan atau wawasan baru, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam menerapkan materi yang telah diberikan. Hasil ini memberikan gambaran bahwa program PINGUIN memperoleh respons positif dari partisipan berdasarkan persepsi diri setelah mengikuti kegiatan.

Temuan dalam kegiatan PINGUIN menunjukkan bahwa psikoedukasi dapat memberikan manfaat dalam menambah pengetahuan dan wawasan peserta. Peningkatan skor tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PINGUIN tidak hanya memberikan paparan informasi, tetapi juga membantu peserta memahami materi yang diberikan mengenai dampak penggunaan gadget maupun metode *Read*, sehingga tujuan kegiatan pada aspek peningkatan pengetahuan dapat dikatakan tercapai. Temuan tersebut sejalan dengan Ahmad, Muhtadini, dan Nurmaulida (2026) yang menunjukkan bahwa psikoedukasi dapat meningkatkan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan. Dalam program tersebut, terdapat peningkatan skor antara *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa pemberian materi psikoedukasi dapat membantu peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai topik yang diberikan. Selain itu, proses psikoedukasi yang dilakukan secara interaktif melalui diskusi dan pemberian contoh kasus memberikan ruang bagi peserta untuk memahami materi serta mengklarifikasi informasi yang sebelumnya kurang tepat. Dengan demikian, hasil kegiatan PINGUIN memperlihatkan bahwa psikoedukasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat menjadi proses pembelajaran yang membantu peserta memperoleh pengetahuan dan wawasan baru. Peningkatan tersebut kemungkinan dapat dijelaskan oleh pelaksanaan kegiatan yang bersifat interaktif, khususnya melalui diskusi dan penggunaan contoh kasus, karena pendekatan tersebut dapat membantu peserta menghubungkan informasi yang diberikan dengan situasi praktis yang mereka hadapi. Temuan Leung et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan studi kasus dan lingkungan pembelajaran yang interaktif dapat mendukung pengalaman belajar dalam pelaksanaan psikoedukasi, sementara diskusi mengenai kasus dapat membantu menjembatani pemahaman teoretis dengan penerapannya dalam situasi nyata. Temuan tersebut juga terlihat dalam konteks orang tua. Ahmad, Nurmaulida, et al. (2026) menunjukkan bahwa psikoedukasi yang diberikan kepada orang tua dapat meningkatkan pemahaman mengenai dampak negatif penggunaan teknologi. Dengan demikian, pemberian psikoedukasi kepada orang tua juga dapat menjadi sarana untuk memperluas pemahaman mereka terhadap isu yang berkaitan dengan penggunaan teknologi.

Selain peningkatan pengetahuan, metode pelaksanaan yang melibatkan praktik secara langsung juga dapat menjadi pendekatan yang sesuai dalam kegiatan yang ditujukan kepada orang tua. Schaefer dan Andzik (2020) melalui penelitiannya menemukan bahwa *Behavioral Skills Training* (BST) efektif digunakan untuk melatih orang tua dalam menerapkan praktik berbasis bukti kepada anak. BST mencakup empat komponen utama, yaitu pemberian instruksi, *modeling*, *role-play*, dan *feedback*, sehingga orang tua tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk melihat contoh, mempraktikkan keterampilan, dan mendapatkan umpan balik. Temuan tersebut mendukung pelaksanaan kegiatan PINGUIN yang tidak hanya memberikan psikoedukasi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan metode *Read Aloud*, karena keterlibatan langsung dalam praktik dapat membantu orang tua menerapkan keterampilan yang telah diperoleh dalam interaksi bersama anak.

