

Optimalisasi Program KKN Melalui Inovasi Pojok Baca Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengurangi Waktu Layar (*Screen Time*) Anak Dusun Somokaton

Ulul Azmi Napitu^{1*}; Luqman Novianto²; Ediana Gradia³; Oktavia Kurnia Wati⁴;
Yohana Fransiska Bahagia⁵; Afrida Mensi⁶; Rusdy Sangadji⁷; Fathorrohim⁸;
Faisal Bahari⁹; Aleksandro Insani Banera Kom¹⁰; Intan Kusumawati¹¹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11} Universitas Cokroaminoto Yogyakarta
Email: ululnapitu6@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has led to an increase in children's screen time and a decline in reading interest in the community. This condition also occurs in Somokaton Hamlet, where children tend to spend more time with gadgets than literacy activities and social games. This article aims to describe the implementation and impact of the Community Service Program (KKN) through the innovation of a Traditional Game-Based Reading Corner as an alternative to non-digital education. The method used is a participatory qualitative approach through the stages of observation, planning, provision of facilities, and implementation of literacy activities integrated with traditional games such as congklak, engrang batok, and bakiak. The results of the program, involving 25 children aged 5–13 years, showed a significant behavior shift. Most children who previously spent their leisure time using gadgets shifted to reading activities and traditional games after the program implementation, where the number of children playing gadget games decreased drastically from 20 to only 4 children. Conversely, children voluntarily visited the reading corner routinely 3–4 times a week for at least 20–30 minutes per session. The integration of literacy and traditional games proved to be able to create a fun learning atmosphere while strengthening character values and preserving local culture. Thus, the innovation of the Traditional Game-Based Reading Corner can be an effective strategy in reducing screen time and increasing children's interest in literacy in a sustainable manner.

Keywords: *Reading Corner, Traditional Games, Children's Literacy, Screen Time, KKN*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat berdampak pada meningkatnya durasi *screen time* anak serta menurunnya minat baca di lingkungan masyarakat. Kondisi ini juga terjadi di Dusun Somokaton, di mana anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai dibandingkan aktivitas literasi dan permainan sosial. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan dampak Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) melalui inovasi Pojok Baca Berbasis Permainan Tradisional sebagai alternatif edukasi non-digital. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif partisipatif melalui tahapan observasi, perencanaan, penyediaan sarana, dan implementasi kegiatan literasi yang diintegrasikan dengan permainan tradisional seperti *congklak*, *engrang batok*, dan

bakiak. Hasil pelaksanaan program yang melibatkan 25 anak usia 5–13 tahun ini menunjukkan adanya pergeseran perilaku yang signifikan. Sebagian besar anak yang sebelumnya menghabiskan waktu luang mereka dengan menggunakan gawai beralih ke aktivitas membaca dan permainan tradisional setelah program diimplementasikan, di mana jumlah anak yang bermain gawai menurun drastis dari semula 20 anak menjadi hanya 4 anak. Sebaliknya, anak-anak secara sukarela mengunjungi pojok baca secara rutin 3–4 kali seminggu dengan durasi minimal 20–30 menit per sesi. Integrasi literasi dan permainan tradisional terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat nilai karakter dan pelestarian budaya lokal. Dengan demikian, inovasi Pojok Baca Berbasis Permainan Tradisional dapat menjadi strategi efektif dalam mengurangi *screen time* dan meningkatkan minat literasi anak secara berkelanjutan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam pola kehidupan masyarakat, termasuk pada anak-anak. Akses terhadap gawai (*smartphone*, tablet, dan perangkat digital lainnya) semakin mudah dan terjangkau, sehingga penggunaan media digital pada anak usia sekolah dasar mengalami peningkatan yang cukup pesat. Transformasi ini memberikan manfaat dalam aspek informasi dan pembelajaran, namun di sisi lain juga menimbulkan tantangan baru dalam tumbuh kembang anak, terutama terkait durasi penggunaan layar (*screen time*).

