

## PENINGKATAN PEMAHAMAN LITERASI MEDIA MELALUI SOSIALISASI BIJAK BERMAIN GAME ONLINE UNTUK SISWA SDN BAWANG

Ryo Firmansyah<sup>1\*</sup>, Zaky Zakaria<sup>2</sup>, Ainur Rahmawati<sup>3</sup>, Desty Artanti<sup>4</sup>, Syalum Aknaita<sup>5</sup>

<sup>1</sup>S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tidar,

<sup>2</sup>S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tidar,

<sup>3</sup>S1 Agroteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Tidar,

<sup>4</sup>S1 Agroteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Tidar,

<sup>5</sup>S1 Agroteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Tidar

\*Korespondensi : [tripujirahayu@untidar.ac.id](mailto:tripujirahayu@untidar.ac.id)

### Abstrak

Game Online merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman literasi media siswa kelas 3-6 SD N Bawang melalui sosialisasi program Bijak Bermain Game Online. Metode yang digunakan adalah edukasi partisipatif, yakni siswa berperan aktif selama pembelajaran. Subjek penelitian berjumlah 47 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa pre-test dan post-test yang terdiri dari 8 pertanyaan pilihan ganda telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata post-test yang semula 57,83 menjadi 76,43 dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Hal ini menandakan bahwa sosialisasi program Bijak Bermain Game Online berhasil meningkatkan pemahaman literasi media siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan literasi media anak sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Literasi Media, Permainan dalam Jaringan, Siswa SD, Sosialisasi.

### Abstract

*Online gaming is one of technological advancement This community service activity aims to improve the understanding of media literacy of students in grades 3-6 of SD N Bawang through the socialization of the Wise Playing Online Games program. The method used is participatory education there is students play an active role during learning. The research subjects totaled 47 students. Data collection instruments in the form of pre-test and post-test consisting of 8 multiple choice questions have been tested for validity and reliability. The results showed an increase in the average post-test score from 57.83 to 76.43 with a significance value of 0.000 (<0.05). This indicates that the socialization of the Wise Playing Online Game program succeeded in increasing students' understanding of media literacy. This research is expected to contribute to the improvement of media literacy of elementary school children.*

**Keywords:** Media Literacy, Online Gaming, Primary School Students, Socialization.

## 1. Pendahuluan

Game online merupakan salah satu dari sekian banyak kemajuan teknologi di era globalisasi. Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi LAN dan internet (Novrialdy, 2019). Penggunaan game online secara bertanggung jawab, dapat menjadi cara yang baik untuk menghilangkan penat, menghabiskan waktu, dan meningkatkan fungsi otak. Menurut laporan We Are Social, Indonesia merupakan negara dengan populasi gamer tertinggi ketiga di dunia. Pada Januari 2022, 94,5% pengguna internet Indonesia yang berusia antara 16-64 tahun dilaporkan bermain video game. We Are Social menemukan bahwa 83,6% pengguna internet global yang berusia antara 16-64 tahun bermain video game di semua jenis perangkat. Sementara itu, video game dimainkan di smartphone oleh 68,1% pengguna internet (Dihni, 2022).

Dampak negatif bermain game online secara berlebihan akan menyebabkan kecanduan. Gejala kecanduan game online termasuk memikirkan game sepanjang waktu, merasa gugup dan gelisah saat tidak bermain, kehilangan minat pada hobi dan aktivitas dunia nyata, berbohong untuk bermain game, dan mengabaikan pekerjaan, hubungan dengan orang lain, dan pendidikan (Ambarwati dkk., 2022). Remaja yang kecanduan game online akan menunjukkan gejala seperti terus menerus berpikir tentang game, meningkatkan waktu bermain, menggunakan game sebagai mekanisme mengatasi masalah, merasa putus asa tanpa bermain game, berdebat dengan orang lain tentang game yang berlebihan, dan mengabaikan aktivitas lainnya (Lebho dkk., 2020).

