



**PkM untuk Membangun Kebiasaan Screen Time yang
Sehat untuk Anak Usia Dini Menggunakan Norton Family
Premier bagi Orang Tua Murid di Kelompok Bermain
Mumtaz**

Risqiati^[1], Riski Sulistiyaningsih^[2], Indrayanti^[3],
^[1]Teknik Informatika, ^[2] ^[3]Manajemen Informatika
^{[1],[2], [3]} Fakultas Teknologi Informasi,
Institut Widya Pratama
risqiati24@gmail.com**

Informasi Artikel:

Submitted : 02/09/2025

Revised : 03/12/2025

Accepted : 17/12/2025

Published : 10/01/2026

Abstract

Kelompok bermain are educational institutions within the Early Childhood Education (PAUD) level, which are intended for children aged 3-4 years and are included in non-formal institutions that teach various aspects, one of which is intelligence, emotional and spiritual management, motor development, and social interaction through learning to play and learn. However, this will only apply when children are in playgroups. When children are home, children will prefer screen time to playing with peers, so it is important for parents to control their children's screen time. Screen time itself is the time when children use digital devices, even though according to WHO, screen time has a duration based on the child's age. Therefore, this community service will be carried out to provide knowledge to parents about how to build healthy screen time habits for early childhood where early childhood is still in the golden age by introducing an application to help control early childhood from the negative impacts of excessive screen time. From the results of this service, parents can control their children's screen time in using gadgets using the Norton Family Premier application. With this application, parents can provide a timer for their child's gadget usage, filter, monitor and supervise the websites that their children view to ensure they are age-appropriate, track their child's location, and can lock their child's gadget without asking for the child's gadget.

Abstrak

Kelompok bermain adalah satu lembaga pendidikan dalam jenjang PAUD, yang mana diperuntukan untuk anak-anak usia 3-4 tahun dan termasuk ke dalam lembaga non formal yang mengajarkan berbagai aspek salah satunya kecerdasan mengelola emosional dan spiritual, perkembangan motorik serta berinteraksi dengan sosial dengan cara pembelajaran bermain dan belajar. Tetapi ini hanya akan berlaku saat anak di kelompok bermain, saat anak sudah dirumah, maka anak akan lebih memilih screen time daripada bermain dengan teman sebaya, sehingga penting untuk orang tua dalam mengontrol anak dalam screen time. Screen time sendiri adalah waktu dimana anak menggunakan perangkat digital, padahal menurut WHO screen time itu ada durasi waktunya berdasarkan usia anak. Maka pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan untuk memberikan pengetahuan kepada orang tua murid tentang cara membangun kebiasaan screen time yang sehat untuk anak usia dini yang dimana anak usia dini masih di periode emas (golden age) dengan mengenalkan aplikasi bantu untuk mengontrol anak usia dini dari dampak negatif dari screen time yang berlebih. Dari hasil pengabdian ini orang tua bisa mengontrol screen time anak dalam penggunaan gadget menggunakan aplikasi Norton Family Premier. Dengan

aplikasi ini orang tua bisa memberikan timer penggunaan gadget anak, memfilter, memantau serta mengawasi situs web yang dilihat anak supaya sesuai dengan usianya, melacak lokasi anak, dan bisa mengunci gadget anak tanpa meminta gadget anak

Kata Kunci: *Kelompok Bermain, Screen Time, Norton Family Premier*

1. PENDAHULUAN

Salah satu tugas orang tua adalah memberikan anak pendidikan yang terbaik. Pendidikan bagi seorang anak itu sangat penting peranannya untuk bekal masa depan anak, sehingga pendidikan harus dikenalkan ke anak sejak usia dini. Sudah banyak lembaga pendidikan yang ditawarkan di Kota atau Kabupaten Pekalongan seperti PAUD, KB dan TK. (Arintya, 2021)

Kelompok Bermain (KB) atau yang biasa disebut dengan *playgroup* adalah salah satu lembaga pendidikan dalam jenjang PAUD, yang mana diperuntukan untuk anak-anak usia 3-4 tahun dan termasuk ke dalam lembaga non formal. Pada kelompok bermain anak diajarkan berbagai aspek salah satunya kecerdasan mengelola emosional dan spiritual, perkembangan motorik serta berinteraksi dengan sosial dengan cara pembelajaran bermain dan belajar, sehingga anak-anak merasa aman dan nyaman dalam belajar (Wahdiyah, Inarotul; Ansori, Zakky; Tanjung, Khairunnisa; Pratiwi, Andini Hania; 2022) (Mawar Pebriani, Astuti Darmiyanti, 2025).

