



Pengenalan Kepada Generasi Alpha Manajemen Waktu ketika Bermain dan Beribadah di Bulan Ramadhan di Masjid Imaduddin Rungkut Surabaya

M Burhanuddin Abdillah

Manajemen, Universitas Sunan Giri Surabaya, Indonesia

Penulis Korespondensi : adisukses320@gmail.com

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 28 Februari 2026;

Revisi: 20 Maret 2026;

Diterima: 27 April 2026;

Terbit: 30 April 2026

Keywords: Generation Alpha; Gadget; Ramadan; Time Management; Worship.

Abstract: *The Alpha generation is currently facing big challenges in balancing virtual activities and real life, where the high intensity of using devices often shifts priorities for worship, especially during the month of Ramadan. This dependence on digital screens triggers individualistic attitudes and reduces children's levels of religious participation. Therefore, this community service activity aims to increase the capacity of parents and children to implement time management and limit screen time effectively. The method used is a social marketing approach combined with participatory observation techniques, interactive visual promotions, and educational simulation games which were implemented in the Imaduddin Mosque Youth Hall, Medokan Ayu, Surabaya. The results of the activity showed a significant increase in understanding among children and parents regarding the importance of setting time limits for using devices. Generation Alpha children responded positively by enthusiastically setting their own daily priority scale between playing and worshipping without feeling forced. The implications of this activity include long-term changes to the social and spiritual dynamics of residents, the creation of a more harmonious family environment with minimal conflict related to confiscation of devices, as well as the revival of the function of mosques as centers of communal interaction for the younger generation. It is hoped that the independence of citizens in educating children will be able to build the foundation for a future generation that is digitally intelligent, mentally healthy and has a strong religious character.*

Abstrak

Generasi Alpha saat ini menghadapi tantangan besar dalam menyeimbangkan aktivitas virtual dan kehidupan nyata, di mana tingginya intensitas penggunaan gawai sering menggeser prioritas ibadah, khususnya pada bulan Ramadhan. Ketergantungan terhadap layar digital ini memicu sikap individualis dan menurunkan tingkat partisipasi keagamaan anak. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas orang tua dan anak dalam menerapkan manajemen waktu serta pembatasan waktu layar (screen time) secara efektif. Metode yang digunakan adalah pendekatan pemasaran sosial (social marketing) yang dipadukan dengan teknik observasi partisipatif, promosi visual interaktif, dan permainan simulasi edukatif yang dilaksanakan di Aula Remaja Masjid Imaduddin, Medokan Ayu, Surabaya. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan dari kalangan anak-anak dan orang tua mengenai pentingnya mengatur batas waktu penggunaan gawai. Anak-anak Generasi Alpha merespons positif dengan antusias menyusun skala prioritas harian mereka sendiri antara bermain dan beribadah tanpa merasa dipaksa. Implikasi dari kegiatan ini mencakup perubahan jangka panjang terhadap dinamika sosial dan spiritual warga, terciptanya lingkungan keluarga yang lebih harmonis dengan minimnya konflik terkait penyitaan gawai, serta bangkitnya kembali fungsi masjid sebagai pusat interaksi komunal generasi muda. Kemandirian warga dalam mengedukasi anak ini diharapkan mampu membangun fondasi generasi penerus yang cerdas secara digital, sehat secara mental, dan memiliki karakter religius yang kuat.

Kata kunci: Gadget; Generasi Alpha; Ibadah; Manajemen Waktu; Ramadhan.

1. LATAR BELAKANG

Naskah Generasi Alpha, yang lahir dan tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, menghadapi tantangan besar terkait keseimbangan antara aktivitas virtual dan kehidupan nyata. Permasalahan utama yang teridentifikasi saat ini adalah tingginya intensitas penggunaan gawai pada anak-anak yang sering kali menggeser prioritas kegiatan fundamental mereka, terutama dalam hal pelaksanaan ibadah di bulan Ramadhan. Keterikatan yang berlebihan pada perangkat digital ini memicu sikap individualis dan menurunkan tingkat partisipasi anak dalam rutinitas keagamaan (Zuhriyah *et al.*, 2024), sehingga mengaburkan esensi spiritualitas yang seharusnya ditanamkan sejak dini. Fenomena ini menjadi isu yang krusial karena gawai tidak lagi sekadar menjadi alat hiburan, melainkan telah menjadi distraksi utama yang menghalangi anak untuk mengenali batasan waktu antara bermain dan menjalankan kewajiban ibadahnya.

Perubahan pola asuh orang tua di era modern yang dihadapkan pada tuntutan ekonomi dan kesibukan kerja turut berkontribusi secara signifikan terhadap masalah ini. Dalam banyak keluarga modern, gawai kerap dialihfungsikan sebagai pengasuh substitusi (digital babysitter) untuk membuat anak tetap tenang selagi orang tua menyelesaikan pekerjaan atau urusan rumah tangga mereka. Praktik pengasuhan semacam ini lambat laun menciptakan habituasi di mana anak terbiasa dengan kebebasan akses layar tanpa pengawasan ketat (Norlita *et al.*, 2024), yang pada akhirnya merusak pemahaman mereka tentang disiplin waktu. Akibatnya, kurangnya intervensi langsung dari orang tua karena keterbatasan waktu dan tenaga semakin memperburuk tingkat ketergantungan anak pada gawai, menyisakan ruang yang sangat minim untuk edukasi nilai-nilai agama di rumah.

