

Optimizing Digital Literacy and Traditional Games to Reduce the Impact of Online Games

Maharani Fatima Gandasari¹, Putra Sastaman B², Ghana Firsta Yosika³, Rubiyatno⁴, Rahmat Putra Perdana⁵, Touvan Juni Samodra⁶, Eka Supriatna⁷

¹⁻⁷ Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

Email: maharani.fatima@fkip.untan.ac.id

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v6i2.5525>

Abstract: *The rapid development of digital technology has had a significant impact on the behavior of children and adolescents, including increasing addiction to online games. This phenomenon causes various problems such as decreased academic achievement, impaired social interaction, and physical and mental health problems. The purpose of this article is to examine strategies for reducing the negative impacts of online games through optimizing digital literacy and preserving traditional games. Digital literacy plays an important role in equipping children, parents, and educators with the knowledge and skills to use technology wisely and responsibly. Meanwhile, traditional games can be an educational and recreational alternative that encourages physical activity, social interaction, and strengthening local cultural values. The combination of these two approaches is expected to create a balance in the use of technology while strengthening the cultural identity of the younger generation. Online games have become part of the lives of modern children and adolescents, but excessive use without supervision has a negative impact on mental, social, and academic health. This community service activity aims to educate elementary school students about healthy digital literacy and reintroduce traditional games as an alternative to fun physical and social activities. The implementation method includes socialization, training, and practice of traditional games at SDN 17 Sungai Raya in West Kalimantan. The results show an increase in students' understanding of the wise use of gadgets and high enthusiasm in participating in traditional games. The conclusion of this activity is that collaboration between digital literacy and local cultural preservation can reduce dependence on online games*

Keywords: *Digital Literacy, Traditional Games, Online Games,*

Pendahuluan

Media sosial di zaman ini sangat berperan penting di masyarakat. Penggunaan media sosial sebagai alat informasi, penyebaran informasi, pembantu informasi, dan sarana interaksi sudah menjadi kebutuhan di kalangan masyarakat (Lestari et al., 2024). Fenomena ketergantungan anak-anak terhadap game online menimbulkan tantangan baru dalam dunia pendidikan dan pengasuhan. Studi menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital secara berlebihan berdampak pada gangguan konsentrasi, isolasi sosial, bahkan kecanduan (Kurnia & Astuti, 2020). Di sisi lain, permainan tradisional sebagai warisan budaya Indonesia mulai terlupakan, padahal mengandung nilai-nilai edukatif, sosial, dan motorik yang penting bagi perkembangan anak (Saputra, 2018). Pengabdian ini dirancang sebagai

upaya mitigasi dampak negatif game online melalui edukasi literasi digital dan revitalisasi permainan tradisional. Target utama adalah siswa sekolah dasar, usia yang rentan terhadap pengaruh digital namun masih sangat terbuka terhadap pembelajaran berbasis pengalaman.

Alat komunikasi yang digunakan oleh banyak orang semakin canggih dan kekinian, hal ini dikarenakan jutaan manfaat yang diberikan kepada setiap pengguna gadget perihal memudahkan seseorang untuk mengakses segala sesuatu. Gadget adalah barang yang memiliki sejuta manfaat dan dianggap canggih, dimana melalui sajian aplikasi yang ada di dalam gadget mampu memberikan informasi dan menyajikan keseluruhan data mulai dari berita yang sedang viral di jejaring social bahkan hobi yang salah satunya merupakan hiburan seseorang (Subarkah, 2019). Menurut (Asif & Rahmadi, 2017) smartphone mampu menjadi sarana yang digunakan oleh seseorang untuk menjadi sarana penambah pengetahuan siswa perubahan teknologi, sehingga siswa saat ini mau tidak mau harus dan wajib dalam memanfaatkan teknologi dan harus melek teknologi di era globalisasi. Kemudahan dalam mengakses segala informasi adalah salah satu dampak positif dalam penggunaan gadget. Adapun dampak negative dari gadget yaitu penggunaan berlebih yang mengakibatkan menurunnya konsentrasi pengguna contohnya hasil belajar yang menurun. Prestasi belajar yang sudah dicapai siswa didapatkan setelah mereka mengikuti kegiatan belajar mengajar (Kambuaya, 2015). Dampak lainnya gadget akan mempengaruhi si penggunanya dan mereka akan sangat mengandalkan gadget ketimbang kemampuan berpikirnya sendiri (Ayu, 2009).