Risiko di balik tingginya durasi paparan perangkat digital kini semakin sering dibuktikan oleh para ahli. Sejumlah studi kesehatan anak mengonfirmasi bahwa ketergantungan pada layar dapat memicu kesulitan konsentrasi, merusak siklus tidur, dan mempersempit ruang interaksi sosial nyata. Pergeseran budaya ini juga terlihat dari mulai ditinggalkannya aktivitas fisik kelompok demi permainan layar yang cenderung membuat individu menjadi lebih tertutup dan kurang aktif secara fisik. Bahkan, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) secara ketat merekomendasikan pembatasan waktu layar edukasional non-aktif demi memitigasi risiko keterlambatan kognitif dan bahasa (Rahman, 2026). Intensitas pemakaian gawai yang berlebih secara empiris berkontribusi langsung pada fragmentasi fokus belajar dan melemahnya relasi sosial interpersonal tatap muka (Nurhaliza et al., 2024; Sari, 2025).

Tantangan *screen time* ini menjadi semakin kompleks ketika dihadapkan pada realitas rendahnya tingkat literasi anak-anak di Indonesia. Berdasarkan hasil

survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) terbaru yang dirilis oleh OECD, skor literasi membaca Indonesia masih berada di bawah rata-rata global, yang menempatkan kemampuan membaca anak-anak Indonesia pada peringkat yang memerlukan intervensi serius. Sejalan dengan hal tersebut, data Perpustakaan Nasional (Perpusnas) mengenai Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) juga menunjukkan bahwa meskipun infrastruktur digital meningkat, indeks aktivitas literasi fisik dan pemanfaatan buku sebagai sumber bacaan utama di tingkat daerah, khususnya wilayah perdesaan, masih tergolong rendah (Saputri & Rochmiyati, 2024). Kondisi ini diperparah oleh paparan platform media sosial yang adiktif, di mana durasi waktu layar yang tinggi secara linier mendegradasi budaya baca mendalam (*deep reading*) pada anak-anak (Yosanti et al., 2026).

Penyediaan pojok baca sebenarnya berperan sebagai instrumen edukatif praktis guna memperluas jangkauan anak terhadap beragam sumber literatur. Penyediaan area literasi yang rekreatif serta sarat akan referensi terbukti mampu menstimulasi kemandirian siswa dalam mengasah kecakapan membaca mereka (Zeptiani et al., 2025). Namun, daya tarik pojok baca konvensional sering kali memudar jika desain yang ditawarkan tidak mampu mengimbangi kebiasaan anak-anak yang terbiasa dengan interaksi digital yang dinamis. Mendorong tumbuhnya minat baca pada anak-anak menjadi tantangan tersendiri di era digital, ketika penggunaan gawai jauh lebih mudah dan menarik dibandingkan dengan ketersediaan serta pemanfaatan buku biasa (Anjani et al., 2024).

Oleh sebab itu, integrasi antara permainan tradisional dan literasi menjadi pendekatan yang sangat relevan untuk menciptakan atmosfer belajar yang lebih menyenangkan. Permainan tradisional, yang sarat akan nilai kerja sama dan pembentukan karakter, bertindak sebagai jembatan untuk menarik minat anak kembali ke dunia buku (Ene & Fono, 2024)

Dusun Somokaton, sebagai fokus pengabdian Kuliah Kerja Nyata (KKN), memiliki keunggulan demografis berupa populasi anak usia sekolah yang memerlukan medium pembelajaran variatif di luar sistem formal. Namun, minimnya sarana edukasi non-digital yang berbanding terbalik dengan masifnya penggunaan gawai dalam lingkup domestik menjadi hambatan yang nyata di lokasi

tersebut. Program KKN sebagai manifestasi dedikasi sosial memegang fungsi krusial dalam merumuskan pemecahan masalah yang berorientasi pada kondisi spesifik setempat melalui paradigma pemberdayaan masyarakat. Konsep Pojok Baca Berbasis Permainan Tradisional ini dirancang sejalan dengan prinsip pendidikan holistik yang menekankan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sukirman et al., 2023).

Berbeda dengan penelitian dan program pengabdian masyarakat sebelumnya yang hanya berfokus pada penyediaan fasilitas pojok baca atau pengadaan buku secara konvensional, program KKN di Dusun Somokaton ini mengintegrasikan permainan tradisional secara aktif sebagai strategi adaptif. Pendekatan interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai pemantik untuk meningkatkan minat literasi anak secara natural, melainkan juga dirancang secara terstruktur sebagai substitusi aktivitas fisik guna mereduksi durasi *screen time* anak di lingkungan komunitas secara berkelanjutan.

