



## **PkM di SMA Negeri 1 Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir: Permainan Tradisional dan Literasi Digital untuk Mengurangi Kecanduan Game Online**

<sup>1</sup>Novri Gazali\*, <sup>2</sup>Idawati, <sup>3</sup>Romi Cendra, <sup>4</sup>Raul Guswandi, <sup>5</sup>Rapi Ardamis, <sup>6</sup>Angga Septiadi  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru  
Email: [novri.gazali@edu.uir.ac.id](mailto:novri.gazali@edu.uir.ac.id), [romicendra@edu.uir.ac.id](mailto:romicendra@edu.uir.ac.id), [idawati@comm.uir.ac.id](mailto:idawati@comm.uir.ac.id),  
[raulg@student.uir.ac.id](mailto:raulg@student.uir.ac.id), [rapi\\_ardamis@student.uir.ac.id](mailto:rapi_ardamis@student.uir.ac.id), [angga\\_s@gmail.com](mailto:angga_s@gmail.com)

### **Abstract**

Problems in the use of online games have received a lot of attention in the present, especially in children and adolescents. The aim of this Community Service activity is to implement traditional games and digital literacy in reducing online game addiction. This activity was carried out at Pelangiran 1 Public High School, Indragiri Hilir Regency, Riau Province. The implementation of traditional game implementation activities and assistance and strengthening of digital literacy in reducing online game addiction at SMA Negeri 1 Pelangiran was well attended by all students. Students were very enthusiastic in this activity, because apart from gaining knowledge about the dangers of online games, they could also compete in traditional games. It is hoped that through implementing traditional games and strengthening digital literacy it can reduce children's playing online games. This community service activity can be continued in other areas.

**Keywords:** *Traditional Game; Digital Literacy; Addicted; Online Game*

### **Abstrak**

Permasalahan pada penggunaan game online telah mendapat banyak perhatian di masa sekarang ini, khususnya pada anak-anak dan remaja. Tujuan pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini yaitu untuk mengimplementasikan permainan tradisional dan literasi digital dalam mengurangi kecanduan game online. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Pelaksanaan kegiatan implementasi permainan tradisional dan pendampingan dan penguatan literasi digital dalam mengurangi kecanduan game online di SMA Negeri 1 Pelangiran diikuti dengan baik oleh seluruh siswa. Siswa sangat antusias dalam kegiatan ini, karena selain mendapatkan pengetahuan mengenai bahayanya game online, mereka juga bisa melakukan perlombaan permainan tradisional. Diharapkan melalui implementasi permainan tradisional dan penguatan literasi digital dapat mengurangi anak-anak dalam bermain game online. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilanjutkan di daerah-daerah lain.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional; Literasi Digital; Kecanduan; Game Online

### **ANALISIS SITUASI**

SMA Negeri 1 Pelangiran merupakan salah satu sekolah yang terletak di Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Sekolah ini berjarak lebih kurang 320 KM dari Universitas Islam Riau dan menempuh waktu sekitar 9 Jam 18 Menit. Guru di SMA Negeri 1 Pelangiran berjumlah 17 orang, sedangkan jumlah siswa di SMA Negeri 1 Pelangiran berjumlah 135 orang siswa yang terdiri dari 68 siswa laki-laki dan 67 siswa perempuan. Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 1 Pelangiran, dan hasil wawancara dengan guru PJOK yaitu Bapak Angga Septiadi, S.Pd., M.Pd.

Beliau mengatakan banyak siswa yang lupa dengan tugas sekolah, dan kurangnya minat siswa dalam belajar, bahkan ada siswa yang bolos dalam belajar. Hal ini disebabkan karena banyak siswa yang sudah kecanduan game online.

Permasalahan pada penggunaan game online telah mendapat banyak perhatian di masa sekarang ini, khususnya pada anak-anak dan remaja. Sudah banyak kasus yang diakibatkan oleh kecanduan game

online ini, seperti yang dilansir dalam media online, Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat menangani 100 pasien kecanduan game sepanjang Januari hingga November 2019 (Kompas, 2019).