Sosialisasi Bijak Bermain Game Online untuk Siswa SD N Bawang, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai bijak dalam bermain game online, etiket dalam berinternet (netiket), dan screen time yang baik untuk diterapkan. Ketiga aspek tersebut saling berhubungan untuk mengurangi dampak negatif bermain game online secara berlebihan. Menurut (Saputra, 2022) netiket merupakan seperangkat aturan yang harus diperhatikan dan diikuti oleh pengguna internet ketika berinteraksi dengan jaringan internet. Netiket merupakan etika yang mengatur perilaku saat komunikasi menggunakan jejaring sosial online. Terdapat beberapa prosedur dan norma komunikasi yang serupa dengan komunikasi di dunia nyata (Ahyati dkk., 2022). Pengguna internet lain dapat merasa nyaman, ketika setiap netter mengikuti netiket. Ketika seorang netter berinteraksi dengan netter lain, netiket berlaku. Hal ini menyiratkan bahwa, ketika pengguna internet terlibat dalam aktivitas soliter seperti browsing dan searching, mereka tidak sepenuhnya mempraktikkan netiket. Hal ini dikarenakan siapa pun dapat melaporkan apa pun di dunia maya,

penting untuk mempraktikkan etiket internet karena tidak semua pengguna internet berasal dari latar belakang budaya yang sama. Akibatnya, hal ini perlu ditangani dengan hati-hati agar tidak menimbulkan konflik baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Netiket juga berkaitan dengan literasi digital (Kusumastuti dkk., 2021)

Hal yang tidak kalah penting selain bijak dalam bermain game online dan netiket yaitu screen time atau waktu layar. Waktu layar merupakan jumlah waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget digital (Madigan et al., 2019). Waktu di depan layar telah menjadi aspek yang lumrah dalam kehidupan modern. Hal tersebut tidak lepas dari batas rekomendasi screen time yang tepat pada anak. Berdasarkan rekomendasi yang dikeluarkan oleh WHO pada tahun 2020, tidak disarankan bagi anak-anak di bawah usia 1 tahun untuk menghabiskan waktu di depan layar; anak usia 2-4 tahun durasi waktu layar kurang dari 1 jam. Anak yang berusia antara 5-17 tahun, jumlah maksimum waktu yang dihabiskan di depan layar yaitu 2 jam (Okely et al., 2021). Waktu layar yang berlebihan berdampak pada kualitas tidur dan kesehatan fisik serta mental (Dianah dkk., 2024).

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk sosialisasi program Bijak Bermain Game Online ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman literasi media bagi siswa di SD N Bawang. Selain itu, edukasi mengenai etiket dalam berinternet juga mendukung program ini agar siswa paham mengenai aturan-aturan yang harus ditaati dalam berinternet. Lebih lanjut, pemaparan materi mengenai screen time juga bertujuan untuk mendukung program Bijak Bermain Game online. Hal tersebut didasari oleh hasil wawancara terhadap orangtua siswa yang mengeluhkan tentang banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain game online di gawai yang dimiliki siswa.

Sasaran audiens dari kegiatan pengabdian ini yaitu siswa kelas 3-6 di SD N Bawang. Hal ini didasari oleh wawancara terhadap guru di SD N Bawang. Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak-anak di kelas tersebut tergolong kelas tinggi. Dalam hal ini, siswa kelas tinggi berarti siswa yang sudah mulai bermain gawai. Selain itu, siswa kelas 3-6 lebih sering menghabiskan waktu bermain game online dengan minim pengawasan dari orangtua.

## **2. Metode**

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman literasi media siswa kelas 3-6 SD N Bawang melalui program Bijak Bermain Game Online. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode edukasi partisipatif. Dengan metode edukasi partisipatif, siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan kurikulum disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat (Afandi dkk.,

2022). Metode ini dilakukan dengan cara sosialisasi dan edukasi untuk dapat memahami materi literasi media yang dipaparkan. Hasil pre-test dan post-test yang berisi data yang telah dikumpulkan selama program pengabdian masyarakat ini akan disajikan secara deskriptif-kuantitatif. Analisis data secara kuantitatif guna membuktikan bahwa kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa SD N Bawang terhadap literasi media. Hasil pre-test dan post-test digunakan untuk menunjukkan seberapa besar peningkatan pemahaman responden (Hati, 2023).