Secara keseluruhan, program PINGUIN menunjukkan bahwa pendekatan psikoedukasi yang dipadukan dengan pembekalan keterampilan praktis dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kesiapan orang tua dan guru dalam menyediakan aktivitas pembelajaran non-gadget bagi anak usia dini. Program ini tidak hanya membahas dampak penggunaan gadget, tetapi juga memberikan alternatif kegiatan yang dapat diterapkan secara langsung, khususnya melalui metode Read Aloud. Modul PINGUIN dirancang untuk memberikan pengetahuan sekaligus keterampilan praktis yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah, serta dapat disesuaikan dengan kondisi anak, keluarga, dan lingkungan. Penggunaan Read Aloud sebagai bagian dari program juga memberikan alternatif kegiatan yang menekankan interaksi dua arah melalui percakapan, pertanyaan, dan respons selama proses membaca. Dengan demikian, temuan kegiatan PINGUIN dapat dipahami sebagai indikasi bahwa program tidak hanya memberikan pemahaman mengenai penggunaan gadget pada anak, tetapi juga membekali peserta dengan alternatif kegiatan yang lebih konkret untuk diterapkan dalam pendampingan anak.

Kegiatan PINGUIN memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil. Pertama, jumlah peserta yang relatif terbatas, yaitu sebanyak 17 orang, sehingga hasil kegiatan ini belum dapat menggambarkan kondisi pada kelompok yang lebih luas. Kedua, evaluasi program masih berfokus pada perubahan pengetahuan dan persepsi peserta setelah mengikuti kegiatan. Pengukuran belum mencakup penerapan metode *Read Aloud* secara langsung maupun perubahan penggunaan gadget pada anak dalam jangka panjang. Oleh karena itu, hasil kegiatan belum dapat menunjukkan apakah peningkatan pengetahuan dan persepsi tersebut diikuti oleh konsistensi peserta dalam menerapkan *Read Aloud* atau mengurangi penggunaan gadget anak setelah program selesai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan, program PINGUIN menunjukkan bahwa psikoedukasi yang dipadukan dengan pembekalan keterampilan praktis dapat meningkatkan pengetahuan peserta mengenai dampak penggunaan gadget dan metode *Read Aloud*. Peningkatan pengetahuan tersebut disertai dengan persepsi positif peserta terhadap manfaat, pengetahuan yang diperoleh, dan kepercayaan diri dalam mengikuti kegiatan. Pemberian materi yang dilengkapi dengan praktik *Read Aloud* juga memberikan alternatif kegiatan pembelajaran non-gadget yang dapat diterapkan oleh orang tua dan guru dalam pendampingan anak usia dini.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, orang tua dan guru disarankan tidak hanya berfokus pada pembatasan penggunaan gadget, tetapi juga menyediakan aktivitas alternatif yang interaktif dan dapat dilakukan bersama anak, seperti *Read Aloud*. Pendekatan yang melibatkan orang tua secara aktif dan memberikan strategi yang dapat diterapkan secara langsung dinilai penting dalam mendukung pengelolaan penggunaan gadget pada anak usia dini. Guru juga dapat mengadaptasi aktivitas *Read Aloud* sebagai salah satu kegiatan non-gadget dalam interaksi pembelajaran maupun pendampingan anak. Bagi pihak yang akan mengembangkan kegiatan serupa, program dapat dilengkapi dengan pendampingan atau evaluasi lanjutan untuk mengetahui penerapan keterampilan *Read Aloud* dalam keseharian serta perubahan perilaku penggunaan gadget dalam jangka lebih panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan terhadap Taman Kanak-Kanak Islam Fathul Iman, baik kepada orang tua dan guru yang telah bersedia mengikuti program PINGUIN. Ucapan terimakasih juga diberikan kepada Universitas Muhammadiyah Malang yang telah juga mendukung kegiatan program pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. D., Muhtadini, R. L., & Nurmaulida, D. L. (2026b). Psychoeducation for parents through a news website on the risks of artificial intelligence dependence among students. *SABANGKA ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, 5(4), 1669–1676. <https://doi.org/10.62668/sabangka.v5i04.1928>
