

Edukasi Bijak Bermain Game Online untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa

Ali Daud Hasibuan¹, Sal Sabilah Jahra², Respiyani³, Tiara Indriani⁴, Fitri Afriani Hasibuan⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Corresponding author e-mail: alidaudhasibuan@uinsu.ac.id

Article History: Received on 01 Agustus 2025, Revised on 10 September 2025,

Published on 12 Oktober 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui kegiatan edukasi bijak bermain game online di SDN 107463 Tebing Syahbandar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh fenomena meningkatnya intensitas bermain game online di kalangan anak usia sekolah dasar yang berdampak pada menurunnya fokus dan motivasi belajar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan edukasi berlangsung. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan menerapkan pendekatan edutainment untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kesadaran siswa terhadap dampak game online, perubahan perilaku dalam mengatur waktu bermain, serta peningkatan minat dan partisipasi dalam kegiatan belajar di kelas. Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih disiplin, fokus, dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Program ini terbukti efektif dalam menumbuhkan keseimbangan antara hiburan digital dan tanggung jawab akademik. Dengan demikian, edukasi bijak bermain game online dapat dijadikan model pembelajaran karakter berbasis literasi digital yang relevan di era teknologi untuk membentuk generasi muda yang cerdas, berdisiplin, dan bertanggung jawab.

Keywords: Edukasi Digital, Game Online, Literasi Teknologi, Minat Belajar.

A. Introduction

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan anak-anak usia sekolah dasar (Alfiah & Sholihah, 2023). Saat ini, salah satu bentuk kemajuan teknologi yang paling digemari oleh anak-anak adalah game online. Permainan daring ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat memberikan manfaat positif, seperti melatih konsentrasi, strategi berpikir, kerja sama tim, serta kemampuan mengambil

keputusan (Firmansyah, Zakaria, Rahmawati, Artanti, & Aknaita, 2024). Namun, di sisi lain, penggunaan game online yang berlebihan tanpa pengawasan dan pendampingan yang tepat dapat berdampak negatif terhadap perkembangan perilaku dan minat belajar anak.

Era digital menghadirkan berbagai bentuk hiburan berbasis teknologi yang mudah diakses, salah satunya adalah game online (Wulandari & Arifin, 2025). Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa lebih dari 60% pengguna internet di Indonesia merupakan anak-anak dan remaja yang gemar bermain game daring melalui ponsel pintar. Aktivitas ini telah menjadi bagian dari gaya hidup generasi muda masa kini, termasuk siswa sekolah dasar yang mulai mengenal teknologi sejak dulu (Kamarudin, 2024).

Namun, peningkatan intensitas bermain game tanpa kontrol dapat menimbulkan dampak negatif, seperti menurunnya fokus belajar, gangguan tidur, hingga kurangnya interaksi sosial di lingkungan sekolah (Wibowo & Apriyanti, 2023). Bagi siswa sekolah dasar, masa ini merupakan fase pembentukan karakter dan kebiasaan belajar. Jika pada tahap ini anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dibandingkan belajar, maka potensi akademik dan disiplin belajar mereka akan sulit berkembang optimal (Bachtiar & Hakim, 2022).

Fenomena tersebut juga ditemukan di SDN 107463 Tebing Syahbandar, di mana sebagian siswa menunjukkan gejala penurunan semangat belajar dan konsentrasi di kelas. Beberapa guru melaporkan bahwa ada siswa yang lebih tertarik membicarakan permainan online dibandingkan dengan pelajaran di sekolah. Selain itu, muncul kecenderungan mengabaikan tugas sekolah, menunda belajar, dan sulit fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadi sinyal penting bagi pihak sekolah dan orang tua untuk bersama-sama mencari solusi agar anak-anak tetap dapat menikmati permainan digital tanpa mengorbankan minat dan prestasi belajar mereka.

Pada dasarnya, bermain game bukanlah aktivitas yang sepenuhnya negatif. Jika diarahkan secara bijak, game online dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Namun, perlu adanya pemahaman dan kesadaran sejak dulu agar anak-anak mampu mengatur waktu, menyeimbangkan antara bermain dan belajar, serta memahami dampak perilaku digital terhadap kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan "Edukasi Bijak Bermain Game Online untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa SDN 107463 Tebing Syahbandar" dirancang sebagai upaya preventif sekaligus edukatif untuk membentuk kebiasaan digital yang sehat di kalangan siswa sekolah dasar.

