

**AKTIVITAS ALTERNATIF TANPA GADGET BAGI ANAK
DI LINGKUNGAN TPA: PENDEKATAN PARTISIPATIF
DALAM KEGIATAN KKN DI DESA PUGERAN, KLATEN**

Qorna Aghnat^{1*}, Hafid Affandi², Yudha Fareza Nur Aziz³, Agustina Dwi Rahmawati⁴, Tsania Salma Afifah⁵, Ardela Pramai Shela⁶, Wiwit Della Mustika⁷, Jashinda Azza Nakia Gunawan⁸, Hilma Azizah⁹, Zerlinda Puji Lestari¹⁰, Muhammad Arsal Al Habzy¹¹, Nur Nabila Salsabila Canopus¹²
¹⁻¹²Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Sukoharjo, Indonesia

RIWAYAT ARTIKEL**Diterima:**

30-08-2026

Disetujui:

02-09-2026

Dipublikasi:

03-09-2026

Kata Kunci:

*Gadget; Screen Time;
Aktivitas Alternatif; TPA;
KKN*

ABSTRAK

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah menjadi persoalan yang perlu direspons melalui pendekatan yang tidak hanya menekankan pembatasan perangkat, tetapi juga penyediaan aktivitas alternatif yang menarik. Kegiatan ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan aktivitas alternatif tanpa gadget bagi anak-anak di TPA Masjid Al-Muslimun, Dukuh Pugeran RW 5, Desa Pugeran, Kecamatan Karangdowo, Kabupaten Klaten. Kegiatan dilaksanakan selama masa KKN pada 22 Juni–31 Juli 2026, dengan kegiatan TPA dilaksanakan secara rutin setiap Senin dan Rabu dan melibatkan sekitar 20–30 anak setiap pertemuan. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif-partisipatif melalui observasi, wawancara informal, partisipasi langsung, dokumentasi, serta evaluasi mingguan. Aktivitas alternatif meliputi permainan kelompok, menggambar, sambung ayat, cerita kisah Nabi, dan hafalan 25 Nabi dan Rasul. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak secara umum memberikan respons antusias terhadap aktivitas yang diberikan, meskipun beberapa anak masih memilih menggunakan gadget dan memerlukan arahan untuk mengikuti kegiatan. Aktivitas alternatif juga menciptakan ruang interaksi sosial, kreativitas, dan pembelajaran keagamaan tanpa perangkat digital. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan ruang TPA dan sumber daya sederhana dapat menjadi alternatif dalam menciptakan keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas langsung anak. Namun, program belum dapat membuktikan penurunan durasi screen time karena tidak dilakukan pengukuran kuantitatif sebelum dan sesudah kegiatan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk pada anak usia sekolah dasar. Telepon pintar, tablet, internet, dan berbagai aplikasi digital memberikan kemudahan untuk memperoleh informasi, belajar, berkomunikasi, dan memperoleh hiburan. Namun, penggunaan perangkat digital pada anak perlu diperhatikan tidak hanya dari sisi keberadaan gadget, tetapi juga dari cara, waktu, tujuan, dan sejauh mana penggunaannya menggantikan aktivitas lain seperti belajar, bermain, berinteraksi, beribadah, beristirahat, dan melakukan aktivitas fisik.

Penggunaan perangkat digital pada anak perlu dipahami dalam konteks keluarga dan lingkungan sosial. Sarini et al. (2024) menunjukkan adanya hubungan antara mediasi orang tua, fungsi keluarga, literasi digital orang tua, dan penggunaan gadget pada anak usia sekolah. Dewi et al. (2024) juga menempatkan literasi digital orang tua sebagai faktor yang relevan dalam penggunaan internet anak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan penggunaan gadget tidak hanya berkaitan dengan anak sebagai pengguna, tetapi juga dengan lingkungan yang membentuk kebiasaan digital anak.

Persoalan penggunaan gadget tersebut ditemukan selama kegiatan KKN Kelompok 26286 di Dukuh Pugeran RW 5, Desa Pugeran, Kecamatan Karangdowo, Kabupaten Klaten. Pada kegiatan TPA di Masjid Al-Muslimun, mahasiswa mengamati beberapa anak membawa dan menggunakan telepon genggam ketika mengikuti kegiatan mengaji. Keberadaan jaringan Wi-Fi di lingkungan masjid turut memungkinkan anak mengakses internet. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi mahasiswa untuk menyediakan aktivitas alternatif yang dapat menarik keterlibatan anak tanpa bergantung pada perangkat digital.

