



PKM Pelatihan *Parental Control* Smart Gawai, Pendampingan, dan Sosialisasi Pemanfaatan *Flipbook* Matematika bagi Wali Murid di SDIT Fitrah Insani Langkapura Bandar Lampung

**Fitriana Rahmawati^{1✉}, Siti Zahra Bulantika², Novalia³,
Zeni Harisa⁴, Ryan Pratama⁵**

^{1,2,4,5}STKIP PGRI Bandar Lampung, Lampung, Indonesia

³Universitas Sang Bumi Ruwa Jurai, Lampung, Indonesia

✉Corresponding Address: fitrianarahmawatimath@gmail.com

<i>Received</i> 14-10-2025	<i>Revised</i> 21-10-2025	<i>Accepted</i> 09-11-2025
-------------------------------	------------------------------	-------------------------------

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital orang tua melalui pelatihan penggunaan *parental control* dan pemanfaatan buku teks digital interaktif matematika guna mendukung pembelajaran anak di rumah. Program ini dilaksanakan di SDIT Fitrah Insani Langkapura, Bandar Lampung, dengan melibatkan guru kelas 1, anggota komite, dan orang tua siswa. Kegiatan yang dilakukan meliputi pelatihan guru dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *ClassDojo*, pelatihan orang tua dalam penggunaan *Google Family Link* dan *Parental control*, serta sosialisasi penggunaan *Flipbook* matematika. Data dikumpulkan melalui observasi, survei, dan validasi ahli. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 89% orang tua telah menguasai penggunaan aplikasi *parental control*, guru berhasil mengembangkan kuis interaktif yang terintegrasi dalam *Flipbook*, dan 97% orang tua memahami cara menggunakan buku teks digital untuk membantu anak belajar di rumah. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan *parental control* dan integrasi buku teks interaktif mampu meningkatkan literasi digital orang tua serta keterampilan mengajar guru, mendorong penggunaan ponsel pintar secara lebih positif, dan memperkuat kolaborasi antara sekolah dan orang tua. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan model praktik bagi penerapan digital parenting dan media pembelajaran interaktif yang dapat menginspirasi penerapan lebih luas dalam dunia.

Kata kunci: Literasi Digital; Pengendalian Orang Tua; Buku Teks Interaktif; *Quizizz*; *Flipbook*

ABSTRACT

This community service program aims to enhance parents' digital literacy through training on the use of parental control applications and interactive digital mathematics textbooks to support children's learning at home. The program was conducted at SDIT Fitrah Insani Langkapura, Bandar Lampung, involving Grade 1 teachers, committee members, and parents. The activities included teacher training on Quizizz and ClassDojo, parent training on Google Family Link and Parental control, as well as socialization of the use of a mathematics Flipbook. Data were collected through observation, surveys, and expert validation. The results showed that 89% of parents mastered the use of parental control applications, teachers successfully developed interactive quizzes integrated into the Flipbook, and 97% of parents understood how to use the digital textbook to assist their children's learning at home. These findings indicate that parental control training and the integration of interactive textbooks effectively improved parents' digital literacy and teachers' teaching skills, promoted more positive smartphone use,

and strengthened collaboration between schools and parents. Overall, this community service program provides a practical model for implementing digital parenting and interactive learning media that can inspire broader applications in the field of education.

Keywords: *Digital Literacy; Parental control; Interactive Textbook; Quizizz; Flipbook*

PENDAHULUAN

Bandar Lampung sebagai ibu kota Provinsi Lampung berkembang pesat menjadi pusat kegiatan ekonomi, pendidikan, dan kebudayaan. Seiring bertambahnya jumlah penduduk, jumlah Sekolah Dasar (SD) juga meningkat. Berdasarkan data Dapodik, terdapat 247 SD di kota ini, terdiri atas 166 SD Negeri dan 81 SD Swasta (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Namun, pertumbuhan kuantitas sekolah belum sepenuhnya diikuti oleh kualitasnya. Hanya sekitar 9,34% sekolah yang memiliki akreditasi A, sehingga kualitas pendidikan dasar masih menjadi tantangan.

