

Edukasi Digital Parenting Islami Bagi Orang Tua: Upaya Manajemen Penggunaan Gadget Anak di Lingkungan Keluarga Muhammadiyah

Bayu Dwi Cahyono¹, Istianah²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

Corresponding Author: bayudwicahyono@ump.ac.id

ABSTRACT

The rapid increase in gadget use during the Covid-19 pandemic has had numerous impacts on users, with the most vulnerable target being gadget addiction in children. Childhood is a crucial period for cognitive, motor, and social development. Socialization and mentoring of Islamic digital parenting education for parents as an effort to manage children's gadget use within the Muhammadiyah family environment, especially in Kembaran District, Banyumas Regency, is a concrete effort to overcome uncontrolled gadget addiction in children. This activity aims to provide education and mentoring to parents in assisting children to be able to use gadgets appropriately. The method used in implementing this activity is a participatory approach. Partners will be actively involved in every stage and activity that will be carried out through counseling, discussions, and joint practices. The final results of the author's educational efforts show positive results, including: increased parental understanding of the importance of supervising children's gadget use, increased parental technical skills in using applications for monitoring and controlling children's gadgets, and changes in parental attitudes in responding to children's behavior.

Keywords: Digital Parenting, Islamic Parenting, Gadget Management

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
01.11.2025	01.12.2025	01.01.2026	19.01.2026

A B S T R A C T

gadget yang meningkat pesat di masa pandemi Covid-19 menyebabkan banyak dampak terhadap penggunaannya, sasaran dampak negatif yang paling rawan adalah kecanduan gadget pada anak. Usia anak adalah masa penting dalam perkembangan kognitif, motorik, dan sosial pada kehidupan. Sosialisasi dan pendampingan terhadap edukasi digital parenting islami bagi orang tua sebagai upaya manajemen penggunaan gadget anak di lingkungan keluarga Muhammadiyah khususnya di Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas merupakan upaya nyata dalam menanggulangi kecanduan gadget pada anak tanpa kontrol. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan pendampingan kepada orang tua dalam mendampingi anak untuk dapat menggunakan gadget dengan tepat. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode pendekatan partisipatif. Mitra akan secara aktif dilibatkan dalam setiap tahapan dan kegiatan yang akan dilakukan melalui penyuluhan, diskusi, dan praktik bersama. Hasil akhir dari upaya edukasi yang dilakukan penulis menunjukkan hasil yang positif antara lain; peningkatan pemahaman orangtua terhadap pentingnya pendampingan penggunaan gadget terhadap anak, peningkatan ketrampilan teknis orang tua dalam penggunaan aplikasi pengawasan dan *controlling* gadget anak, serta adanya perubahan sikap orang tua dalam merespon tingkah laku anak.

Kata Kunci: Digital Parenting, Parenting Islami, Manajemen Gadget

Received: 01.11.2025	Revised: 01.12.2015	Accepted: 01.01.2026	Available online: 19.01.2026
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

PENDAHULUAN

World Health Organization (WHO) merilis jumlah pengguna gadget pada anak yang menunjukkan lebih 25 persen anak-anak di seluruh dunia mempunyai gadget sebelum menginjak usia genap 8 tahun, sehingga para anak yang cenderung menggunakan gadget secara berlebihan akan terganggu perkembangan seperti keterlambatan motoric, bahasa, dan perilaku social (Destari et al., 2022). Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Canada menerangkan bahwa anak dengan usia 0-2 tahun sangat di anjurkan untuk sama sekali tidak terpapar sinar gadget. Anak dengan usia 3-5 tahun di perbolehkan memaknai gadget akan tetapi harus dibatasi selama 1 jam/hari. Untuk anak usia 6-18 tahun hanya di anjurkan juga memaknai gadget selama 2 jam/hari (Hidayat, Fahrul, Hernisawati & Maba, 2021).