Prosedur kegiatan ini terdiri dari 3 tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Ibrahim dkk., 2022). Tahap perencanaan meliputi kegiatan kunjungan ke SD N Bawang dan menemui kepala sekolah beserta guru-guru. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2024. Peneliti memohon izin kepada pihak sekolah untuk mengadakan kegiatan sosialisasi literasi media terhadap siswa-siswi di SD N Bawang. Peneliti juga menyampaikan konsep dan tujuan dari kegiatan sosialisasi tersebut. Tahap perencanaan yang selanjutnya yaitu penyusunan materi yang akan dipaparkan. Materi tersebut meliputi pemahaman tentang game online beserta dampaknya, materi tentang netiket dan materi tentang screen time.

Peneliti menyiapkan instrumen penelitian setelah materi tersusun berupa soal pre-test dan post-test yang masing-masing berjumlah 10 soal. Tujuan dari pertanyaan pre-test adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menerima perlakuan. Serangkaian pertanyaan untuk siswa pada akhir pembelajaran berbentuk post-test. Post-test bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa setelah mendapat perlakuan. Peneliti mengujicobakan soal tersebut ke siswa yang berjumlah 47 siswa dari kelas 3-6 SD. Setelah data terpenuhi, peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan SPSS Versi 20 terhadap soal pre-test dan post-test. Uji validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk menetapkan seberapa valid instrumen yang digunakan. Uji validitas merupakan prasyarat utama dalam sebuah penelitian untuk menguji sebuah instrumen yang akan digunakan apakah valid atau tidak (Riyanto, 2007). Dari hasil uji validitas, 8 dari 10 soal dinyatakan valid dan 2 lainnya dinyatakan tidak valid.

Pertanyaan yang dinyatakan valid tersebut diperiksa kesesuaiannya dengan uji reliabilitas. Salah satu alat pengukuran yang dapat digunakan untuk menilai konsistensi instrumen penelitian adalah uji reliabilitas. Hal ini dapat dilakukan bahkan ketika instrumen dievaluasi dalam berbagai kondisi untuk melihat seberapa dapat diandalkannya tes tersebut untuk menghasilkan skor yang

konsisten dan cukup konstan (Riyanto, 2007). Data yang baik dapat dihasilkan oleh instrumen yang dapat dipercaya. Dapat dipercaya dan dapat diandalkan adalah arti dari reliabel, (Suharsimi, 2020).

Tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan. Tahap pelaksanaan dilakukan pada tanggal 25 Juli 2024. Tahap ini diawali dengan perkenalan anggota kelompok yang terlibat dalam kegiatan pengabdian. Peneliti terlebih dahulu memberikan pre-test sebelum pemaparan materi. Setelah siswa selesai mengerjakan pre-test, selanjutnya dilakukan pemaparan materi tentang game online, netiket, dan screen time. Dalam pemaparan materi juga diselengi dengan kuis berhadiah sebagai bentuk ice breaking untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam memperhatikan materi. Peneliti memberikan post-test kepada siswa sebagai alat ukur pemahaman siswa setelah pemaparan materi selesai.

Tahap evaluasi dilakukan setelah tahap pelaksanaan selesai. Tahap evaluasi bertujuan untuk menganalisis data pre-test dan post-test. Peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas terhadap data tersebut. Teknik pengukuran yang digunakan dalam penelitian eksperimental untuk menentukan apakah data yang sedang diteliti terdistribusi secara teratur atau tidak adalah uji normalitas. Uji Kolmogorov-Smirnov pada SPSS versi 20 adalah uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini. Langkah selanjutnya setelah mendapatkan hasil uji adalah membandingkannya dengan persyaratan uji. Uji prasyarat menyatakan bahwa jika nilai signifikan data lebih dari 5%, maka data dianggap berdistribusi normal. Jika nilai signifikan kurang dari 5%, maka data dianggap tidak terdistribusi secara normal.

Tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis t-test. Pendekatan statistik yang dikenal sebagai uji hipotesis digunakan untuk membuktikan bahwa program Bijak Bermain Game online dapat meningkatkan pemahaman literasi media pada siswa kelas 3-6 SD N Bawang. Paired Sample T-test merupakan uji hipotesis yang dilakukan dengan SPSS versi 20 dengan kriteria pengujian yaitu:

Jika nilai signifikansi  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Jika nilai signifikansi  $>0,05$  maka  $H_0$  diterima.

### **3. Hasil dan Pembahasan Hasil**

Sebelum pelaksanaan kegiatan, peneliti terlebih dahulu membuat instrumen pengambilan data berupa pre-test dan post-test. Selanjutnya, peneliti melakukan uji validitas terhadap kedua instrumen tersebut. Pada Tabel 1. akan disajikan hasil uji validitas terhadap pre-test menggunakan program SPSS versi 20.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Pre-test  
Correlations

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas Pre-test

<b>Correlations</b>		<b>Nilai</b>
Soal_1	Pearson Correlation	.382**
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	47
Soal_2	Pearson Correlation	.386**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	47
Soal_3	Pearson Correlation	.096
	Sig. (2-tailed)	.520
	N	47
Soal_4	Pearson Correlation	.332*
	Sig. (2-tailed)	.023
	N	47
Soal_5	Pearson Correlation	.292*
	Sig. (2-tailed)	.046
	N	47
Soal_6	Pearson Correlation	.481**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	47
Soal_7	Pearson Correlation	.492**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	47
Soal_8	Pearson Correlation	.585**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	47
Soal_9	Pearson Correlation	.276
	Sig. (2-tailed)	.061
	N	47
Soal_10	Pearson Correlation	.451**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	47
Nilai	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	47

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tahap selanjutnya adalah membandingkan hasil rhitung dengan rtabel. Jika rhitung > rtabel, maka pertanyaan dianggap dapat diterima. rtabel memiliki tingkat signifikan 0,05 dengan subjek berjumlah 47, maka nilainya adalah 0,281. Persentase pertanyaan yang valid dan tidak valid ditunjukkan pada diagram berikut ini.

### Persentase Validitas Instrumen

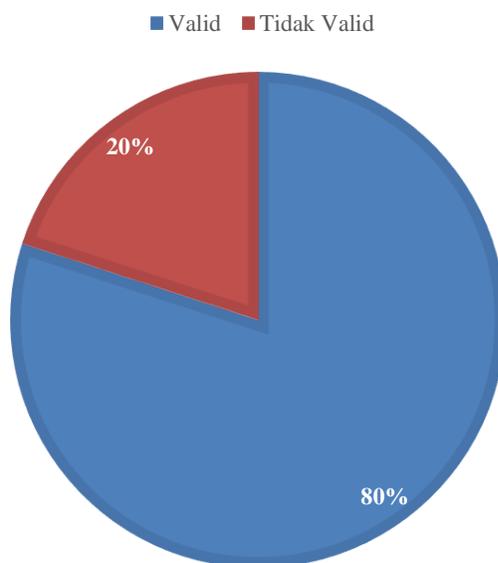


Diagram 1. Persentase Validitas Instrumen

Berdasarkan Tabel 1. dan Diagram 1. tersebut, menunjukkan bahwa dari 10 pertanyaan, 8 pertanyaan dinyatakan valid sedangkan 2 pertanyaan dinyatakan tidak valid. Pertanyaan yang dinyatakan valid akan digunakan sebagai instrumen pre-test dan post-test. Selanjutnya instrumen tersebut akan di uji reliabilitas Cronbach Alpha menggunakan program SPSS versi 20. Tujuan dari uji reliabilitas Cronbach Alpha adalah untuk mengukur konsistensi dari instrumen yang valid jika digunakan secara berulang-ulang. Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas terhadap instrumen pre-test dan post-test.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.423	8

Berdasarkan kriteria yang dipaparkan oleh (Suharsimi, 2020), jika koefisien korelasi >0,41 maka dapat dinyatakan cukup reliabel. Ketika sebuah instrumen penelitian valid dan reliabel, maka instrumen tersebut dapat digunakan. Dari sepuluh soal pilihan ganda, delapan soal cukup valid dan reliabel untuk

digunakan sebagai instrumen pre-test dan post-test. Secara keseluruhan, soal pre-test dan post-test berjumlah delapan soal dengan tiga kemungkinan jawaban: A, B, dan C.