Berkembangnya teknologi saat ini memiliki banyak manfaat yang diberikan gadget itu sendiri yaitu sebagai hiburan yaitu bermain game online. (Rezki et al., 2023). Game online adalah jenis permainan yang ada dalam komputer dan memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya (Mauizoh, 2022). Game online adalah salah satu game yang basisnya elektronik dan visual (Mauizoh, 2022). Memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet (Mauizoh, 2022). Menurut Adam & Rollings (2006), game online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Jadi dapat disimpulkan bahwa game online adalah salah satu akses permainan yang menggunakan (Mauizoh, 2022). Bahkan pada saat anak sedang bermain, sedang makan, ketika akan tidur mereka akan terus menggunakan gadget. sehingga hal ini dapat menurunkan semangat belajar yang menurun, dan merasa malas belajar. Pemanfaatan teknologi informasi juga wajib adanya pendampingan atau pengawasan orang tua. Kecanduan

merupakan bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang dia sukai (Putra & Nuryono, 2022). Faktor lain yang menyebabkan yaitu lingkungan dan sulitnya berkomunikasi dengan orang lain sehingga waktu bermainnya pendek. Sehingga penulis tertarik dalam mengatasi kecanduan game online. Penulis akan mengatasi kecanduan paket ramadhan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik dan mencoba mengatasi kecanduan game online ini dengan memberikan permainan tradisional dan literasi digital (Saputra et al., 2023). Permainan tradisional didapati mengandung nilai social lainnya kejujuran, kerjasama, saling menghormati, saling menghargai, disiplin bertanggung jawab dan lain-lain (Saputra et al., 2023). Siswa memberikan pengaruh terhadap pengembangan motivasi belajar siswa (Saputra et al., 2023) literasi digital dapat memberikan kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital diantaranya mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya (Saputra et al., 2023). Pemahaman literasi digital masyarakat dasalah satunya teknologi secara positif dan bisa menggunakan teknologi dengan bijak (Syarifah et al., 2021). Permainan tradisional menanamkan sikap hidup dan keterampilan seperti nilai kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, musyawarah mufakat (Nomor et al., 2019). Permainan tradisional dapat membuat masyarakat dapat melakukan aktivitas sosial seperti berkumpul, berinteraksi, serta berekspresi baik secara mental, fisik maupun emosi (Muazimah & Wahyuni, 2020). Melalui permainan tradisional, yang merupakan aset berharga suatu bangsa diharapkan mampu membangun karakter anak sejak dini. Pemberian solusi dalam menerapkan permainan tradisional tentang penggunaan gadget yang berlebihan terutama pada anak yang mengalami kecanduan game online. Adapun tujuan pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) sehingga untuk mengimplementasikan permainan tradisional dan penguatan literasi digital dalam mengurangi kecanduan game online.

Siswa-siswi di SDN 17 Sungai Raya di Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat yang dominan memiliki akses *Handphone* disetiap harinya tentunya menjadi tanggungjawab bersama dalam mengarahkan mereka untuk tidak ketergantungan terhadap gadget khususnya game online. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan tim bahwasanya adanya tantangan serius terkait meningkatnya ketergantungan siswa-siswi terhadap game online. Hasil wawancara awal, ditemukan bahwa banyak anak menghabiskan waktu berjam-jam setiap hari bermain game online tanpa pengawasan yang memadai, yang berdampak pada penurunan prestasi akademik, gangguan sosial, dan menurunnya minat terhadap interaksi fisik maupun kegiatan budaya tradisional. Kondisi ini