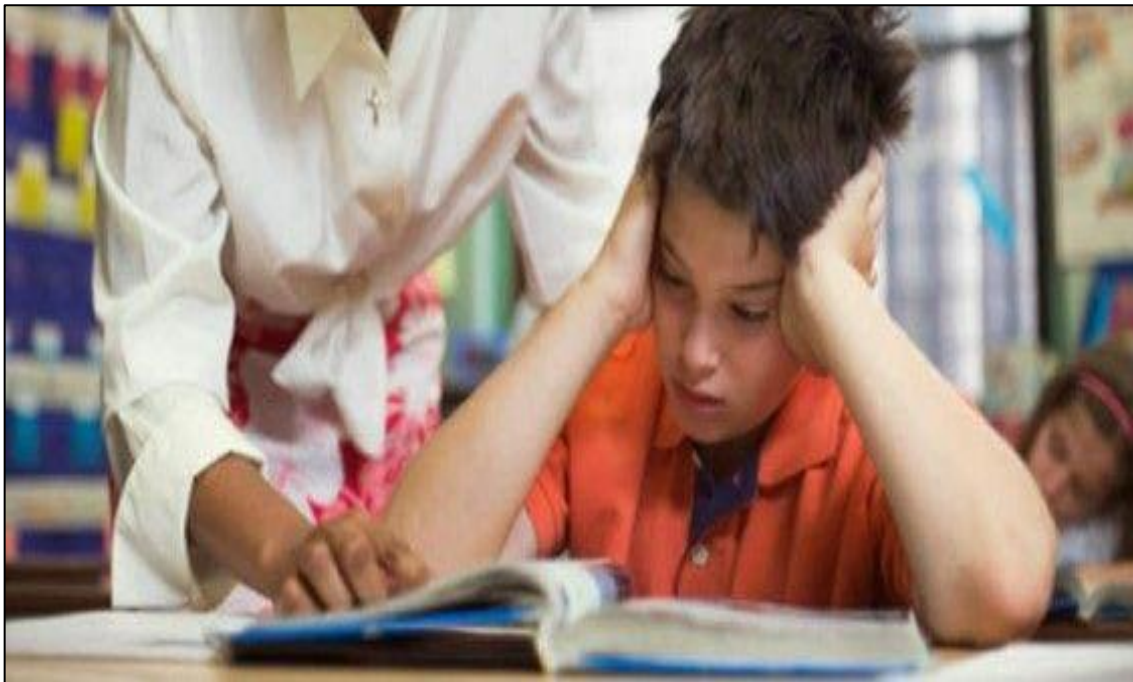
Selanjutnya di Provinsi Riau, Pelajar di Kota Pekanbaru nekat melakukan penjemputan karena kecanduan game online (GoRiau, 2019).



Gambar 1. Ilustrasi Game PUBG



Gambar 2. Akibat Kecanduan Game Online Mata Menjadi Rusak



*Gambar 3. Akibat Kecanduan Game Online Minat Belajar Berkurang*

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online melalui internet (Adiningtiyas, 2017). Banyak ditemui jenis-jenis game online yang ada pada saat ini, seperti; game perang, balap, olahraga, dan bahkan ada yang terdapat unsur perjudian (Surbakti, 2017). Game online bisa dimainkan dari beberapa platform, seperti smartphone, laptop, komputer dan konsol game (PlayStation, SEGA, X-BOX, Nintendo dan lainnya) (Király et al., 2014).

Game online sendiri memiliki dampak positif dan negatif (Utama et al., 2022). Game online ini akan memberikan pengaruh yang baik jika digunakan hanya untuk hiburan dan penghilang penat dari kelelahan (Adams, 2013). Seperti yang disampaikan oleh Russoniello et al. (2009), bahwa penat dan stres dapat dihilangkan dengan bermain game (Russoniello et al., 2009). Namun, saat ini banyak yang menggunakannya secara berlebihan dan sudah menjadi kecanduan (Hussain & Griffiths, 2009).

Kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenanginya (Cooper, 2012). Hermawan (2019) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa keterampilan psikologis, pengaturan diri, dan kontrol sosial adalah faktor yang terkait dengan kecanduan game online (Hermawan, 2019). Sementara Griffiths menyampaikan beberapa faktor yang menyebabkan kecanduan dalam bermain game online yaitu lingkungan dan kesulitan personal yang dialami, seperti sulit berteman di luar game, yang berakhir dengan ia bermain dalam waktu yang lebih panjang (Griffiths, 2014).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik dan mencoba mengatasi kecanduan game online ini dengan memberikan permainan tradisional dan literasi digital. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai sosial seperti kejujuran, kerjasama, saling menghormati, saling menghargai, disiplin bertanggung jawab dan lain-lain (Andriani, 2012), dan dengan permainan tradisional membuat anak lebih berfikir kritis untuk memikirkan hal yang harus dilakukan saat bermain (Sanjaya et al., 2021).

Serta memberikan pengaruh terhadap pengembangan motivasi belajar siswa (Subekti et al., 2020). Sedangkan literasi digital dapat memberikan kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi



digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya (Asmuni, 2022).

Dengan memahami literasi digital masyarakat dapat memanfaatkan teknologi secara positif dan bisa menggunakan teknologi dengan bijak (Syarifah et al., 2021). Adapun tujuan pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini yaitu untuk mengimplementasikan permainan tradisional dan penguatan literasi digital dalam mengurangi kecanduan game online.

## **SOLUSI DAN TARGET**

### **1. Memperkenalkan dan Mengimplementasikan Permainan Tradisional**

Masa depan bangsa yang notabene ada di tangan anak-anak dan generasi muda adalah hal yang sangat urgent untuk dilakukan, salah satunya dengan pendidikan karakter (Susanti, 2016). Penanaman pendidikan karakter pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara atau media, termasuk di dalamnya adalah bermain (Nurmayani., 2013; Syamsurrijal, 2020). Bermain membantu menumbuhkan imajinasi kreatif dan keterampilan lainnya, seperti kognitif, sosial, literasi, dan berhitung di tahun-tahun awal (Madondo & Tsikira, 2021).

Salah satu bentuk permainan yang dapat dilakukan adalah dengan mengajarkan permainan tradisional Indonesia kepada anak (Hidayati, 2020). Permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai sosial seperti kejujuran, kerjasama, saling menghormati, saling menghargai, disiplin bertanggung jawab dan lain-lain (Andriani, 2012; Trisakti & Hartati, 2021), dan dengan permainan tradisional membuat anak lebih berfikir kritis untuk memikirkan hal yang harus dilakukan saat bermain (Sanjaya et al., 2021). Serta memberikan pengaruh terhadap pengembangan motivasi belajar siswa (Subekti et al., 2020).

Kegiatan memperkenalkan dan mengimplementasikan ini akan dilaksanakan oleh Novri Gazali, Romi Cendra, Idawati dan Angga Septiadi serta dibantu oleh 2 orang mahasiswa. Tim PkM akan mendemonstrasikan beberapa permainan tradisional seperti; Hadang, Benteng, Lulu Cina Buta, Congklak, Kucing dan Tikus, Enggrang dan Istata.

Setelah demonstrasi permainan, Tim akan membuat perlombaan dan pertandingan antar kelas, sehingga permainan tradisional ini langsung diimplementasikan. Diharapkan dengan permainan tradisional ini dapat membentuk karakter siswa dan mengurangi dari kecanduan game. Target luaran dari PkM ini yaitu meningkatkan 85% keterampilan dan pengetahuan siswa dalam bermain permainan tradisional.

### **2. Pendampingan dan Penguatan Literasi Digital**

Generasi muda sebagai bagian dari masyarakat yang saat ini paling dekat dengan dunia digital (*digital native*) dituntut untuk mampu menggunakan teknologi digital dengan baik dan bijak (Wahyudi, 2021). Teknologi dan gawai menjadi salah satu tantangan bagaimana menjembatani kedua hal itu terhadap anak-anak, mengingat bahwa teknologi kini telah bergerak cepat melingkup segala aspek kehidupan manusia (Prasetya, 2022).