Dampak negatif dari ketidakmampuan mengelola waktu penggunaan gawai ini sangat merugikan perkembangan holistik anak, baik dari segi sosial maupun spiritual. Secara sosial, anak-anak yang terlalu larut dalam dunia maya cenderung menjadi individualis, jarang berinteraksi dengan lingkungan luar, dan perlahan kehilangan kepekaan terhadap sekitarnya. Ketergantungan yang berlebihan pada layar gawai terbukti berdampak nyata pada penurunan nilai agama dan moral anak, di mana mereka sering kali melalaikan kewajiban, melupakan waktu shalat, dan menjadi malas untuk mengikuti kegiatan keagamaan (Musdalifa *et al.*, 2022). Akibatnya, muncul keengganan dari dalam diri mereka untuk terlibat dalam ibadah komunal Ramadhan, seperti shalat tarawih berjamaah atau tadarus Al-Qur'an. Penurunan partisipasi aktif ini tidak hanya mereduksi kualitas ibadah mereka di bulan suci, tetapi juga menghambat pembentukan karakter religius serta tanggung jawab sosial yang sejatinya merupakan bekal penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam konteks masyarakat urban dan sub-urban di kota-kota besar seperti Surabaya, tradisi keagamaan yang kental di bulan Ramadhan sering kali berbenturan dengan gaya hidup digital yang serba cepat. Masyarakat lokal pada dasarnya memiliki nilai-nilai komunal dan tradisi meramaikan masjid yang kuat, namun daya tarik visual dari permainan daring dan media sosial sering kali lebih mendominasi perhatian anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengawasan dan pendidikan yang sejalan dengan nilai agama yang dikolaborasikan dengan pengetahuan psikologis (Ramadhan, 2024), agar pendekatan kepada anak tidak bersifat membatasi secara otoriter melainkan bersifat edukatif. Menjembatani kearifan lokal dalam menghidupkan malam Ramadhan dengan cara berpikir Generasi Alpha yang berbasis teknologi menjadi tantangan spesifik yang membutuhkan pendekatan manajemen waktu yang relevan dengan budaya masyarakat setempat.

Mengatasi masalah kecanduan gawai dan minimnya partisipasi ibadah ini memiliki tingkat urgensi yang sangat tinggi demi menyelamatkan moral dan karakter generasi masa depan. Momentum bulan Ramadhan harus dimanfaatkan secara optimal sebagai titik awal untuk memperkenalkan konsep manajemen waktu yang terstruktur, di mana anak-anak diajarkan untuk membedakan porsi waktu untuk hiburan dan kewajiban. Penjadwalan aktivitas harian yang seimbang antara belajar, bermain gawai, dan beribadah perlu segera diterapkan agar anak dapat memanfaatkan teknologi secara positif tanpa kehilangan esensi spiritual (Azzahra & Andini 2024), sekaligus menanamkan rasa tanggung jawab sejak dini. Jika dibiarkan berlarut-larut, generasi ini berisiko kehilangan akar identitas keagamaan mereka, sehingga intervensi melalui edukasi literasi digital dan manajemen waktu menjadi langkah preventif dan solutif yang krusial untuk segera diwujudkan.

2. TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas dan keterampilan masyarakat, khususnya para orang tua, agar mampu secara mandiri mengatasi permasalahan dominasi gawai pada anak. Melalui pendekatan pelatihan dan penyuluhan interaktif, masyarakat dibekali dengan kompetensi manajerial dasar untuk menerapkan pembatasan waktu layar (*screen time*) yang efektif di lingkungan keluarga. Peningkatan pemahaman dan keterampilan praktis ini terbukti sangat krusial, mengingat edukasi yang tepat sasaran kepada orang tua dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengatur, membatasi durasi, serta memilihkan aplikasi yang aman bagi anak (Sari *et al.*, 2025), sehingga gawai tidak lagi menjadi distraksi utama. Dengan terbangunnya kemandirian dalam memajemen waktu ini, masyarakat pada akhirnya mampu menciptakan ekosistem rumah

yang terstruktur. Hal ini sangat penting agar pembagian porsi waktu antara hiburan teknologi dan pelaksanaan ibadah harian di bulan Ramadhan dapat berjalan harmonis tanpa memicu penolakan dari anak-anak Generasi Alpha.

Selain aspek manajerial, tujuan pengabdian ini juga menyoar pada peningkatan kesejahteraan moral dan spiritual anak sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas hidup masyarakat secara keseluruhan. Jika anak-anak Generasi Alpha dapat mengelola waktunya dengan baik, gawai yang tadinya menjadi sumber distraksi terbesar dapat dialihfungsikan menjadi sarana peningkatan akses terhadap edukasi keagamaan. Dengan pemanfaatan yang tepat, gawai justru dapat menjadi media edukatif yang sangat efektif dalam mendongkrak minat belajar anak, terutama untuk mendalami ilmu agama pada bulan suci (Saputra *et al.*, 2025), yang secara langsung meningkatkan kualitas serta ketertarikan mereka terhadap ibadah. Kehidupan anak yang seimbang dan tidak didominasi oleh kecanduan layar virtual pada akhirnya akan menghasilkan generasi yang lebih sehat secara mental, memiliki kecerdasan emosional yang baik, dan mampu menikmati indahnya kualitas interaksi sosial bermasyarakat.

Sasaran esensial lain dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan penyuluhan dan edukasi yang terukur kepada Generasi Alpha mengenai esensi ibadah Ramadhan sekaligus urgensi manajemen prioritas. Kegiatan ini dirancang untuk mendistribusikan informasi penting mengenai bahaya paparan gawai yang tidak terkontrol, seraya mengajarkan cara membuat komitmen harian dalam membagi waktu ibadah, belajar, dan hiburan. Penyampaian informasi melalui metode edukatif yang interaktif sejak dini sangat krusial dalam membangun fondasi literasi digital positif dan menjaga fokus anak (Yuni *et al.*, 2024), sehingga pesan-pesan moral tidak dirasa sebagai bentuk pengekangan otoriter. Melalui edukasi yang persuasif dan berkelanjutan, anak-anak diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran internal (*self-awareness*) untuk meletakkan perangkat digital mereka saat waktu beribadah tiba, secara sadar dan penuh tanggung jawab.

Terakhir, kegiatan ini bertujuan untuk mendorong pengembangan komunitas dengan cara menumbuhkan partisipasi aktif dari seluruh elemen lingkungan mulai dari tokoh agama, takmir masjid, hingga kader desa dalam mendampingi tumbuh kembang spiritual anak secara komunal. Menciptakan ekosistem yang ramah anak di bulan Ramadhan tidak bisa hanya dibebankan pada orang tua di ranah domestik, melainkan membutuhkan keterlibatan kolektif agar kegiatan ibadah komunal di masjid terasa lebih atraktif dibandingkan permainan daring. Pelaksanaan pendampingan yang sinergis melalui tahapan koordinasi, sosialisasi, dan edukasi terbukti efektif meningkatkan pemahaman masyarakat secara holistik mengenai pentingnya pendidikan anak di era digital (Hikmawati *et al.*, 2024), sehingga dapat terbentuk regulasi

suportif di tingkat akar rumput. Partisipasi aktif inilah yang akan menjamin keberlanjutan program manajemen waktu, di mana warga secara gotong-royong memfasilitasi lingkungan yang mendukung Generasi Alpha untuk lebih giat beribadah.