Salah satu sekolah swasta unggulan adalah SDIT Fitrah Insani Langkapura yang terakreditasi A dan memiliki visi mencetak generasi Qur'ani yang cerdas dan mandiri (Novalia et al., 2024). Saat ini, SD IT Fitrah Insani Langkapura telah memperoleh akreditasi A (Unggul) serta lisensi Sekolah Islam Terpadu JSIT Indonesia kategori Band 5 (Sangat Baik) (Novalia et al., 2025). Sekolah ini diminati masyarakat, terbukti dengan jumlah peserta didik yang mencapai 618 siswa pada tahun ajaran 2024/2025. Walaupun demikian, pihak sekolah masih menghadapi permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satu masalah yang cukup menonjol adalah menurunnya konsentrasi belajar siswa di kelas (Aubryla et al., 2025) akibat penggunaan *handphone* tanpa kontrol yang memadai dari orang tua (Wahyudi, 2020).

Handphone pada dasarnya dapat menjadi sarana belajar yang efektif apabila digunakan dengan bijak (Rawung & Timbuleng, 2023). Namun, tanpa pengawasan, gawai ini seringkali menjadi sumber distraksi (Maulidi & Sektumansyah, 2024) yang menyebabkan kurangnya frekuensi tidur (Pertiwi et al., 2018), mengantuk (Ginting et al., 2025), serta mengalami penurunan motivasi dan prestasi belajar (Hanafi, 2020). Di sisi lain, sebagian orang tua kesulitan mengontrol anak karena faktor pekerjaan, keterbatasan waktu, maupun kurangnya pengetahuan mengenai *parental control digital*. Permasalahan ini diungkapkan oleh Kepala Sekolah SDIT Fitrah Insani Langkapura, Ibu Ade Irma Agustina.



Gambar 1. Diskusi Tim PkM bersama Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah

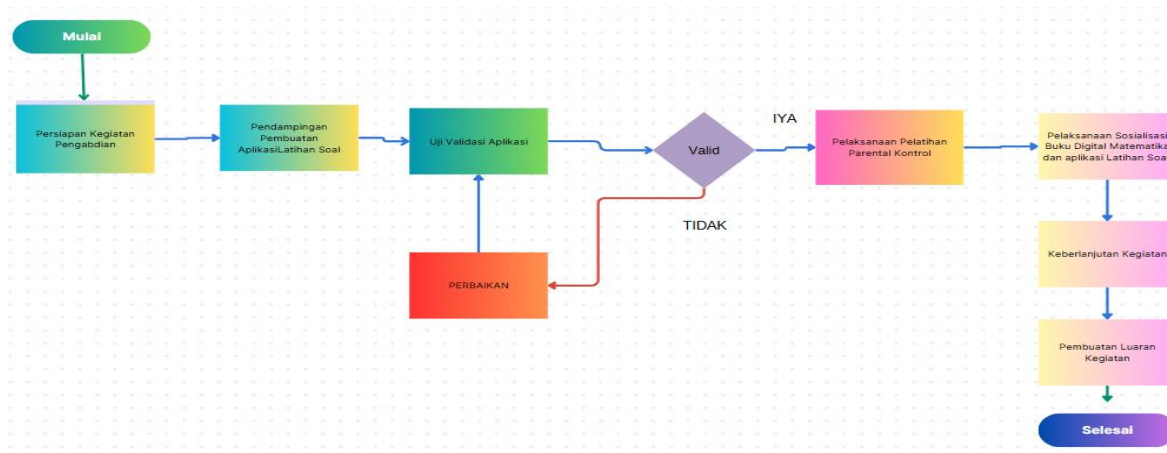
Masalah lain yang muncul adalah minimnya penggunaan media pembelajaran digital (Jannah & Atmojo, 2022). Padahal, penggunaan media dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, jelas, dan interaktif (Pradana et al., 2025; Purba et al., 2025). Guru bersama tim pengabdian sebelumnya telah menghasilkan buku digital matematika. Sayangnya, buku ini belum sepenuhnya interaktif dan belum tersosialisasi kepada wali murid. Padahal, media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Sridevi, 2025) dan memperkuat keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak (Nilapancuran et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk: (1) meningkatkan pemahaman orang tua dalam mengontrol penggunaan *handphone* pada anak, (2) menyempurnakan buku digital matematika agar lebih interaktif, dan (3) menyosialisasikan media pembelajaran tersebut agar wali murid dapat berperan aktif dalam mendukung proses belajar anak. Upaya ini sejalan dengan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya pendidikan berkualitas (SDG 4) dan pengurangan kesenjangan (SDG 10).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan mulai dari Bulan Juni 2025 sampai dengan September 2025. Mitra kegiatan pengabdian yaitu SDIT Fitrah Insani Langkapura yang terdiri dari pihak manajemen sekolah, komite sekolah, guru kelas dan wali murid kelas 1. Kegiatan yang dilakukan antara lain meliputi pendampingan pembuatan soal interaktif dan manajemen kelas berbasis aplikasi, pelatihan *parental control* pada perangkat pintar, serta sosialisasi pemanfaatan *Flipbook* matematika.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam 5 langkah. Langkah-Langkah yang dilakukan guna mencapai tujuan kegiatan pengabdian dapat dilihat pada Gambar 2.



