

PEER MENTORING BERBASIS KOMUNITAS: INOVASI EDUKATIF NON-DIGITAL
UNTUK MENGURANGI SCREEN TIME PADA ANAK
USIA PRASEKOLAH

Widia Sari^{1*}, Erna Veronika², Abdurrasyid³, Budi Mulyana⁴, Rian Adi
Pamungkas⁵

¹⁻⁵FIKES, Universitas Esa Unggul Jakarta

Email Korespondensi: widia.sari@esaunggul.ac.id

Disubmit: 15 Desember 2025 Diterima: 27 Desember 2025 Diterbitkan: 01 Januari 2026
Doi: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v9i1.24031>

ABSTRAK

Durasi *screen time* yang berlebihan pada anak usia prasekolah menjadi permasalahan yang sering ditemukan di wilayah perkotaan. Di RW 001 RT 02 Kelurahan Kramat, Jakarta Pusat menunjukkan bahwa 75% anak usia 3-6 tahun memiliki durasi screentime lebih dari 1 jam/24 jam. Kondisi tersebut berpotensi menghambat perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan perilaku anak, terutama ketika aktivitas non-digital tidak tersedia secara memadai di lingkungan rumah maupun komunitas. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menurunkan durasi screen time anak prasekolah melalui penyediaan aktivitas edukatif non-digital berbasis komunitas dengan memberdayakan remaja masjid sebagai peer mentor. Program dilaksanakan melalui lima tahapan: (1) koordinasi dan sosialisasi, (2) pelatihan *peer* mentor remaja, (3) pengembangan media edukatif non-digital, (4) pelaksanaan sesi bermain edukatif, (5) monitoring serta evaluasi. Sebanyak 12 remaja mengikuti pelatihan dan menghasilkan tiga jenis media edukatif non-digital (*busy book*, *sensory play*, dan *story telling cards*). Sebanyak 12 remaja masjid dilatih menjadi *peer* mentor kegiatan serta tiga sesi bermain melibatkan 8 anak usia prasekolah yang mengikuti 3 sesi kegiatan bermain, dimana 30% diantaranya mengalami penurunan screen time menjadi kurang dari 2 jam per hari. Kegiatan juga meningkatkan keterampilan remaja dalam pendampingan anak, memperkuat aktivitas bermain non-digital, dan menghasilkan forum remaja sebagai wadah keberlanjutan program. Model peer mentoring berbasis komunitas terbukti efektif dan inovatif dalam memfasilitasi aktivitas edukatif non-digital serta menurunkan durasi screen time anak usia prasekolah.

Kata Kunci: *Peer Mentoring, Screen Time, Anak Prasekolah, Edukasi Non-Digital.*

ABSTRACT

Excessive screen time among preschool children is a common problem in urban areas. In RW 001 RT 02, Kramat Subdistrict, Central Jakarta, 75% of children aged 3-6 years were reported to have screen time exceeding on hour per day. This condition may hinder children's cognitive, social-emotional, and behavioral development, particularly when adequate non-digital activities are not available at home or within the community. This community service program

aimed to reduce screen time among preschool children by providing community based non-digital educational activities through the empowerment of mosque-based adolescents as peer mentors. The program was implemented through five stages: (1) coordination and socialization, (2) training of adolescent peer mentors, (3) development of non-digital educational media, (4) implementation of educational play sessions, and (5) monitoring and evaluation. A total of 12 adolescents participated in the training and developed three types of non-digital educational media, including busy books, sensory play materials, and storytelling cards. Twelve mosque-based adolescents were trained as peer mentors, and three educational play sessions involved eight preschool children. Following the intervention, 30% of the participating children experienced a reduction in screen time to less than two hours per day. The program also enhanced adolescents skills in child facilitation, strengthened non-digital play activities, and established a youth forum to support program sustainability. The community-based peer mentoring model represents an effective and innovative approach to facilitating non-digital educational activities and reducing screen time among preschool children.

Keywords: Peer Mentoring, Screen Time, Preschool Children, Non-Digital Education.