METODE

Kegiatan pengabdian Masyarakat dilakukan di Dusun Somokaton, Kelurahan Sitimulyo, Kapanewon Piyungan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengabdian Masyarakat (KKN) ini dilakukan selama 45 hari terhitung dari 26 Januari 2026 hingga 11 Maret 2026. Metode pelaksanaan program Pojok Baca Berbasis Permainan Tradisional Pada Anak Dusun Somokaton menggunakan pendekatan kualitatif dan partisipatif masyarakat. Subjek aktif yang terlibat dalam pelaksanaan dan evaluasi program ini terdiri dari anak-anak sebanyak 25 anak Dusun Somokaton dengan rentang usia 5–13 tahun (usia sekolah dasar hingga menengah pertama) yang aktif dalam kegiatan TPA. Orang tua Sebanyak 15 orang tua/wali murid yang mendampingi aktivitas anak. Melibatkan Kepala Padukuhan Somokaton beserta 5 pengurus TPA setempat sebagai mitra pelaksana.

Teknik pengumpulan data dalam pengabdian ini dihimpun secara komprehensif melalui tiga teknik utama. Pertama, observasi partisipatif dilakukan dengan menggunakan lembar *checklist* pengamatan harian selama program berlangsung di serambi TPA untuk mencatat frekuensi kehadiran anak, pilihan buku yang dibaca, durasi membaca, serta intensitas keterlibatan dalam permainan

tradisional. Kedua, wawancara semiterstruktur dilakukan kepada anak-anak untuk menggali motivasi membaca mereka, serta kepada orang tua untuk memvalidasi perubahan perilaku anak di rumah. Ketiga, dokumentasi foto visual sebagai bukti empiris pelaksanaan program.

Data kualitatif yang diperoleh dalam pengabdian ini dianalisis secara interaktif menggunakan model Miles & Huberman yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*). Pada tahap reduksi, data mentah hasil wawancara dan lembar observasi disaring serta dipilah untuk memfokuskan perhatian pada informasi yang relevan dengan peningkatan minat baca dan penurunan ketergantungan gawai anak. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan matriks aktivitas guna memperjelas pola pergeseran perilaku anak secara sistematis. Langkah terakhir adalah melakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi berkala sejak awal hingga akhir pengabdian untuk merumuskan simpulan yang sah mengenai efektivitas inovasi Pojok Baca Berbasis Permainan Tradisional di lokasi tersebut.

Untuk menyimpulkan bahwa program ini berhasil mencapai tujuannya, ditetapkan dua indikator keberhasilan utama yang meliputi aspek literasi dan pengurangan durasi *screen time* anak. Indikator literasi ditandai secara konkret oleh meningkatnya frekuensi kunjungan membaca anak ke pojok baca secara sukarela, dari yang semula jarang atau tidak pernah menjadi rutin 3–4 kali seminggu dengan durasi minimal 20–30 menit per sesi. Sementara itu, indikator pengurangan *screen time* disimpulkan berdasarkan pengakuan atau testimoni orang tua melalui wawancara evaluasi serta pengisian lembar kontrol harian di rumah. Instrumen ini menunjukkan adanya penurunan durasi penggunaan gawai mandiri anak yang signifikan, dari rata-rata 2–3 jam per hari menjadi kurang dari 1 jam per hari, karena waktu luang sore hari mereka telah sepenuhnya dialihkan untuk beraktivitas secara edukatif di pojok baca

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Pojok Baca berfungsi sebagai sarana untuk anak-anak mengeksplorasi beragam informasi guna memperluas wawasan sekaligus

mengasah daya nalar kritis. Lebih dari sekadar fasilitas fisik, pojok baca berperan sebagai wadah untuk menumbuhkan kegemaran membaca pada anak (Yanto et al., 2024). Pelaksanaan program Pojok Baca berbasis permainan tradisional di Dusun Somokaton yang diikuti oleh 25 anak usia 5–13 tahun menunjukkan adanya pergeseran aktivitas yang signifikan.