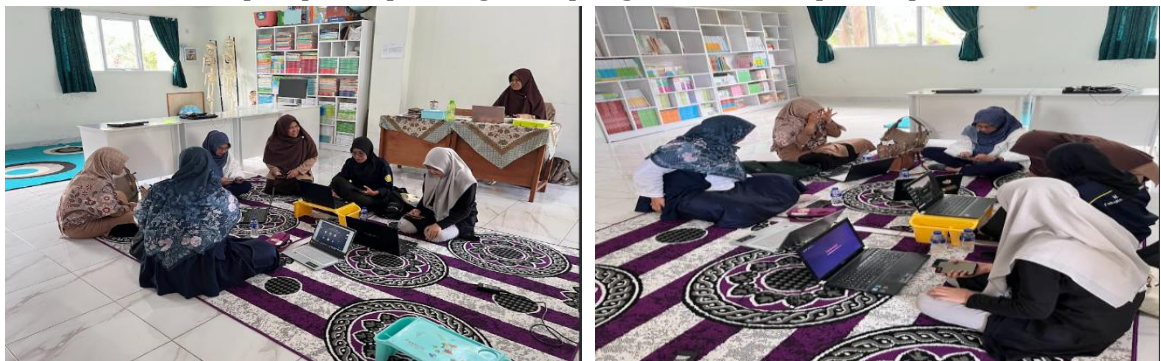
Gambar 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pengabdian

Tahap awal dimulai dengan pendampingan pembuatan aplikasi latihan soal yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif bagi siswa. Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan tahap pengujian guna memastikan fungsionalitas dan kemudahan penggunaannya. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan

parental control yang bertujuan membekali orang tua dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan gawai anak secara bijak. Tahap berikutnya mencakup sosialisasi buku ajar digital matematika kelas 1 beserta aplikasi latihan soalnya sebagai media pembelajaran inovatif. Sebagai bentuk keberlanjutan, tim pengabdian melaksanakan pendampingan lanjutan serta kegiatan monitoring dan evaluasi bersama pihak sekolah. Tim juga menyediakan platform atau forum diskusi bagi orang tua untuk berbagi pengalaman dan memperoleh bimbingan terkait penggunaan gawai yang aman serta penerapan buku ajar digital matematika. Melalui upaya ini, tim pengabdian dan pihak manajemen sekolah memastikan bahwa kegiatan yang dilaksanakan benar-benar memberikan dampak positif bagi peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali setelah penandatanganan kontrak pada tanggal 4 Juni 2025. Setelah itu, tim pengabdian bersama pihak manajemen sekolah melakukan tahap persiapan pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, tim melakukan diskusi untuk menyusun jadwal dan merancang rangkaian kegiatan, yang meliputi pendampingan pembuatan soal interaktif dan manajemen kelas berbasis aplikasi, validasi soal interaktif, pelatihan penggunaan *parental control* pada gawai pintar, serta sosialisasi pemanfaatan *Flipbook* matematika. Tahapan persiapan kegiatan pengabdian ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan Persiapan Pelaksanaan Pengabdian

Teknologi yang digunakan dalam kegiatan pengabdian mengalami beberapa penyesuaian sesuai dengan kondisi di lapangan. Pada awalnya, kegiatan pendampingan pembuatan soal interaktif direncanakan menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*, namun kemudian disesuaikan menjadi *Quizizz* dan *Class Dojo*. Sementara itu, teknologi yang semula akan digunakan dalam pelatihan *parental control* pada gawai pintar, yaitu *Google Family Link* dan *Qustodio*, berubah menjadi *Google Family Link* dan *Parental control*.