1. PENDAHULUAN

Prevalensi penggunaan *gadget* pada anak telah mengalami peningkatan. Berdasarkan *Common Sense Media Nationwide survey*, diperkirakan 72% anak usia dari 0 sampai 8 tahun sudah terpapar dengan *gadget* pada tahun 2013, meningkat dari yang sebelumnya adalah 38% pada tahun 2011. Peningkatan penggunaan tersebut adalah penggunaan pada anak usia < 2 tahun yaitu sebesar 38% (Kabali et al., 2015; Kılıç et al., 2019). Permasalahan peningkatan penggunaan *gadget* dan *screen time* juga terjadi pada anak usia prasekolah di Indonesia, salah satunya adalah di wilayah RW 001 RT 02 Kelurahan Kramat Kecamatan Senen Jakarta Pusat. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi kelompok terarah (FGD) bersama pihak RT dan remaja masjid, ditemukan bahwa sebagian besar anak memiliki durasi *screen time* yang berlebihan yaitu > 3 jam per hari. Hal tersebut tidak sesuai dengan standar dari WHO dan AACAP (2020) merekomendasikan durasi penggunaan *screen time* pada anak usia prasekolah adalah 1 jam per hari. Durasi *screen time* yang berlebihan ini, disebabkan karena keterbatasan aktivitas alternatif yang menarik di rumah, kurangnya pendampingan orang tua, serta belum adanya kegiatan komunitas yang terstruktur untuk anak usia dini. Orang tua sering memanfaatkan *gawai* sebagai alat bantu pengasuhan dan keterbatasan ruang bermain yang aman di lingkungannya (Kabali et al., 2015; Mukhi & Medise, 2021; Sari, Widia,; Dewi, Ratna,; Pamungkas, Rian Adi, 2024).

Durasi *screen time* yang berlebihan ini tentunya berdampak terhadap perkembangan anak. Penggunaan *gadget* ataupun *screen time* pada anak perlu diwaspadai karena beberapa digital produk tersebut belum tentu efektif dalam meningkatkan perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa dan sosial emosional (Radesky & Christakis, 2016). Oleh karena itu, diperlukan suatu intervensi yang dapat membantu menurunkan durasi penggunaan *gadget* tersebut pada anak. Salah satu metode yang dapat

digunakan adalah dengan keterlibatan remaja dalam mendukung upaya promotif dan preventif kesehatan anak. Wilayah RW 001 RT 02 berada di wilayah padat penduduk dengan keterbatasan akses ruang terbuka hijau, dengan lahan terbatas untuk bermain anak serta memiliki anak usia prasekolah sebanyak 20 anak dan ada 1 PAUD. Selain itu, juga terdapat 20 orang remaja masjid yang aktif di kegiatan keagamaan, namun belum dilibatkan dalam kegiatan yang mendukung tumbuh kembang anak. Remaja tersebut berpotensi penting untuk dikembangkan sebagai peer mentor atau pendamping anak, khususnya untuk menjalankan aktivitas bermain non-digital yang edukatif dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan program SDGs 3 & 4 yaitu mengurangi dampak negatif penggunaan screentime yang berlebihan melalui aktivitas fisik dan sosial yang sehat serta pendidikan yang berkualitas dengan memberikan akses pada pengalaman belajar yang inklusif, bermakna, dan berbasis komunitas bagi anak usia dini. Keterlibatan aktif remaja dan orang tua merupakan salah satu bentuk pendidikan dalam lintas usia yang akan mendukung generasi sehat, cerdas dan berdaya sosial untuk mencapai Asta Cita ke 4.

Data yang dihimpun dari FGD dan kuesioner menunjukkan bahwa 75% anak usia 3-6 tahun menggunakan gawai lebih dari 2 jam/hari dan 85% remaja di lingkungan ini belum pernah terlibat dalam kegiatan pendampingan anak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan utama adalah kurangnya intervensi berbasis keluarga dan komunitas yang mendorong aktivitas sehat dan edukatif bagi anak usia dini. Selain hal tersebut, belum ada upaya sistematis untuk mengurangi ketergantungan anak pada screen time melalui pendekatan bermain aktif dan interaktif. Sementara itu, peran remaja dalam pembangunan komunitas masih bersifat pasif dan belum dimaksimalkan secara optimal.

