

Pendekatan Efektif melalui Permainan Edukatif Montessori dalam Mencegah Dampak *Screen Time* pada Anak Usia Pra Sekolah

An Effective Approach through Montessori Educational Games in Preventing The Impact of Screen Time on Preschool Children

Emi Lindayani¹, Nunung Siti Sukaesih^{2*}, Diding Kelana Setiadi³, Delli Yuliana Rahmat⁴,
Iyos Sutresna⁵, Hikmat Pramajati⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Keperawatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jalan Dr Setia Budi No. 229, Bandung, 40154 - Indonesia

*E-mail corresponding author: nunungss@upi.edu

Received: 20 Agustus 2025; Revised: 25 Agustus 2025; Accepted: 29 September 2025; Available Online: 14 Oktober 2025

Abstrak. Anak usia prasekolah berada pada tahap perkembangan kritis, seperti pembentukan identitas dan membangun sosial. Anak berada dalam periode dimana sebagian besar dari aktivitas melibatkan unsur permainan. Penggunaan gadget atau gawai yang dikenal dengan istilah *screen time* yang berlebihan pada usia yang terlalu dini berdampak tidak baik dan bahkan dapat memunculkan pengaruh buruk bagi anak-anak. Perlu adanya tindakan agar orang tua mengetahui pedoman dalam memberikan *screen time* bagi anak-anak mereka dengan permainan yang mendidik. Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan orang tua agar anak dapat terhindar dari dampak *screen time* dengan permainan edukatif montessori. Metode pengabdian kepada Masyarakat dilakukan menggunakan pendekatan asuhan keperawatan yang terdiri dari lima langkah yaitu identifikasi masalah, menetapkan masalah kesehatan yang ada, perencanaan, implementasi dan evaluasi. Hasil monitoring dan evaluasi dalam program pengabdian kepada masyarakat ini dengan dilakukan *post-test* mengenai persepsi orang tua terhadap permainan edukatif Montessori. Permainan edukatif Montessori memberikan dampak terhadap persepsi orang tua menjadi lebih baik terutama mengenai keterlibatan orang tua dalam melatih kemampuan motorik dan sensorik anak, sebagai langkah tepat untuk mengurangi dampak *screen time* yang terlalu lama pada anak.

Kata Kunci: Anak; edukasi; Montessori; pra-sekolah; screentime.

Abstract. Preschool children are at a critical stage of development, such as identity formation and social development. Children are in a period where most of their activities involve play elements. Excessive use of gadgets or devices, known as *screen time* at an early age, has a negative impact and can even negatively influence children. Action is needed so that parents know the guidelines for providing *screen time* for their children with educational games. This Community Service aims to increase parental knowledge so children can avoid *screen time*'s impact with Montessori educational games. The Community Service method that will be carried out uses the nursing care theory, which consists of five steps: identifying problems, determining existing health problems, planning, implementation, and evaluation. This community service program's monitoring and evaluation results were good, as they were conducted by conducting a *post-test* on parents' perceptions of Montessori educational games. Education for parents about the importance of stimulating children with Montessori educational games has an impact on better parental perceptions of the importance of Montessori games that involve children's motor and sensory abilities as the right step to reduce the impact of too much *screen time* on children.

Keywords: Children; education; Montessori; pre-school; screentime.

DOI: <https://doi.org/10.30653/jppm.v10i3.1486>



1. PENDAHULUAN

Perangkat elektronik dalam penggunaannya sudah bukan lagi sebagai alat mewah melainkan sudah menjadi gaya hidup bagi setiap orang, dan untuk memberikan kemudahan dalam memenuhi kebutuhannya, salah satunya kebutuhan hiburan dan rekreasi (Cahyani & Atmaja, 2021). Penggunaan televisi, komputer, laptop, ponsel pintar (*smartphone*), dan jenis gadget (gawai) lainnya yang didukung dengan adanya internet dapat menjadi sarana hiburan yang sangat mudah diakses dan mampu memberikan informasi yang dibutuhkan dalam waktu singkat (Hudi & Suci Noviola, 2022). Orang dewasa maupun anak-anak sudah tidak asing dalam menggunakan gadget untuk mencari hiburan, memperoleh informasi ataupun untuk berkomunikasi dengan orang lain, bahkan sejak masih kecil termasuk pada anak usia pra sekolah (Setiani, 2020). Penggunaan gadget sebagai alat komunikasi dan hiburan tentu saja mempunyai dampak negatif ketika penggunaannya tidak terkontrol pada anak, dampak negatif tersebut antara lain merusak syaraf mata, mengganggu fungsi pendengaran, mengubah perilaku seseorang, menjadi kecanduan untuk penggunaannya, dan mengganggu istirahat anak (Jalilah, 2021).