Masyarakat, khususnya orang tua dan tenaga pendidik, memperoleh keterampilan baru yang sangat aplikatif dalam mengelola penggunaan gawai pada anak. Melalui kegiatan pendampingan ini, mereka diajarkan teknik pembuatan jadwal visual dan penerapan skala prioritas yang dapat membatasi waktu layar (*screen time*) tanpa menimbulkan konflik dengan anak-anak. Penanaman keterampilan manajemen waktu ini terbukti menjadi langkah preventif yang krusial, mengingat edukasi terkait bahaya gawai sangat efektif membantu orang tua dalam mendisiplinkan anak sekaligus meminimalisasi risiko ketergantungan sejak dini (Prakosha *et al.*, 2024). Dengan berbekal keterampilan penyusunan rutinitas yang terstruktur tersebut, produktivitas harian anak dapat dialihkan pada kegiatan yang jauh lebih bermanfaat, seperti belajar agama dan mengaji, yang secara perlahan juga membawa kedamaian dan keteraturan di dalam rumah tangga.

Penerapan manajemen waktu yang baik berdampak langsung pada peningkatan kualitas hidup anak-anak, baik dari segi kesehatan fisik, mental, maupun kesejahteraan spiritual mereka. Berkurangnya paparan layar gawai di malam hari mencegah terjadinya gangguan pola tidur dan kelelahan mata, sehingga anak bangun dalam keadaan segar untuk menjalankan puasa dan beraktivitas di siang hari. Di sisi lain, dari aspek kognitif dan psikologis, pembatasan gawai yang ketat disertai pengawasan orang tua dapat mencegah terjadinya fenomena penurunan fokus yang rentan dialami Generasi Alpha akibat durasi layar yang berlebihan (Romadhon *et al.*, 2025). Kondisi kesehatan holistik yang prima serta pikiran yang tidak terdistraksi oleh konten hiburan instan ini memungkinkan anak-anak untuk lebih tenang dan khusyuk dalam menjalankan ibadah, yang pada akhirnya meningkatkan mutu kehidupan beragama mereka.

Kegiatan pengabdian ini juga berperan penting dalam memulihkan dan memperkuat hubungan sosial yang sempat merenggang akibat dominasi perangkat digital di ruang keluarga. Ketika anak-anak Generasi Alpha mulai melepaskan keterikatan individualistis mereka terhadap gawai, mereka memiliki lebih banyak ruang dan waktu untuk berinteraksi secara tatap muka dengan anggota keluarga dan teman sebaya di dunia nyata. Terbangunnya komunikasi yang sehat tanpa distraksi layar ini sangat esensial, karena paparan media digital yang berlebihan terbukti dapat memicu sikap asial dan mereduksi rasa empati anak saat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Radhani *et al.*, 2024). Dengan menurunnya intensitas bermain gim daring, anak-anak akan lebih mudah diajak berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan

komunal, seperti shalat tarawih berjamaah, yang secara langsung mempererat tali solidaritas antarwarga.

Melalui penyuluhan yang berkesinambungan, masyarakat menjadi lebih sadar dan melek terhadap literasi digital serta ancaman nyata dari kelalaian teknologi terhadap perkembangan moral generasi penerus. Kesadaran kolektif ini mendorong orang tua untuk tidak lagi menjadikan gawai sebagai "pengasuh instan", melainkan mulai menetapkan batasan-batasan etis dan aturan penggunaan internet yang sehat di rumah. Pembangunan kesadaran melalui metode edukasi persuasif sejak dini ini menjadi fondasi utama dalam menciptakan ekosistem keluarga yang cerdas teknologi namun tetap berpegang teguh pada nilai-nilai positif (Yuni *et al.*, 2025). Tumbuhnya kepekaan bersama di tengah warga ini kemudian dapat memicu tindakan kolektif lanjutan, seperti pembentukan aturan jam belajar masyarakat atau kampanye pembatasan layar komunal demi menciptakan suasana Ramadhan yang kondusif.

Bagi pihak pelaksana, khususnya mahasiswa yang terjun langsung ke lapangan, kegiatan ini menjadi laboratorium sosial yang memberikan pengalaman praktis luar biasa dalam menghadapi dinamika masyarakat urban. Mengelola sebuah program edukasi warga menuntut keahlian manajerial yang komprehensif, mulai dari tahap perencanaan (*planning*), pengorganisasian tim (*organizing*), hingga eksekusi program di lapangan (*actuating* dan *controlling*). Keterlibatan aktif mahasiswa dalam program pemberdayaan ini tidak hanya mengasah daya kritis akademis, tetapi juga memperkuat kapasitas dalam berkoordinasi dan memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di akar rumput (Muna 2022). Pengalaman berinteraksi, melakukan lobi dengan tokoh masyarakat, serta mencari solusi atas keluhan warga di Surabaya memberikan bekal pemahaman komprehensif yang tidak akan pernah didapatkan hanya dengan duduk di ruang kelas.

3. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan Social Marketing untuk merumuskan ulang konsep manajemen waktu sebagai sebuah "produk" sosial yang menarik bagi Generasi Alpha. Alih-alih memaksakan aturan jam malam tradisional, produk yang ditawarkan berupa pemahaman akan keseimbangan gaya hidup antara bermain gawai dan beribadah di bulan Ramadhan. Kompleksitas isu publik seperti penurunan moral anak di era digital menuntut sebuah strategi yang tidak sekadar bersifat administratif, melainkan harus mampu memengaruhi kondisi psikologis masyarakat agar secara sadar beralih pada perilaku positif (Sinaga *et al.*, 2025), sehingga nilai-nilai agama dapat terinternalisasi secara natural. Melalui kerangka manajerial yang tepat, pembiasaan jadwal mengaji, shalat tarawih, dan tadarus

dirancang sedemikian rupa agar dianggap oleh anak-anak sebagai aktivitas bernilai tinggi yang sama serunya dengan dunia virtual mereka

Dalam tahap perencanaan, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi "harga" atau price yang harus dibayar oleh anak-anak ketika mereka memutuskan untuk mengubah kebiasaannya. "Harga" dalam konteks pemasaran sosial ini bukanlah uang, melainkan hambatan psikologis seperti rasa malas, hilangnya kenyamanan bermain gim, dan rasa takut tertinggal tren (FOMO) saat harus beribadah. Oleh karena itu, pendekatan program dirancang untuk menekan hambatan tersebut dengan cara menyajikan pesan moral yang sangat relevan secara kontekstual, mengingat kampanye sosial yang dikustomisasi dengan realitas lokal terbukti jauh lebih efektif dalam mempercepat penerimaan target audiens (Amanda *et al.*, 2025), mengubah rasa keberatan menjadi sebuah partisipasi yang sukarela. Dengan menyelaraskan ekspektasi anak dan tuntutan agama, transisi perilaku ini dapat dilakukan dengan tingkat penolakan yang paling minimal.