Masalah tersebut tidak diposisikan sebagai alasan untuk menolak teknologi. Gadget tetap memiliki fungsi positif apabila digunakan untuk pembelajaran, komunikasi, dan akses informasi yang sesuai. Oleh sebab itu, pendekatan yang dipilih adalah penyediaan aktivitas alternatif yang menarik agar anak memiliki pilihan kegiatan lain. Permainan bersama, misalnya, dapat memberikan ruang bagi anak untuk berkomunikasi, mengikuti aturan, bekerja sama, dan mengembangkan kreativitas. Lathifah et al. (2025) menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti dakon, cublak-cublak suweng, dan gobag sodor dapat menjadi media pengembangan keterampilan sosial anak. Bariyah & Rocmah (2025) juga menunjukkan potensi permainan bakiak dalam mengembangkan keterampilan kerja sama anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa KKN Kelompok 26286 merancang aktivitas alternatif bagi anak-anak di lingkungan TPA Masjid Al-Muslimun. Kegiatan berupa permainan, menggambar, sambung ayat, cerita kisah Nabi, dan hafalan 25 Nabi dan Rasul dikembangkan dengan memadukan unsur bermain, kreativitas, interaksi sosial, dan pendidikan keagamaan. Kegiatan dilaksanakan dalam lingkungan TPA sehingga aktivitas alternatif tetap memiliki keterkaitan dengan fungsi pendidikan keagamaan yang berlangsung di masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan berbasis masyarakat dengan mahasiswa berperan sebagai fasilitator. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui observasi dan komunikasi dengan masyarakat sebelum kegiatan dirancang. Masjid dan kegiatan TPA yang telah tersedia di masyarakat kemudian dimanfaatkan sebagai ruang pelaksanaan kegiatan. Pendekatan tersebut menempatkan masyarakat sebagai bagian dari lingkungan pelaksanaan program, sementara mahasiswa berperan membantu merancang dan memfasilitasi aktivitas berdasarkan kondisi setempat (Abrar et al., 2024).

Artikel ini bertujuan mendeskripsikan proses dan bentuk aktivitas alternatif tanpa gadget bagi anak-anak di lingkungan TPA Masjid Al-Muslimun, hasil pengamatan terhadap keterlibatan anak, serta pembelajaran yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan. Artikel ini juga membahas aktivitas bermain, kreativitas, dan kegiatan keagamaan sebagai alternatif aktivitas anak tanpa perangkat digital sekaligus sebagai ruang interaksi sosial dan pendidikan nonformal (Mallawaarachchi et al., 2024).

KAJIAN LITERATUR

Penggunaan Gadget dan Literasi Digital Anak

Screen time pada anak perlu dipahami tidak hanya berdasarkan durasi penggunaan perangkat, tetapi juga tujuan penggunaan, kualitas konten, keterlibatan orang tua, dan aktivitas yang tergantikan oleh layar. Karena itu, pendekatan terhadap penggunaan gadget tidak selalu



harus berupa larangan, tetapi dapat diarahkan pada penggunaan yang proporsional dan penyediaan aktivitas alternatif (Caballero-Julia et al., 2024).

Lingkungan keluarga memiliki peran dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget anak. Sarini et al. (2024) menunjukkan pentingnya mediasi orang tua dalam penggunaan gadget, sedangkan Dewi et al. (2024) menempatkan literasi digital orang tua sebagai faktor yang berkaitan dengan penggunaan internet anak. Dalam konteks kegiatan ini, prinsip tersebut diterapkan melalui penyediaan aktivitas yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman bermain, belajar, dan berinteraksi secara langsung tanpa bergantung pada perangkat digital.