Anak usia prasekolah berada pada tahap perkembangan kritis, seperti pembentukan identitas dan membangun sosial (Kardefelt-Winther, 2017). Anak berada dalam periode dimana sebagian besar dari aktivitas melibatkan unsur permainan (Dewi, 2022). Dengan bermain anak dapat meningkatkan kemampuan sosialnya (Izzaty, 2017). Perkembangan anak-anak usia dini kerap kali disebut sebagai periode emas, hal ini dikarenakan perkembangan pada periode ini dianggap menjadi dasar bagi perkembangan pada tahapan-tahapan kehidupan selanjutnya (Pusdatin Kemenkes, 2026). Penggunaan gadget atau gawai yang dikenal dengan istilah *screen time* yang berlebihan pada usia yang terlalu dini berdampak tidak baik dan bahkan dapat memunculkan pengaruh buruk bagi anak-anak (Sholeh dkk., 2022). Kementerian Kesehatan mendefinisikan *screen time* sebagai waktu yang dihabiskan untuk menonton televisi, menggunakan komputer, bermain video game, dan gadget (PTM-Kemenkes, 2021). *Screen time* adalah durasi penggunaan layar (screen) media elektronik (TV dan gawai (*smartphone*, laptop, dan tablet) (Jasarevic dkk., 2019). Pedoman *screen time* adalah istilah yang menjelaskan jumlah waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan televisi, komputer, ponsel pintar, tablet digital, hingga permainan video (Jasarevic dkk., 2019). Pedoman ini menganjurkan bayi di bawah usia 1 tahun tidak boleh terpapar layar elektronik. Sedangkan anak-anak usia 2-5 tahun tidak boleh melihat layar gawai lebih dari satu jam setiap harinya. Durasi *screen time* yang dibatasi untuk anak usia diatas 2 tahun ditetapkan untuk mencegah kurangnya aktivitas anak (Departemen of Health of Western Australia, 2021) yang diakibatkan oleh *screen time*.

Untuk anak-anak pada rentang usia 18 hingga 24 bulan disarankan tidak mengakses media elektronik apapun, sedangkan untuk anak usia 2 tahun ke atas disarankan maksimal 2 jam per hari mengakses media elektronik apapun (AmericanAcademy of Pediatrics, 2016). Hal ini ditunjukkan melalui data pada Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2020), diperoleh data sebanyak 55% anak dari populasi menghabiskan waktu untuk menonton youtube dan pada survey lainnya diperoleh hasil sebanyak 61% anak menghabiskan waktu untuk menonton Youtube. Pada kategori anak usia dini, anak-anak dalam rentang usia 5-6 tahun berada pada urutan tertinggi dalam urutan pengguna gawai, dengan jumlah presentase 47,7%. Lalu kemudian disusul oleh anak dalam rentang usia 1-4 tahun (25,9%) dan bayi di bawah usia 1 tahun (3,5%) (Sutarsih & Maharani, 2023). Sementara itu proporsi anak yang menggunakan internet pada usia kurang dari 1 tahun adalah 4,33%, anak usia 1-4 tahun adalah 33,8% bahkan cenderung meningkat pada anak usia 5-6 tahun yaitu 51,9% (Yonatan, 2025). Penggunaan gadget yang digunakan berlebihan akan membuat anak menjadi ketergantungan dan mengganggu aktivitas sehari-hari (Arnani & Husna, 2021). Dalam penelitian (Sri Rahayu dkk., 2021) menyatakan bahwa gadget dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, karakter, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi. Dampak *screen time* pada anak (Mayasari, 2022), menimbulkan rabun jauh atau mata minus, ukuran kacamata bertambah bagi penderita mata minus, mengalami kelelahan