Saat berbicara mengenai kecanduan gawai terhadap anak maka kemampuan literasi digital sangat diperlukan. Salah satu aspek dari literasi digital adalah kemampuan mengolah informasi dan berpikir secara kritis terhadap informasi dari media digital (Prasetya, 2022). Kegiatan pendampingan dan penguatan literasi digital ini akan dilaksanakan oleh Idawati. Kegiatan dilakukan dengan memberikan pembekalan tentang materi literasi digital pada kategori basic.

Pendampingan dan penguatan literasi digital ini secara umum berbicara tentang bagaimana siswa dapat melakukan internet secara sehat. Diharapkan dengan literasi digital ini dapat memberikan edukasi kepada siswa dalam menggunakan internet dengan baik.

**METODE PELAKSANAAN**

**A. Tahap Kegiatan**

1) Tahap Persiapan

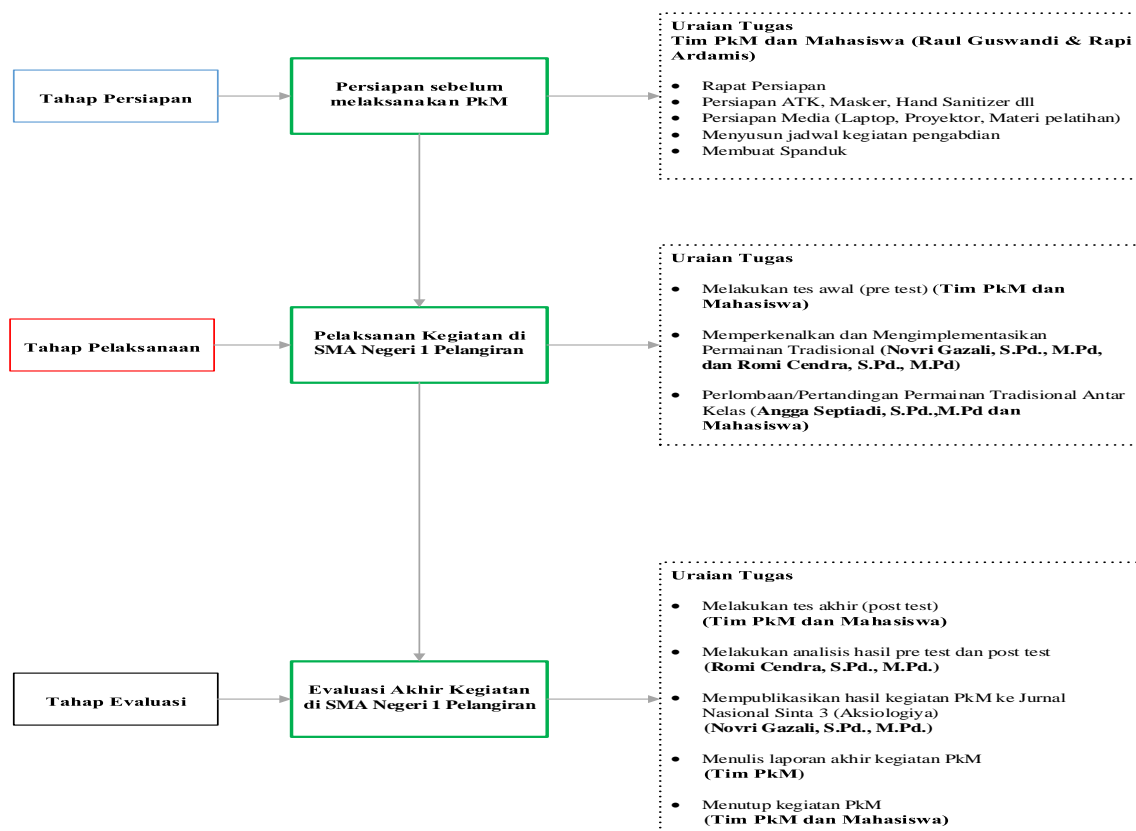
Pada tahap ini Tim PkM dan 2 orang mahasiswa (Raul Guswandi dan Rapi Ardamis) melakukan segala persiapan yang berkaitan dengan segala kebutuhan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 1 Pelangiran. Selanjutnya Tim PkM dan mahasiswa melakukan tes awal (*pre-test*), untuk melihat pengetahuan awal tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap kegiatan ini, tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan solusi yang ditawarkan, yaitu memperkenalkan dan mengimplementasikan permainan tradisional dan pendampingan dan penguatan literasi digital.

3) Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 1 Pelangiran. Pada tahap ini Tim melakukan evaluasi dari berbagai kegiatan yang telah dilakukan.



*Gambar 4.* Diagram Tahap-Tahap Kegiatan PkM

**B. Partisipasi Mitra**

- 1) Menyediakan ruang tempat pelatihan dan proyektor.
- 2) Bersedia mengisi angket keberhasilan kegiatan.

### C. Keberlanjutan Program

Setelah keseluruhan program selesai dilaksanakan, maka penting untuk direncanakan keberlanjutan program tersebut. Adapun keberlanjutan program di lapangan setelah 2 Minggu kegiatan PkM selesai dilaksanakan, meliputi:

- 1) Melihat aktivitas siswa dalam bermain (permainan tradisional).
- 2) Melihat kebiasaan siswa dalam bermain game online.
- 3) Melihat aktivitas belajar siswa.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan dalam kegiatan ini yaitu dengan memberikan materi tentang implementasikan permainan tradisional dan pendampingan dan penguatan literasi digital dalam mengurangi kecanduan game online. Tim PkM yang diwakili oleh Novri Gazali dan Romi Cendra memberikan materi kepada siswa berkaitan tentang permainan tradisional. Pemateri menjelaskan pengertian, jenis-jenis, dan manfaat dari permainan tradisional yang ada di Indonesia, khususnya di Provinsi Riau. Setelah memberikan pengetahuan kepada siswa, Tim PkM dan dibantu oleh Guru PJOK Angga Septiadi dan dua orang mahasiswa mensosialisasikan dan mengimplementasikan beberapa permainan tradisional.



Gambar 5. Siswa Mengimplementasikan Permainan Tradisional

Kegiatan selanjutnya yaitu pendampingan dan penguatan literasi digital diberikan oleh Idawati. Kegiatan ini menggunakan pendekatan bersifat persuasif-edukatif tanpa mengikuti satu metode pembelajaran tertentu, meski lebih mendekati metode ceramah plus. Selain menggunakan presentasi, siswa diajak juga untuk berdiskusi. Selanjutnya Tim PkM melakukan evaluasi kegiatan. Hal ini penting dilakukan terutama bagi para tim pengabdian kepada masyarakat dan para peserta pelatihan. Adapun evaluasi yang dilakukan yang berkenaan dengan capaian-capaian yang telah diraih dengan melakukan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Tujuan pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini yaitu untuk mengimplementasikan permainan tradisional dan pendampingan dan penguatan literasi digital dalam mengurangi kecanduan game online. Banyak manfaat yang didapati setelah kegiatan ini selesai dilaksanakan, seperti: (i) membentuk karakter siswa, (ii) pengembangan motivasi belajar siswa, (iii) mengembangkan kemampuan dasar siswa, (iv) menstimulasi keterampilan sosial siswa, (v) meningkatkan kerjasama siswa, (vi) dan bisa melestarikan permainan tradisional.



Penggunaan internet pada saat sekarang ini sudah menjadi kebutuhan wajib bagi semua orang, khususnya anak-anak. Melalui implementasi permainan tradisional dan penguatan literasi digital diharapkan ke depannya dapat mengurangi anak-anak dalam bermain game online. Permainan tradisional haruslah dilestarikan, karena pemunculan kembali permainan tradisional diharapkan mampu memberikan sumbangan yang besar dalam pembentukan karakter anak bangsa yang unggul (Huda, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Saputra (2017) didapatkan bahwa permainan tradisional memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar anak. Keterampilan gerak dasar yang harus dimiliki oleh anak dan diajarkan pada lingkungan pendidikan (Oktarifaldi et al., 2021). Selanjutnya Husain dan Walangadi (2021) menyampaikan bahwa melalui permainan tradisional, mampu memberikan ruang bagi anak untuk mengenal permainan yang ada di daerahnya, tentu melibatkan berbagai aspek dan nilai-nilai yang terkandung seperti, jujur, disiplin, ketangkasan, keagamaan dan sosial serta kerjasama. Kondisi siswa yang memperoleh pengalaman bermain akan membantu siswa menjadi pembuat keputusan yang lebih baik (Guntoro et al., 2022).