Kesibukan orang tua dalam bekerja dan mebiarkan anak – anak bermain gadget tanpa pengawasan akan memeberikan dampak negatif bagi anak. Dampak negatif tersebut antara lain terganggunya kesehatan mata, mental, emosional dan hubungan sosial. (Dwi Cahyono, 2025) Di sisi lain, kurang fahamnya orang tua dalam manajemen penggunaan gadget pada anak dan kurang adanya wawasan terkait aplikasi controlling gadget anak oleh orang tua juga menjadi factor yang memperburuk pendidikan di lingkungan rumah.(Sari et al., 2020)

Perlu diketahui, bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini yang sering disebut *the golden age*. (Salem et al., 2021) Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada *the golden age* semua informasi akan terserap dengan cepat.(The et al., n.d.) Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Sebagai orang tua yang baik dan mengaharapkan anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang memiliki *akhlakul karimah*, seyogyanya orang tua justru *consent* pada pola asuh dan perkembangan anaknya di fase ini. (Mukarromah, 2024)

Penggunaan gadget yang tidak di-*manage* dengan baik oleh orang tua akan menjadikan anak-anak pemalas, kurang cerdas, karena ketergantungan pada kecepatan gadget dalam mengakses informasi yang membuat anak malas berpikir, emosinya sering tidak terkontrol, serta menjadi generasi *silent*.(Salem et al., 2021) Generasi *silent* dapat diartikan menjadi dua, yaitu menyendiri dan diam. Menyendiri adalah suka sendirian, suka suasana sepi, tidak butuh kawan karena keasyikan bermain dengan gadget. Arti kedua diam, maksudnya adalah cuek atau tidak peduli dengan lingkungan sekitar hanya mepedulikan diri sendiri dan susah bersosialisasi.

Warga persyarikatan Muhammadiyah yang tergabung dalam PCM Kembaran rata-rata memiliki anak usia dini hingga remaja dengan masalah penggunaan gadget yang tinggi. Permasalahan yang kami temukan diawal adalah, orang tua yang memiliki anak usia dini hingga remaja menjadikan gadget (*handphone*) sebagai semacam “obat penenang” bagi anak-anaknya. Pemahaman dan pengetahuan terkait dampak positif dan negatif gadget terhadap anak bagi orang tua di lingkungan kecamatan kembaran masih dapat dikatakan minim. Hal ini dikarenakan kurang menguasainya orang tua dalam ilmu parenting khususnya manajemen gadget dalam penerapan parenting dalam keluarga. Para orang tua sering mengeluhkan keberadaan gadget yang mulai dirasa memberikan dampak negatif bagi anak-anaknya. Penggunaan gadget oleh anak yang berlebihan dapat mengganggu aktifitas anak-

anak.(Krisnaldy et al., 2020) *Mismanagement* terhadap penggunaan gadget bagi anak berdampak pada perkembangan perilaku dan pola pikir anak-anak yang mudah tersulut emosi dan kesulitan berkomunikasi. Di sisi lain, anak sholeh/sholihah adalah dambaan dan harapan setiap orang tua, sebagai salah satu investasi pahala baik di dunia dan akhirat.

Hasil observasi awal dengan mitra yang dalam hal ini orang tua yang memiliki anak usia dini di lingkungan Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kembaran, kami menemukan beberapa hal terkait kurangnya orang tua memiliki kesadaran pola asuh yang tepat bagi anak saat menggunakan gadget. Digital parenting dalam kegiatan ini dimaknai manajemen gadget. Digital parenting dalam pendidikan anak dimaksudkan untuk membangun karakter *akhlakul karimah*. Manajemen penggunaan gadget perlu disampaikan dan dipahami kepada orang tua untuk membantu mereka menemukan fomulasi yang tepat dalam penggunaan gadget bagi anak (Hidayat et al., 2021).

Penjelasan lebih detail terhadap permasalahan mitra dapat dijabarkan digolongkan menjadi beberapa permasalahan diantaranya adalah; rendahnya pemahaman orang tua terkait manajemen gadget dalam pendidikan anak di lingkungan keluarga untuk membangun karakter akhlakul karimah anak; rendahnya pengetahuan terkait aplikasi *controlling* gadget dan pengoptimalan aplikasi pembantu orang tua dalam *controlling* gadget anak; minimnya kreativitas orang tua dalam pengembangan parenting bagi anak; keinginan mitra untuk mengadakan pelaksanaan sosialisasi dan pendampingan digital parenting guna menambah wawasan dan pengetahuan orang tua khususnya ibu dalam mempersiapkan anak sebagai kader penerus dalam perkembangan aspek nilai keagamaan dan moral.

Tujuan daripada pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pendampingan tentang parenting islami sebagai upaya manajemen penggunaan gadget pada anak antara lain untuk: meningkatkan pemahaman orang tua terkait manajemen gadget dalam pendidikan anak di lingkungan keluarga untuk membangun karakter akhlakul karimah anak; meningkatkan ketrampilan teknis orang tua terkait aplikasi *controlling* gadget dan pengoptimalan aplikasi pembantu orang tua dalam *controlling* gadget anak; memberikan tambahan wawasan untuk kreativitas orang tua dalam pengembangan parenting bagi anak; memenuhi keinginan mitra untuk mengadakan pelaksanaan sosialisasi dan pendampingan digital parenting guna menambah wawasan dan pengetahuan orang tua khususnya ibu dalam mempersiapkan anak sebagai kader penerus dalam perkembangan aspek nilai keagamaan dan moral.