Kegiatan pengabdian berupa sosialisasi program Bijak Bermain Game Online ini dihadiri oleh siswa kelas 3-6 di SD N Bawang yang berjumlah 47 siswa. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu hari pada tanggal 25 Juli 2024. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti terlebih dahulu membagikan soal pre-test dan meminta siswa yang hadir untuk mengerjakan dengan waktu 20 menit. Tujuan pre-test adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa yang hadir. Setelah pengerjaan soal pre-test selesai, peneliti mulai memaparkan materi dengan media salindia selama 90 menit. Selama pemaparan materi berlangsung, peneliti juga menyisipkan pembagian hadiah kepada siswa guna meningkatkan minat terhadap kegiatan tersebut,



Gambar 1. Pemaparan Materi Literasi Media

Setelah pemaparan materi selesai, peneliti membagikan soal post-test kepada siswa yang hadir. Soal post-test dikerjakan dalam waktu 20 menit. Tujuan post-test adalah untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah diberi perlakuan. Hasil pre-test dan post-test dapat digambarkan dalam diagram berikut.

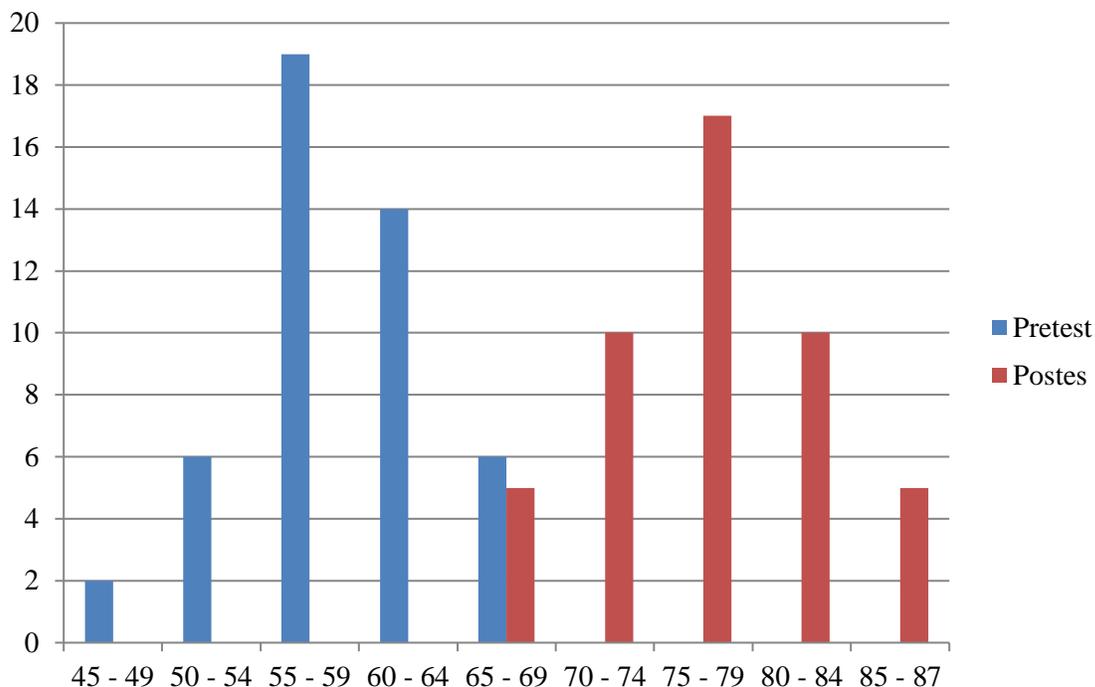


Diagram 2. Hasil Pre-test dan Post-test

Setelah melakukan kegiatan pengabdian ini, peneliti mendapatkan hasil dari nilai pre-test dan post-test. Selanjutnya, peneliti melakukan evaluasi dengan cara menganalisis hasil pre-test dan post-test tersebut. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebelum melakukan uji paired sample t-test.