Selanjutnya kegiatan literasi digital dimaknai sebagai bentuk kemampuan memahami, menganalisis, serta menilai mengatur dan mengevaluasi sebuah informasi yang telah didapat dari teknologi digital (Ginancar et al., 2019). Literasi digital tidak sekedar kemampuan dalam penggunaan teknologi digital, tetapi juga memanfaatkan serta mengakses teknologi digital, dengan baik. Kebijakan literasi digital pada ranah pendidikan dapat mengembangkan karakter peserta didik ke arah yang positif (Suriani & Hadi, 2022).

Temuan lain terkait pengimplementasian literasi digital pada pendidikan karakter peserta didik, bisa dilakukan dengan berbagai strategi, di antaranya ialah menguatkan pemahaman pada nilai karakter, penerapan literasi digital yang berbasis pada pendidikan karakter, memahami berbagai konsep yang terdapat pada diri peserta didik, serta manajemen kelas yang sifatnya kondusif (Wahab et al., 2022). Selain memberikan literasi digital kepada anak, orang tua juga wajib diberikan literasi digital.

Karena orang tua memiliki tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan anak, mengajari, mengarahkan, dan mendidik (Fatmawati & Sholikin, 2019). Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Dewi et al. (2021), yang menyampaikan pemanfaatan literasi digital perlu pengawasan dari orang tua serta guru dengan pemberian atau pembatasan etika digital, agar peserta didik terhindar dari dampak negatif. Hal ini didukung oleh temuan Masya dan Candra (2016), yang menyatakan kurangnya perhatian keluarga menyebabkan perilaku gangguan kecanduan game online.

## **KESIMPULAN**

Pelaksanaan kegiatan implementasi permainan tradisional dalam mengurangi kecanduan game online di SMA Negeri 1 Pelangiran diikuti dengan baik oleh seluruh siswa. Siswa sangat antusias dalam kegiatan ini, karena selain mendapatkan pengetahuan mengenai bahayanya game online, mereka juga bisa melakukan perlombaan permainan tradisional.

Diharapkan melalui implementasi permainan tradisional dan penguatan literasi digital dapat mengurangi anak-anak dalam bermain game online. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat hanya terbatas dilakukan di satu tempat yaitu SMA Negeri 1 Pelangiran, Kabupaten Indragiri Hilir, Riau. Kegiatan ini dapat dilanjutkan di daerah-daerah lain, karena bahayanya kecanduan game online dan harus cepat diatasi.

## **PENGAKUAN**

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam kegiatan Pengabdian kepada

Masyarakat ini, khususnya kepada Universitas Islam Riau yang telah mendanai Pengabdian kepada Masyarakat ini secara penuh sesuai kontrak nomor: 10/KONTRAK/PkM-PT/DPPM-UIR/Jul-2022.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design*. New Riders Publishing.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Asmuni. (2022). Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfs untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga Siti. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(2), 248–254. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4964>
- Cooper, A. (2012). *Cybersex: The Dark Side of the Force*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203769003>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., & Octafianti, M. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609> ISSN
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, Mendidik Anak di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial. *MADANI: Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119–138. <https://doi.org/10.52166/madani.v11i2.3267>
- Ginanjari, A., Putri, N. A., Nur, A., Nisa, S., & Hermanto, F. (2019). Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran IPS di SMP Al-Azhar 29 Semarang. *Harmony*, 4(2), 99–105. <https://doi.org/10.15294/harmony.v4i2.36136>
- GoRiau. (2019). *Kecanduan Game Online Dua ABG di Pekanbaru Diringkus*. <https://www.goriau.com/berita/baca/kecanduan-game-online-dua-abg-di-pekanbaru-ini-menjambret-tapi-gugup-akhirnya-diringkus.html>
- Griffiths, M. D. (2014). Online Games, Addiction and Overuse of. In *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society* (pp. 1–6). <https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs044>
- Guntoro, T. S., Sutoro, & Hidayat, R. R. (2022). Pelatihan Model Pembelajaran Terbaru Teaching Games For Understanding (TGFU) Pada Guru Penjasorkes. *Jurnal Berkarya Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.24036/jba.0401.2022.04>
- Hermawan, E. (2019). Artikel Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2(1), 149–162.
- Hidayati, N. N. (2020). Indonesian Traditional Games: a Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 81. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475>
- Huda, W. N. (2018). Pembentukan karakter pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Dalam Menghadapi Tantangan Global*, 243–247.