Pendidikan Nonformal dan Aktivitas Bermain

Pendidikan nonformal dapat menjadi ruang pendukung pembelajaran anak melalui kegiatan yang fleksibel, kreatif, dan sesuai dengan lingkungan masyarakat. Kegiatan bimbingan belajar, misalnya, dapat mendukung proses belajar peserta didik sekolah dasar (Putri et al., 2024). Dalam konteks TPA, pengalaman belajar dapat dikembangkan melalui permainan, kreativitas, dan aktivitas keagamaan sehingga anak memperoleh pengalaman belajar sekaligus berinteraksi dengan teman sebaya.

Permainan juga memiliki fungsi sosial karena melibatkan komunikasi, aturan, kerja sama, dan interaksi langsung. Lathifah et al. (2025) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial anak, sedangkan Bariyah & Rocmah (2025) menunjukkan potensi permainan bakiak dalam mengembangkan keterampilan kerja sama. Dengan demikian, aktivitas bermain dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan berbasis layar sekaligus sebagai media interaksi sosial anak.

TPA dan Pemberdayaan Masyarakat melalui KKN

TPA merupakan ruang pendidikan keagamaan nonformal yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak dan lingkungan masyarakat. Kegiatan TPA dapat memadukan pembelajaran Al-Qur'an dengan aktivitas pendukung yang bersifat edukatif dan menyenangkan. Abrar et al. (2024) menunjukkan bahwa pembentukan dan pembelajaran TPA merupakan bagian dari upaya membangun lingkungan pendidikan keagamaan bagi anak di masyarakat.

Dalam kegiatan KKN, mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang mengidentifikasi kebutuhan, merancang kegiatan, dan mendampingi pelaksanaan program bersama masyarakat. Pemanfaatan fasilitas yang telah tersedia, seperti masjid dan TPA, memungkinkan kegiatan dilaksanakan dengan sumber daya sederhana. Pendekatan tersebut menempatkan masyarakat sebagai mitra, sementara kegiatan yang mudah diterapkan kembali memiliki potensi untuk dilanjutkan oleh pengurus TPA atau masyarakat.

Kerangka Pemikiran Program

Berdasarkan kajian literatur dan kondisi lapangan, kegiatan dirancang sebagai respons terhadap ditemukannya anak yang membawa atau menggunakan gadget di lingkungan TPA. Kondisi tersebut diidentifikasi melalui observasi dan komunikasi dengan Ketua RW setempat. Berdasarkan hasil identifikasi, mahasiswa KKN memilih strategi berupa penyediaan aktivitas alternatif tanpa gadget yang disesuaikan dengan karakteristik anak dan lingkungan TPA.

Aktivitas yang diberikan meliputi permainan, menggambar, sambung ayat, serta berbagai kegiatan keagamaan dan kreatif. Melalui kegiatan tersebut, anak diarahkan untuk terlibat dalam aktivitas bermain, berkarya, belajar, dan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Capaian kegiatan diamati melalui tersedianya ruang aktivitas tanpa gadget dan keterlibatan anak dalam aktivitas bersama. Kegiatan yang menggunakan bahan dan permainan sederhana juga memiliki potensi untuk diterapkan kembali oleh pengurus TPA atau masyarakat setelah kegiatan KKN berakhir, meskipun keberlanjutan tersebut belum dapat dipastikan karena belum dilakukan pengamatan lanjutan.

METODE***Pendekatan, Lokasi, dan Sasaran***

Kegiatan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif-partisipatif untuk menggambarkan kondisi lapangan, proses pelaksanaan, dan keterlibatan anak dalam aktivitas yang dirancang selama kegiatan TPA. Mahasiswa KKN berperan sebagai fasilitator sekaligus terlibat dalam observasi, interaksi dengan masyarakat dan anak, serta pendampingan kegiatan.

Kegiatan dilaksanakan di Masjid Al-Muslimun, Dukuh Pugeran RW 5, Desa Pugeran, Kecamatan Karangdowo, Kabupaten Klaten, selama periode KKN 22 Juni–31 Juli 2026. Kegiatan TPA sebagai lokasi pengabdian dimulai pada awal Juli dan dilaksanakan setiap Senin dan Rabu selama kurang lebih satu jam setiap pertemuan. Peserta berjumlah sekitar 20–30 anak pada setiap pertemuan, mulai dari anak yang belum sekolah hingga kelas 6 SD. Pemilihan sasaran didasarkan pada temuan penggunaan gadget oleh beberapa anak di lingkungan kegiatan TPA.