BAHAN DAN METODE

Sosialisasi dan pendampingan ini dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif, di mana para peserta tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam berbagai aktivitas dalam mencapai tujuan bersama. Lebih lanjut, sosialisasi dan pendampingan ini dilaksanakan dengan metode kombinasi antara ceramah, diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi. (Azama & Cahyono, 2024) Setiap sesi pelatihan dirancang untuk memberikan keseimbangan antara teori dan praktik, dengan penekanan pada aplikasi langsung dalam konteks permasalahan kehidupan sehari-hari.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah, studi kasus dan simulasi. Ceramah dan diskusi kelompok bertujuan untuk memberikan dasar teori mengenai permasalahan penggunaan gadget oleh anak. Metode ini juga memungkinkan peserta membuka ruang untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman. Studi kasus dilakukan dengan mengajak peserta untuk menganalisis kasus-kasus nyata yang terjadi di lingkungan keluarga masing-masing dan *sharing* tentang apa yang telah mereka lakukan dalam menanggulangi permasalahan masing-masing. Simulasi merupakan metode dimana peserta dapat berlatih menggunakan aplikasi *controlling handphone* anak.

Mitra dalam program kegiatan ini adalah para orang tua dilingkungan Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kecamatan Kembaran. Keterlibatan Mitra dalam kegiatan ini adalah menyediakan tempat untuk pelatihan, sebagai peserta sosialisasi edukasi dan pendampingan. Selain itu mitra terlibat secara keseluruhan dalam program kegiatan ini mulai dari perumusan masalah, perencanaan program, penjadwalan kegiatan, pelaksanaan program hingga tahap evaluasi kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan oleh tim dosen dari Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Kegiatan pengabdian ini mengusung edukasi dan pelatihan digital parenting islami dalam upaya manajemen penggunaan gadget anak. Kegiatan ini dilakukan di lingkungan keluarga muhammadiyah di kecamatan Kembaran. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan survey awal kepada masyarakat di lingkungan kecamatan Kembaran. Survei awal ini bertujuan untuk mencari permasalahan mitra dengan cara wawancara dengan ketua Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kecamatan Kembaran, Ketua Pimpinan Cabang Aisyiyah Kembaran dan beberapa warga. Dari observasi awal kita temukan bahwa keluhan terhadap

maraknya penggunaan gadget oleh anak tanpa kemampuan kontrol orang tua menjadi keluhan paling banyak yang kami temukan.

Selanjutnya setelah mengumpulkan data awal dan memahami permasalahan mitra, tim pengabdian masyarakat menyusun modul dan rencana kegiatan pengabdian. Tahap selanjutnya setelah menyiapkan modul dan rencana pelaksanaan program pengabdian, tim bertemu dengan ketua Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kecamatan Kembaran. Pertemuan dengan Bapak Ir. Sugiyatno selaku Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kecamatan Kembaran membahas proposal dan gambaran pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan mengusung tema edukasi dan pelatihan digital parenting islami dalam upaya manajemen penggunaan gadget anak.

Data awal observasi menunjukkan kondisi masyarakat yang sebagian besar bekerja baik sebagai pedagang dan kantor yang lebih sering meninggalkan anak – anak tanpa pengawasan dalam bermain gadget. Anak – anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, hingga dapat mengakses berbagai informasi dari gadget tanpa batas merupakan bahaya yang mengintai bagi anak – anak. Kurangnya pengawasan orang tua ini menjadi celah yang bahaya bagi tumbuh kembangnya anak dalam mencari informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Beberapa hasil dari pelaksanaan pengabdian ini adalah:

1. Peningkatan Pemahaman Orang Tua

Seperti diketahui, Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mulyantari & Romadhona, 2019) menunjukkan terdapat hubungan antara kebiasaan menggunakan gadget berdasar atas durasi dan status mental emosional. Pada usia prasekolah terjadi perkembangan aktivitas jasmani dan peningkatan keterampilan juga proses berpikir. Cara belajar pada masa ini adalah dengan bermain, biasanya anak sudah ingin mulai bermain di luar rumahnya. Sifat kodrati anak yang selalu haus akan pengetahuan dan ingin melakukan banyak kegiatan harus dipahami oleh orang tua. Orang tua yang memahami akan sifat kodrati ini selanjutnya akan mencari solusi sebagai wadah bermain dan belajar anak. Bukan hanya membutuhkan wadah bermain dan belajar, namun yang lebih penting daripada itu adalah teman bermain anak.