Selain itu, teknologi yang disosialisasikan kepada wali murid kelas 1 SD berupa buku digital matematika berbasis *Flipbook*. Buku ini merupakan hasil pengembangan dari kegiatan pengabdian tahun sebelumnya, yang kini dilengkapi dengan aplikasi soal sumatif untuk menjadikan latihan soal di dalamnya lebih interaktif. Jadwal lengkap rangkaian kegiatan pengabdian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No.	Kegiatan	Waktu dan Lokasi	Peserta	Teknologi
1.	Pendampingan pembuatan soal interaktif dan manajemen kelas berbasis aplikasi	Tanggal 29 Agustus 2025, di ruang kelas Khodijah SDIT Fitrah Insani Langkapura Jl. Batu Kalam Langkapura Baru Bandar Lampung	Guru Kelas 1 (9 orang guru)	<i>Quizizz</i> dan <i>Class Dojo</i>
2.	Pelatihan parental kontrol smart gawai	Tanggal 6 September 2025, di Gedung Graha Saburai Lantai 3 Jalan Imam Bonjol No. 468 Langkapura Bandar Lampung	46 pengurus dan anggota komite SDIT Fitrah Insani Langkapura	Google Link dan <i>Parental control</i>
3.	Sosialisasi pemanfaatan <i>Flipbook</i> matematika	Tanggal 13 september 2025, di AULA SDIT Fitrah Insani Langkapura Jl. Batu Kalam Langkapura Baru Bandar Lampung	111 wali murid kelas 1	<i>Flipbook</i>

Kegiatan pengabdian diawali dengan pendampingan pembuatan soal interaktif dan manajemen kelas berbasis aplikasi. Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan pelatihan kepada guru mengenai penggunaan *Quizizz* dan *Class Dojo* sebagai media pembelajaran interaktif dan pengelolaan kelas digital. Suasana kegiatan pendampingan tersebut ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Pendampingan Pembuatan Soal Interaktif dan Manajemen Kelas Berbasis Aplikasi

Aplikasi *Quizizz* digunakan untuk membuat soal menjadi lebih menarik dan interaktif (Matlan & Maat, 2021). Guru membuat dua jenis latihan soal, yaitu latihan yang dikerjakan secara beregu di kelas dan latihan individu yang dikerjakan di rumah. Penggunaan *Quizizz* membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sekaligus memudahkan proses penilaian.

Sementara itu, aplikasi *Kahoot* yang semula direncanakan diganti dengan *Class Dojo* karena aplikasi ini lebih dibutuhkan guru dalam manajemen kelas. *Class Dojo* memungkinkan interaksi antara pengajar, peserta didik, dan wali murid dengan cara dokumentasi aktivitas pembelajaran seperti foto dan video (Ningsih et al., 2025).

Selain itu juga bisa digunakan untuk membagi siswa ke dalam kelompok secara acak, serta memilih siswa yang akan maju secara acak, dan berbagai fungsi lainnya.

Setelah kegiatan pendampingan pembuatan soal interaktif berbasis aplikasi selesai, tim pengabdian melanjutkan dengan tahap validasi terhadap soal yang telah dibuat guru. Proses validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli di bidang pendidikan dan ahli di bidang teknologi. Ahli di bidang pendidikan adalah Bapak Nasib Warsito, M.Pd. dari Balai Penjamin Mutu Pendidikan Kota Bandar Lampung, sedangkan ahli di bidang teknologi adalah Ibu Rizka Amalia, M.Kom. dari Universitas Lampung.