Identifikasi dan Pengumpulan Data

Identifikasi masalah dilakukan melalui komunikasi informal dengan Ketua RW dan observasi langsung mahasiswa. Ketua RW menyampaikan bahwa beberapa anak memanfaatkan Wi-Fi masjid untuk mengakses internet dan terdapat anak yang tetap menggunakan telepon genggam ketika waktu salat. Temuan tersebut kemudian diperkuat melalui pengamatan mahasiswa ketika mendampingi kegiatan TPA.

Data kegiatan diperoleh melalui observasi, wawancara informal, partisipasi langsung, dokumentasi, dan evaluasi mingguan. Sebanyak 12 mahasiswa terlibat dalam pelaksanaan kegiatan, termasuk membantu pembelajaran Iqra' dan Al-Qur'an serta mendampingi aktivitas alternatif. Dokumentasi berupa foto dan/atau video digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan. Evaluasi dilakukan satu kali setiap minggu untuk membahas respons anak, kendala, dan penyesuaian kegiatan berikutnya.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan meliputi empat tahap, yaitu identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi.

Identifikasi masalah dilakukan melalui komunikasi dengan Ketua RW dan observasi terhadap penggunaan gadget di lingkungan TPA. **Perencanaan** dilakukan oleh 12 mahasiswa dengan mempertimbangkan karakteristik peserta dan kondisi lingkungan. Kegiatan tidak diarahkan pada pelarangan gadget, tetapi pada penyediaan aktivitas alternatif yang edukatif, menarik, dan dapat dilakukan secara bersama-sama.

Pelaksanaan dilakukan setelah santri menyelesaikan pembacaan satu halaman Iqra' atau Al-Qur'an. Setiap pertemuan diberikan satu aktivitas alternatif, seperti permainan kelompok, menggambar, sambung ayat, cerita kisah Nabi, atau hafalan 25 Nabi dan Rasul. Permainan dilakukan secara berkelompok, sedangkan kegiatan menggambar memberikan kebebasan kepada anak mengembangkan gambar awal. Sambung ayat menggunakan potongan ayat Juz 30 yang dilanjutkan oleh santri. Aktivitas kisah Nabi dan hafalan digunakan untuk mempertahankan unsur pendidikan keagamaan dalam kegiatan.

Evaluasi dan refleksi dilakukan secara mingguan berdasarkan pengamatan terhadap keterlibatan anak, respons peserta, kendala pelaksanaan, serta masukan pengelola TPA. Secara umum, anak menunjukkan respons antusias, meskipun beberapa anak masih memilih menggunakan gadget. Pengelola TPA juga menyampaikan bahwa kehadiran mahasiswa membantu proses pengajaran.

Data kegiatan tidak digunakan untuk mengukur penurunan durasi penggunaan gadget karena tidak dilakukan pengukuran kuantitatif sebelum dan sesudah program. Oleh karena itu, capaian kegiatan dipahami berdasarkan proses pelaksanaan, keterlibatan anak, tersedianya

aktivitas alternatif tanpa gadget, dan respons yang diamati selama kegiatan. Keberlanjutan kegiatan setelah masa KKN juga belum dapat diketahui.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Aktivitas Alternatif Tanpa Gadget

Kegiatan alternatif dilaksanakan di lingkungan TPA Masjid Al-Muslimun sebagai respons terhadap penggunaan gadget yang ditemukan pada sebagian anak selama kegiatan mengaji. Setelah menyelesaikan pembacaan Iqra' atau Al-Qur'an, santri diarahkan mengikuti aktivitas yang telah disiapkan mahasiswa KKN. Kegiatan meliputi permainan kelompok, menggambar, sambung ayat, cerita kisah Nabi, dan hafalan 25 Nabi dan Rasul. Aktivitas tersebut dirancang untuk memberikan pilihan kegiatan yang dapat dilakukan tanpa perangkat digital sekaligus mempertahankan unsur bermain, kreativitas, interaksi sosial, dan pendidikan keagamaan.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak secara umum menunjukkan respons antusias terhadap aktivitas yang diberikan, meskipun tingkat keterlibatan tidak sama pada setiap anak. Beberapa anak masih memilih menggunakan gadget dan perlu diarahkan kembali untuk mengikuti kegiatan. Temuan ini menunjukkan bahwa penyediaan aktivitas alternatif dapat menciptakan ruang tanpa gadget, tetapi belum dapat dipahami sebagai upaya yang secara langsung menghilangkan penggunaan gadget pada seluruh peserta.