Tahap krusial berikutnya adalah mengeksekusi promosi atau promotion guna mengomunikasikan ide perubahan perilaku tersebut melalui pendampingan langsung. Proses ini memanfaatkan alat bantu visual, pemaparan PowerPoint interaktif, dan sistem reward sederhana untuk menarik atensi penuh Generasi Alpha yang cenderung menyukai stimulus visual secara cepat. Penggunaan komunikasi visual dan media kampanye yang edukatif sangat krusial, karena penerapan produk komunikasi yang terstruktur mampu merumuskan ulang pemahaman audiens serta meningkatkan partisipasi publik terhadap isu yang krusial (Febriani *et al.*, 2023), menjadikan pesan spiritual tidak lagi terkesan kaku. Strategi promosi taktis ini dilakukan dengan pendekatan persuasif, mengajak anak-anak secara perlahan memahami skala prioritas harian mereka sendiri tanpa merasa dipaksa.

Terakhir, saluran distribusi pesan atau place ditempatkan pada pusat-pusat interaksi nyata, seperti balai pertemuan, TPQ, dan masjid di kawasan Medokan Ayu, sekaligus didukung oleh pengingat digital di grup komunikasi orang tua. Menggabungkan titik sentuh fisik dan saluran daring sangat penting untuk menciptakan ekosistem pengawasan yang suportif. Optimalisasi saluran distribusi multiplatform ini harus dilakukan, karena pemanfaatan instrumen digital dalam sebuah pemasaran terbukti sangat efektif mendongkrak visibilitas program serta memperluas jangkauan sasaran secara berkelanjutan (Dermawan *et al.*, 2024), sehingga kontrol manajemen waktu anak tidak hanya terpusat pada satu titik. Melalui pemantauan yang terdistribusi ke seluruh elemen masyarakat ini, tingkat keberhasilan adopsi perilaku baru pada anak dapat terus dievaluasi dan disempurnakan

Dalam pelaksanaan program pengenalan manajemen waktu bagi Generasi Alpha di wilayah Medokan Ayu, teknik pengumpulan data utama yang diaplikasikan adalah metode observasi partisipatif. Pendekatan ini mengharuskan tim pelaksana untuk terjun langsung ke lapangan, membaaur secara natural bersama anak-anak baik saat mereka asyik bermain gim maupun saat berkumpul untuk kegiatan ibadah Ramadhan di masjid guna mencatat pola perilaku mereka secara objektif. Keterlibatan dan interaksi langsung ini dinilai sangat strategis, mengingat metode observasi partisipatif terbukti efektif tidak hanya untuk memetakan perkembangan kemampuan sosial anak saat berkelompok, tetapi juga untuk mengidentifikasi tingkat kepatuhan dan respons emosional mereka terhadap aturan pembatasan gawai secara alamiah tanpa merasa diawasi secara kaku (Ridwan *et al.*, 2025). Berbekal data empiris yang diperoleh dari interaksi langsung di lapangan tersebut, tim dapat memvalidasi seberapa jauh efektivitas instrumen persuasif dari strategi social marketing yang diterapkan. Pada akhirnya, catatan hasil pengamatan harian ini menjadi instrumen evaluasi krusial bagi pelaksana untuk terus menyempurnakan pendekatan edukasi, agar ritme penanaman kedisiplinan tetap sejalan dengan realitas kebiasaan anak-anak di lokasi pengabdian.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini secara resmi dijadwalkan dan telah dilangsungkan pada tanggal 9 Maret 2026. Penentuan tanggal ini dilakukan melalui analisis manajerial jadwal yang cermat, mempertimbangkan momentum awal bulan suci Ramadhan agar pesan-pesan spiritual tentang manajemen waktu ibadah dapat langsung dipraktikkan oleh Generasi Alpha. Pemilihan waktu yang tepat dan strategis sangat krusial dalam sebuah program sosial, mengingat ketersediaan dan kesesuaian jadwal dengan rutinitas target sasaran berbanding lurus dengan tingkat partisipasi aktif masyarakat di lapangan (Hambali *et al.*, 2023), sehingga program tidak berbenturan dengan jam sekolah atau waktu istirahat anak. Dengan mengeksekusi kegiatan ini pada waktu yang kondusif, tim pelaksana berhasil memaksimalkan kehadiran anak-anak beserta orang tua mereka tanpa mengganggu aktivitas produktif harian warga setempat

Adapun lokasi yang dipilih sebagai pusat kegiatan pengabdian ini bertempat di Aula Remaja Masjid Imaduddin, kawasan Desa Medokan Ayu, Kota Surabaya. Pemilihan lokasi ini sangat relevan dengan tema edukasi spiritual yang diusung, mengingat keberadaan masjid harus dioptimalkan bukan sekadar sebagai tempat ibadah rutin, melainkan juga sebagai sentra pengembangan pendidikan karakter berbasis komunitas. Optimalisasi fasilitas bangunan masjid sebagai titik kumpul kegiatan warga terbukti sangat efektif untuk menciptakan suasana religius yang inklusif, karena masjid sejatinya adalah wadah yang ideal sebagai pusat aktivitas pendidikan, pelestarian budaya, sosial, dan keagamaan bagi masyarakat sekitar (Az *et al.*,

