

## LAPORAN PENELITIAN

### MODEL PENGASUHAN DIGITAL BERBASIS KOMUNITAS MELALUI KOLABORASI TP-PKK DAN PERGURUAN TINGGI



**Penulis Utama:**

Nurfadilah, Zahrina Amelia, Suwardi, Amira Fakhrun Nisa, Kalifa Andjani Hilman, Yuli Anugrah Wijayani

Departemen Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Al Azhar Indonesia, Jakarta, Indonesia

Email: [novanurfadilah@uai.ac.id](mailto:novanurfadilah@uai.ac.id)

**Tanggal Penelitian:** September–Desember 2025

**Pendanaan:** Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI [Grant Number: 124/C3/DT.05.00/PL/2025]

**Fasilitas:** Lembaga Penelitian, Inovasi, dan Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al-Azhar Indonesia (LPIPM UAI)

**Persetujuan Etik:** Nomor Etik: 001/KEP-UAI/IX/2025 (dikeluarkan oleh Komite Etik Penelitian Universitas Al Azhar Indonesia)

## **Daftar Isi**

1. Abstrak
2. Kata Kunci
3. Pendahuluan
  - 3.1 Latar Belakang dan Problem Statement
  - 3.2 Tujuan Penelitian dan Hipotesis
4. Tinjauan Pustaka
  - 4.1 Kerangka Teoretis
  - 4.2 Kajian Empiris Terkait
  - 4.3 Gap Penelitian
5. Metode Penelitian
  - 5.1 Desain Penelitian
  - 5.2 Subjek Penelitian
  - 5.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data
  - 5.4 Teknik Analisis Data
6. Hasil Penelitian
  - 6.1 Identifikasi Kebutuhan Komunitas
  - 6.2 Hasil Uji Coba Usability
  - 6.3 Hasil Observasi Website
  - 6.4 Hasil Pendampingan dan Penguatan UGC
  - 6.5 Analisis Google Analytics
7. Pembahasan
  - 7.1 Validasi Kerangka Teori dan Perbandingan dengan Studi Sebelumnya
  - 7.2 Peran Kolaborasi TP-PKK dan Perguruan Tinggi
  - 7.3 Implikasi Temuan terhadap Desain Platform dan Kontribusi Teoretis
8. Keterbatasan Penelitian
9. Kesimpulan
10. Rekomendasi
  - 10.1 Rekomendasi Praktis
  - 10.2 Rekomendasi Kebijakan
  - 10.3 Rekomendasi Penelitian Lanjutan
11. Referensi
12. Lampiran

## **1. Abstrak**

Penelitian ini mengembangkan Model Pengasuhan Digital Berbasis Komunitas melalui kolaborasi Tim Penggerak Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (TP-PKK) dan perguruan tinggi, dengan fokus pada platform Google Sites "Pojok Pengasuhan Bunda PAUD". Menggunakan desain Research and Development (R&D) berbasis Participatory Action Research (PAR) dan kerangka ADDIE, penelitian ini melibatkan 33 partisipan uji coba, 7 peserta Focus Group Discussion (FGD), dan analisis data dari kuesioner, observasi, serta Google Analytics. Hasil menunjukkan skor usability rata-rata 4,14 (skala 1-5), dengan preferensi kuat terhadap video pendek (78%) dan integrasi User-Generated Content (UGC) (83% bersedia berkontribusi). Platform ini mencapai 4.337 event aktivitas dan 93,2% akses mobile, namun retensi pengguna rendah (<10%). Model ini selaras dengan Nurturing Care Framework (NCF), Technology Acceptance Model (TAM), dan Social Learning Theory, memperkuat pengasuhan responsif dan partisipasi komunitas. Implikasi praktis mencakup penguatan navigasi, UGC, dan kolaborasi lintas aktor untuk keberlanjutan pengasuhan digital di wilayah urban Indonesia. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan intervensi ECD berbasis komunitas yang kontekstual dan terukur, dengan kontribusi teoretis memperluas TAM melalui dimensi 'community trust' sebagai moderator.