mata (mata anak berair, tampak lebih merah, sering dikucek, berkedip, atau anak mengeluh pusing). Untuk mencegah terjadinya dampak screen time adalah dengan mengalihkan pada permainan, salah satunya dengan metode montessori (Dhafinta dkk., 2024). Melalui pengalaman langsung dan penggunaan permainan edukatif, anak dapat meningkatkan pengetahuannya sesuai dengan kebutuhannya dan mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan (Annisa & Surya, 2024). Bermain menjadi bagian yang tidak terpisahkan dengan dunia anak. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengeksplorasi apa saja yang menjadi sumber kesenangan dan kebahagiaan yang nantinya berujung pada peningkatan kemampuan-kemampuan tertentu termasuk juga kemampuan social emosi anak (Fitrotin, 2024). Hasil penelitian (Ayu Sri Cinthya Uttari & Gusti Lanang Sidiartha, 2017), bahwa terdapat hubungan yang bermakna secara statistik antara tingkat aktivitas screen time terhadap munculnya obesitas pada anak dengan nilai $P = 0,000 (<0.05)$, sejalan dengan tingkat aktivitas screen time pada kebiasaan mengemil saat screen time ditemukan hubungan yang bermakna. Penelitian Siagian, Lubis, dan Nababan, (2020), menyebutkan terdapat pengaruh yang kuat antara konsumsi makanan jajanan, screen time, dan durasi tidur terhadap obesitas pada remaja di Madrasah Aliyah Negeri Binjai.

Penelitian (Nofadina dkk., 2021) tentang Hubungan screen time penggunaan smartphone dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah, menunjukkan hasil 52,8% anak memiliki screen time yang tinggi dan 47,2% normal. 58,3% anak-anak memiliki perkembangan sosial normal dan 41,7% tersangka. Penelitian (Aryana dkk., 2021) menunjukkan hasil bahwa terdapat perubahan lama screen time, pola tidur, dan pola makan sebelum dengan setelah kebijakan belajar di rumah. Terdapat perbedaan yang signifikan pada screen time ($p=0,001$) dan pola tidur ($p=0,02$). Penelitian (Hasna Afifah & Azizah, 2023) terdapat hubungan positif antara frekuensi snack dan jenis snack buruk dengan frekuensi snack dengan kejadian berat badan lebih pada remaja di SMPN 3 Makassar tahun 2022 dengan $p<0.05$. Dan terdapat hubungan positif yang signifikan antara durasi screen time dengan kejadian berat badan lebih pada remaja di SMPN 3 Makassar tahun 2022 dengan $p<0,05$.

Gadget memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia seperti untuk hiburan, menambah pengetahuan, akan tetapi, gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, gadget bisa memberikan efek negatif terhadap motorik, kognitif, sosial emosional anak (Annisa dkk., 2022). Warisya dalam (Syifa dkk., 2019) mengungkapkan bahwa gadget memiliki hal negative seperti maraknya penipuan di media massa kemudian banyaknya anak yang mengalami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan. Penelitian (Sri Rahayu dkk., 2021) bahwa gadget dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, karakter, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi.

Mengurangi ketergantungan anak pada permainan berbasis online dengan menggunakan gadget, adalah dengan pengalihan perhatian mereka pada permainan yang lebih menarik dan dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak (Saputra, 2025). Salah satu permainan tersebut adalah permainan Montessori. Permainan Montessori adalah berfokus pada pengembangan sensorik, motorik, dan kognitif anak melalui aktivitas yang melibatkan sentuhan, pengamatan, serta koordinasi tangan dan mata. Sebagai contoh, mainan berbahan kayu dengan tekstur alami memberikan stimulasi sensorik yang lebih baik dibandingkan mainan plastik berwarna mencolok yang hanya mengandalkan daya tarik visual (Albata, 2025). Permainan Montessori yang diberikan pada anak, selain bermanfaat untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, juga dapat mengalihkan perhatian anak dalam penggunaan gadgetnya (Maula. Fariha, 2024). Mainan Montessori umumnya memiliki karakteristik sederhana dan cantik tanpa menggunakan baterai, berfokus pada permainan sensori, bermanfaat dan dapat diaplikasikan dalam hidup sehari-hari, mengajarkan realita, serta self correcting sehingga anak dapat belajar dari kesalahan saat permainan (Goldina, 2022).