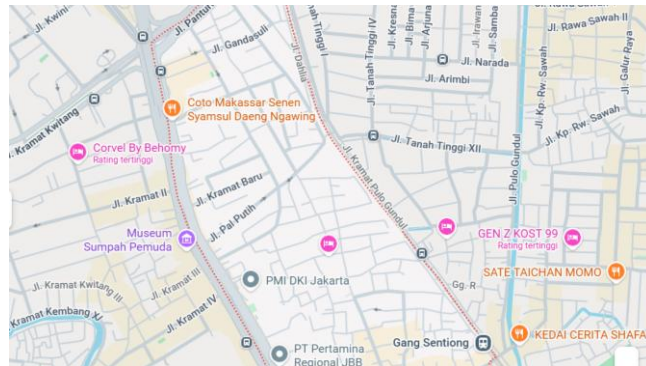
Melalui program ini, mitra diberdayakan dengan membentuk tim peer mentor dari kalangan remaja, menyediakan pelatihan dan media edukatif non-digital, serta remaja membimbing dan memfasilitasi anak langsung dalam melakukan bermain dengan alat permainan edukatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan akan terjadi perubahan perilaku pada anak menuju pola hidup yang lebih aktif, sehat, dan bebas dari ketergantungan terhadap *screen time*. Anak yang aktif dan sehat serta mendapatkan perkembangan yang optimal sejalan dengan Asta Cita Ke-4 yaitu memperkuat pembangunan manusia Indonesia melalui peningkatan kualitas hidup, pendidikan, dan kesehatan yang dimulai dari usia dini.

2. RUMUSAN MASALAH DAN PERTANYAAN

Permasalahan aktual yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa anak usia prasekolah di RW 001 RT 02 Kelurahan Kramat, Kecamatan Senen, Jakarta Pusat, memiliki tingkat paparan screen time yang tinggi. Hasil observasi awal dan diskusi dengan mitra menunjukkan bahwa sekitar 75% anak berusia 3-6 tahun menggunakan gawai lebih dari 2 jam per hari. Hal tersebut tidak sesuai dengan rekomendasi yang diajarkan WHO dan AACAP. Tingginya paparan tersebut tidak terlepas dari keterbatasan aktivitas bermain non-digital yang tersedia di lingkungan rumah, sehingga gawai menjadi pilihan praktis bagi anak maupun orang tua.

Kondisi lingkungan yang padat penduduk dan minimnya ruang bermain juga memperkuat masalah tersebut. Tidak adanya program komunitas yang

terstruktur untuk anak usia dini menyebabkan anak kurang mendapatkan alternatif kegiatan yang menarik dan edukatif. Di sisi lain, terdapat kelompok remaja masjid yang aktif dan potensial, namun mereka belum diberdayakan untuk mendukung kegiatan positif bagi anak-anak dilingkungannya.



Gambar 1. Lokasi PKM

3. KAJIAN PUSTAKA

Screen time pada anak usia prasekolah menjadi isu penting dalam perkembangan anak yang semakin banyak mendapat perhatian di berbagai negara, termasuk Indonesia. Sejumlah penelitian menegaskan bahwa durasi screen time yang berlebihan berpotensi menimbulkan berbagai konsekuensi perkembangan, mulai dari keterlambatan bahasa, gangguan perhatian, penurunan kemampuan sosial, hingga masalah regulasi emosi. Madigan et al. (2019) melalui studi *open-access* di *JAMA Pediatrics* menunjukkan adanya hubungan negatif antara screen time pada usia dini dengan perkembangan kognitif dan bahasa pada usia sekolah (Madigan et al., 2019). Temuan ini sejalan dengan Radesky dan Christakis (2016), yang menyatakan bahwa paparan layar pasif dapat menurunkan kualitas interaksi orang tua-anak, salah satu komponen kunci dalam perkembangan sosial-emosional pada masa prasekolah (Radesky & Christakis, 2016).

Menurut WHO dan *American Academy of Child and Adolescent Psychiatry* merekomendasikan durasi screen time maksimal satu jam per hari untuk anak prasekolah. Namun demikian, berbagai studi global dan nasional melaporkan bahwa anak-anak yang tinggal di wilayah urban cenderung memiliki durasi screen time lebih tinggi. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan aktivitas non-digital di rumah, ruang bermain yang sempit, serta minimnya pemahaman orang tua mengenai pengasuhan digital yang sehat. Situasi ini memperlihatkan perlunya intervensi berbasis komunitas yang mampu menyediakan alternatif aktivitas bermain yang menarik, aman, dan edukatif bagi anak.