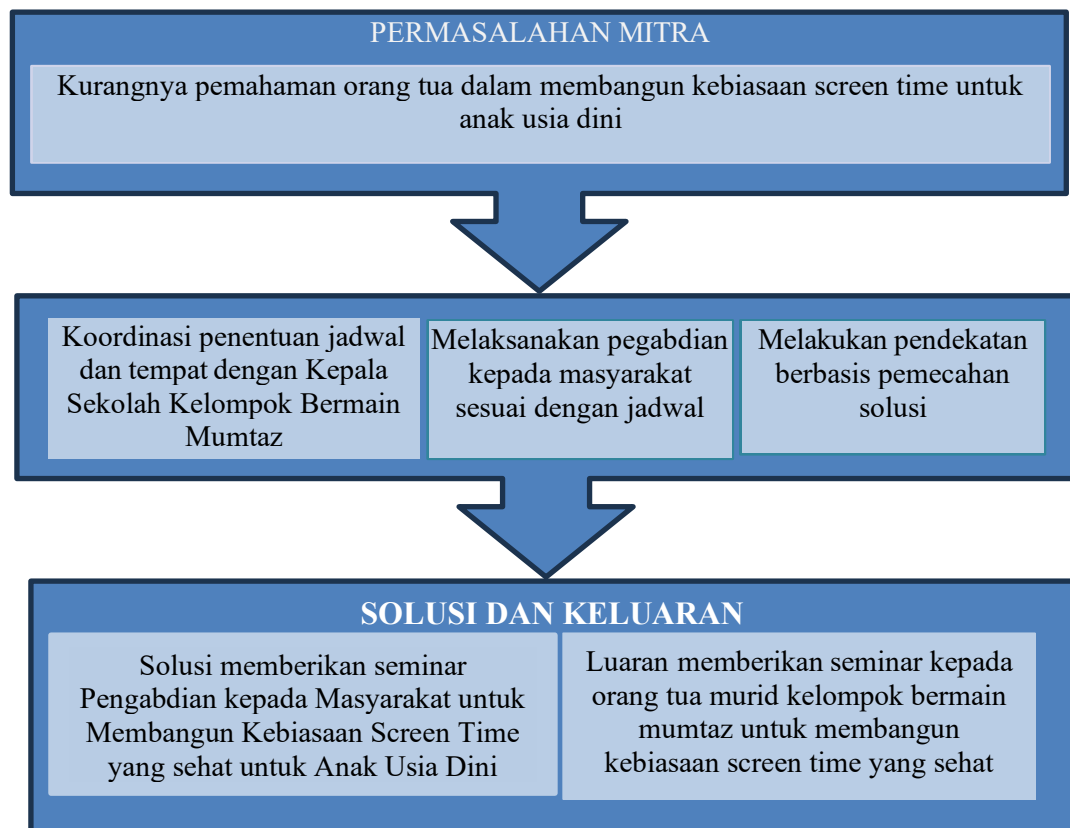
Tetapi pembelajaran hanya berlaku di lingkungan kelompok bermain saja, sehingga jika anak-anak sudah selesai dari kelompok bermain anak-anak akan sibuk dengan gadgetnya. Karena dari perangkat digital anak-anak ditawarkan berbagai macam edukasi dan hiburan. Maka disinilah peranan orang tua sangat penting untuk memastikan anak-anak menggunakan *screen time* dengan baik (Mochamad Rizal Ahba Ohorella, 2024).