Di wilayah Desa Licin terdapat 10 taman kanak-kanak dengan status swasta dan taman kanak-kanak Raudhatul Athfal (RA) Aisiyah merupakan salah satu sekolah yang belum pernah

dilakukan pendidikan kesehatan mengenai permainan edukasi. RA Aisiyah merupakan sekolah yang terletak di kecamatan Cimalaka, kabupaten Sumedang. Dalam menjalankan kegiatannya, taman kanak-kanak berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang memperoleh akreditasi B (baik). Hasil wawancara dengan kepala sekolah RA Aisiyah mengatakan terdapat 1 anak yang mengalami masalah penglihatan dan menggunakan kaca mata minus, terdapat beberapa anak yang matanya sering di kucek- kucek dan anak bila belajar kurang focus. Selain itu kepala sekolah mengatakan RA Aisyah belum mengetahui mengenai permainan edukasi yang tepat untuk muridnya. Oleh karena itu, orang tua anak perlu mengetahui dan dapat melakukan kegiatan dalam memberikan screen time bagi anak-anak mereka dengan cara mengajak bermain edukasi pada anaknya di rumah. Permasalahan yang ada di taman kanak-kanak RA Aisiyah tentang belum mendapatkan Pendidikan kesehatan yang tepat pada siswa usia pra sekolah. Permasalahan tersebut akan diatasi dengan cara melakukan implementasi sebuah pendidikan kesehatan dengan permainan edukasi. Pendidikan kesehatan yang akan dilakukan menggunakan metoda permainan montessori untuk mengoptimalkan proses pembelajaran pada anak usia prasekolah. Adapun maksud dan tujuan dari kegiatan pengabdian Masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan orang tua siswa RA Aisyah dalam menciptakan lingkungan bermain anak berbasis Montessori sebagai metode untuk mengurangi durasi screentime pada anak. Serta meningkatkan keterampilan ibu dalam membuat permainan edukatif dari material yang mudah didapat dan bagi anak-anak mereka dengan cara mengajak bermain edukasi pada anaknya di rumah dengan bahan dan alat yang tersedia di rumah.

2. METODE

Program PkM ini dirancang dengan menerapkan metode asuhan keperawatan yang terdiri dari 5 langkah yaitu :

Identifikasi masalah

Sebelum dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat dilakukan studi pendahuluan terlebih dahulu dengan hasil sebagai berikut : Menurut data dari kepala sekolah RA Aisiyah Kojengkang tercatat berjumlah siswa 60 orang dengan rentang usia 4 – 6 tahun. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20-21 Februari 2024 selama 2 hari di RA Aisiyah Kojengkang dari siswa kelas A dan B, sebanyak 1 orang diantaranya mengalami masalah penglihatan minus, dan beberapa orang yang sering mengucek- ucek mata dan beberapa siswa tidak fokus atau tidak mau diam saat belajar. Taman kanak-kanak RA Aisiyah belum mendapatkan Pendidikan kesehatan tentang permainan edukasi Montessori. Tujuan dilakukannya pendidikan kesehatan mengenai permainan edukasi Montessori di taman kanak-kanak RA Aisiyah agar terhindar dari dampak screen time.

Menetapkan masalah

Adapun permasalahan yang ada RA Aisiyah tersebut adalah orang tua siswa belum pernah mendapatkan edukasi mengenai dampak screen time terhadap tumbuh kembang anak dan juga belum mengetahui tentang permainan edukasi untuk mencegah durasi screen time pada anak yang memanjang.

Perencanaan

Pada kegiatan PKM ini akan dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu : permohonan perijinan dari Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang dan Kepala Sekolah taman kanak-kanak RA Aisiyah sebagai tempat pelaksanaan PKM. Selanjutnya dilakukan persiapan dengan seluruh komponen PKM yang melibatkan tim PKM mengenai edukasi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada anak pada saat ini dengan melibatkan mahasiswa, Kepala Sekolah dan guru pengajar serta orang tua siswa, selain itu menyiapkan materi media Pendidikan kesehatan yang akan dilakukan penyusunan materi pelatihan berupa Power Point (PPT) interaktif dan uji coba (dilakukan uji coba peer review dengan tim PKM itu sendiri) materi pelatihan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan akan disampaikan ke orang tua dan anak. Selain media yang disiapkan juga disusun kuisioner untuk mengevaluasi keberhasilan pendidikan kesehatan yang dilakukan.