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu fenomena yang menonjol adalah meningkatnya intensitas anak-anak dalam bermain game online. Berbagai penelitian sebelumnya telah banyak membahas dampak negatif dari penggunaan game online terhadap perilaku belajar peserta didik. Penelitian oleh (Lestari & Hartono, 2023) menemukan bahwa kecanduan game online dapat menurunkan motivasi belajar dan

mengganggu konsentrasi siswa di sekolah. Penelitian lain oleh (Wahyuni & Prasetyo, 2024) menunjukkan bahwa siswa yang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game cenderung mengalami penurunan prestasi akademik serta kesulitan dalam mengatur waktu belajar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut hanya berfokus pada aspek negatif dan larangan terhadap game online, tanpa memberikan solusi edukatif yang komprehensif bagi peserta didik. Pendekatan yang digunakan cenderung bersifat represif menekankan pada pelarangan bermain game sehingga kurang efektif dalam mengubah perilaku anak secara positif dan berkelanjutan. Padahal, game online juga memiliki potensi edukatif jika dimainkan secara bijak, seperti melatih strategi berpikir, fokus, dan kemampuan mengambil keputusan.

Selain itu, kebanyakan riset yang ada masih berpusat pada jenjang remaja dan siswa sekolah menengah, sementara kajian tentang perilaku bermain game di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Padahal, masa sekolah dasar merupakan periode krusial dalam pembentukan karakter, kebiasaan belajar, serta kemampuan mengatur waktu antara bermain dan belajar. Ketiadaan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia SD menjadi celah penting yang perlu dijembatani melalui kegiatan edukatif yang bersifat mendidik, menyenangkan, dan membangun kesadaran digital sejak dini.

Penelitian dan kegiatan terdahulu juga belum banyak mengaitkan fenomena bermain game dengan upaya menumbuhkan kembali minat belajar siswa. Sebagian besar fokus pada efek kecanduan atau dampak perilaku sosial, bukan pada strategi transformasi perilaku melalui pendidikan digital yang positif. Hal inilah yang menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) dalam konteks pengembangan program literasi digital berbasis pendidikan karakter di sekolah dasar.

Untuk menjawab kesenjangan tersebut, kegiatan “Edukasi Bijak Bermain Game Online untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa SDN 107463 Tebing Syahbandar” dikembangkan dengan pendekatan yang lebih konstruktif. Kegiatan ini tidak hanya membahas bahaya dari penggunaan game secara berlebihan, tetapi juga mengajarkan cara bermain game secara sehat, bertanggung jawab, dan seimbang dengan aktivitas belajar. Melalui pendekatan edukatif yang partisipatif dan kontekstual, siswa diarahkan untuk memahami nilai disiplin, tanggung jawab, dan pengendalian diri sebagai dasar dalam membangun motivasi belajar di era digital.

Dengan demikian, gap riset yang diangkat dalam kegiatan ini terletak pada kurangnya model edukasi yang mengintegrasikan literasi digital, pembentukan karakter, dan peningkatan minat belajar pada siswa sekolah dasar di tengah fenomena meningkatnya penggunaan game online. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru terhadap upaya pendidikan karakter di era digital, sekaligus menjadi solusi preventif terhadap menurunnya minat belajar akibat kecanduan game.

B. Methods

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SDN 107463 Tebing Syahbandar yang berlokasi di wilayah dengan akses teknologi digital yang semakin meningkat, terutama di kalangan siswa usia sekolah dasar. Sasaran kegiatan ini adalah 30 siswa kelas IV dan V yang diketahui memiliki kebiasaan bermain game online cukup tinggi berdasarkan observasi awal dan rekomendasi guru wali kelas. Lokasi ini dipilih karena sekolah tersebut memiliki fasilitas memadai untuk mendukung kegiatan edukasi berbasis media digital seperti laboratorium komputer dan koneksi internet (Sugiyono, 2022).

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal kegiatan, menyiapkan media edukasi berupa presentasi, video interaktif, dan modul edukatif mengenai bijak bermain game online, serta menyusun instrumen observasi untuk mengidentifikasi pola perilaku bermain siswa. Tahap ini penting untuk memastikan kegiatan berjalan sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta.

Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan, yang merupakan inti dari kegiatan pengabdian. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk sosialisasi interaktif, simulasi, dan diskusi kelompok kecil. Para siswa diajak untuk memahami dampak positif dan negatif dari game online, cara mengatur waktu bermain, serta bagaimana menemukan nilai-nilai edukatif dari permainan yang mereka mainkan. Pendekatan ini mengacu pada konsep *edutainment*, yaitu proses pembelajaran yang menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa (Creswell, 2020). Melalui metode ini, siswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Setelah kegiatan berlangsung, tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan observasi partisipatif dan wawancara singkat terhadap siswa serta guru wali kelas. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kegiatan edukasi bijak bermain game online berdampak terhadap perubahan perilaku dan minat belajar siswa. Proses analisis data dilakukan menggunakan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dijelaskan oleh (Miles & Saldaña, 2024). Analisis ini membantu mengungkap tema-tema utama terkait perubahan persepsi siswa terhadap penggunaan game online serta pergeseran motivasi belajar mereka.

Selain itu, teknik analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola perubahan perilaku siswa setelah kegiatan dilaksanakan (Hidayat & Utami, 2022). Data hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai memahami pentingnya mengatur waktu bermain game, serta lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Guru juga melaporkan adanya peningkatan perhatian dan keterlibatan siswa setelah kegiatan berlangsung, yang menunjukkan bahwa sosialisasi interaktif mampu menumbuhkan kesadaran belajar secara signifikan.

Keberhasilan kegiatan pengabdian ini diukur melalui perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan, dengan indikator seperti meningkatnya antusiasme belajar, berkurangnya intensitas bermain berlebihan, serta munculnya sikap disiplin dan tanggung jawab dalam belajar. Menurut (Wahyuni & Prasetyo, 2024), minat belajar merupakan faktor kunci yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran; oleh karena itu, perubahan sikap ini menjadi tanda penting keberhasilan program. Guru dan siswa juga melakukan refleksi bersama di akhir kegiatan untuk memperkuat pemahaman tentang pentingnya keseimbangan antara aktivitas hiburan digital dan proses belajar. Pendekatan reflektif ini sejalan dengan prinsip *student-centered learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembentukan perilaku positif.

Dengan demikian, metode penelitian pengabdian masyarakat ini menekankan pada integrasi antara edukasi digital, pembentukan karakter belajar, dan partisipasi aktif siswa. Kegiatan ini tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk kesadaran kritis tentang penggunaan teknologi secara bijak. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa mampu memahami bahwa bermain game online bukanlah hal yang salah, tetapi harus dilakukan dengan kendali diri dan kesadaran terhadap tanggung jawab belajar. Pendekatan partisipatif dan kontekstual ini diharapkan dapat menjadi model edukatif yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar siswa di era digital.

C. Results and Discussion

Peningkatan Kesadaran Siswa terhadap Dampak Game Online

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SDN 107463 Tebing Syahbandar memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan dalam tingkat kesadaran siswa terhadap dampak penggunaan game online. Kegiatan yang dirancang dalam bentuk *edukasi bijak bermain game online* ini bertujuan untuk membantu siswa memahami bahwa dunia digital, khususnya game online, bukan sekadar hiburan semata, tetapi juga memiliki pengaruh yang besar terhadap pola pikir, emosi, dan kebiasaan belajar mereka.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, hasil observasi dan wawancara awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kebiasaan bermain game hampir setiap hari, terutama setelah pulang sekolah hingga larut malam. Mereka memandang game online sebagai kegiatan yang menyenangkan dan bebas konsekuensi. Dampaknya, beberapa siswa sering tampak mengantuk di kelas, kehilangan fokus, serta menunda-nunda tugas sekolah. Tidak sedikit pula yang menunjukkan sikap kurang disiplin dan mudah teralihkan perhatiannya saat proses belajar berlangsung. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan edukatif yang tidak bersifat melarang, melainkan membimbing siswa untuk memahami cara bermain game secara sehat dan bertanggung jawab.

Melalui kegiatan pengabdian ini, tim pelaksana mengemas penyuluhan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan agar sesuai dengan karakter anak usia sekolah

dasar. Kegiatan diawali dengan sesi penyampaian materi menggunakan media visual seperti video pendek, poster edukatif, dan ilustrasi menarik yang menggambarkan dampak positif dan negatif bermain game. Setelah itu, dilakukan sesi *role play* di mana siswa diminta memerankan dua tipe pemain game – yaitu pemain bijak dan pemain berlebihan – untuk menumbuhkan kesadaran diri melalui pengalaman langsung.