diperparah dengan rendahnya literasi digital pada orang tua dan pendidik di lingkungan SDN 17 Sungai Raya di Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat. Banyak dari mereka belum memahami pentingnya pengawasan digital, manajemen waktu layar (*screen time*), dan belum memiliki strategi yang efektif untuk mengarahkan anak pada aktivitas yang lebih sehat dan produktif. Sementara itu, potensi permainan tradisional yang bersifat edukatif, interaktif, dan mempererat hubungan sosial masih belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai alternatif yang menarik. Urgensi dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada masyarakat, khususnya orang tua dan pendidik di sekolah tentang pentingnya literasi digital yang sehat serta memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa-siswi sebagai sarana pengalihan yang positif. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini dirancang untuk memberikan solusi yang komprehensif melalui pendekatan edukatif dan kultural. Melalui kegiatan ini, SDN 17 Sungai Raya di Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat diharapkan mampu meningkatkan pemahaman tentang dampak negatif dari kecanduan game online, mengembangkan keterampilan literasi digital dasar untuk pengawasan dan pendampingan anak, membangkitkan kembali minat terhadap permainan tradisional yang mengandung nilai edukatif dan sosial budaya, dan membangun lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara seimbang antara dunia digital dan dunia nyata.

Metode

Kegiatan dilaksanakan di SDN 17 Sungai Raya di Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat, pada bulan Juni 2025. Pendekatan yang digunakan adalah partisipatif edukatif dengan langkah-langkah sebagai berikut: Mulai dari kegiatan Sosialisasi Literasi Digital dimana pemateri memberikan pemahaman dasar tentang penggunaan gawai, batas waktu bermain game, dan konsekuensi dari kecanduan game. dilanjutkan workshop interaktif yang mengajak siswa untuk menyusun jadwal penggunaan gadget dan mendiskusikan pengalaman mereka dalam bermain game. Mempraktikkan permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, congklak, dan egrang. Kegiatan refleksi dan evaluasi yang mengajak siswa untuk berbagi pengalaman dan membuat komitmen pribadi dalam penggunaan gadget secara sehat. Setelah keseluruhan program selesai dilaksanakan, maka penting untuk direncanakan keberlanjutan program tersebut. Adapun keberlanjutan program di lapangan meliputi: Melihat aktivitas siswa dalam bermain (permainan tradisional), Melihat kebiasaan siswa dalam bermain game online, Melihat aktivitas belajar siswa.

1. Prosedur Kerja

a) Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim PKM melakukan segala persiapan yang berkaitan dengan segala kebutuhan pelaksanaan kegiatan di SDN 17 Sungai Raya. Selanjutnya tim PKM melakukan tes awal (*pre-test*), untuk melihat pengetahuan awal tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.

b) Tahap Pelaksanaan

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

c) Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN 17 Sungai Raya. Pada tahap ini tim melakukan evaluasi dari berbagai kegiatan yang telah dilakukan.

Tabel 1. Deskripsi Tugas dan Peran Anggota Pelaksana PKM

| No | Peran | Deskripsi tugas |
|----|-----------|--|
| 1 | Ketua Tim | <ul style="list-style-type: none">• Bertanggung jawab penuh terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi keseluruhan kegiatan PKM.• Menyusun dan mengoordinasikan jadwal kegiatan sosialisasi dan pelatihan.• Melakukan komunikasi dan koordinasi dengan dosen pembimbing, mitra kegiatan, serta pihak terkait lainnya.• Menyusun laporan kemajuan dan laporan akhir kegiatan sesuai pedoman pelaporan PKM.• Mengawasi pelaksanaan tugas anggota tim lainnya agar berjalan sesuai rencana |
| 2 | Anggota | <ul style="list-style-type: none">• Menyusun materi sosialisasi terkait literasi digital untuk orang tua dan pendidik.• Menjadi narasumber atau fasilitator dalam sesi edukasi tentang penggunaan gadget yang sehat dan dampak negatif game online.• Melakukan asesmen awal dan akhir kepada peserta untuk mengukur pemahaman mereka sebelum dan sesudah kegiatan.• Membantu dalam dokumentasi dan pembuatan media presentasi kegiatan |
| 3 | Anggota | <ul style="list-style-type: none">• Meneliti, mendesain, dan memperkenalkan kembali permainan tradisional yang relevan dan menarik untuk anak-anak.• Bertugas memimpin sesi demonstrasi dan praktik permainan |