Uji normalitas terhadap hasil pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur sebaran data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas pada program SPSS versi 20 menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Berikut ini adalah tabel hasil uji normalitas terhadap hasil pre-test dan post-test.

Dalam mencari tahu mengenai efek dari kegiatan sosialisasi di dalam memperoleh hasil, peneliti melakukan uji dengan uji paired sample t test. Uji t berpasangan ini termasuk ke dalam analisis parametrik. syarat umum yang terdapat pada analisis parametrik berupa data terdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan bertujuan memastikan kenormalan data. Sedangkan pada uji t berpasangan ini tidak harus homogen karena bukan menjadi syarat yang mutlak (Raharjo, 2016). Berikut ini merupakan tabel hasil uji normalitas menggunakan bantuan program SPSS versi 20

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Pretes	.099	47	.200*	.959	47	.100
Postes	.090	47	.200*	.976	47	.438

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sesuai Tabel 3. tersebut, hasil uji Kolmogorov-Smirnov > 0,05, sehingga dapat diartikan data telah terdistribusi normal. Tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Statistik Sampel Berpasangan

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretes	57.83	47	16.018	2.336
	Postes	76.43	47	9.550	1.393

Berdasarkan Tabel 4. tersebut, nilai pre-test memperoleh rerata 57,83 serta nilai post-test menghasilkan nilai rerata 76,43. Nilai Std. Deviation pre-test berjumlah 16.018 serta untuk post-test sejumlah 9.550. Std. Error Mean pre-test sebanyak 2,336 serta post-test sejumlah 1,393. Rata-rata yang ada pada pre-test 57,83 < post-test 76,43, artinya terdapat perbedaan rerata hasil pre-test dan post-test. Hasil rata-rata nilai pre-test dan post-test dapat digambarkan dalam diagram berikut.

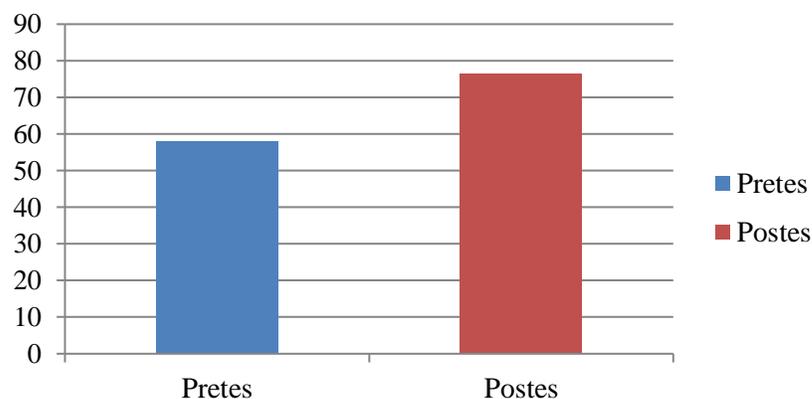


Diagram 3. Rata-rata Pre-test dan Post-test

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi Sampel Berpasangan

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretes & Postes	47	.526	.000

Hasil tersebut menginterpretasikan hubungan pre-test serta post-test. Sesuai data pada Tabel 5., Correlation yaitu 0,526 dan juga signifikansi 0,000. Sig. 0,000 < probabilitas 0,05, sehingga menunjukkan keterkaitan antara variable pre-test dan juga variabel post-test.

		Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	Tabel 6. Hasil Uji Tabel	
Pair	Pretes - Postes	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower					Upper
1		-18.596	13.669	1.994	-22.609	-14.582	-9.326	46	.000	

Tabel 6. Hasil Uji Sampel Berpasangan

Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05.