- Husain, R. I., & Walangadi, H. (2021). Permainan Awuta, Ponti dan Kainje dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1352–1358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.839>
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 563–571. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8>
- Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., Tamás, D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: Findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(12), 749–754. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0475>
- Kompas. (2019). 5 Kasus Kecanduan Game Online, Bolos Sekolah 4 Bulan hingga Bunuh Sopir Taksi untuk Dapat Uang. <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-game-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi?page=all>
- Madondo, F., & Tsikira, J. (2021). Traditional Children's Games: Their Relevance on Skills Development among Rural Zimbabwean Children Age 3–8 Years. *Journal of Research in Childhood Education*, 00(00), 1–15. <https://doi.org/10.1080/02568543.2021.1982084>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Nurmayani. (2013). Pendidikan Jasmani dan Olahraga Sebagai Salah Satu Modal Membangun Karakter Bangsa. *JURNAL Pengabdian Kepada Masyarakat*, 19(73), 99–104.
- Oktarifaldi, Putri, L. P., Oktavianus, I., Syahputra, R., & Mardela, R. (2021). Pendampingan dalam Evaluasi Gerak Dasar Bagi Guru PAUD dan TK di Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Berkarya Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 20–31. [https://doi.org/\[1\]](https://doi.org/[1]) Oktarifaldi, L. P. Putri, I. Oktavianus, R. Syahputra, and R. Mardela, "Pendampingan dalam Evaluasi Gerak Dasar Bagi Guru PAUD dan TK di Kabupaten Lima Puluh Kota," *J. Berkarya Pengabdian Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–31, 2021.
- Prasetya, D. (2022). Peran Literasi Digital Keluarga Dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai Pada Anak. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(1), 70–82.
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cyber Therapy and Rehabilitation*, 2(1), 53–66.
- Sanjaya, F. S., Fauzi, A. H., & Telkom, U. (2021). Pelestarian Budaya Tak Benda Berupa Permainan Tradisional Benteng Dalam Bentuk Aplikasi Permainan Digital. *EProceedings of Applied Science*, 7(3), 477–484.
- Saputra, N. E. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–54. <https://doi.org/10.22437/jpj.v2i2.4796>
- Subekti, N., Juhrodin, J., & Mulyadi, A. (2020). Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Kebugaran dan Motivasi Belajar. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 55–62. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i1.38560>

- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Suriani, A. I., & Hadi, S. (2022). Kebijakan Literasi Digital Bagi Pengembangan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 54–64. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i1.7030>
- Susanti, S. (2016). Membangun Peradaban Bangsa dengan Pendidikan Karakter. *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 139–159. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v1i2.173>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Syarifah, I. L., Raharani, F. A., Izzah, N., Mukarromah, S., & Yulianti, Y. (2021). Pentingnya Literasi Digital di Era Pandemi. *Jurnal Implementasi*, 1(2), 162–168.
- Trisakti, R. T., & Hartati, S. C. Y. (2021). Permainan Kecil Terhadap Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(2), 507–516. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/42154>
- Utama, F. H., Purwoto, S. P., Handayani, H. Y., & Widodo, H. M. (2022). Sosialisasi Dampak E-sports pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Berkarya Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.24036/jba.0401.2022.01>
- Wahab, A., Sari, A. R., Zuana, M. M. M., Luturmas, Y., & Kuncoro, B. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Literasi Digital Sebagai Strategi Dalam Menuju Pembelajaran Imersif Era 4.0. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 4644–4653. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7373>
- Wahyudi, T. (2021). Penguatan Literasi Digital Generasi Muda Muslim dalam Kerangka Konsep Ulul Albab. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 161–178. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.368>