



Permainan Tradisional Dan Literasi Digital Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online di Desa Pantai Cermin

Muamar Al Qadri¹, Usmaidar², Yaumul Khair Afif³

^{1,2,3} STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat, Indonesia

Corresponding Author : ✉ muamaralqadri@gmail.com

ABSTRACT

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 yaitu untuk mengimplementasikan permainan tradisional dan literasi digital dalam mengurangi kecanduan game online. Kegiatan ini dilaksanakan di Kantor Desa Pantai Cermin Kecamatan Tanjung Pura Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara. Pelaksanaan kegiatan implementasi permainan tradisional dan pendampingan dan penguatan literasi digital dalam mengurangi kecanduan game online di Kantor Desa Pantai Cermin 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.

Keywords *Permainan Tradisional, Literasi Digital, Kecanduan, Game Online*

PENDAHULUAN

Desa Pantai Cermin merupakan salah desa yang terletak di Kecamatan Tanjung Pura Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara. Desa ini berjarak lebih kurang 5 KM dari Kota Tanjung Pura. Sekolah Negeri dan Swasta jenjang SMP berjumlah 4 Sekolah 1 Negeri dan 3 Swasta. Berdasarkan observasi awal di sekolah, dan hasil wawancara dengan guru Muhammad Affan 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. Bukan saja kalangan anak-anak dan remaja orang dewasa juga banyak kecanduan game online. Sudah banyak kasus yang diakibatkan oleh kecanduan game online ini, seperti yang dilansir dalam media online, Kecanduan Mobile Legend, Pria Ini Tega Tinju Wajah Istri sampai Memar Akibat Geram Tak Diberi Hotspot (Suara.Com, 2022). Kecanduan Game PUBG, Remaja Tembak Mati Ibu dan Tiga

Saudara Kandungnya (suarariau.id, 2022). Kecanduan Game Online, 2 Pelajar di Madiun Curi Uang hingga Rp 102 Juta (detiknews, 2021).

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 smartphome, laptop, komputer dan konsol game (PlayStation, SEGA, XBOX, 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).

Maraknya permainan berbasis internet seperti kasus judi online yang menghiiasi berbagai media massa dan televisi kian membuat masyarakat resah dan gelisah. Game judi online merupakan game berbasis android, di dalamnya terdapat sejumlah pilihan permainan, mulai dari domino QQ, poker online, sportsbook, kartu, puzzle, dragon tiger, E-game/slot machine, dan lain-lain. Permainan menjadi semakin menarik seperti game higgs domino menyediakan fitur `top up' (isi ulang), `sedekah', dan `kirim' chip (koin emas). Tidak hanya sekedar permainan mengisi waktu senggang, tetapi juga telah menjadi ajang tempat mencari uang yang sudah jelas-jelas diharamkan dalam Islam.

Apalagi jika pelaku pemain judi online adalah para pelajar. Waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar dan terus belajar, kini waktunya terbuang percuma hanya untuk menikmati kesenangan sesaat. Yang sangat disayangkan lagi adalah orang tua mencari nafkah banting tulang untuk mencari sesuap nasi dan uang jajan untuk anaknya. Namun, sungguh sangat disayangkan, si anak menghabiskan uang jajan hanya untuk membeli chip domino.

Sibuk main judi online sehingga shalat sering ditinggalkan, belajar menjadi malas, pulang larut malam, sering bangun kesiangan juga sering membantah orang tua di rumah dan guru di sekolah. Selain itu, bila dalam sebuah keluarga sang ayah sudah kecanduan judi online, akibatnya sangat fatal bukan saja merusak perekonomian keluarga, rumah tangga bisa berantakan.

METODE

Metode Pelaksanaan

Adapun metode pelaksanaan PKM yaitu: a) Penyuluhan, yaitu kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan hanya untuk kegiatan penyuluhan kepada khalayak sasaran; b) Pendampingan, yaitu kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan untuk kegiatan penyuluhan disertai dengan kegiatan pendampingan selama periode tertentu yang dilakukan oleh dosen, atau mahasiswa dalam bentuk kegiatan akademis.

Metode Pendekatan

Setelah keseluruhan program selesai dilaksanakan, maka penting untuk direncanakan keberlanjutan program tersebut. Adapun keberlanjutan program di lapangan meliputi:

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

Prosedur Kerja

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini Tim PKM melakukan segala persiapan yang berkaitan dengan segala kebutuhan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Pantai Cermin. 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 kepada masyarakat melaksanakan solusi yang ditawarkan, yaitu memperkenalkan dan mengimplementasikan permainan tradisional dan pendampingan dan penguatan literasi digital.

c. Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Pantai Cermin. Pada tahap ini Tim melakukan evaluasi dari berbagai kegiatan yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang di laksanakan di kantor Desa Pantai Cermin di hadiri oleh siswa dan guru olahraga se Desa Pantai Cermin, kegiatan tersebut di mulai dengan memberikan materi dan pendampingan yang di sampaikan oleh Ibu Dr. Hj. Usmaidar, M.Pd selaku narasumber pertama dengan materi literasi digital, kemudian dilanjutkan oleh narasumber kedua Bapak H. Muamar Al Qadri, M.Pd dengan materi "game online", kedua narasumber merupakan dosen STAI Jam'iyah Mahmudiyah, selanjutnya narasumber ketiga di sampaikan oleh Joe Abdillah, S.Sos selaku penggiat budaya kemendikbud ristek dengan materi permainan tradisional. Pemateri menjelaskan pengertian, jenis-jenis, dan manfaat dari permainan tradisional yang ada di Indonesia. 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. Kegiatan tersebut di bantu oleh dosen dan mahasiswa STAI Jam'iyah Mahmudiyah.





Gambar 1.
Kegiatan PkM di Kantor Desa Pantai Cermin

Kegiatan selanjutnya yaitu pendampingan dan penguatan literasi digital diberikan oleh Muamar Al Qadri. 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, adapun target luaran dari PKM ini yaitu meningkatkan 80 % keterampilan dan pengetahuan siswa dan warga Desa Pantai Cermin dalam permainan tradisional serta memahami materi literasi digital pada kategori basic, dengan demikian 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 (Ginjar 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 Desa Pantai Cermin diikuti dengan baik oleh seluruh siswa, guru PJOK dan warga. Peserta 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 Desa Pantai Cermin, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Kegiatan ini dapat dilanjutkan di daerah-daerah lain, karena bahayanya kecanduan game online dan harus cepat diatasi.

PENGAKUAN/PENGHARGAAN

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, khususnya kepada STAI Jam'iyah Mahmudiyah yang telah mendanai Pengabdian kepada Masyarakat ini secara penuh sesuai kontrak.

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>
- Ginjar, 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-inimenjambret-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-kecanduangame-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., Juhrocin, 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 Tought 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-pendidikanjasmani/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>