Merujuk perolehan hasil pada Tabel 6., Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, dapat disimpulkan Ho ditolak serta Ha diterima. Hal tersebut didukung oleh adanya perbedaan rerata di antara hasil pre-test serta post-test. Artinya ada peningkatan pemahaman literasi media yang signifikan setelah program Bijak Bermain Game Online. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi program Bijak Bermain Game Online berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi media.

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi program Bijak Bermain Game Online di SD N Bawang yang sudah dilaksanakan memberikan hasil yang sangat baik. Siswa kelas 3-6 SD N Bawang yang terlibat sebagai audiens sangat antusias dan aktif selama kegiatan berlangsung. Tercapainya keberhasilan berupa peningkatan pemahaman siswa terhadap literasi media. Peningkatan pemahaman merujuk perolehan hasil pada Tabel 6. bahwa Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, dapat disimpulkan Ho ditolak serta Ha diterima.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah pendampingan dan pelatihan mengenai program Bijak Bermain Game Online. Penelitian lain yang dapat dilakukan yaitu sosialisasi program Bijak Bermain Game Online dengan responden orangtua murid. Hal ini dikarenakan wali murid memiliki peran krusial dalam pengawasan dan pendampingan siswa selama di rumah. Dalam kegiatan pengabdian ini peneliti belum berkesempatan untuk mengundang wali murid karena keterbatasan waktu.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Kelompok 2 KKN Desa Bawang mengucapkan terima kasih kepada: 1) Keluarga besar SD N Bawang yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan dengan menyediakan fasilitas pendukung kegiatan ini. 2) Seluruh siswa kelas 3-6 SD N Bawang yang telah bersedia menjadi responden dalam kegiatan ini. 3) Bapak Mafrukin selaku Kepala Dusun Kenteng, Desa Bawang yang telah menyediakan tempat untuk posko Kelompok 2 KKN Bawang.

## 6. Daftar Pustaka

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Nurdiyana, Wahid, M., & Wahyudi, J. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat (Cetakan 1)*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI.
- Ahyati, Inayatul U., & Sya'rawi Huda. (2022). Etika Berinternet (Netiket) dalam Komunikasi Daring di Politeknik Negeri Banjarmasin. *Jurnal INTEKNA : Informasi Teknik Dan Niaga*, 22(01).
- Ambarwati, M., Nurhadi, & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3). <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1833>
- Dianah, H. S., Sukaesih, N. S., & Sejati, A. P. (2024). Gambaran Dampak Waktu Layar Terhadap Tidur Pada Remaja: Tinjauan Pelingkupan. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 7(1), 180–190. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v7i1.166>
- Hati, F. S. (2023). Evaluasi Skor Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan Pelayanan Kontrasepsi bagi Dokter dan Bidan di Fasilitas Pelayanan Kesehatan di BKKBN Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Edutrained : Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 7(1). <https://doi.org/10.37730/edutraind.v7i1.220>
- Ibrahim., dkk. (2022). Implementasi Pemberdayaan Melalui Budidaya Ikan Nila Melalui Ekstensif Plus Masa Pandemi Covid-19 di Pagesangan Kota Mataram. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 1(1). <https://jurnal.ugp.ac.id/index.php/jppmi>
- Kusumastuti, F., dkk. (2021). *Modul Etis Bermedia Digital*. Jakarta: Kementrian Komunikasi dan Informatika.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. Ch., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3). <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>

- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test. *JAMA Pediatrics*, 173(3). <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2). <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Okely, A. D., Kontsevaya, A., Ng, J., & Abdeta, C. (2021). 2020 WHO guidelines on physical activity and sedentary behavior. In *Sports Medicine and Health Science* (Vol. 3, Issue 2). <https://doi.org/10.1016/j.smhs.2021.05.001>
- Riyanto, Y. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif Dan Kuantitatif*. In Unesa University Press.
- Saputra, M. (2022). Integrasi Kewarganegaraan Digital dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk Menumbuhkan Etika Berinternet (Netiket) di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(01). <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v12i01.13635>
- Suharsimi, A. (2020). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vika Azkiya Dihni. (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. *Databoks*.