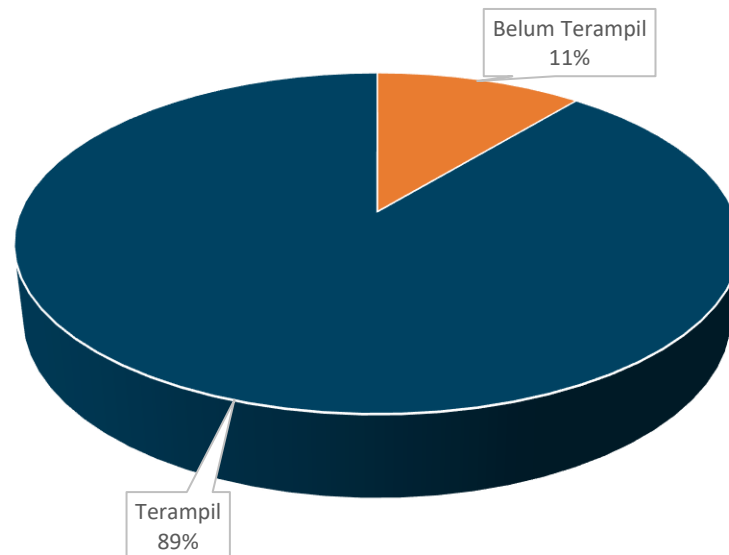
Setelah soal-soal interaktif berbasis *Quizizz* dinyatakan valid, soal tersebut diintegrasikan ke dalam Buku Digital Matematika Kelas 1 SD Berbasis *Flipbook*. Buku digital ini kemudian disosialisasikan kepada wali murid kelas 1 agar dapat dimanfaatkan bersama siswa dalam kegiatan belajar di rumah. Keberhasilan belajar siswa tidak hanya bergantung pada peran guru dan sekolah, tetapi juga membutuhkan dukungan aktif dari orang tua di lingkungan keluarga.

Buku digital ini dapat diakses melalui *handphone*, laptop, maupun perangkat digital lainnya, sehingga penggunaan gawai dapat diarahkan ke hal yang bersifat edukatif dan positif bagi siswa. Mengingat penggunaan *handphone* selama ini sering berdampak negatif bagi anak usia sekolah dasar, tim pengabdian juga menyelenggarakan pelatihan *parental control* smart gawai bagi pengurus dan anggota Komite SDIT Fitrah Insani Langkapura. Dokumentasi kegiatan pelatihan tersebut ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Pelatihan *Parental Control Smart Gawai*

Pelatihan *Parental control Smart Gawai* diikuti oleh 46 peserta yang terdiri atas pengurus dan anggota komite sekolah. Dalam kegiatan ini, narasumber memberikan materi serta panduan praktis mengenai cara mengontrol penggunaan *handphone* anak melalui fitur *parental control*. Hasil pelatihan *Parental control Smart Gawai* disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Persentase Ketercapaian Pelatihan *Parental Control Smart Gawai*

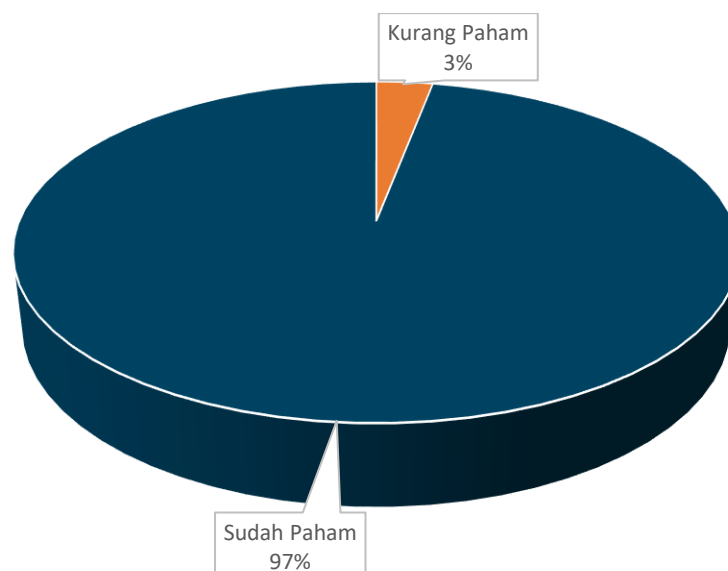
Berdasarkan Gambar 6, diketahui bahwa sebanyak 41 peserta (89%) telah terampil menggunakan *Parental control* dan *Google Family Link*, sedangkan 5 peserta (11%) lainnya masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengalaman dalam menggunakan teknologi, rendahnya literasi digital, perbedaan usia, serta waktu pelatihan yang relatif singkat. Hasil ini sejalan dengan pernyataan Krisdiawan et al. (2024), bahwa pelatihan ini memunculkan sejumlah rekomendasi untuk mendukung efektivitas orangtua dalam mengelola penggunaan teknologi anak-anak.