Screen time adalah waktu yang dihabiskan anak untuk menatap layar perangkat digital, seperti ponsel, tablet, komputer dan televisi. Walaupun teknologi digital dapat memberikan manfaat pengetahuan, tetapi jika *screen time* terlalu berlebih maka akan berdampak negatif, seperti kecanduan penggunaan alat elektronik terutama gadget. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam hal mengontrol apa saja yang dilakukan buah hati dalam *screen time*, dalam hal ini orang tua bisa menggunakan aplikasi bantu untuk mengontrol buah hati yang usia dini menggunakan aplikasi "Norton Family Premier". Aplikasi ini bisa digunakan untuk membatasi jumlah waktu anak bermain gadget berdasarkan usia anak dan bisa mengatur jadwal pemakaian gadget dan juga bisa melacak lokasi hp anak.

Dari latar belakang tersebut maka akan diadakan pengabdian kepada masyarakat untuk Membangun Kebiasaan *Screen Time* yang Sehat untuk Anak Usia Dini bagi Orang Tua Murid di TK Mumtaz, dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang tua murid. Dengan pengabdian ini dapat membantu orang tua murid dalam mengontrol dan mendampingi anak-anak saat usia dini yang dimana masih *golden age*.

2. METODE

Kegiatan PkM ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Mumtaz dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang tua wali murid dan 3 guru KB Mumtaz. PkM ini dilaksanakan pada hari Ahad tanggal 6 Juli 2025 pada waktu 08.00 sampai 12.00. adapun metode yang digunakan dalam PkM ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Diagram Alur Kegiatan Pengabdian

Kerangka pemecahan masalah adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tahapan seperti diatas :

1. Diskusi permasalahan mitra dengan berkoordinasi dengan Kepala Sekolah KB Mumtaz
2. Menentukan jadwal kegiatan pengabdian dalam hal ini dilakukan pada

Tabel 1 Jadwal Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Hari, Tanggal	: Ahad, 6 Juli 2025
Jam	: 08.00 – 12.00
Lokasi	: Kelompok Bermain Mumtaz Pakisputih Kedungwuni
Materi	: PkM untuk Membangun Kebiasaan Screen Time yang Sehat untuk Anak Usia Dini bagi Orang Tua Murid di TK Mumtaz
Pemateri 1	: Penjelasan Screen Time dan dampak dari screen time
Pemateri 2	: Cara membangun kebiasaan screen time yang sehat untuk anak usia dini
Pemateri 3	: Mengenalkan aplikasi untuk mengontrol anak usia dini dalam screen time
Mahasiswa	: Membantu pemateri dalam menyiapkan seminar PkM untuk Membangun Kebiasaan Screen Time yang Sehat untuk Anak Usia Dini

3. Melakukan pengabdian masyarakat sesuai jadwal yang sudah ditentukan bersama dengan memberikan seminar Pengabdian kepada Masyarakat untuk Membangun Kebiasaan Screen Time

yang sehat untuk Anak Usia Dini. Dengan harapan dari pengabdian masyarakat ini, orang tua murid bisa membangun screen time yang sehat untuk anak-anak dengan cara mendampingi anak-anak dalam screen time dan menggunakan aplikasi norton family untuk mengontrol anak-anak dalam screen time.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Kegiatan pengabdian membangun kebiasaan screen time yang sehat untuk anak usia dini berjalan dengan lancar. Sebelumnya melakukan kegiatan seminar, pemateri melakukan pengenalan diri terlebih dahulu kemudian mencoba memaparkan materi tentang cara membangun kebiasaan screen time yang sehat untuk anak usia dini. Sebelum menyampaikan materi, narasumber memberikan kuisioner sebanyak 15 orang tua murid yang berhubungan dengan materi, adapun hasil kuisionernya adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Pre Test

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda mengetahui apa itu screen time	2	13
2	Apakah anda mengetahui batas waktu screen time untuk anak	2	13
3	Apakah anda mengetahui dampak positif dan negatif dari screen time untuk anak usia balita	5	10
4	Apakah anda mengetahui cara membangun screen time yang sehat untuk anak usia dini	2	13
5	Apakah anda mengetahui tips mengatur screen time anak yang efektif	2	13
6	Apakah anda pernah mencoba aplikasi parental family untuk anak	1	14

Dari data hasil pre test diatas dapat disimpulkan bahwa 87% orang tua murid tidak mengetahui screen time dan batasan waktu screen time yang baik untuk anak, 67% orang tua murid tidak mengetahui dampak positif dan negatif dari screen time untuk anak usia dini, 87% orang tua murid tidak mengetahui cara membangun screen yang sehat untuk anak usia dini dan tidak mengetahui tips untuk mengatur screen time anak yang efektif, dan 93% orang tua murid tidak pernah mengetahui atau mencoba aplikasi parental family untuk mengatur screen time anak.