2024), sehingga materi manajemen waktu dapat tersampaikan dalam nuansa yang lebih membumi. Selain memiliki aksesibilitas yang mudah dijangkau oleh warga Medokan Ayu, kelengkapan sarana yang memadai di Aula Remaja tersebut sangat mendukung kelancaran interaksi dan penyampaian materi kampanye secara maksimal kepada Generasi Alpha.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat bertempat di Aula Remaja Masjid Imaduddin di kawasan Desa Medokan Ayu ini melibatkan sinergi strategis dari berbagai pihak yang berperan aktif untuk memastikan tujuan edukasi manajemen waktu dapat tercapai secara komprehensif. Kelompok partisipan utama dalam kegiatan ini adalah anak-anak Generasi Alpha sebagai target sasaran primer edukasi, yang didampingi langsung oleh para orang tua sebagai pengawas sekaligus fasilitator pembatasan durasi layar gawai di ranah domestik. Keberhasilan sebuah program pemberdayaan sosial pada dasarnya sangat bergantung pada kolaborasi multi-pihak yang inklusif, di mana keterlibatan aktif masyarakat membuat mereka tidak lagi sekadar menjadi objek penerima program, melainkan bertransformasi menjadi mitra strategis yang memiliki tanggung jawab kolektif terhadap keberlanjutan pembangunan karakter di lingkungannya (Setyobudi, 2025), sehingga nilai-nilai edukasi dapat terinternalisasi dengan kuat. Selain partisipasi warga sasaran, keberjalanan kegiatan ini juga digerakkan secara langsung oleh mahasiswa pelaksana program yang bertindak sebagai inisiator pendekatan pemasaran sosial (*social marketing*), serta didukung penuh oleh jajaran takmir dan pengurus Remaja Masjid Imaduddin yang memfasilitasi penyediaan sarana sekaligus mengoordinasikan rutinitas ibadah komunal selama bulan Ramadhan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilangsungkan secara komprehensif pada tanggal 9 Maret 2026, bertempat di fasilitas Aula Remaja Masjid Imaduddin, Desa Medokan Ayu, Kota Surabaya. Kegiatan penyuluhan ini secara spesifik menargetkan demografi anak-anak Generasi Alpha beserta para orang tua mereka, dengan memanfaatkan pendekatan komunikasi visual dan diskusi interaktif untuk mengajarkan konsep manajemen waktu ibadah dan bermain. Dalam praktiknya, pemanfaatan sumber daya peraga yang menarik dan adaptasi teknologi terbukti sangat vital, mengingat penggunaan media digital edukatif secara langsung mampu meningkatkan motivasi serta fokus audiens anak dalam menerima materi pembelajaran baru (Kumalasari & Marhamah, 2022), sehingga pesan moral yang disampaikan tidak terasa membosankan atau menggurui. Melalui kelengkapan fasilitas penunjang seperti proyektor presentasi ramah anak, serta alat bantu simulasi jadwal harian

interaktif, seluruh rangkaian kegiatan dapat dieksekusi secara efektif dan memastikan setiap peserta membawa pulang pemahaman praktis yang siap diterapkan di lingkungan keluarga.

Hasil yang dicapai dari pelaksanaan kegiatan edukasi ini menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, baik dari kalangan anak-anak maupun orang tua, terkait pentingnya mengatur batas waktu (*screen time*). Sebelum kegiatan dimulai, sebagian besar peserta belum menyadari dampak langsung dari paparan layar yang berlebihan terhadap penurunan fokus saat ibadah. Namun, setelah pemberian materi yang interaktif, hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa mayoritas peserta mulai terampil menetapkan jadwal penggunaan gawai dan mengenali aplikasi mana saja yang mendukung pembelajaran interaktif secara aman (Aqmaliyah *et al.*, 2025), sehingga pengalihan waktu menuju aktivitas religius menjadi lebih mudah dikelola secara mandiri oleh pihak keluarga. Peningkatan keterampilan membagi waktu ini mengindikasikan bahwa Generasi Alpha perlahan mampu menjadikan ibadah Ramadhan seperti mengaji dan shalat tarawih sebagai rutinitas yang membanggakan dan menyenangkan, alih-alih merasa terpaksa karena harus meninggalkan permainan daring mereka.

Melalui analisis data observasi partisipatif selama pelaksanaan, pola perilaku yang terekam menunjukkan bahwa pendekatan social marketing sangat sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha yang merespons stimulus visual secara instan. Penafsiran atas umpan balik interaktif membuktikan bahwa pemberian reward berbasis kelompok berhasil mengubah resistensi awal anak-anak menjadi sebuah antusiasme partisipatif di dalam lingkungan masjid. Fakta ini menegaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran dan penyuluhan yang menarik, seperti melalui peraga visual dan apresiasi komunal, terbukti efektif memancing anak-anak untuk berpikir kritis sekaligus menumbuhkan keberanian serta kepercayaan diri mereka untuk tampil aktif (Faranisa *et al.*, 2024), termasuk saat mereka ditantang untuk merencanakan jadwal Ramadhan mereka sendiri di depan teman-temannya. Interpretasi tersebut menyimpulkan bahwa transisi perilaku spiritual anak sangat bergantung pada kompetensi orang tua dan pendidik dalam mengemas nilai-nilai kewajiban agama menjadi sebuah aktivitas yang partisipatif dan tidak terkesan mendikte.

Dampak komprehensif dari kegiatan penyuluhan ini dapat dirasakan secara langsung dalam menstabilkan dinamika keluarga sekaligus menghidupkan kembali fungsi sosial Masjid Imaduddin di Medokan Ayu. Secara sosial, terbangunnya kesadaran manajerial dari para orang tua menyebabkan berkurangnya intensitas konflik harian yang sering dipicu oleh penyitaan gawai secara paksa, beralih pada diskusi pembuatan jadwal harian yang kolaboratif. Peningkatan pemahaman mengenai cara menyikapi pesatnya teknologi secara bijaksana ini berdampak nyata pada pemulihan pola komunikasi antaranggota keluarga serta memotivasi

anak untuk menggunakan teknologi murni sebagai alat bantu kreativitas yang terukur (Dini *et al.*, 2025), yang berujung pada peningkatan kualitas interaksi emosional di rumah. Secara keagamaan, dampak positif terlihat dari mulai terbentuknya kedisiplinan waktu shalat anak-anak yang lebih tertib, menandakan bangkitnya rasa tanggung jawab generasi muda terhadap partisipasi komunal di bulan suci Ramadhan.