Kegiatan selanjutnya adalah sosialisasi penggunaan buku digital matematika kepada 111 wali murid kelas 1. Dalam kegiatan ini, wali murid diberikan panduan mengenai cara menggunakan buku digital, mulai dari langkah membuka *Flipbook* hingga mengakses soal-soal latihan interaktif pada setiap bab. Suasana kegiatan sosialisasi tersebut disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7. Sosialisasi Pemanfaatan *Flipbook* Matematika

Kegiatan sosialisasi ini mampu meningkatkan pemahaman wali murid mengenai penggunaan buku digital di *handphone* dan laptop. Tingkat pemahaman wali murid disajikan pada Gambar 8.



Gambar 8. Tingkat Pemahaman Penggunaan Buku Digital Wali Murid

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data, diketahui bahwa sebanyak 108 wali murid (97%) telah memahami cara penggunaan buku digital, sedangkan 3 wali murid (3%) masih mengalami kesulitan. Secara umum, buku digital ini tergolong mudah digunakan. Buku digital berbasis Flipbook ini selain tampilannya yang menarik, juga menawarkan kemudahan diperoleh karena tanpa mengeluarkan biaya, ataupun menghabiskan kuota internet (Saputra & Anwar, 2019). Namun, beberapa wali murid mengalami kendala karena keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki.

Berdasarkan hasil dari kedua kegiatan tersebut, bahwa program pelatihan digital yang diberikan telah berhasil meningkatkan kemampuan dan literasi digital para peserta. Sebagian besar peserta mampu menggunakan *Parental control* dan *Google Family Link* dengan baik serta memahami cara penggunaan buku digital interaktif. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian kecil peserta yang memerlukan pendampingan lebih lanjut, terutama karena keterbatasan pengalaman menggunakan teknologi, rendahnya literasi digital, serta kurangnya sarana dan prasarana pendukung.

Seluruh rangkaian kegiatan pengabdian di SDIT Langkapura Bandar Lampung berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang direncanakan. Guru kelas 1, wali murid kelas 1, dan anggota komite mengalami peningkatan pemahaman dalam penggunaan teknologi. Kehadiran teknologi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong pemanfaatan *handphone* untuk hal-hal yang lebih bermanfaat, serta memperkuat kolaborasi antara sekolah dan orang tua dalam mendukung proses belajar anak di rumah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDIT Fitrah Insani Langkapura, diperoleh beberapa hasil yang menunjukkan dampak positif bagi guru dan wali murid. Tim pengabdian melaksanakan pelatihan *parental control* bagi 46 perwakilan wali murid yang tergabung dalam komite sekolah, dengan hasil 89%

peserta telah terampil mengatur penggunaan *handphone* anak. Selain itu, tim juga mendampingi guru dalam pembuatan latihan soal interaktif menggunakan *Quizizz* dan pengelolaan kelas digital melalui *Class Dojo*. Guru berhasil mengembangkan soal interaktif yang diintegrasikan ke dalam buku ajar digital matematika hasil pengabdian tahun 2024, sehingga kualitas buku tersebut menjadi lebih lengkap dan menarik. Kegiatan berikutnya adalah sosialisasi buku digital matematika kepada 111 wali murid kelas 1, yang menunjukkan bahwa 97% peserta telah memahami cara penggunaan buku digital tersebut dengan baik.