- tradisional bersama peserta anak-anak.
- Menyusun modul permainan tradisional yang bisa digunakan secara mandiri oleh masyarakat setelah kegiatan.
 - Bertanggung jawab atas logistik peralatan permainan tradisional yang digunakan selama kegiatan berlangsung

Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini yang telah dilaksanakan di SDN 17 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat yang berlokasi di Jl. Nurul Huda No.40, Sungai Raya, Kec. Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat 78123, dengan sasaran utama siswa kelas 4 hingga kelas 6, serta melibatkan guru dan orang tua murid. Kegiatan berlangsung selama 2 hari, mencakup dua pendekatan utama dari mulai peningkatan literasi digital dan pengenalan kembali permainan tradisional.

1. Peningkatan Literasi Digital

Pada Sesi literasi digital tim melakukan Sosialisasi dan pelatihan interaktif berupa diskusi kelompok kecil dengan materi yang mencakup: Pengertian dan manfaat teknologi digital, Risiko kecanduan game online, Strategi manajemen waktu dalam menggunakan gadget, Peran orang tua dalam mengawasi aktivitas digital anak. Hasil yang didapat oleh tim yaitu: Sebanyak 85% siswa mengaku tidak pernah mendapat edukasi khusus tentang bahaya game online sebelum kegiatan ini. Setelah sosialisasi dan pelatihan sebanyak 92% siswa mampu menyebutkan minimal tiga dampak negatif game online dan dua cara membatasi penggunaannya. Orang tua siswa yang hadir sekitar 60% dari total undangan menyatakan kegiatan ini memberi wawasan baru tentang pentingnya pendampingan digital di rumah.

2. Pengenalan Permainan Tradisional

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di halaman SDN 17 Sungai Raya berupa memperkenalkan kembali beberapa permainan tradisional seperti engklek, congklak, petak umpet, dan gobak sodor. Kegiatan ini dirancang dan dilaksanakan dengan tujuan supaya siswa dapat merasakan secara langsung keseruan permainan tradisional sambil membangun kerja sama dan komunikasi dengan teman-temannya. Hasil yang didapatkan oleh tim yaitu siswa menunjukkan antusiasme tinggi; 95% peserta menyatakan permainan tradisional menyenangkan dan ingin memainkannya kembali. Kemudian guru juga melakukan pengamatan yang mana adanya peningkatan interaksi sosial di antara

siswa yang sebelumnya cenderung pasif atau menyendiri. Sesi refleksi ada siswa yang menyatakan permainan tradisional membuat mereka "senang bergerak" dan "tidak membosankan" dibandingkan bermain game sendirian.



Gambar 1. Dokumentasi Selesai Kegiatan Sosialisasi dan Praktek Siswa-Siswi SDN 17 Sungai Raya

Diskusi

Hasil kegiatan yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa kombinasi pendekatan mulai dari literasi digital dan permainan tradisional dinilai efektif dalam membangun kesadaran anak terhadap penggunaan teknologi yang sehat. Edukasi digital yang diberikan ke siswa memberi bekal kognitif kepada siswa SDN 17 Sungai Raya, sedangkan permainan tradisional memberi pengalaman langsung yang dapat meningkatkan minat sosial dan fisik siswa dalam melakukan gerak secara tak terbatas. Partisipasi aktif dari guru dan orang tua siswa juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini. Pengamatan menyeluruh yang dilakukan oleh guru memberikan kesan bahwa siswa memang terlihat senang dan bergembira ketika dapat bergerak dan bersosialisasi dengan teman sebayanya, sedangkan orangtua memberikan kontrol dan ikut dalam mengevaluasi kegiatan anak serta membatasi penggunaan gadget kearah yang positif dan bermanfaat. Kegiatan permainan tradisional menjadi momen favorit siswa. Mereka menunjukkan antusiasme, kerja sama, dan kegembiraan selama bermain. Guru-guru menyatakan bahwa siswa terlihat lebih aktif secara fisik dan interaktif secara sosial setelah kegiatan. Permainan tradisional tidak hanya menjadi solusi rekreatif, tetapi juga menjadi media edukatif yang memperkuat nilai sportivitas, kesabaran, dan solidaritas. Integrasi kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan budaya lokal dapat berjalan seiring dengan literasi digital modern. Kendala yang ditemui tim pengabdian dalam pelaksanaan kegiatan diantaranya keterbatasan waktu