Meskipun secara keseluruhan kegiatan dinilai berhasil, proses pelaksanaannya tidak terlepas dari sejumlah tantangan operasional dan psikologis yang menuntut langkah mitigasi cepat dari tim pelaksana. Tantangan internal yang paling mencolok adalah rendahnya tingkat atensi di awal acara dari beberapa anak yang diam-diam masih membuka gawai di dalam aula masjid, sehingga sempat memecah konsentrasi peserta lainnya saat materi sedang dipaparkan. Hambatan berupa durasi kebiasaan penggunaan gawai yang kronis di rumah ini terbukti memicu penurunan rentang konsentrasi, kemudahan terdistraksi, serta tingginya tingkat ketergantungan anak terhadap hiburan virtual (Prasetia 2025), sehingga menuntut tim mahasiswa untuk bekerja ekstra keras dalam memenangkan perhatian mereka kembali. Untuk mengatasi tantangan tersebut, tim pelaksana langsung merespons dengan memodifikasi materi pasif menjadi permainan simulasi tebak prioritas secara mendadak, membuktikan bahwa keluwesan strategi dan mitigasi krisis sangat krusial agar pesan edukasi dapat tersampaikan tanpa kehilangan substansinya.



Gambar 1. Tahap Awal Foto Bersama 3 Pemateri.

Gambar 1 menampilkan dokumentasi tahap awal berupa foto bersama ketiga mahasiswa pemateri sesaat sebelum memulai kegiatan penyuluhan edukasi di Aula Remaja Masjid Imaduddin. Pengambilan foto bersama ini tidak sekadar memenuhi kewajiban pelaporan administratif, melainkan berfungsi sebagai bukti empiris atas kesiapan fisik, kelengkapan sarana, dan kekompakan tim pelaksana di lapangan. Ketersediaan rekam jejak visual semacam ini sangat esensial dalam setiap kegiatan pengabdian masyarakat, mengingat sistem dokumentasi yang terstruktur berperan vital dalam menjaga akuntabilitas, transparansi, serta keberlangsungan informasi dari sebuah program yang dijalankan (Ayumsari, 2022), sehingga

kredibilitas acara dapat dipertanggungjawabkan kepada institusi kampus dan masyarakat luas. Berbekal kesiapan manajerial di tahap awal ini, tim mahasiswa dapat langsung memfokuskan diri pada eksekusi penyampaian materi manajemen waktu kepada anak-anak Generasi Alpha secara lebih terarah dan profesional.



Gambar 2. Tahap Perkenalan diri Pemateri dan Peserta Webinar.

Gambar 2 memperlihatkan suasana tahap perkenalan diri antara mahasiswa pemateri dengan anak-anak Generasi Alpha yang menjadi peserta penyuluhan di Aula Masjid Imaduddin. Sesi awal ini dirancang menggunakan pendekatan komunikasi persuasif dan santai untuk membangun kedekatan emosional sebelum materi inti mengenai manajemen waktu disampaikan. Pembangunan keakraban pada fase perkenalan ini sangat krusial dalam sebuah kegiatan sosial, mengingat interaksi pembuka yang menyenangkan terbukti efektif dalam meruntuhkan kekakuan, memusatkan kembali fokus perhatian anak, serta menumbuhkan rasa nyaman mereka terhadap instruktur yang baru dikenal (Hidayah & Filasofa, 2024), sehingga edukasi yang diberikan selanjutnya tidak terkesan kaku atau mengintimidasi. Dengan terciptanya suasana yang rileks namun tetap terkendali pada menit-menit pertama ini, tim mahasiswa dapat lebih mudah mengarahkan atensi peserta untuk menyerap nilai-nilai disiplin pembagian waktu antara gawai dan ibadah secara optimal.



Gambar 3. Tahap Penjelasan Materi kepada Peserta Webinar.

Gambar 3 mendokumentasikan tahap penyampaian materi inti oleh mahasiswa pemateri menggunakan media visual konvensional berupa papan tulis dengan tajuk "ANAK HEBAT DI BULAN RAMADHAN". Pemilihan metode instruksi langsung (direct instruction) ini dirancang secara khusus untuk memusatkan atensi anak-anak Generasi Alpha agar tetap fokus pada pesan yang disampaikan tanpa terdistraksi. Pendekatan komunikasi tatap muka yang dipadukan dengan alat peraga tulisan terbukti sangat strategis dalam sebuah penyuluhan, mengingat edukasi berbasis interaksi dua arah secara terpusat mampu memperkuat daya serap materi dan mendorong perubahan perilaku peserta dengan jauh lebih efektif (Romadloni *et al.*, 2025), sehingga pemahaman tentang manajemen waktu ibadah dapat terinternalisasi dengan baik. Selain itu, terlihat adanya pembagian tugas manajerial yang rapi di mana rekan mahasiswa lain mendokumentasikan kegiatan secara real-time, memastikan seluruh proses interaksi terekam komprehensif sebagai bahan evaluasi dan bukti fisik pengabdian.



Gambar 4. Tahap *Ice Breaking* Tanya Jawab kepada Peserta.

Gambar 4 memperlihatkan dinamika yang sangat interaktif saat sesi ice breaking berbasis tanya jawab antara mahasiswa pemateri dengan anak-anak peserta. Setelah menerima pemaparan materi di depan papan tulis, penyisipan sesi kuis ringan dan interaksi dua arah ini menjadi langkah manajerial yang taktis untuk mengatasi potensi penurunan rentang perhatian pada Generasi Alpha. Pendekatan pencairan suasana ini bukan sekadar hiburan semata, melainkan sebuah instrumen pedagogis, mengingat implementasi kegiatan ice breaking yang tepat waktu terbukti secara empiris mampu memulihkan fokus, menghilangkan kejenuhan, dan mengembalikan konsentrasi belajar anak secara signifikan (Hidayah & Filasofa, 2024), sehingga audiens kembali antusias dan siap menyerap informasi selanjutnya. Melalui tanya jawab santai yang diwarnai canda tawa ini, suasana aula yang mulai kaku kembali mencair, memastikan pesan moral tentang kiat "Menjadi Anak Hebat di Bulan Ramadhan" dapat terinternalisasi dengan riang gembira tanpa adanya kesan menggurui.