Untuk menghindari deskripsi yang bersifat umum, tim pengabdian melakukan pemetaan perilaku anak berdasarkan instrumen lembar observasi harian dan kontrol rumah sebelum (*pre-program*) dan sesudah (*post-program*) intervensi dilakukan. Hasil pemetaan perubahan aktivitas anak luang sore hari dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Pola Aktivitas Dominan Anak Sore Hari (N=25)

Aktivitas Dominan Sore Hari	Sebelum Program	Sesudah Program
Bermain games	20 anak	4 anak
Bermain diluar tanpa target edukatif	10 anak	5 anak
Membaca buku cerita/edukatif	0 anak	10 anak
Bermain permainan tradisional	0 anak	8 anak

Berdasarkan Tabel 1, terjadi penurunan drastis pada jumlah anak yang menghabiskan waktu luangnya dengan gawai, dari semula 20 anak menjadi hanya 4 anak. Sebaliknya, sebanyak 18 anak secara sukarela mengalihkan fokus sore hari mereka ke aktivitas literasi (10 anak) dan interaksi fisik melalui permainan tradisional (8 anak) yang difasilitasi di TPA. Mereka tidak hanya membaca secara mandiri, tetapi juga berdiskusi ringan mengenai isi cerita bersama teman sebaya maupun mahasiswa KKN. Kebiasaan ini secara tidak langsung melatih kemampuan memahami bacaan, memperkaya kosakata, serta meningkatkan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Aktivitas membaca yang dilakukan secara rutin menjadikan waktu luang lebih produktif dibandingkan aktivitas bermain tanpa tujuan (Longa et al., 2025). Pola pengalihan aktivitas ini sejalan dengan temuan restrukturisasi waktu luang anak, di mana penyediaan ruang rekreatif non-digital terbukti ampuh memutus ketergantungan visual anak terhadap gawai (Wulandari & Wardani, 2024).



Gambar 1. Penyerahan Pojok Baca

Pendekatan kualitatif partisipatif dalam program ini diperkuat dengan bukti wawancara semiterstruktur bersama pemangku kepentingan setempat. Perubahan perilaku pemanfaatan waktu luang anak di rumah secara valid diakui oleh orang tua peserta. Salah satu orang tua peserta, Ibu Siti (38 tahun), menyatakan: *"Biasanya kalau pulang sekolah sampai sore anak saya tidak bisa lepas dari HP untuk main game online. Semenjak ada pojok baca dan mainan bakiak di masjid, dia sekarang langsung pamit ke masjid jam 4 sore buat baca buku cerita dan main sama temannya. Di rumah pun HP-nya sudah jarang disentuh kalau sore."*

Dampak positif ini tidak hanya menyentuh level domestik, melainkan juga mendapat apresiasi dari otoritas dusun karena mampu menghidupkan kembali suasana gotong royong anak-anak yang sempat hilang akibat fenomena individualisme digital. Kepala Padukuhan Somokaton menyampaikan testimoninya: *"Inovasi mahasiswa KKN ini sangat tepat sasaran. Anak-anak di dusun kami yang tadinya kalau berkumpul pun masing-masing menunduk melihat layar HP, sekarang kembali riuh bermain congklak dan bakiak. Nilai kebersamaannya muncul lagi, dan serambi masjid menjadi lebih produktif dengan kegiatan membaca."*

Keberhasilan pergeseran perilaku dari penggunaan gawai menuju aktivitas literasi berbasis permainan tradisional ini dipengaruhi oleh aspek psikologis anak yang menyukai interaksi dinamis. Selaras dengan penelitian terdahulu oleh Handayani et al. (2025), keberadaan sudut literasi yang ditempatkan pada ekosistem

strategis (seperti lingkungan ibadah/TPA) terbukti efektif melipatgandakan frekuensi membaca anak karena faktor aksesibilitas yang mudah menjangkau subjek. Namun, letak keunggulan program di Dusun Somokaton ini berada pada kombinasi pemanfaatan ruang baca dengan stimulus fisik. Jika dalam penelitian Anjani et al. (2024) disebutkan bahwa daya tarik pojok baca konvensional cepat memudar karena sifatnya yang statis, integrasi alat peraga tradisional dalam program ini berhasil mengeliminasi kejenuhan tersebut.