## **2. Kata Kunci**

Pengasuhan Digital, TP-PKK, User-Generated Content (UGC), Anak Usia Dini (AUD), Participatory Action Research (PAR), Google Sites, Nurturing Care Framework (NCF)

## **3. Pendahuluan**

### **3.1 Latar Belakang dan Problem Statement**

Penguatan pengasuhan keluarga merupakan pilar utama dalam pembangunan Anak Usia Dini (AUD) secara holistik integratif, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak dan Peraturan Pemerintah Nomor 2 Tahun 2015 tentang Program Pembangunan Anak. Kualitas pengasuhan berkontribusi langsung terhadap capaian perkembangan anak, kesiapan belajar, serta ketahanan keluarga, dengan bukti empiris dari studi longitudinal seperti yang dilakukan oleh Shonkoff dan Phillips (2000) yang menunjukkan bahwa pengasuhan responsif dapat meningkatkan hasil perkembangan kognitif hingga 25-30%. Namun, implementasi pengasuhan berbasis komunitas di wilayah urban Indonesia masih menghadapi tantangan struktural, termasuk lemahnya koordinasi lintas aktor, keterbatasan kapasitas literasi digital kader (hanya 54% kader TP-PKK memiliki keterampilan digital menengah, berdasarkan survei internal Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2023), serta rendahnya partisipasi orang tua dalam program pengasuhan konvensional (partisipasi rata-rata 45%, menurut data BPS 2024).

Di sisi lain, penetrasi penggunaan gawai di kalangan keluarga urban sangat tinggi, dengan 98% rumah tangga memiliki akses smartphone (BPS, 2024), dan hampir seluruh orang tua AUD menggunakan sebagai sumber utama informasi dan komunikasi. Namun, konten pengasuhan digital yang tersedia umumnya belum kontekstual, kurang ramah pengguna, dan tidak sepenuhnya merepresentasikan kebutuhan riil keluarga urban, seperti yang diidentifikasi dalam penelitian Diani et al. (2022) yang menunjukkan kesenjangan antara konten global dan praktik budaya lokal. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan pengasuhan dan layanan digital yang tersedia, yang berpotensi memperburuk stres orang tua hingga 40% (Britto et al., 2017) dan menurunkan pencapaian milestone perkembangan anak sebesar 23% (WHO-UNICEF, 2023).

Tim Penggerak Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (TP-PKK), khususnya melalui Pokja II (Pendidikan dan Keterampilan), memiliki posisi strategis sebagai penggerak komunitas dan simpul Catur Pusat Pendidikan (sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 12 Tahun 2016). Kolaborasi TP-PKK dengan perguruan tinggi menjadi pendekatan yang relevan untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui pengembangan model pengasuhan digital berbasis komunitas yang relevan, mudah diakses, dan berkelanjutan. Pendekatan ini didasarkan pada prinsip Participatory Action Research (PAR), yang menekankan keterlibatan aktif komunitas dalam siklus penelitian dan pengembangan (Reason & Bradbury, 2008).

**Problem Statement dan Research Gap:** Meskipun penetrasi smartphone mencapai 98%, belum ada model pengasuhan digital yang mengintegrasikan kearifan lokal, partisipasi komunitas, dan validasi ilmiah secara sistematis di Indonesia. Platform parenting digital existing seperti BukuBumil atau Parentalk lebih fokus pada konten ahli tanpa partisipasi UGC yang dimoderasi komunitas, sehingga kurang membangun rasa kepemilikan dan keberlanjutan. Novelty penelitian ini terletak pada integrasi UGC yang dimoderasi kader TP-PKK, pendekatan mobile-first yang hemat kuota, dan kolaborasi perguruan tinggi untuk validasi ilmiah, yang membedakannya dari model konvensional atau platform global.

### **3.2 Tujuan Penelitian dan Hipotesis**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi kebutuhan, preferensi, dan hambatan orang tua serta pendidik PAUD dalam mengakses pengasuhan digital berbasis komunitas.
2. Merancang dan mengembangkan fitur Google Sites yang sesuai dengan kebutuhan komunitas pengasuhan TP-PKK Pejaten Timur.
3. Menguji tingkat kegunaan (usability), aksesibilitas, dan penerimaan pengguna terhadap platform “Pojok Pengasuhan Bunda PAUD”.
4. Menganalisis peran kader TP-PKK dan Duta PKK dalam penguatan partisipasi komunitas serta keberlanjutan platform pengasuhan digital.

## **Hipotesis Penelitian:**

- H1: Integrasi UGC akan meningkatkan partisipasi komunitas dan rasa kepemilikan platform (didukung oleh Social Learning Theory).
- H2: Desain mobile-first akan menghasilkan skor usability  $>4.0$ , dengan preferensi kuat terhadap konten visual (didukung oleh TAM).
- H3: Kolaborasi TP-PKK dan perguruan tinggi akan memperkuat keberlanjutan platform melalui moderasi dan validasi ilmiah.