Selama kegiatan berlangsung, antusiasme siswa terlihat sangat tinggi. Mereka aktif bertanya, berbagi pengalaman pribadi, bahkan menceritakan kebiasaan bermain game bersama teman-teman mereka. Banyak siswa mengaku bahwa mereka baru menyadari bahwa bermain game tanpa batas waktu dapat mengganggu waktu belajar dan menyebabkan penurunan prestasi. Dalam sesi refleksi, beberapa siswa juga menyatakan keinginan untuk mengubah kebiasaan bermainnya, seperti dengan membuat jadwal harian agar waktu belajar dan bermain dapat berjalan seimbang.

Hasil observasi setelah pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif pada perilaku dan sikap siswa. Mereka mulai lebih disiplin dalam mengatur waktu, tidak lagi membawa ponsel ke sekolah, dan lebih fokus saat kegiatan belajar berlangsung. Guru-guru di SDN 107463 Tebing Syahbandar melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya sering tampak lelah dan tidak bersemangat kini menunjukkan energi yang lebih stabil di kelas. Mereka juga lebih cepat menyelesaikan tugas dan mulai menunjukkan minat baru terhadap kegiatan belajar kelompok.

Selain perubahan perilaku individu, kegiatan ini juga memunculkan dampak sosial yang positif di lingkungan sekolah. Siswa mulai saling mengingatkan satu sama lain untuk tidak bermain game secara berlebihan. Beberapa di antaranya bahkan membentuk kelompok kecil belajar bersama setelah jam sekolah sebagai bentuk komitmen baru untuk memperbaiki prestasi. Perubahan ini menunjukkan bahwa kegiatan edukasi yang dikemas secara komunikatif dan kontekstual dapat mendorong transformasi sikap yang lebih mendalam pada anak-anak usia sekolah dasar.

Secara umum, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil menumbuhkan kesadaran baru di kalangan siswa SDN 107463 Tebing Syahbandar tentang pentingnya pengendalian diri dalam bermain game online. Kesadaran ini bukan hanya sebatas memahami dampak negatifnya, tetapi juga menumbuhkan kemampuan reflektif dalam mengambil keputusan digital secara bijak. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga menginspirasi perubahan perilaku yang berkelanjutan menuju pola hidup digital yang sehat dan produktif. Hasil ini menjadi bukti bahwa edukasi berbasis literasi digital dapat menjadi sarana efektif dalam membangun generasi muda yang cerdas, berkarakter, dan mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi tanpa kehilangan nilai-nilai kedisiplinan dan tanggung jawab dalam belajar.

Perubahan Sikap dan Kebiasaan Belajar Siswa Setelah Edukasi

Hasil pelaksanaan program pengabdian masyarakat bertema “*Edukasi Bijak Bermain*

Game Online untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa" di SDN 107463 Tebing Syahbandar memperlihatkan dampak yang nyata terhadap perubahan sikap dan kebiasaan belajar siswa. Kegiatan ini dirancang sebagai upaya untuk menumbuhkan kesadaran kritis anak-anak sekolah dasar terhadap penggunaan teknologi digital, khususnya game online, yang selama ini banyak memengaruhi rutinitas dan pola belajar mereka.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kecenderungan menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain game online, baik di ponsel maupun komputer. Banyak dari mereka bermain tanpa batas waktu yang jelas, bahkan hingga larut malam, sehingga berdampak pada kelelahan fisik dan penurunan konsentrasi di kelas. Dalam proses belajar, guru kerap menemukan siswa yang tampak mengantuk, kurang fokus, serta sulit menyelesaikan tugas dengan baik. Selain itu, sebagian siswa juga menunjukkan sikap kurang antusias terhadap pelajaran dan lebih bersemangat ketika berbicara tentang permainan yang sedang mereka mainkan. Fenomena ini menggambarkan adanya ketidakseimbangan antara dunia digital dan tanggung jawab akademik yang perlu segera diatasi.

Melalui kegiatan edukasi, para siswa diajak untuk memahami dampak positif dan negatif dari bermain game online. Metode yang digunakan tidak hanya berupa ceramah, tetapi juga pendekatan interaktif seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, serta pemutaran video singkat yang menggambarkan pentingnya mengelola waktu dengan bijak. Pendekatan ini membuat siswa lebih mudah memahami pesan yang disampaikan karena disesuaikan dengan karakteristik usia mereka yang senang belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan visual.