Implementasi

Pelaksanaan kegiatan PKM selama 1 hari kegiatan Pendidikan kesehatan terdiri dari : Sosialisasi kegiatan kepada guru/kepala sekolah RA Aisiyah, dan sosialisasi kegiatan kepada orang tua siswa, dengan langkah kegiatan : pengenalan; penyampaian tujuan kegiatan; pemberian kuesioner pre test; penyampaian materi kepada orang tua siswa; pengenalan permainan outdoor kepada siswa; demonstrasi pembuatan alat permainan edukatif berbasis Montessori; pemberian kuesioner post test; dan penutup, materi yang diberikan pada orang tua siswa tentang :

- 1) Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini,
- 2) Dampak gadget terhadap tumbuh kembang anak,
- 3) Permainan edukatif berbasis montessori,
- 4) Demonstrasi pembuatan alat permainan

Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan monitoring kegiatan 1 bulan setelah kegiatan dengan cara mendatangi sekolah untuk mengetahui sejauh mana implementasi permainan Montessori dilakukan di rumah, dan mengkaji kepada orang tua dan guru mengenai manfaat yang sudah dirasakan setelah kegiatan dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang diikuti oleh 35 siswa dan 31 orang tua siswa dengan melibatkan guru RA. Berdasarkan hasil survey didapatkan bahwa latar belakang pekerjaan dan pendidikan orang tua siswa beragam dari Ibu Rumah Tangga (IRT) dengan jumlah terbanyak yaitu 18 orang (58%), dan dengan latar pendidikan terbanyak yaitu setingkat SMA yang yaitu 16 orang (52%) dan masih ada orang tua siswa yang mempunyai pendidikan SMP (0,03%) (gambar 3).



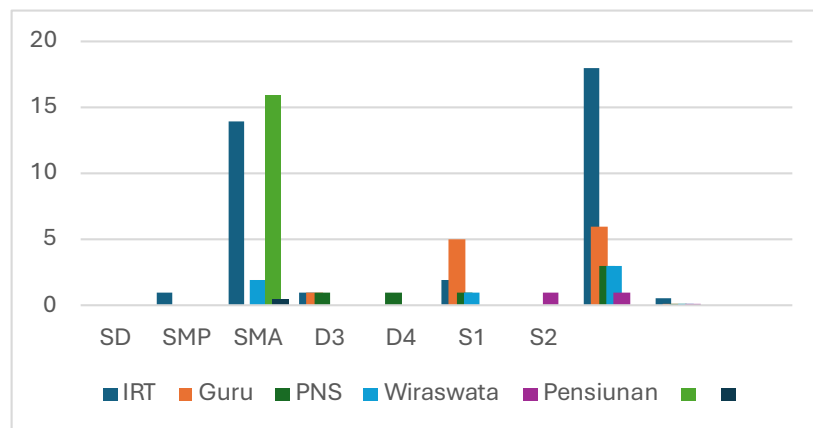
Gambar 1. Pemberian edukasi pada orang tua siswa

Pemberian edukasi sesuai dengan tema yang telah ditentukan sebelumnya, disampaikan oleh tim PKM kepada orang tua siswa (gambar 1). Pada saat yang bersamaan siswa juga diberikan simulasi berbagai permainan edukatif yang menstimulasi kemampuan sensori, motoric, bahasa dan social siswa. Permainan yang diberikan kepada anak yaitu permainan memindahkan gelas sesuai ketukan dan arah, permainan keseimbangan dengan balon, permainan memindahkan bola secara berkelompok sekaligus menghitung jumlah bola yang berhasil dipindahkan oleh kelompok (gambar 2).



Gambar 2. Pemberian simulasi permainan edukatif pada siswa

Setelah selesai pemberian edukasi pada orang tua dan permainan pada anak, dilanjutkan dengan kegiatan yang dilakukan oleh orang tua dan anak secara bersama-sama yaitu membuat alat permainan Montessori yang disusun oleh orang tua dan anak. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan bonding antara orang tua dan anak, sehingga anak menjadi lebih dekat lagi dengan orang tuanya, karena kegiatan ini membutuhkan kerjasama dan komunikasi yang baik antara anak dan orang tua, dan komunikasi merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan bonding antara ibu dengan anak di usia pra sekolah (Kumalasari, 2022).