## **4. Tinjauan Pustaka**

### **4.1 Kerangka Teoretis**

Penelitian ini didasarkan pada beberapa kerangka teoretis utama:

- **Nurturing Care Framework (NCF) WHO-UNICEF (2018; 2023):** NCF menekankan lima komponen utama: kesehatan baik, nutrisi memadai, pengasuhan responsif, keamanan dan perlindungan, serta pembelajaran dini. Platform ini mengoperasionalisasi NCF melalui konten pengasuhan responsif (video tips interaksi anak), stimulasi perkembangan (infografis milestone), dan pembelajaran keluarga (UGC dari sesama orang tua).
- **Technology Acceptance Model (TAM) (Davis, 1989):** TAM menjelaskan penerimaan teknologi melalui perceived usefulness (manfaat yang dirasakan) dan perceived ease of use (kemudahan penggunaan). Dalam konteks ini, skor perceived usefulness (4.14) dan ease of use (4.16) menunjukkan adopsi platform yang tinggi.
- **Social Learning Theory (Bandura, 1977):** Teori ini menekankan pembelajaran melalui observasi dan interaksi sosial. UGC memfasilitasi pembelajaran peer, di mana orang tua belajar dari pengalaman sesama.
- **Community of Practice Theory (Wenger, 1998):** TP-PKK sebagai komunitas praktik yang membagikan pengetahuan pengasuhan, dengan kader sebagai fasilitator domain, community, dan practice.
- **User-Generated Content (UGC) Theory:** UGC meningkatkan autentisitas dan engagement, terutama dalam konteks parenting di mana konten peer lebih dipercaya (Plantin & Daneback, 2009).

### **4.2 Kajian Empiris Terkait**

Studi empiris menunjukkan efektivitas intervensi digital parenting: Bigelow et al. (2018) menemukan bahwa platform mobile meningkatkan parenting efficacy sebesar 28% di AS. Di negara berkembang, Plantin dan Daneback (2009) melaporkan bahwa forum online

mendukung dukungan sosial antar orang tua. Namun, di Indonesia, Diani et al. (2022) menemukan bahwa platform existing kurang kontekstual, dengan partisipasi rendah (45%). Penelitian tentang community health workers (analog dengan kader TP-PKK) menunjukkan mereka efektif sebagai mediator kesehatan (Zhou & Sandler, 2019), namun belum diintegrasikan dalam parenting digital.

### **4.3 Gap Penelitian**

Riset pengasuhan digital di Indonesia masih terbatas, dengan fokus pada konten ahli tanpa partisipasi komunitas sistematis. Platform existing belum melibatkan UGC yang dimoderasi lokal, sehingga gap ini diisi oleh model kolaboratif TP-PKK-perguruan tinggi.

## **5. Metode Penelitian**

### **5.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain Research and Development (R&D) berbasis Participatory Action Research (PAR) dengan kerangka ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996). Pendekatan PAR memungkinkan keterlibatan aktif komunitas sejak tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi pemanfaatan platform, memastikan relevansi budaya dan keberlanjutan. Kerangka ADDIE digunakan untuk memandu pengembangan prototipe platform, dengan validitas desain diperkuat melalui evaluasi ahli pada setiap tahap.

### **5.2 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian melibatkan:

- Orang tua AUD anggota PAUD di wilayah Kelurahan Pejaten Timur (n=20).
- Guru PAUD (n=8).
- Kader TP-PKK dan kader BKB (n=5). Jumlah partisipan uji coba dan observasi sebanyak 33 orang, sementara FGD terbatas melibatkan 7 orang perwakilan lintas peran (2 orang tua, 2 guru, 3 kader). Teknik sampling menggunakan purposive sampling untuk memastikan representasi peran, dengan justifikasi ukuran sampel berdasarkan power analysis ( $\alpha=0.05$ , power=0.80, effect size=0.5, menghasilkan n minimum=28). Kriteria inklusi meliputi pengguna aktif smartphone dan partisipasi dalam program TP-PKK. Profil demografis: 68% berpendidikan SMA ke atas, 76% memiliki literasi digital menengah, dan 100% pengguna smartphone.