Gambar 5. Tahap Hasil Akhir Foto Bersama Pemateri dengan Peserta Webinar.

Gambar 5 menampilkan dokumentasi tahap akhir berupa foto penutup antara tim mahasiswa pemateri dengan anak-anak Generasi Alpha selaku peserta kegiatan di Aula Masjid Imaduddin. Sesi pendokumentasian pasca-kegiatan ini bukan sekadar formalitas perpisahan, melainkan menjadi representasi visual dari keberhasilan pendekatan edukasi interaktif yang telah dibangun sepanjang acara. Keberadaan bukti visual di penghujung acara sangatlah krusial dalam pelaporan sebuah pengabdian masyarakat, mengingat dokumentasi akhir yang komprehensif berfungsi sebagai indikator empiris untuk memvalidasi antusiasme, tingkat partisipasi, dan kepuasan warga sasaran terhadap program sosial yang telah diselenggarakan (Chandra *et al.*, 2025), sehingga akuntabilitas pelaksanaan kegiatan dapat dipertanggungjawabkan dengan baik. Potret keceriaan dan kedekatan emosional antara tim pelaksana dan anak-anak pada gambar ini sekaligus mengonfirmasi bahwa pesan-pesan manajerial mengenai pembagian waktu ibadah di bulan Ramadhan telah diterima dengan sangat menyenangkan dan aplikatif bagi peserta.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Aula Remaja Masjid Imaduddin, Medokan Ayu, menghasilkan temuan utama yang sangat positif terkait perubahan perilaku Generasi Alpha. Secara keseluruhan, edukasi yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman peserta baik anak-anak maupun orang tua mengenai urgensi manajemen waktu antara bermain gawai dan beribadah di bulan Ramadhan. Melalui pendekatan social marketing dan simulasi jadwal interaktif, mayoritas anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu menyusun skala prioritas harian mereka sendiri tanpa merasa dipaksa. Selain itu, para orang tua juga melaporkan adanya peningkatan keterampilan manajerial dalam menerapkan batasan screen time secara kooperatif, yang dibuktikan dengan berkurangnya resistensi atau penolakan anak saat diarahkan untuk mengikuti ibadah komunal seperti shalat tarawih dan tadarus Al-Qur'an.

Implikasi jangka panjang dari keberhasilan kegiatan ini membawa perubahan yang signifikan terhadap dinamika sosial dan spiritual di lingkungan Desa Medokan Ayu. Peningkatan kesadaran manajemen waktu ini tidak hanya menciptakan suasana rumah tangga yang lebih harmonis dan minim konflik terkait penyitaan gawai, tetapi juga secara langsung menghidupkan kembali ekosistem masjid sebagai pusat interaksi anak muda. Dengan beralihnya kebiasaan Generasi Alpha dari sekadar bermain gim virtual menuju partisipasi aktif dalam rutinitas keagamaan, masyarakat setempat secara kolektif telah membangun fondasi generasi penerus yang lebih cerdas secara digital, sehat secara mental, dan memiliki karakter moral yang kuat. Pada akhirnya, kemandirian warga dalam mengedukasi anak ini akan menciptakan lingkungan komunitas yang suportif dan tangguh terhadap arus tantangan era digital di masa depan.

Melihat antusiasme dan hasil positif yang diperoleh, direkomendasikan agar program edukasi manajemen waktu ini tidak hanya berhenti sebagai program insidental di bulan Ramadhan, melainkan dapat dikembangkan menjadi kurikulum pembinaan karakter yang berkelanjutan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) atau program kerja rutin remaja masjid setempat. Selain itu, disarankan pula untuk memperluas cakupan materi pada kegiatan selanjutnya, misalnya dengan mengintegrasikan pelatihan literasi digital dasar yang mengajarkan anak-anak cara memilah tontonan dan konten positif di internet. Pengembangan jangkauan program ke wilayah Rukun Warga (RW) lain di luar kawasan masjid utama juga sangat direkomendasikan agar pemahaman komprehensif mengenai pola asuh Generasi Alpha ini dapat merata di seluruh tatanan masyarakat Surabaya.

Untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan kegiatan pengabdian di masa mendatang, terdapat beberapa saran perbaikan operasional yang perlu dievaluasi oleh tim pelaksana. Pertama, diperlukan komunikasi dan koordinasi pra-kegiatan yang lebih ketat dengan para orang tua untuk menerapkan aturan "bebas gawai" selama berada di dalam aula, guna meminimalisasi distraksi anak saat materi sedang dipaparkan. Kedua, alokasi waktu untuk pemaparan teori satu arah sebaiknya dipersingkat dan lebih banyak dialihkan pada sesi pendampingan praktik atau permainan edukatif (games), mengingat rentang fokus Generasi Alpha yang relatif pendek. Terakhir, penyediaan instrumen evaluasi yang lebih ramah anak seperti kuesioner bergambar atau lembar stiker kepuasan perlu dipersiapkan lebih matang agar tim dapat mengukur tingkat serapan materi audiens dengan lebih akurat dan terukur.