Permainan sebagai Ruang Interaksi Sosial

Aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Permainan kelompok menuntut anak mengikuti aturan, menunggu giliran, berkomunikasi, bekerja sama, dan menerima hasil permainan. Dalam kegiatan yang dilaksanakan, permainan sambung kata dilakukan dengan membagi santri ke dalam dua kelompok sehingga anak terlibat dalam proses berpikir dan memberikan respons secara bergantian.

Temuan tersebut sejalan dengan Lathifah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial anak. Bariyah & Rocmah (2025) juga menunjukkan potensi permainan bakiak dalam mengembangkan keterampilan kerja sama. Dengan demikian, aktivitas bermain dalam kegiatan KKN tidak hanya berfungsi sebagai pengisi waktu, tetapi juga menyediakan pengalaman interaksi sosial yang sulit diperoleh melalui aktivitas individual berbasis layar.

Integrasi Kreativitas dan Pendidikan Keagamaan

Kegiatan menggambar memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan imajinasi dan mengekspresikan diri melalui gambar dan warna. Aktivitas ini relatif sederhana dan tidak memerlukan perangkat digital. Sementara itu, sambung ayat, cerita kisah Nabi, dan hafalan 25 Nabi dan Rasul mempertahankan keterkaitan kegiatan alternatif dengan fungsi pendidikan keagamaan TPA.

Integrasi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas tanpa gadget tidak harus dipisahkan dari kegiatan utama TPA. Aktivitas bermain dan belajar dapat ditempatkan dalam satu rangkaian sehingga anak memperoleh pengalaman yang menyenangkan tanpa meninggalkan konteks pendidikan keagamaan. Hal ini sejalan dengan Abrar et al. (2024) yang menempatkan TPA sebagai ruang pendidikan Al-Qur'an dan pembentukan lingkungan pendidikan keagamaan bagi anak di masyarakat.

Peran Lingkungan Masyarakat dan Potensi Keberlanjutan

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan pentingnya pemanfaatan ruang sosial yang telah tersedia. Masjid dan kegiatan TPA menjadi tempat yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi langsung dengan anak sekaligus melaksanakan aktivitas alternatif tanpa membutuhkan sarana khusus. Pengelola TPA memberikan apresiasi terhadap kehadiran mahasiswa dan menyampaikan



bahwa mahasiswa membantu proses pengajaran serta memberikan tambahan aktivitas bagi anak-anak.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penyediaan alternatif aktivitas tidak selalu membutuhkan fasilitas yang mahal atau teknologi yang kompleks. Permainan kelompok, menggambar, sambung ayat, cerita Nabi, dan hafalan dapat dilakukan dengan sumber daya yang relatif sederhana. Kondisi ini memberikan peluang bagi kegiatan untuk diterapkan kembali oleh pengurus TPA atau masyarakat. Namun, keberlanjutan setelah masa KKN belum dapat diketahui karena belum dilakukan pengamatan lanjutan.

Implikasi Kegiatan terhadap Pengelolaan Penggunaan Gadget

Kegiatan menunjukkan bahwa pengelolaan penggunaan gadget pada anak dapat dipandang sebagai upaya menyediakan keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas langsung. Pendekatan ini tidak menempatkan gadget sebagai sesuatu yang harus sepenuhnya dihilangkan, tetapi memberikan pilihan kegiatan lain yang memungkinkan anak bermain, berkarya, belajar, dan berinteraksi secara langsung. Perspektif tersebut sejalan dengan pandangan bahwa penggunaan layar pada anak perlu dilihat berdasarkan konteks, tujuan penggunaan, serta aktivitas yang tergantikan oleh layar (Mallawaarachchi et al., 2024).