Gambar 3. Data responden orang tua siswa berdasarkan pendidikan dan pekerjaan

Pada akhir kegiatan orang tua diberikan kuisioner mengenai persepsi orang tua tentang alat permainan edukatif Montessori sebagai cara untuk mengurangi screentime pada anak dengan hasil seperti yang tergambar pada tabel 1.

Tabel 1. Persepsi orang tua mengenai permainan edukatif Montessori berdasarkan pekerjaan dan pendidikan orang tua

Kategori	Persepsi			P value
	Baik	Baik Sekali	Total	
Pekerjaan				
IRT	5	13	18	.355
Bidan	0	1	1	
Guru	3	3	6	
Wiraswasta	2	1	3	

Pensiunan	0	1	1	
Perawat	1	0	1	
pegawai bank	1	0	1	
Total	12	19	31	
Usia				
21-25 tahun	8	8	16	.410
>25-45 tahun	3	8	11	
>45-65 tahun	1	3	4	
Total	12	19	31	

Hasil survey menunjukkan bahwa kategori persepsi orang tua dalam rentang baik- baik sekali. Analisis korelasi antara jenjang pendidikan dan persepsi orang tua tentang permainan edukatif Montessori menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan (p-Value .355), begitu juga dengan jenis pekerjaan orang tua tidak ada hubungan dengan persepsinya (p-Value .410) (tabel 1).

4. SIMPULAN

Edukasi mengenai pentingnya permainan edukatif salah satunya yaitu Montessori dapat meningkatkan persepsi orang tua tentang pentingnya bermain dengan memperhatikan tahapan dari tumbuh dan kembang anak. Selain itu juga keterlibatan orang tua dalam bermain anak akan lebih meningkatkan kedekatan emosi dan psikologi antara anak dan orang tua, hal ini dibuktikan terlihat gembira ketika membuat mainan bersama dengan orang tuanya. Permainan yang melibatkan seluruh komponen sensorik, motorik, social dan bahasa pada anak juga dapat mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan yang mengakibatkan memanjangnya durasi screentime pada anak. Tindak lanjut pengabdian kepada Masyarakat ini adalah tidak henti-hentinya mengajak orang tua untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak dengan meluangkan waktu Bersama anak untuk melatih kemampuan sensorik, mototrik, Bahasa dan sosialnya. Berdasarkan hasil PKM ini kami merekomendasikan dilakukan penelitian mengenai kemampuan orang tua dalam mengasuh anak, terutama dalam hal memfasilitasi permainan anak sesuai dengan tumbuh kembang anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Pendidikan Indonesia yang telah membiayai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan juga ucapan terimakasih kami kepada kepala sekolah RA Aisyiyah beserta staf pengajar yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini dengan lancar.

REFERENSI

- Albata, E. (2025, March 29). *6 Mainan Montessori yang Wajib Dimiliki Anak Usia 3-6 Tahun*. Albata. <https://www.albata.id/mainan-montessori-anak-usia-3-6-tahun/>
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Annisa, N., & Surya, D. (2024). Pengaruh alat permainan edukatif smart geoboard terhadap matematika anak usia 4-5 tahun di TK Kartini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 99–111. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.24802>
- Aryana, F., Pratama, C., Buti, &, & Azhali, A. (2021, February). Perubahan Lama Screen Time, Pola Tidur, dan Pola Makan pada Anak Sebelum dengan Setelah Kebijakan Belajar di Rumah. *SPESIA Prosiding Pendidikan Dokter*. <https://doi.org/10.29313/kedokteran.v7i1.26597>
- Ayu Sri Cinthya Uttari, D., & Gusti Lanang Sidiartha, I. (2017). *Hubungan antara screen time*
- Lindayani dkk. (2025)