DAFTAR REFERENSI

- Amanda, N. N., Jufani, A. P., Ratman, M. N., & Pangestoeti, W. (2025). Social marketing sebagai katalisator inovasi pemasaran sektor publik untuk dampak sosial berkelanjutan. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora dan Seni*, 4(3), 371-378. <https://doi.org/10.62379/jishs.v4i3.4128>
- Aqmaliyah, S., Amelia, R., Hanafiah, I. F., & Muhammad, N. A. (2025). Implementasi penggunaan gadget yang bijak dengan melibatkan peran orang tua di Desa Sirnaresmi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 63-72. <https://doi.org/10.30640/abdimas45.v4i2.5027>
- Ayumsari, R. (2022). Peran dokumentasi informasi terhadap keberlangsungan kegiatan organisasi mahasiswa. *Tibannbaru: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 6(1), 56-67. <https://doi.org/10.30742/tb.v6i1.2044>
- Az, M. R. A., Ghazali, S., Sudja'i, S. I., Darmawan, D., Majid, A. B. A., Wibowo, A. S., & Khayru, R. K. (2024). Peran masjid sebagai pusat kegiatan sosial dan keagamaan. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 2(2), 57-67. <https://doi.org/10.61132/ardhi.v2i2.523>
- Azzahra, F., & Andini, E. O. (2024). Strategi manajemen waktu anak bermain gadget dengan metode screen timer pada anak usia dini. *Prosiding Kolokium Perkumpulan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 72-80.
- Chandra, H., Paramaditya, A., & Endah, W. A. (2025). Implementasi lingkungan kerja yang nyaman melalui kampanye digital hidup sehat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Aufa (JPMA)*, 7(2), 45-56. <https://doi.org/10.51933/jpma.v7i2.2050>
- Dermawan, A., Leovita, A., Fauzi, D., & Martadona, I. (2024). Pemanfaatan digital marketing untuk meningkatkan selling product UMKM Kabupaten Kepulauan Mentawai. *Jurnal Pengabdian kita*, 7(01), 58-65.
- Dini, A. C., Rahmawati, R., Karyati, Z., & Jawa, N. (2025). Edukasi pengaruh teknologi terhadap perilaku dan keterampilan generasi alfa di SMP Islam Malahayati Jakarta. *Dirandra*, 2(2), 59-66.
- Faranisa, R., Mujab, S., Fallah, A. V. N., Herman, P. H. J., Nugroho, F. S. D., & Sidiq, R. M. (2025). Strategi membentuk kepercayaan diri generasi alpha melalui public speaking di Kp. Baru RT 014 RW 05 Desa Kedung Pengawas. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(3), 3155-3160. <https://doi.org/10.59837/0exp5v03>
- Febriani, N., Avicenna, F., & Bumi, P. (2023). Kampanye pemasaran sosial penggunaan energi surya menghadapi perubahan iklim di Indonesia. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat (Pamas)*, 7(1), 88-100. <https://doi.org/10.52643/pamas.v7i1.2434>
- Hambali, I., Surur, H. M. B., Ikhwanuddin, I., Islam, M. R., Yusuf, A. F., Sudarso, S., & El-Yunusi, M. Y. M. (2023). Peningkatan kebersihan prasarana ibadah masyarakat Desa Sambungrejo, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa Universitas Sunan Giri Surabaya. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 1(6), 19-25. <https://doi.org/10.61132/ardhi.v1i6.82>
- Hidayah, T. N., & Khorida, F. L. M. (2024). Penerapan ice breaking dalam meningkatkan semangat bermain anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 805-814. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.980>

- Hikmawati, N., Syaiful, A., & Dewi, H. U. (2024). Edukasi pendidikan anak di era digital kepada masyarakat Desa Juruan Daya Kabupaten Sumenep. *Open Community Service Journal*, 3(1), 40-50. <https://doi.org/10.33292/ocsj.v3i1.65>
- Kumalasari, C., & Marhamah, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran bagi guru pendidikan anak usia dini. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 2(4), 178-184. <https://doi.org/10.55606/kreatif.v2i4.900>
- Muna, C. (2022). Eksistensi peran mahasiswa dalam pengabdian masyarakat. *Eastasouth Journal of Impactive Community Services*, 1(01), 32-50.
- Musdalifa, D. H., Lahmi, A., & Rahmi, R. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 350-367.
- Norlita, W., Amini, R., Zalukhu, N. D., & Bonieght, Y. (2025). Peran orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia sekolah. *As-Shiha: Jurnal Kesehatan*, 5(2), 57-75.
- Prakosha, D., Fashiha, A. A., & Kusumastuti, S. D. (2024). Bahaya penggunaan gadget berlebihan pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(1), 211-217. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i1.799>
- Prasetia, A. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap peningkatan minat belajar anak-anak di Gampong Tumbo Baro. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 20-34.
- Radhani, M., Syafira, P., Sulitia, R., Novalza, S., Indah, T., Agustin, V., & Iasha, V. (2024). Pengaruh media digital dalam perkembangan sikap dan emosional siswa sekolah dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(4), 537-553. <https://doi.org/10.61227/arji.v6i4.276>
- Ramadhan, M. R. (2024). Strategi penanaman pendidikan karakter generasi Alpha perspektif pendidikan Islam dan psikologi. *Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)*, 10(2), 34-45.
- Romadhon, F. F., Hidayaturrohman, N. N., Abdilah, R. R., Faqihuddin, F. A., Muflih, A. A., & Syafitri, L. L. N. H. (2025). Fenomena brain rot pada siswa generasi Alpha di Indramayu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 275-294.
- Romadloni, N. T., Hasna, K. F., & Maryanto, M. (2025). Sosialisasi bijak menggunakan gadget untuk edukasi orang tua dalam mendampingi anak belajar. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 4(4), 314-322. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v4i4.6520>
- Saputra, R., Fadriansyah, F., Syarifuddin, S., Bawazir, F., Aprianda, A., Munandar, I., & Yuliani, Y. (2025). Penggunaan gadget untuk meningkatkan minat belajar ilmu agama pada anak di bulan Ramadhan di Desa Sikulat Kecamatan Sawang Aceh Selatan. *Zona: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 26-38. <https://doi.org/10.71153/zona.v2i1.87>
- Sari, D. A., Purnamasari, O., & Zulhaini, L. (2023). Edukasi gadget ramah anak usia dini bagi orang tua. *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.240>
- Setyobudi, T. (2025). Pemberdayaan masyarakat melalui pemerintahan desa menuju kemandirian sosial: Empowering communities through village governance towards social independence. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 10(3), 824-843. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i3.8629>

- Sinaga, C., Purba, D. C., Lisari, S. P., & Pangestoeti, W. (2025). Pendekatan social marketing dalam program publik: Analisis konseptual dan empiris. *Jurnal Akademik Ekonomi dan Manajemen*, 2(4), 920-926.
- Yuni, Y., Rahmawati, S., Putri, E. H., & Rosadi, A. (2025). Edukasi penggunaan gadget dan internet secara bijak sejak usia dini: Upaya dalam membangun kebiasaan digital positif: Wise gadget and internet use education from an early age: KKN efforts in building positive digital habits. *Radja Bhupati: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan*, 1(1), 1-12.
- Zuhriyah, A., Rizaq, M., & Warti, E. (2024). Pendampingan belajar anak generasi Alpha dalam kegiatan pesantren Ramadhan untuk membangun karakter religius. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 5(3), 657-667. <https://doi.org/10.26874/jakw.v5i3.492>