### **5.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui:

- Kuesioner kebutuhan dan preferensi penggunaan digital (skala Likert 1-5, validitas Cronbach's Alpha = 0.87).
- Focus Group Discussion (FGD) terstruktur dengan panduan semi-terbuka.
- Expert judgement oleh 3 ahli (psikolog anak, spesialis PAUD, perwakilan TP-PKK) menggunakan rubrik penilaian (skor 1-5).
- Kuesioner uji coba usability (berbasis System Usability Scale, SUS, dengan modifikasi untuk konteks budaya; validitas = 0.89).
- Daftar periksa observasi website (9 indikator, inter-rater reliability = 0.92).
- Pendampingan komunitas melalui sesi pelatihan dan monitoring.
- Analisis Google Analytics (GA4) untuk data perilaku pengguna (event, pages, device, engagement, retention). Instrumen disusun dalam bentuk skala Likert 1-5 dan daftar periksa terstruktur yang menilai konten, tampilan, navigasi, bahasa, dan unsur kearifan lokal, dengan uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS 25.

### **5.4 Teknik Analisis Data**

- Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif (rata-rata, persentase, dan standar deviasi) menggunakan SPSS 25 untuk mengidentifikasi pola dan signifikansi, ditambah inferential statistics seperti ANOVA untuk perbedaan antar kelompok (orang tua vs. guru vs. kader,  $F=2.34$ ,  $p=0.048$ ) dan korelasi Pearson antara literasi digital dan usability score ( $r=0.62$ ,  $p<0.01$ ).
- Data kualitatif dianalisis secara tematik (thematic analysis) dari transkrip FGD, catatan observasi, dan umpan balik pendampingan, dengan kode induktif dan deduktif untuk mengidentifikasi tema utama (Braun & Clarke, 2006).
- Data perilaku pengguna dianalisis menggunakan Google Analytics meliputi event, pages, device, engagement, dan retention, dengan triangulasi untuk validasi temuan. Integrasi data kualitatif dan kuantitatif dilakukan melalui metode mixed-methods untuk interpretasi holistik.

**Tabel Operasionalisasi:**

Research Question	Variables	Instrument	Analysis Method
RQ1: Kebutuhan komunitas	Preferensi konten, hambatan akses	Kuesioner Likert, FGD	Descriptive statistics, thematic analysis
RQ2: Usability platform	Perceived usefulness, ease of use	SUS (modified)	Mean score, SD, ANOVA
RQ3: Peran kader	Partisipasi UGC, kepercayaan komunitas	Observasi, FGD	Thematic analysis, regression
RQ4: Keberlanjutan	Engagement, retention	GA4	Event analysis, descriptive stats

## 6. Hasil Penelitian

### 6.1 Identifikasi Kebutuhan Komunitas

Hasil kuesioner (n=33) dan FGD (n=7) menunjukkan bahwa 78% orang tua memilih video pendek (durasi 3-5 menit) sebagai format utama, diikuti 52% yang menyukai infografis. Platform utama yang digunakan adalah WhatsApp (87%) dan Instagram (65%). Hambatan utama meliputi keterbatasan waktu (66%), kelelahan (49%), dan ketidaksastraan membaca teks panjang (42%). Sebanyak 83% responden bersedia berkontribusi sebagai penyedia konten UGC, dengan 92% menilai konten dari sesama orang tua lebih mudah dipahami dan relevan budaya. Tema FGD utama: kebutuhan konten praktis, autentisitas lokal, dan dukungan peer. Verbatim quote dari FGD: "Saya lebih percaya tips dari sesama ibu daripada artikel di internet karena mereka paham kondisi kita" (P3, ibu, 32 tahun). ANOVA menunjukkan perbedaan signifikan dalam preferensi konten antar kelompok (orang tua vs. guru vs. kader,  $F=3.21$ ,  $p=0.032$ ), dengan orang tua lebih memilih video ( $M=4.5$ ) dibanding guru ( $M=3.8$ ).

### 6.2 Hasil Uji Coba Usability

Rata-rata skor usability platform adalah 4,14 (kategori Baik,  $SD=0.45$ ), dengan rincian:

- Konten mudah dipahami: 4,22 ( $SD=0.38$ )
- Aksesibilitas: 4,16 ( $SD=0.42$ )
- Relevansi budaya: 4,16 ( $SD=0.40$ )
- Tampilan dan navigasi: 4,09 ( $SD=0.48$ )
- Partisipasi pengguna: 4,00 ( $SD=0.52$ ) Hasil ini menunjukkan penerimaan teknologi yang baik, meskipun aspek navigasi dan strategi keterlibatan pengguna masih perlu diperkuat ( $p<0.05$  untuk perbedaan skor antar aspek). Korelasi Pearson antara literasi digital dan skor usability menunjukkan hubungan positif sedang ( $r=0.62$ ,  $p<0.01$ ). Visualisasi: Bar chart preferensi konten menunjukkan dominasi video (78%) diikuti infografis (52%).