yang mana tim harus menyesuaikan jadwal sekolah untuk tidak bentrok dengan jam sekolah ataupun kegiatan sekolah lainnya, tidak semua orang tua dapat hadir karena kesibukan masing-masing, serta kurangnya ruang terbuka di beberapa sekolah untuk aktivitas permainan fisik. Meski demikian, kegiatan ini memberikan bukti bahwa pendekatan terpadu dapat menjadi solusi preventif terhadap dampak negatif game online.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini berhasil menunjukkan bahwa penguatan literasi digital dan pengenalan kembali permainan tradisional kepada siswa dapat menjadi strategi efektif dalam mengurangi dampak negatif dari game online pada anak-anak usia sekolah dasar. Melalui edukasi literasi digital, peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai penggunaan teknologi secara bijak, serta dampak dari penggunaan gadget secara berlebihan. Sementara itu, kegiatan permainan tradisional terbukti mampu membangkitkan minat siswa dalam aktivitas fisik dan sosial yang sehat, sekaligus melestarikan budaya lokal.

Kolaborasi antara siswa, guru, dan orang tua menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pengendalian penggunaan game online. Program ini juga membuka ruang dialog antara sekolah dan keluarga terkait tantangan penggunaan teknologi pada anak. Sekolah disarankan untuk menjadikan literasi digital dan permainan tradisional sebagai bagian dari program ekstrakurikuler atau kurikulum tematik agar dampak positifnya berkelanjutan. Perlunya pendekatan yang lebih fleksibel untuk melibatkan orang tua, misalnya melalui media daring atau penyebaran modul praktis yang bisa dipahami di rumah. Perlu dilakukan evaluasi berkala untuk melihat perubahan perilaku anak terhadap game online dan peningkatan partisipasi dalam kegiatan non-digital yang dilakukan guru dengan orangtua siswa.

Daftar Referensi

- Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun Ahmad. *Jkd*, 6(2).
- Ayu, L. (2009). pengaruh Minat Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi. *Jurnal Ekonomi*, 2(1).
- Kambuaya, C. (2015). Pengaruh Motivasi, Minat, Kedisiplinan Dan Adaptasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Peserta Program Afirmasi Pendidikan Menengah Asal Papua Dan Papua Barat Di Kota Bandung. *Share : Social Work Journal*, 5(2), 157-166. <https://doi.org/10.24198/share.v5i2.13140>

- Lestari, D. I., Ibda, H., & Defriono, I. (2024). *Pengaruh Literasi Digital Terhadap Sikap Bijak Bermedia Sosial Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rasyidin Payaman*. 6(1), 38–50.
- Mauizoh, J. (2022). *Game Online sebagai Media Komunikasi Virtual bagi Remaja di Kelurahan Simpang Rimbo Kota Jambi*. 7(2).
- Muazimah, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Generasi Emas*, 3(1), 70–76. [https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3\(1\).5505](https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(1).5505)
- Nomor, V., Edukasi, W., & Karakter, P. (2019). Pemberdayaan SD 2 Muhammadiyah Denpasar dalam Revitalisasi Permainan Tradisional sebagai Wahana Edukasi Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.37287/jpm.v2i1.71>
- Putra, G. A., & Nuryono, W. (2022). Fenomena penyebab kecanduan game online pada Siswa. *Jurnal BK Unesa*, 12(3), 983–989.
- Rezki, Islami, F., & Br Siagian, E. A. (2023). Manfaat Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak Sd 020 Muhammadiyah Kec. Kuok. *Community Education Engagement Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.25299/ceej.v4i2.11290>
- Saputra, A. P., Saputra, I. P., & Wijaya, H. (2023). Pencegahan Dan Pemulihan Remaja Kecanduan Game Online. *Journal of Pasoral Counseling*, 3(1), 1–16. <https://ejournal.iaknkupang.ac.id/ojs/index.php/rah>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>