Pemahaman bahwa anak membutuhkan tempat sebagai wadah bermain dan belajar dan perlunya teman untuk mendampingi mereka perlu dimiliki oleh semua orang tua. (Pratama et al., 2023) Orang tua dalam hal ini ibu memiliki peran penting. Sebagaimana sabda nabi Muhammad saw bahwa ibu adalah sekolah pertama bagi anak. Setelah mengikuti kegiatan edukasi dan pelatihan digital parenting islami dalam upaya manajemen penggunaan gadget anak, orang tua memiliki pemahaman lebih bahwa tugas orang tua bukan hanya memenuhi kebutuhan material saja, namun juga kebutuhan pendidikan dan pendampingan bagi anak. Makna pendidikan secara luas bukan hanya tentang *transfer of knowledge* tetapi lebih daripada itu adalah pembentukan karakter,

pemberian suri tauladan dan pendampingan dan evaluasi. (Kusno & Cahyono, 2022)

2. Meningkatnya Keterampilan Teknis

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat bukan hanya memberikan peningkatan pemahaman orang tua akan peran penting mereka dalam pendampingan anak saat menggunakan gadget. Tim pengabdian masyarakat memberikan beberapa model ketrampilan penggunaan aplikasi pengawasan dan *controlling* gadget anak. Beberapa ketrampilan yang diberikan adalah penggunaan aplikasi *Google Family Link*, *Qustodio*, *Kidslox*, dan *Norton Family*. Upaya peningkatan ketrampilan teknis dalam upaya manajemen penggunaan gadget anak bukan hanya melalui aplikasi *controlling*. Tim pengabdian juga memberikan beberapa referensi permainan edukasi dengan anak yang bisa dilakukan di rumah seperti permainan tradisional hingga permainan modern yang mampu membantu meningkatkan daya kritis dan fokus otak anak.

Dalam rangka menanamkan nilai-nilai Islami sekaligus melatih keterampilan dan fokus anak, orang tua dapat mengajak anak bermain permainan edukatif bernama "Tebak Bunyi dan Gerak Islami". Permainan ini memanfaatkan benda-benda sederhana yang ada di rumah seperti sendok, gelas, mainan, atau bahkan botol berisi air. Permainan diawali dengan menutup mata anak, lalu orang tua mengeluarkan bunyi dari suatu benda. Anak kemudian diminta menebak sumber bunyi tersebut. Setelah menebak, anak diajak untuk menirukan gerakan yang sesuai, misalnya jika bunyinya adalah adzan, maka anak menirukan gerakan wudhu atau shalat. Dengan cara ini, anak tidak hanya dilatih untuk fokus dan mengingat, tetapi juga diarahkan untuk mengasosiasikan bunyi-bunyi tertentu dengan nilai-nilai Islam seperti sambung ayat atau tebak nama surat.

3. Perubahan Sikap

Hasil utama dari tujuan pengabdian masyarakat edukasi dan pelatihan digital parenting islami dalam upaya manajemen penggunaan gadget anak ini adalah perubahan sikap dari orang tua dari hasil pemahaman dari sudut pandang lain. Setelah mendapatkan edukasi dan pelatihan digital parenting islami dalam upaya manajemen penggunaan gadget anak, orang tua memiliki tambahan pandangan lain sehingga merubah pola pikir dan sikap terhadap anak. Orang tua tidak lagi terburu-buru marah saat melihat anaknya bermain *handphone*, justru sebaliknya orang tua segera mengajak anak untuk berkomunikasi dan bermain bersama guna mengalihkan fokus anak terhadap gadget.

Dengan perubahan sikap dari orang tua ini secara tidak langsung juga memberikan efek baik bagi anak. Anak terhindar dari kemarahan orang tua, anak lebih menurut kepada orang tua, dan yang lebih penting anak memiliki

peran orang tua sebagai teman bermain mereka. Salah satu aspek penting yang harus dibahas adalah keberlanjutan dari program pelatihan ini. Pelatihan ini telah berhasil memberikan bekal bagi orang tua dalam mengoptimalkan perannya mendampingi anak menggunakan gadget, namun untuk memastikan dampaknya bertahan lama, diperlukan upaya-upaya keberlanjutan.

Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kembaran merencanakan penggalakan dan pengaktifan kembali kajian-kajian Aisyiyah di wilayah ranting sebagai media komunikasi dan diskusi terkait parenting. Langkah kolaborasi juga mulai akan dibuka dengan melibatkan dosen dan akademisi Universitas Muhammadiyah Purwokerto sebagai narasumber dalam kegiatan pengajian dilingkungan Aisyiyah di wilayah Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kembaran. Langkah kolaborasi ini sekaligus sebagai jembatan awal para akademisi dalam menjalankan caturdharma di lingkungan Universitas Muhammadiyah Purwokerto kepada masyarakat khususnya warga Muhammadiyah di lingkungan Kecamatan Kembaran.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa edukasi dan pelatihan digital parenting islami dalam upaya manajemen penggunaan gadget pada anak di lingkungan Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kecamatan Kembaran telah terlaksana secara efektif dan mampu menjawab permasalahan mitra. Melalui pendekatan partisipatif yang mengombinasikan ceramah, diskusi, studi kasus, dan simulasi, program ini berhasil meningkatkan pemahaman orang tua mengenai peran strategis mereka dalam pendampingan penggunaan gadget anak, khususnya pada masa golden age yang sangat menentukan pembentukan karakter dan akhlakul karimah. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan teknis orang tua dalam mengelola penggunaan gadget anak melalui pemanfaatan aplikasi pengawasan serta penerapan alternatif aktivitas bermain edukatif berbasis nilai-nilai Islami. Selain itu, terjadi perubahan sikap orang tua yang lebih reflektif dan komunikatif dalam menyikapi penggunaan gadget oleh anak, sehingga tercipta pola pengasuhan yang lebih positif, humanis, dan berorientasi pada pembentukan karakter anak secara holistik.

Keberlanjutan program ini didukung melalui sinergi antara perguruan tinggi dan organisasi Muhammadiyah setempat dengan mengaktifkan forum kajian dan pendampingan parenting sebagai ruang edukasi berkelanjutan. Kolaborasi ini diharapkan mampu memperkuat ketahanan keluarga dalam menghadapi tantangan pengasuhan anak di era digital sekaligus menjadi model

pengabdian masyarakat berbasis nilai-nilai keislaman yang relevan dan aplikatif.

REFERENSI

- Azama, I. M., & Cahyono, B. D. (2024). *Pelatihan Kepemimpinan Spiritual dan Sosial bagi Imam dan Khatib di PCM Sokaraja*. 3(2), 65–72.
- Destari, M. R., Elmanora, & Hamiyati. (2022). Internet Parenting Sebagai Kontrol Dalam Penggunaan Internet Pada Remaja. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 9(01), 31–42. <https://doi.org/10.21009/jkkp.091.03>
- Dwi Cahyono, B. (2025). *Sosiologi Pendidikan Islam Sebuah Pengantar*. Jejak Pustaka.
- Hidayat, Fahrul, Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X.' *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X.' *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Krisnaldy, K., Ishak, G., Purwoko, G. D., & Sutiman, S. (2020). Manajemen Waktu Dalam Penggunaan Handphone Pada Anak Usia Remaja Yayasan Al Mubarak. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 92. <https://doi.org/10.32493/abmas.v1i1.p92-101.y2019>
- Kusno, & Cahyono, B. D. (2022). *Islam dan Ilmu Pengetahuan Matematika*. UMP Press.
- Mukarromah, S. (2024). *Perempuan Berkemajuan Berbasis Spiritual Leadership pada Pimpinan Daerah Aisyiyah Banyumas*. 3(2), 85–96.
- Pratama, H. C., Azama, I. M., & Cahyono, B. D. (2023). Taman Cendikia sebagai pengembangan Alat Permainan Edukatif berbasis Ecomedia. *Jurnal Literasi Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 97–105. <https://doi.org/10.61813/jlppm.v2i2.40>
- Salem, V. E. T., Fathimah, S., Sidik, S., & Hasrin, A. (2021). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan Sosiologi Keluarga). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3), 561–566. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2305>
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267–289. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>

The, H. Y., Luthfia, S., Cahyono, B. D., Adi, R., Dakhiluloh, A., Syakuro, A., Heryawan, S., & Multidisipliner, T. (n.d.). *Melintasi Jendela Pendidikan : Tinjauan Multidisipliner terhadap Literasi , Resilience , dan Pendidikan di Abad 21 Melintasi Jendela Pendidikan*