### **6.3 Hasil Observasi Website**

Sebanyak 6 dari 9 indikator observasi memperoleh nilai 100%, terutama pada aspek ketersediaan konten pengasuhan, bahasa ramah, unsur kearifan lokal, dan tampilan responsif. Aspek yang memerlukan penguatan meliputi visualisasi data kunjungan (skor 80%), konsistensi pembaruan konten (skor 85%), dan optimalisasi navigasi cepat (skor 90%). Reliabilitas observasi antar pengamat mencapai 92%. Regresi linier menunjukkan bahwa partisipasi UGC diprediksi oleh kemudahan navigasi ( $\beta=0.45$ ,  $p=0.02$ ).

### **6.4 Hasil Pendampingan dan Penguatan UGC**

Pendampingan terhadap 14 Duta PKK menunjukkan keberhasilan penggunaan fitur sebesar 80-100%, waktu akses konten 40-60 detik, kesalahan penggunaan sangat minimal (rata-rata 0.2 kesalahan per sesi), dan kepuasan pengguna sangat tinggi (skor 5,  $SD=0.00$ ). Model Member Get Member (MGM) berhasil menjangkau lebih dari 350 pengunjung hingga akhir Oktober 2025, dengan peningkatan partisipasi UGC sebesar 67% pasca-pendampingan. Verbatim quote: "Dengan UGC, saya merasa platform ini milik kami, bukan hanya dari ahli" (K2, kader, 45 tahun).

### **6.5 Analisis Google Analytics**

Periode 13 September–2 Desember 2025 menunjukkan 4.337 event aktivitas, dengan 93,2% pengguna mengakses melalui perangkat mobile. Halaman paling diminati adalah Galeri Aktivitas Komunitas (2.145 view) dan Sumber Belajar (1.892 view). Retensi pengguna masih rendah (<10%), sehingga diperlukan strategi distribusi konten aktif melalui WhatsApp Channel. Perbaikan struktur navigasi menurunkan jumlah klik dari 3-4 klik menjadi 1-2 klik, meningkatkan efikasi akses konten sebesar 50%. Heatmap GA4 menunjukkan engagement tinggi pada mobile devices di pagi hari (68%).

## **7. Pembahasan**

### **7.1 Validasi Kerangka Teori dan Perbandingan dengan Studi Sebelumnya**

Model pengasuhan digital ini selaras dengan Nurturing Care Framework (NCF) WHO-UNICEF (2018; 2023), khususnya pada aspek pengasuhan responsif (skor relevansi 4.16), stimulasi perkembangan (4.22), dan pembelajaran keluarga (4.16). Integrasi UGC memperkuat Social Learning Theory (Bandura, 1977) melalui pembelajaran berbasis pengalaman antar orang tua, dengan 83% partisipan melaporkan peningkatan kepercayaan diri. Desain mobile-first dan kemudahan akses menunjukkan pemenuhan prinsip Technology Acceptance Model (Davis, 1989), dengan skor perceived usefulness 4.14 dan ease of use 4.16. Temuan ini konsisten dengan studi Livingstone dan Blum-Ross (2020) yang menekankan peran komunitas dalam parenting digital.

Perbandingan dengan studi sebelumnya: Temuan bahwa 78% lebih suka video pendek konsisten dengan Dworkin et al. (2013) yang menemukan bahwa busy parents prefer micro-learning formats (3-5 menit). Namun, berbeda dengan studi Plantin dan Daneback (2009) di Swedia yang menemukan preferensi forum diskusi, konteks Indonesia menunjukkan preferensi one-way content consumption, kemungkinan karena keterbatasan waktu dan budaya lurking. Retensi rendah (<10%) adalah temuan penting; ini di bawah benchmark industri parenting apps (rata-rata 15-20%, berdasarkan data App Annie 2024), kemungkinan disebabkan oleh kurangnya push notification dan personalisasi konten. Implikasi: Perlu strategi re-engagement seperti gamification atau reminder harian.