Untuk pengabdian lanjutan, disarankan agar kegiatan serupa dilaksanakan di lebih banyak sekolah dengan karakteristik yang beragam sehingga hasilnya dapat bersifat lebih general. Pengembangan media pembelajaran juga perlu diperluas untuk mencakup mata pelajaran lain serta jenjang kelas yang lebih tinggi. Selain itu, diperlukan evaluasi longitudinal guna menilai pengaruh penggunaan *parental control* dan media digital interaktif terhadap motivasi, kedisiplinan, serta capaian belajar siswa dalam jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Tinggi, Sains, dan Teknologi yang telah memberikan pendanaan bagi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada STKIP PGRI Bandar Lampung dan Universitas Sang Bumi Ruwa Jurai atas dukungan fasilitas dan sumber daya yang diberikan. Apresiasi khusus juga ditujukan kepada Kepala Sekolah, manajemen sekolah, guru, tenaga kependidikan, komite, serta wali murid SDIT Fitrah Insani Langkapura yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aubryla, H., Ratnawati, V., & Krisphianti, Y. D. (2025). Studi Kasus Penggunaan Media Sosial Tik-Tok Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa MTS. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 4, 149–155.
- Ginting, J. O., Sastra, A., Sembiring, G. D. B., & Prayuda, M. S. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Media, Strategi, Dan Metode*, 216–222.
- Hanafi, A. (2020). Kecenderungan anak bermain gawai hubungannya dengan motivasi dan prestasi belajar. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(1), 23–39.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Jumlah Data Satuan Pendidikan (Dikdas) per Kota Bandar Lampung*. <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/pendidikan/dikdas/126000/2/jf/5/all>
- Krisdiawan, R. A., Sugiharto, T., Nura'isyah, N., Yanti, P. P., & Sutarbi, T. (2024).

Pelatihan Penggunaan Google Family Link Sebagai Tools Parenting Orangtua Cerdas di Era Milenial. *Abdimas Galuh*, 6(1), 435–443.

- Matlan, S. J., & Maat, S. M. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alternatif penilaian formatif dalam pengajaran dan pembelajaran Matematik. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(4), 217–227.
- Maulidi, A., & Sektumansyah, A. M. (2024). Pemanfaatan Gawai sebagai Sumber Literasi Membaca Peserta didik di Sekolah Menengah Atas. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(1), 90–100.
- Nilapancuran, M., Ruspanah, N., Ratuhanrasa, J., Siahaya, C., & Kolatlana, E. P. (2025). Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital dan Peran Orang Tua dalam Menghadapi Tantangannya. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 880–893.
- Ningsih, W., Ahyar, A., & Agustinasari, A. (2025). Pengembangan e-Learning dengan Metode Flipped Classroom Berbasis Classdojo untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran TIK. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 68–74.
- Novalia, N., Hasanah, S. U., Rahmawati, F., Isnaini, N., & Pramudita, R. (2024). Pendampingan, Evaluasi dan Pelatihan Pembuatan Buku Ajar Digital Matematika Kurikulum Merdeka Bagi Guru SDIT Fitrah Insani Langkapura. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(4), 2680–2693.
- Novalia, N., Pujiati, A., Pradana, K. C., & Rahmawati, F. (2025). Pelatihan Manajemen Referensi Berbasis Teknologi untuk Mendukung Penulisan Buku Ajar yang Efektif dan Efisien dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Abdi Masyarakat Saburai (JAMS)*, 6(01), 11–19.
- Pertiwi, M. S., Sanubari, T. P. E., & Putra, K. P. (2018). Gambaran perilaku penggunaan gawai dan kesehatan mata pada anak usia 10-12 tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 3(1).
- Pradana, K. C., Noer, S. H., & Sutiarso, S. (2025). 'MATHUB': Development and Usability Evaluation of an Interactive App for Learning Number Patterns in Middle School. *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, 5(01), 13–23.
- Purba, T. G., Nurdiana, A., & Rahmawati, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Peluang untuk Siswa Kelas X di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika (JMPM)*, 7(1), 47–60.
- Rawung, J. Y., & Timbuleng, N. M. (2023). Handphone Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Fakultas Teologi Universitas Kristen Indonesia Tomohon. *Educatio Christi*, 4(2), 194–205.
- Saputra, H., & Anwar, C. R. (2019). Digital dan pengantar sinematografi: Buku ajar yang bercerita. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 232–246.
- Sridevi, H. (2025). Strategi Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Akuntansi, Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*,

49–60.

Wahyudi, R. (2020). Kontrol sosial orang tua terhadap dampak penggunaan smartphone pada anak remaja di Mangkupalas Kecamatan Samarinda Seberang. *Ejournal Sosiatri-Sosiologi*, 8(1), 231–244.