Stelah selesai dilakukan seminar pengabdian masyarakat, dilakukan kuisioner kembali untuk mengetahui pemahaman dari orang tua terhadap materi yang disampaikan. Berikut hasil post test nya.

Tabel 3 Hasil Post Test

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda mengetahui apa itu screen time	14	1
2	Apakah anda mengetahui batas waktu screen time untuk anak	14	1
3	Apakah anda mengetahui dampak positif dan negatif dari screen time untuk anak usia balita	14	1
4	Apakah anda mengetahui cara membangun screen time yang sehat untuk anak usia dini	14	1
5	Apakah anda mengetahui tips mengatur screen time anak yang efektif	13	2
6	Apakah anda pernah mencoba aplikasi parental family untuk anak	13	2

Dari data hasil post test diatas dapat disimpulkan bahwa 93% orang tua murid tidak mengetahui screen time dan batasan waktu screen time yang baik untuk anak, 93% orang tua sudah mengetahui dampak positif dan negatif dari screen time untuk anak usia dini serta mengetahui cara membangun screen time yang sehat untuk anak usia dini, 87% orang tua murid mengetahui tips untuk mengatur screen time anak yang efektif, dan mengetahui atau mencoba aplikasi parental family untuk mengatur screen time anak.

Peserta yang hadir ada 15 orang tua murid Kelompok Bermain Mumtaz



Gambar 2 Pemaparan Materi dari Narasumber

Pada gambar diatas adalah dimana nara sumber memberikan materi tentang penjelasan screen time dan dampak dari screen time, serta memberikan materi tentang cara membangun screen time yang sehat untuk anak usia dini



Gambar 3 Pemaparan Materi dari Narasumber

Dalam hal ini nara sumber memberikan penjelasan tentang pengenalan aplikasi untuk mengontrol anak usia dini, dalam hal ini mengenalkan aplikasi Norton Family Premier



Gambar 4 Sesi Tanya Jawab

Setelah selesai pemaparan dari nara sumber, maka acara berikutnya adalah sesi tanya jawab dengan peserta, dalam hal ini adalah orang tua murid Kelompok Bermain Mumtaz

4. KESIMPULAN

Bahwa pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai, baik itu dari tempat yang digunakan untuk acara pengabdian masyarakat dalam hal ini ada di KB Mumtaz. Koordinasi dengan Kepala Sekolah KB Mumtaz sehingga lebih mudah menentukan waktu diadakannya kegiatan pengabdian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Kompas.com: https://www.kompas.com/parapuan/read/532953173/mengenal-paud-kelompok-bermain-dan-tk-apa-saja-perbedaannya#google_vignette
- Mawar Pebriani, Astuti Darmiyanti. (2025). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini dan Tinjauan dari Psikologi Perkembangan . *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-9.
- Mochamad Rizal Ahba Ohorella. (2024, November 6). <https://www.liputan6.com/hot>. Retrieved from <https://www.liputan6.com/hot/read/5773680/membangun-kebiasaan-digital-sehat-untuk-anak-ini-3-solusi-efektif-tanpa-drama>
- Suhardoyo, Ajat Sudrajat, Roydawary Bunga, Faizal Roni. (2023). Penggunaan Gadget Sehat Terhadap Anak-Anak Pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri. *KARYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 29 - 35.
- Wahdiyah, Inarotul; Ansori, Zakky; Tanjung, Khairunnisa; Pratiwi, Andini Hania;. (2022). Evaluasi Program Kelompok Bermain (Playgroup) di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Abdi Pertiwi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 125-137.