Namun demikian, hasil kegiatan tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya penurunan durasi screen time karena tidak dilakukan pengukuran kuantitatif sebelum dan sesudah program. Capaian kegiatan lebih tepat dipahami berdasarkan tersedianya ruang aktivitas tanpa gadget, keterlibatan anak selama kegiatan, serta respons yang terlihat selama pelaksanaan. Dengan demikian, kegiatan KKN ini menunjukkan potensi aktivitas sederhana berbasis masyarakat sebagai alternatif kegiatan anak di lingkungan TPA, sekaligus memberikan pengalaman bagi mahasiswa dalam merancang program yang menyesuaikan kebutuhan lokal.

KESIMPULAN

Kegiatan KKN di TPA Masjid Al-Muslimun menunjukkan bahwa penyediaan aktivitas alternatif tanpa gadget dapat menjadi salah satu pendekatan sederhana untuk menciptakan ruang bermain, belajar, dan berinteraksi bagi anak. Permainan kelompok, menggambar, sambung ayat, cerita kisah Nabi, dan hafalan 25 Nabi dan Rasul mendapat respons yang secara umum antusias dari peserta, meskipun sebagian anak masih memilih menggunakan gadget dan memerlukan arahan selama kegiatan.

Kegiatan juga menunjukkan bahwa lingkungan TPA dan fasilitas masyarakat yang telah tersedia dapat dimanfaatkan sebagai ruang pelaksanaan aktivitas alternatif tanpa memerlukan sarana yang kompleks. Integrasi permainan, kreativitas, interaksi sosial, dan pendidikan keagamaan memungkinkan kegiatan tanpa gadget tetap sesuai dengan karakteristik lingkungan TPA. Namun, kegiatan ini belum dapat menyimpulkan adanya penurunan durasi penggunaan gadget karena tidak dilakukan pengukuran screen time sebelum dan sesudah program. Keberlanjutan kegiatan setelah masa KKN juga belum dapat diketahui. Dengan demikian, program lebih tepat dipandang sebagai model aktivitas alternatif berbasis masyarakat yang berpotensi dikembangkan dan diterapkan kembali oleh pengurus TPA atau masyarakat.

REFERENSI

Abrar, Z., Lovenia, N., Aulia, F., Baihaqi, B., Karolina, A., Yuliyanti, Y., Navasati, R., Karlina, K., Febrianti, D., & Jumri, A. (2024). Pembentukan dan pembelajaran Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) untuk mencetak generasi Qur'ani di Kelurahan Montallat I. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 288–298. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i1.1458>

- Bariyah, K., & Rocmah, L. I. (2025). Developing children's cooperation skills through traditional bakiak games. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 13(2). <https://doi.org/10.21070/ijis.v13i2.1814>
- Caballero-Julia, D., Martín-Lucas, J., & Andrade-Silva, L. E. (2024). Unpacking the relationship between screen use and educational outcomes in childhood: A systematic literature review. *Computers & Education*, 215, 105049. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105049>
- Dewi, I. P., Darmawan, D., & Dalimunthe, H. H. B. (2024). Analysis of parents' digital literacy abilities and its influence on internet use in early childhood and adolescents. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 19(2), 158–167. <https://doi.org/10.21009/JIV.1902.6>
- Lathifah, W., Sutapa, P., Syamsudin, A., & Christianti, M. (2025). Implementation of traditional games based on Ki Hadjar Dewantara's philosophy to develop social skills in early childhood. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2529419>
- Mallawaarachchi, S., Burley, J., Mavilidi, M., Howard, S. J., Straker, L., Kervin, L., Staton, S., Hayes, N., Machell, A., Torjinski, M., Brady, B., Thomas, G., Horwood, S., White, S. L. J., Zabatiero, J., Rivera, C., & Cliff, D. (2024). Early childhood screen use contexts and cognitive and psychosocial outcomes: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 178(10), 1017–1026. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2024.2620>
- Putri, A. A., Febriliani, A., Utami, P. L., & Ramadhani, S. P. (2024). Kegiatan bimbingan belajar sebagai upaya dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 2(1), 35–41. <https://doi.org/10.58706/dedikasi.v2n1.p35-41>
- Sarini, S., Purwati, N. H., Apriliawati, A., & Lismayanti, D. (2024). The relationship between parental mediation, family functioning, and parental digital literacy with children's gadget use. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, 14(2), 63–72. <https://doi.org/10.33221/jiiki.v14i02.3484>