- Ahmad, M. D., Nurmaulida, D. L., Muhtadini, R. L., & Hijriyanti, U. R. (2026a). Psikoedukasi perilaku seksual menyimpang pada siswa sekolah menengah keatas. *ABDISOSHUM (Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora)*, 5(1), 210–217. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v5i1.8006>
- Alotaibi, M. S., et al. (2022). Explaining adherence to American Academy of Pediatrics screen time recommendations with caregiver awareness and parental motivation factors: Mixed methods study. *JMIR Pediatrics and Parenting*, 5(2), e29102. <https://doi.org/10.2196/29102>
- Chong, S. C., Teo, W. Z., & Shorey, S. (2023). Exploring the perception of parents on children's screentime: A systematic review and meta-synthesis of qualitative studies. *Pediatric Research*, 94, 915–925. <https://doi.org/10.1038/s41390-023-02555-9>
- Clifford, A. E., Schaughency, E., Das, S., Riordan, J., Carroll, J. L. D., & Reese, E. (2024). Tender Shoots: Effects of a preschool shared reading and reminiscing initiative on parent-child interactions and for socio-emotional and self-regulation outcomes after school entry. *Learning and Individual Differences*, 112, 102443. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102443>
- Covolo, L., Zaniboni, D., Roncali, J., Mapelli, V., Ceretti, E., & Gelatti, U. (2021). Parents and mobile devices, from theory to practice: Comparison between perception and attitudes to 0–5 year old children's use. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 3440. <https://doi.org/10.3390/ijerph18073440>
- Crotty, J. E., Martin-Herz, S. P., & Scharf, R. J. (2023). *Cognitive development*. *Pediatrics in Review*, 44(2), 58–67. <https://doi.org/10.1542/pir.2021-005069>
- Galea, C., Jones, A., Ko, K., Salins, A., Robidoux, S., Noble, C., & McArthur, G. (2025). Home-based shared book reading and developmental outcomes in young children: A systematic review with meta-analyses. *Frontiers in Language Sciences*, 4, 1540562. <https://doi.org/10.3389/flang.2025.1540562>
- Gomes, M. I., Sousa, H., Lousada, M., & Figueiredo, D. (2026). Factors contributing to screen exposure in preschool children and its associated outcomes: A systematic review. *Child: Care, Health and Development*, 52(2), e70241. <https://doi.org/10.1111/cch.70241>
- Grolig, L. (2020). Shared storybook reading and oral language development: A bioecological perspective. *Frontiers in Psychology*, 11, 1818. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01818>
- Howard, M., & Akhund, S. A. (2024). Parents' knowledge, perceptions and support around appropriate physical activity, screen time and sleep time levels for children. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 18, 2. <https://doi.org/10.1186/s40723-024-00129-8>
- Içme Altınışık, E., & Ünlüer, E. (2026). Enhancing preschoolers' emotion regulation skills through shared book reading and journaling. *Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/10.1007/s10643-026-02212-w>
- Kartikawati, D., Nurhasanah, & Mumtazan, A. W. (2026). Penguatan literasi dan kesehatan digital anak melalui program edukasi "Sehat di Ruang Digital" berbasis daring. *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, 2(1), 870–877. <https://doi.org/10.62567/jpi.v2i1.2328>
- Li, S., Chai, L., Ma, L., Gu, S., Wang, T., Wang, L., & Zhou, J. (2026). Screens or books? Isotemporal substitution of different home activities on language and socio-emotional skills in preschool children. *Computers in Human Behavior*, 175, 108847. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108847>
- Leung, D. K. Y., Wong, N. H. L., Yau, J. H. Y., Wong, F. H. C., Liu, T., Kwok, W.-W., Wong, G. H. Y., & Lum, T. Y. S. (2024). Hybrid-delivered community psychoeducation for people aged 50 and

- older: A mixed-method evaluation and lesson learned. *Internet Interventions*, 35, 100699. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2023.100699>
- Lipscomb, S. T., Hatfield, B., Goka-Dubose, E., Lewis, H., & Fisher, P. A. (2021). Impacts of Roots of Resilience professional development for early childhood teachers on young children's protective factors. *Early Childhood Research Quarterly*, 56, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.02.002>