- dengan obesitas pada anak. 6(5), 2303–1395. <http://ojs.unud.ac.id/index.php/eum>
- Cahyani, A., & Atmaja, K. (2021). *The Role of Parents in Monitoring the Negative Impacts of Gadget Usage for Early Childhood during Covid-19 Pandemic Era*.
- Departemen of Health of Western Australia. (2021). *Health and Wellbeing of Adults in Western Australia 2021*. <https://www.health.wa.gov.au/~media/Corp/Documents/Reports-and-publications/Population-surveys/Health-and-Wellbeing-of-Adults-in-WA-2021.pdf>
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Dhafinta, O., Rusmayadi, Amriani H, S. R., & Dzulfadhilah, F. (2024). Hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Makassar Montessori School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dasar*, 9(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15013>
- Fitrotin, U. (2024). Peran Bermain dalam Pengembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini. *iPaud*, 1(1). <https://jurnal.staimaba.ac.id/index.php/ipaud/article/view/13>
- Goldina, R. K. (2022, June 15). *Montessori, Mainan Edukasi Anak 3 tahun*. Zambuk.co.id. <https://www.zambuk.co.id/id/memahami-memar-atau-bengkok-dan-cara-untuk-mengatasinya/mainan-montessori-untuk-tumbuh-kembang-anak>
- Hasna, A. L., & Azizah, U. (2023). The Relationship Between Screen Time and Social Development of Pre-School Children in Karanglewas District Article Info. *Jurnal Promotif Preventif*, 6(6), 943–947. <https://doi.org/https://doi.org/10.47650/jpp.v6i6.1076>
- Hudi, I., & Suci, N. D. (2022). Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Kurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4762>
- Izzaty, R. E. (2017). *Perilaku Anak Prasekolah* (1st ed.). PT Gramedia.
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Jasarevic, T., Harris, M., & Garwood, P. (2019, April 24). *To grow up healthy, children need to sit less and play more*. WHO. <https://www.who.int/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>
- Kardefelt-Winther, D. (2017). *How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity? An evidence-focused literature review*. <https://www.researchgate.net/publication/321724817>
- Kumalasari, E. P. (2022). Pengaruh Peran Orang Tua terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah : Sebuah Kajian Literatur. *Journal Of Health Science Community*, 3(1), 73–77.
- Maula. Fariha. (2024). *Parenting Self Efficacy Kaitannya Dengan Penggunaan Gadget Anak Usia Dini* [UIN Syarif Hidayatullah]. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/82567/1/FITK_Fariha%20Maula.pdf
- Mayasari, A. (2022, June 27). *Dampak Gadget Terhadap Kesehatan Mata*. Hermina Hospital. <https://herminahospitals.com/id/articles/dampak-gadget-terhadap-kesehatan-mata.html>
- Nofadina, H., Hidayati, N. O., & Adistie, F. (2021). Hubungan screen time penggunaan

- smartphone dengan perkembangan sosial anak usia pra sekolah. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(2), 94–99. <https://doi.org/10.51544/jmn.v4i2.1654>
- PTM-Kemkes. (2021, September 21). *Pandemi Covid-19 ini membuat screen time pada anak meningkat, apa itu "Screen Time"?* <https://p2ptm.kemkes.go.id/infographic-p2ptm/gangguan-indera-fungsional/pandemi-covid-19-ini-membuat-screen-time-pada-anak-meningkat-apa-itu-screen-time>
- Pusdatin Kemenkes. (2026). *Situasi Balita Pendek 2016*.
- Saputra, E. E. (2025). The impact of Montessori based learning on early childhood cognitif and social development. *Jurnal E-Mas*, 1(1).
- Setiani, D. (2020). The Effect of Gadget Usage on the Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(2), 1732–1739. <https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.526>
- Sholeh, M., Yuliana Rachmawati, R., & Andayati, D. (2022). Edukasi dampak negatif penggunaan gadget dan media internet yang berlebihan bagi anak- anak. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(1). <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JPM>
- Sri Rahayu, N., Elan, & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Desember*, 5(2), 202–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>
- Sutarsih, T., & Maharani, K. (2023). *Statistik Telekomunikasi Indoneisa* (R. Rufiadi, Ed.). Badan Pusat Statistik.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.
- Yonatan, A. Z. (2025, January 18). *6% Anak di Bawah Usia 1 Tahun Sudah Gunakan HP*. GoodStats. <https://data.goodstats.id/statistic/6-anak-di-bawah-usia-1-tahun-sudah-gunakan-hp-Jan9u>