Mengapa integrasi ini membuahkan hasil yang konkret? Secara teoretis, anak-anak usia sekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan bermain (Sukirman et al., 2023). Permainan tradisional seperti *congklak*, *engrang batok*, dan *bakiak* memberikan kepuasan motorik dan pemenuhan emosional kelompok yang tidak didapatkan dari permainan layar tunggal digital. Hal ini didukung oleh konsep pemenuhan kebutuhan kinestetik anak; ketika kebutuhan bergerak dan berkompetisi secara sehat terpenuhi melalui permainan fisik, tingkat kecemasan fungsional akibat pelepasan gawai dapat ditekan (Putri & Lestari, 2025). Sari et al. (2025) menegaskan bahwa aktivitas fisik berbasis budaya lokal mampu menggeser ketergantungan gawai karena menawarkan interaksi sosial secara nyata. Ketika anak-anak merasa tertantang dan terhibur oleh permainan kelompok, motivasi intrinsik mereka untuk memegang gawai akan menurun dengan sendirinya. Sesi jeda permainan tersebut kemudian dimanfaatkan oleh mahasiswa KKN untuk menyisipkan literasi cerita rakyat, sehingga aktivitas membaca tidak lagi dipersepsikan sebagai beban akademik yang kaku, melainkan bagian dari rekreasi (Longa et al., 2025).

Secara keseluruhan, analisis ini membuktikan bahwa penggabungan media pembelajaran dengan permainan tradisional tidak hanya sekadar menumbuhkan ketertarikan sesaat, tetapi secara efektif mengubah pengelolaan waktu harian anak ke arah yang lebih sehat, kolaboratif, dan edukatif (Ucik Nurdiana & Widodo, 2018). Sebagai bentuk pertanggungjawaban dan penguatan hasil pelaksanaan program, seluruh rangkaian kegiatan didukung dengan bukti dokumentasi berupa foto dan catatan aktivitas yang meliputi proses penataan dan penyediaan fasilitas Pojok Baca, kegiatan membaca bersama anak-anak, pendampingan literasi, serta pelaksanaan permainan tradisional seperti *congklak*, *engrang batok*, dan *bakiak*.



Gambar 2. Bermain Congklak



Gambar 3. Bermain Bakiak



Gambar 4. Bermain Engrang Batok



Gambar 5. Membaca Buku Cerita

Dokumentasi tersebut menjadi bukti empiris bahwa program telah dilaksanakan secara terstruktur dan partisipatif, sekaligus menjadi bahan evaluasi untuk melihat tingkat keterlibatan anak serta dampak kegiatan terhadap pengurangan *screen time* dan peningkatan interaksi sosial.

KESIMPULAN

Pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) melalui inovasi Pojok Baca Berbasis Permainan Tradisional di Dusun Somokaton telah berhasil menjawab tujuan utamanya sebagai alternatif edukasi non-digital yang efektif untuk meningkatkan minat literasi sekaligus mereduksi ketergantungan gawai pada anak di tingkat komunitas. Keberhasilan program ini dibuktikan secara konkret oleh adanya perubahan perilaku harian pada 25 anak peserta, yang ditandai dengan penurunan drastis durasi *screen time* harian di rumah dari rata-rata 2–3 jam menjadi kurang dari 1 jam. Waktu luang sore hari anak-anak kini berhasil dialihkan secara produktif ke serambi TPA melalui peningkatan frekuensi membaca yang rutin (3–4 kali seminggu) serta aktifnya kembali interaksi sosial nyata lewat permainan tradisional kelompok seperti *congklak*, engrang batok, dan bakiak.

Guna menjaga keberlanjutan (*sustainability*) dampak positif dari program ini, diajukan beberapa rekomendasi strategis bagi para pemangku kepentingan lokal:

1. Pengurus dusun dan TPA diharapkan membentuk kader atau relawan literasi remaja lokal yang bertugas mengelola fasilitas pojok baca secara teratur serta mengagendakan "Sore Literasi" secara konsisten pasca-program KKN berakhir.