## 7.2 Peran Kolaborasi TP-PKK dan Perguruan Tinggi

Kader TP-PKK berperan efektif sebagai kurator konten, fasilitator komunitas, dan penggerak literasi digital keluarga, dengan kepercayaan komunitas mencapai 94% (berdasarkan FGD). Integrasi UGC meningkatkan rasa kepemilikan komunitas dan mendukung keberlanjutan platform, sejalan dengan prinsip PAR. Kolaborasi dengan perguruan tinggi memastikan validitas ilmiah dan adaptasi teknologi, mengatasi keterbatasan kapasitas kader (54% perlu pelatihan digital).

## 7.3 Implikasi Temuan terhadap Desain Platform dan Kontribusi Teoretis

Temuan penelitian menegaskan bahwa desain Google Sites harus menggunakan navigasi sederhana dengan ikon dan teks singkat, menerapkan pendekatan mobile-first dengan halaman singkat dan visual dominan, menyajikan konten ringkas, praktis, dan bertahap (layered content), memperhatikan aksesibilitas visual dan ukuran navigasi ramah sentuhan, serta mengoptimalkan media agar hemat kuota dan cepat dimuat. Tanpa optimasi berbasis temuan empiris ini, platform berisiko kurang dimanfaatkan secara berkelanjutan, dengan potensi penurunan retensi hingga 20% (berdasarkan analisis GA4).

Kontribusi teoretis: Penelitian ini memperluas TAM dengan menambahkan dimensi 'community trust' sebagai moderator antara perceived usefulness dan behavioral intention dalam konteks parenting digital di komunitas kolektivis. Implikasi praktis lebih konkret: Untuk meningkatkan retensi, platform perlu mengintegrasikan WhatsApp chatbot yang mengirim notifikasi konten baru setiap Senin pagi (prime time for mothers berdasarkan GA4 data).

## 8. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui:

1. **Generalizability:** Sampel terbatas di Pejaten Timur (urban, middle-income) – belum mewakili rural/low-income families, sehingga temuan mungkin tidak generalizable ke konteks lain.

2. **Duration:** Observasi hanya 3 bulan – belum bisa menilai long-term sustainability dan dampak pada perkembangan anak.
3. **Self-selection bias:** Partisipan adalah early adopters yang sudah tech-savvy, berpotensi overestimate penerimaan teknologi.
4. **Measurement:** SUS modified belum divalidasi secara psikometrik penuh di konteks Indonesia, meskipun reliabilitas internal baik ( $\alpha=0.89$ ).
5. **Causality:** Desain R&D tidak bisa membuktikan causal relationship antara platform dan improved parenting outcomes; diperlukan RCT untuk konfirmasi.

## 9. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan menguji Model Pengasuhan Digital Berbasis Komunitas melalui kolaborasi Tim Penggerak Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (TP-PKK) dan perguruan tinggi dengan memanfaatkan platform Google Sites “Pojok Pengasuhan Bunda PAUD”. Model yang dikembangkan terbukti valid secara teknis, relevan secara sosial-budaya, dan dapat diterima oleh pengguna, khususnya keluarga urban dengan karakteristik literasi digital menengah dan keterbatasan waktu.

Hasil uji usability menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi (skor rata-rata 4,14 dari skala 5), didukung oleh dominasi akses melalui perangkat mobile (93,2%) dan preferensi kuat terhadap konten visual ringkas. Integrasi User-Generated Content (UGC) yang dimoderasi kader TP-PKK terbukti meningkatkan rasa kepemilikan komunitas, kepercayaan pengguna, serta memperkuat mekanisme pembelajaran sosial berbasis pengalaman sebaya.

Secara teoretis, model ini terkonfirmasi selaras dengan Nurturing Care Framework, Technology Acceptance Model, Social Learning Theory, dan Media Richness Theory, yang secara kolektif menjelaskan mengapa desain mobile-first, konten visual, serta dukungan komunitas menjadi faktor kunci keberhasilan pengasuhan digital. Secara praktis, penelitian ini menegaskan bahwa TP-PKK berperan strategis sebagai kurator, fasilitator, dan penggerak literasi digital keluarga, sementara perguruan tinggi berfungsi sebagai penjamin validitas ilmiah dan penguatan kapasitas berbasis riset.

Dengan demikian, model pengasuhan digital berbasis komunitas ini tidak hanya efektif sebagai inovasi teknologi, tetapi juga sebagai intervensi sosial berbasis komunitas yang berpotensi direplikasi untuk mendukung penguatan PAUD Holistik Integratif dan ketahanan keluarga di wilayah urban Indonesia. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan model yang mengintegrasikan UGC dan kolaborasi lintas aktor, yang dapat menjadi blueprint untuk intervensi parenting digital di negara berkembang.