- Mallawaarachchi, S., Burley, J., Mavilidi, M., Howard, S. J., Straker, L., Kervin, L., Staton, S., Hayes, N., Machell, A., Torjinski, M., Brady, B., Thomas, G., Horwood, S., White, S. L. J., Zabatiero, J., Rivera, C., & Cliff, D. (2024). Early childhood screen use contexts and cognitive and psychosocial outcomes: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 178(10), 1017–1026. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2024.2620>
- Medley, M. L. (1980). Life satisfaction across four stages of adult life. *The International Journal of Aging and Human Development*, 11(3), 193–209. <https://doi.org/10.2190/D4LG-ALJQ-8850-GYDV>
- Myrberg, K., & Lundeborg Hammarström, I. (2023). An evaluation of a prescribed joint book reading intervention for preschool children with speech, language and communication needs. *International Journal of Speech-Language Pathology*, 25(5), 645–655. <https://doi.org/10.1080/17549507.2022.2115137>
- Nakamura, H., Suzuki, T., Kanamori, K., Ota, C., & The Japan Environment and Children's Study Group. (2026). Impact of shared storybook reading on child development: The Japan Environment and Children's Study. *Pediatric Research*. <https://doi.org/10.1038/s41390-025-04721-7>
- Nelson, C. A., Sullivan, E., & Engelstad, A.-M. (2024). Annual research review: Early intervention viewed through the lens of developmental neuroscience. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 65(4), 435–455. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13858>
- Ozen-Uyar, R., Yigit-Gencten, V., & Ceylan, M. (2025). Drama-based read-alouds in preschool classroom: Promoting social understanding, social problem solving, and peer relationships. *Reading Research Quarterly*, 60(3), e70014. <https://doi.org/10.1002/rrq.70014>
- Pyne, B., Asmara, O., & Morawska, A. (2025). The impact of modifiable parenting factors on the screen use of children five years or younger: A systematic review. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 28, 458–490. <https://doi.org/10.1007/s10567-025-00523-9>
- Raj, D., Ahmad, N., Mohd Zulkefli, N. A., & Lim, P. Y. (2023). Stop and Play digital health education intervention for reducing excessive screen time among preschoolers from low socioeconomic families: Cluster randomized controlled trial. *Journal of Medical Internet Research*, 25, e40955. <https://doi.org/10.2196/40955>
- Ricci, C., Ordnung, M., Rothenbacher, D., & Genuneit, J. (2024). Substituting book reading for screen time benefits preschoolers' sleep health: Results from the Ulm SPATZ Health Study. *Nature and Science of Sleep*, 16, 315–324. <https://doi.org/10.2147/NSS.S448736>
- Ruffini, C., Spoglianti, S., Bonetti, S., Bombonato, C., Pecini, C., & Di Lieto, M. C. (2021). Dialogic reading to empower executive functions in preschoolers. *Children*, 8(5), 386. <https://doi.org/10.3390/children8050386>
- Sticca, F., Brauchli, V., & Lannen, P. (2025). Screen on = development off? A systematic scoping review and a developmental psychology perspective on the effects of screen time on early childhood development. *Frontiers in Developmental Psychology*, 2, 1439040. <https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1439040>
- Streegan, C. J. B., Luge, J. P. A., & Morato-Espino, P. G. (2022). Effects of screen time on the development of children under 9 years old: A systematic review. *Journal of Pediatric and Neonatal Individualized Medicine*, 11(1), e110113. <https://doi.org/10.7363/110113>

- Swider-Cios, E., Vermeij, A., & Sitskoorn, M. M. (2023). Young children and screen-based media: The impact on cognitive and socioemotional development and the importance of parental mediation. *Cognitive Development*, 66, 101319. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101319>
- World Health Organization. (2020). *Improving early childhood development: WHO guideline*. <https://www.who.int/publications/i/item/97892400020986>
- Yang, N., Lu, J., Galang, A. J., & Xie, H. (2024). Relationships between teacher–child relationships, resilience, and emotional competence: An empirical study of left-behind children in regional China. *Early Years*, 45(1), 210–226. <https://doi.org/10.1080/09575146.2024.2343703>