Permainan edukatif non-digital merupakan salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam mendukung perkembangan anak prasekolah. Aktivitas seperti *busy book*, permainan sensorik, eksplorasi objek, dan *storytelling* mampu menstimulasi kemampuan motorik halus, kreativitas, fungsi eksekutif, serta interaksi sosial antara anak dan pendamping (Zosh, J.M., 2021). Kegiatan ini juga menyediakan pengalaman sensorik nyata yang tidak

dapat diberikan oleh perangkat digital, sehingga dapat menjadi pengalih yang efektif dari penggunaan gawai.

Dalam ranah komunitas, *peer mentoring* menjadi strategi intervensi yang menjanjikan. Remaja memiliki kedekatan sosial, fleksibilitas komunikasi, dan kapasitas kepedulian yang memungkinkan mereka berperan efektif sebagai fasilitator kegiatan edukatif bagi anak. Keterlibatan remaja dalam program mentoring tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi dan kepemimpinan remaja, tetapi juga memperkuat empati dan rasa tanggung jawab mereka. Lebih jauh, intervensi berbasis komunitas yang melibatkan remaja terbukti mampu menurunkan screen time anak ketika dikombinasikan dengan aktivitas bermain yang terstruktur. Di Indonesia, Setyarini et al. (2023) juga menemukan hubungan signifikan antara tingginya screen time dan rendahnya perkembangan sosial anak prasekolah, sehingga pendekatan komunitas menjadi semakin relevan (First Hardian Deotama & Gunarti Dwi Lestari, 2021; Setyarini et al., 2023).

Dengan demikian, literatur menunjukkan bahwa upaya mengurangi screen time pada anak prasekolah memerlukan pendekatan komprehensif berbasis komunitas yang menyediakan aktivitas non-digital terstruktur dan melibatkan sumber daya lokal, termasuk remaja. Pendekatan ini tidak hanya mendukung perkembangan anak secara optimal, tetapi juga memperkuat pemberdayaan remaja dalam lingkungan sosial mereka. Kajian pustaka ini menjadi dasar teoritis bagi program pengabdian masyarakat yang mengintegrasikan model *peer mentoring* dengan media edukatif non-digital sebagai strategi untuk menurunkan screen time anak usia prasekolah.

4. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis komunitas dengan metode pemberdayaan (*empowerment approach*). Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif remaja dan anak serta 5 mahasiswa sebagai fasilitator kegiatan. Metode dilaksanakan melalui lima tahapan utama yang terintegrasi, yaitu:

a. Tahap sosialisasi dan koordinasi awal

Tahap ini diawali dengan pertemuan antara tim dosen, mahasiswa dan mitra yang terdiri dari pengurus RT, kader posyandu, serta remaja masjid. Tujuannya adalah persamaan persepsi mengenai permasalahan, tujuan kegiatan, serta menyusun jadwal pelaksanaan.

b. Tahap pelatihan peer mentor remaja

Pada tahap ini sebanyak 10 remaja masjid diberikan pelatihan terkait konsep tumbuh kembang anak, *screentime* pada anak usia prasekolah dan penerapan media edukatif non-digital: alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Peer Mentor Remaja

- c. Tahap pengembangan dan penerapan media edukatif non digital
Tahap ini dilaksanakan tim pengabdian bersama remaja dan mahasiswa mengembangkan tiga jenis media edukatif non-digital: *busy book* tematik, kotak eksplorasi sensorik, dan *storytelling cards*. Dalam tahap ini mahasiswa terlibat dalam membantu desain media, pemilihan bahan aman, serta bersama dengan remaja menyusun alat permainan edukatif.
- d. Tahap Pelaksanaan sesi bermain edukatif
Kegiatan inti ini dilaksanakan 3 sesi, dimana remaja *peer mentor* mendampingi 6-7 anak usia prasekolah melakukan aktivitas bermain edukatif non-digital.