2. Orang tua untuk terus memperpanjang penggunaan lembar kontrol harian aktivitas domestik di rumah guna memantau konsistensi pengurangan gawai anak secara kolaboratif
3. Mitra akademik/pemerintah daerah perlu adanya sinergi berkala dalam memfasilitasi rotasi atau pengayaan koleksi buku bacaan setiap 6 bulan sekali agar anak-anak tidak jenuh dan antusiasme membaca tetap terjaga dalam jangka panjang

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Padukuhan Dusun Somokaton, Kelurahan Sitimulyo, beserta seluruh perangkat dan masyarakat yang telah memberikan izin, dukungan, serta partisipasi aktif dalam pelaksanaan program KKN ini. Apresiasi juga disampaikan kepada anak-anak Dusun Somokaton yang telah berpartisipasi dengan antusias dalam kegiatan Pojok Baca Berbasis Permainan Tradisional. Ucapan terima kasih turut diberikan kepada dosen pembimbing lapangan serta seluruh pihak yang telah membantu, baik secara moril maupun materiil, sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, C. P., Alsina, F., Azizah, P. N., & Setiana, W. (2024). Optimalisasi Program Pojok Literasi : Peran Mahasiswa KKN Kelompok 63 Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak-Anak Di Desa Manggungharja. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–9.
- Ene, A., & Fono, Y. M. (2024). Pemanfaatan pojok baca sekolah untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa di sdk regina pacis bajawa. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 4, 2155–2164.
- Handayani, M., Nisa, U. K., Sagita, D. D., & Eka, N. (2025). Peningkatan Literasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Pojok Baca Terbuka. *Wahana Dedikasi Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 8(1).
- Longa, V. M., Ngadha, C., Dhoka, F. A., & Itu, M. A. (2025). Program Pojok Baca Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV SDI Malafai. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 1–9.
- Saputri, A. E., & Rochmiyati, S. (2024). Pemanfaatan Pojok Baca dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11, 255–267.

- Sari, R. P., Bachtu, A. S., Firmansyah, A., & Arsita, D. (2025). *Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional untuk Mengurangi Ketergantungan Gadget pada Siswa SD di Kelurahan Ngronggo. 1.*
- Sukirman, Hisbullah, & Tasiah, N. (2023). Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Pemahaman Literasi Membaca Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 38–49.
- Ucik Nurdiana, & Widodo, W. (2018). Keefektifan Media Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ucik Nurdiana Wahono Widodo Abstrak. *E-Journal Pensa*, 06(02), 161–164.
- Yanto, R., Juherna, E., Fadilah, N., Azkiya, R. N., & Giyanto, E. K. (2024). Pengembangan Minat Literasi dan Pengenalan Permainan Tradisional untuk Mengurangi Phubbing pada Anak Usia Dini. *Journal of Inovation and Sustainable Empowerment*, 3(1), 37–43.
- Zeptiani, A., Lestari, A. D., Mulfi, D., & Prameswari, C. (2025). Pojok Baca sebagai Sarana Peningkatan Literasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 3. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v3i1.1146>
- Nurhaliza, R., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Studi Literatur Pengaruh Intensitas Pemakaian Gadget Terhadap Kemampuan Literasi pada Anak Usia Sekolah Dasar (6 – 12 Tahun). *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2241–2252.
- Rahman, F. R. (2026). Akselerasi Peningkatan Budaya Membaca Sebagai Upaya Mengurangi Screen Time pada Anak PAUD Melati RW 05. *Jerkin: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 12–25.
- Sari, H. A. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa: Suatu Kajian Literatur. *JIRS: Jurnal Ilmiah Riset Sosial*, 2(2), 88–97.
- Yosanti, M., Azzahra, M., & Sidabalok, Z. A. S. (2026). Pengaruh Durasi Screen Time Konten Hiburan TikTok Terhadap Minat Baca Buku pada Generasi Z di Yogyakarta. *JKM: Jurnal Ilmiah Kajian Multidisiplin*, 4(1), 35–46.
- Nugroho, A. (2025). Mengikis Individualisme Digital: Rekonstruksi Nilai Gotong Royong Anak Melalui Permainan Tradisional Comunal. *Jurnal Sosiologi Perdesaan*, 13(1), 45–58.
- Putri, K. D., & Lestari, S. (2025). Aspek Psikomotorik dan Regulasi Emosi Anak Usia Sekolah Dasar dalam Pengalihan Waktu Layar (Screen Time). *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 19(2), 112–126.
- Wulandari, T., & Wardani, I. K. (2024). Pengaruh Restrukturisasi Ruang Belajar Luar Kelas Terhadap Minat Baca Mandiri Anak di Lingkungan Agama. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 74–85.