Gambar 3. Kegiatan Sesi Bermain Edukasi Dengan Remaja Sebagai Peer Mentor



Gambar 4. Kegiatan Sesi Bermain Anak Dengan Remaja Masjid

- e. Tahap monitoring, evaluasi, dan refleksi
Tahap monitoring dan evaluasi dilaksanakan secara berkala melalui observasi langsung saat remaja mendampingi anak-anak dalam sesi

bermain. Hasil evaluasi didapatkan sebanyak 6 dari 20 anak mengalami penurunan screen time yaitu < 2 jam.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pemberdayaan remaja sebagai *peer mentor* berbasis komunitas mampu meningkatkan kapasitas remaja sekaligus memberikan dampak positif terhadap perilaku penggunaan *screen time* anak usia prasekolah. Peningkatan pengetahuan remaja setelah pelatihan menegaskan bahwa remaja merupakan sumber daya lokal yang potensial dalam mendukung upaya promotif dan preventif kesehatan anak. Hal tersebut sejalan dengan pendekatan *community empowerment*, yang menekankan bahwa perubahan perilaku kesehatan lebih efektif ketika melibatkan aktor komunitas yang memiliki kedekatan sosial dengan sasaran program.

Penurunan durasi screen time pada sebagian anak peserta kegiatan menunjukkan bahwa penyediaan alternatif aktivitas bermain non-digital yang menarik dan sesuai tahap perkembangan mampu mengalihkan ketergantungan anak terhadap gawai. Anak usia prasekolah cenderung menggunakan gawai ketika kebutuhan bermain, eksplorasi, dan interaksi sosial tidak terpenuhi oleh lingkungan sekitarnya (Arifin, 2024). Aktivitas bermain edukatif non-digital seperti *busy book*, *sensory play*, dan *storytelling* memberikan stimulasi multisensori dan kesempatan interaksi langsung yang penting bagi perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak (Zosh, J.M., 2021). Hal lain juga menunjukkan bahwa durasi screen time yang tinggi pada usia dini berhubungan dengan rendahnya capaian perkembangan bahasa dan kognitif, sehingga intervensi berbasis bermain aktif menjadi sangat relevan (Rahman, 2026).

Pendekatan *peer mentoring* yang diterapkan dalam kegiatan ini berkontribusi pada terciptanya suasana bermain yang lebih menyenangkan dan tidak bersifat instruktif. Remaja memiliki gaya komunikasi yang lebih fleksibel dan mudah diterima oleh anak dibandingkan figur otoritas formal, sehingga anak lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain. Keterlibatan remaja sebagai *peer mentor* juga memberikan manfaat perkembangan bagi remaja itu sendiri, seperti peningkatan rasa tanggung jawab sosial, empati, dan keterampilan kepemimpinan. Program mentoring berbasis komunitas memberikan dampak positif dua arah, baik bagi penerima manfaat maupun mentor.

Dari perspektif kreativitas pengabdian masyarakat, inovasi kegiatan ini terletak pada integrasi peran remaja sebagai *peer mentor* dengan pemanfaatan media edukatif non-digital yang sederhana, aman, dan sudah direplikasi. Model ini sangat relevan diterapkan di wilayah perkotaan padat penduduk yang memiliki keterbatasan ruang bermain dan fasilitas anak. Intervensi berbasis komunitas yang menyediakan aktivitas bermain non-digital terbukti lebih berkelanjutan dibandingkan intervensi individual, terutama ketika didukung oleh keterlibatan aktif anggota komunitas.

6. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pemberdayaan remaja sebagai *peer mentor* berbasis komunitas dapat menjadi pendekatan yang aplikatif dalam menyediakan aktivitas bermain non-digital bagi anak usia prasekolah serta berkontribusi pada penurunan penggunaan *screen time*. Pelatihan yang dibeikan meningkatkan kapasitas remaja dalam mendampingi anak, serta aktivitas bermain edukatif non-digital menjadi alternatif kegiatan yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, model pengabdian ini disarankan untuk dikembangkan lebih lanjut dan direkomendasikan sebagai program berbasis komunitas yang mudah diterapkan, dengan melibatkan orang tua dan dukungan lingkungan secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Tahun 2025 atas dukungan pendanaan Program kepada Masyarakat Tahun 2025. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada LPPM Universitas Esa Unggul serta RISMA masjid Al-Muttaqien.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. L., Ardilla, Y., Hidayat, A. A., Octaviani, P. D., Zahra, A. M., Al Fathan, M. S., & Arifah, Z. M. (2024). Optimalisasi Masa Golden Age Melalui Kelompok Bermain Non-Digital Di Desa Sawaran Lor Lumajang. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(3), 2898-2907.
- Ananta, L., & Awalia, N. H. (2024). Upaya Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Belajar Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 62-66.
- First Hardian Deotama & Gunarti Dwi Lestari. (2021). Hubungan Antara Tingkat Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Pg/Tk Asa Cendekia Pepe, Kec. Sedati, Kab. Sidoarjo. *J+Plus Unesa*, 10(1), 408-418.
- Fitriyah, Q. F., & Hafida, S. H. N. *Literasi Digital Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Muhammadiyah University Press.
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L. (2015). Exposure And Use Of Mobile Media Devices By Young Children. *Pediatrics*, 136(6), 1044-1050. <https://doi.org/10.1542/Peds.2015-2151>
- Kiliç, A. O., Sari, E., Yucel, H., Oğuz, M. M., Polat, E., Acoglu, E. A., & Senel, S. (2019). Exposure To And Use Of Mobile Devices In Children Aged 1-60 Months. *European Journal Of Pediatrics*, 178(2), 221-227. <https://doi.org/10.1007/S00431-018-3284-X>
- Lutfi, L. U. (2025). *Buku Cerita 'Aku Bisa Jadi Apapun' berbasis Augmented Reality Sebagai Media Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Autis Usia 5-6 Tahun Di Tk Talenta Semarang* (Doctoral Dissertation, Universitas Ivet).
- Manfaat, E., & Aulia, M. (2024). Pengaruh Screen Time Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Al-Muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam*

- Anak Usia Dini*, 1(1), 18-31.
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association Between Screen Time And Children's Performance On A Developmental Screening Test. *Jama Pediatrics*, 173(3), 244-250. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056>
- Mukhi, S., & Medise, B. E. (2021). Faktor Yang Memengaruhi Penurunan Cakupan Imunisasi Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Jakarta. *Sari Pediatri*, 22(6), 336. <https://doi.org/10.14238/Sp22.6.2021.336-42>
- Nugroho, M. T., Istiqomah, L., Gr, S. P., Yanti, I. C., Prayogi, A., Safira, D. Y., & Sagala, A. (2025). *Generasi Digital Jiwa Berkarakter: Pendidikan Masa Kini "Membentuk Generasi Cerdas Teknologi Dengan Nilai-Nilai Kemanusiaan"*. Penerbit Kbm Indonesia.
- Priyoambodo, G. A. E., & Suminar, D. R. (2021). Hubungan Screen Time Dan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: A Literature Review. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(5), 375-397.
- Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2016). Increased Screen Time: Implications For Early Childhood Development And Behavior. *Pediatric Clinics Of North America*, 63(5), 827-839. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2016.06.000>
- Rahman, F. R., & Wahyuningsih, P. (2025). Akselerasi Peningkatan Budaya Membaca Sebagai Upaya Mengurangi Screen Time Pada Anak Paud Melati Rw 05: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 11115-11124.
- Sari, Widia,; Dewi, Ratna,; Pamungkas, Rian Adi, ; Novardian. (2024). Korelasi Durasi Dan Frekuensi Screen Time Terhadap Status Perkembangan Anak Usia Prasekolah. *Prepotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8, 7304-7309.
- Sari, S. P. (2025). Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5 Tahun. *Jecer (Journal Of Early Childhood Education And Research)*, 6(1), 55-62.
- Setyarini, D. I., Rengganis, S. G., Ardhiani, I. T., & Mas'udah, E. K. (2023). Analisis Dampak Screen Time Terhadap Potensi Tantrum Dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2496-2504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3376>
- Tiara, D. R., & Pratiwi, E. (2025). *Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital: Integrasi Pembelajaran Dan Teknologi Pendidikan*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Ulfah, M., Sopiha, C., & Fazilet, N. (2025). *Bermain Dan Permainan Fondasi Emas Pendidikan Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Zosh, J.M., D. (2021). *Learning Through Play A Review Of Evidence* (Issue November).