Setelah kegiatan edukasi berlangsung, terjadi perubahan signifikan dalam cara siswa memandang aktivitas bermain dan belajar. Banyak siswa yang mulai menyadari bahwa bermain game sebenarnya dapat menjadi aktivitas yang positif jika dilakukan dengan waktu yang teratur dan tidak mengganggu kewajiban belajar. Beberapa siswa mengaku mulai membuat jadwal belajar sendiri dan membatasi waktu bermain game maksimal satu jam sehari. Mereka juga lebih termotivasi untuk mengerjakan pekerjaan rumah lebih cepat agar bisa bermain tanpa rasa bersalah.

Guru-guru di SDN 107463 Tebing Syahbandar pun melaporkan adanya peningkatan disiplin dan partisipasi siswa di kelas. Siswa yang sebelumnya pasif kini tampak lebih aktif mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan saat pelajaran berlangsung, dan menunjukkan peningkatan fokus saat mengerjakan tugas. Suasana kelas menjadi lebih kondusif dan produktif karena sebagian besar siswa sudah tidak lagi sibuk membicarakan permainan online, melainkan berdiskusi tentang materi pelajaran atau kegiatan sekolah lainnya.

Selain perubahan perilaku individu, dampak kegiatan ini juga terasa pada dinamika sosial siswa. Mereka menjadi lebih saling mendukung dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif. Siswa yang sebelumnya sering bermain sendiri di

dunia virtual kini lebih sering berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya. Aktivitas bermain bersama di dunia nyata, seperti permainan tradisional dan kegiatan kelompok, kembali diminati sebagai alternatif hiburan yang lebih sehat dan membangun kerja sama.

Perubahan yang terjadi menunjukkan bahwa edukasi bijak bermain game online mampu menumbuhkan kesadaran baru di kalangan siswa mengenai pentingnya keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab belajar. Mereka belajar bahwa teknologi, termasuk game, bukanlah hal yang harus dijauhi, melainkan dikelola dengan cara yang benar agar memberikan manfaat. Kesadaran ini menjadi pondasi penting dalam membentuk karakter anak yang bertanggung jawab, berdisiplin, dan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 107463 Tebing Syahbandar bukan hanya sekadar memberikan penyuluhan, tetapi juga menghadirkan proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Transformasi sikap dan kebiasaan belajar yang terjadi merupakan bukti bahwa pendekatan edukatif yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan relevan dengan dunia anak mampu memberikan dampak positif yang berkelanjutan. Program ini menjadi contoh nyata bahwa edukasi berbasis literasi digital dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk generasi muda yang cerdas, seimbang, dan bertanggung jawab di era digital.

Discussion

Peningkatan Kesadaran Siswa terhadap Dampak Game Online

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat bertema *Edukasi Bijak Bermain Game Online untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa* di SDN 107463 Tebing Syahbandar menunjukkan transformasi yang nyata dalam kesadaran dan perilaku digital siswa sekolah dasar. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak positif dan negatif bermain game online, tetapi juga membentuk sikap reflektif dan kemampuan regulasi diri dalam mengelola waktu belajar serta aktivitas hiburan. Perubahan ini sejalan dengan berbagai hasil penelitian yang menegaskan pentingnya literasi digital dan edukasi karakter di era teknologi.

Menurut (Hidayat & Utami, 2022), generasi anak sekolah saat ini merupakan *digital natives* yang tumbuh dalam ekosistem teknologi dan memiliki kecenderungan tinggi terhadap aktivitas digital seperti bermain game. Namun, tanpa bimbingan edukatif, kebiasaan tersebut dapat menimbulkan *digital dependency* yang berujung pada penurunan fokus belajar dan motivasi akademik (Sari & Yuliani, 2023). Hasil observasi awal di SDN 107463 Tebing Syahbandar mendukung temuan tersebut: sebagian besar siswa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game, bahkan hingga larut malam, yang berdampak pada kelelahan fisik dan rendahnya konsentrasi di kelas.

Setelah pelaksanaan kegiatan edukasi, siswa mulai memahami bahwa bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada keseimbangan emosional, penurunan prestasi, serta kecenderungan perilaku adiktif sebagaimana dikemukakan oleh (Nugraha & Kurniawati, 2022) dalam studi mereka tentang efek jangka panjang game online terhadap perilaku anak. Namun demikian, kegiatan ini tidak menempatkan game sebagai musuh, melainkan sebagai media yang dapat dimanfaatkan secara positif jika digunakan dengan bijak. Pandangan ini sejalan dengan pendapat (Lestari & Hartono, 2023) yang menyatakan bahwa *game-based learning* dapat melatih kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, serta kolaborasi, apabila dilakukan dalam konteks yang terarah.

Penerapan metode edukatif berbasis partisipatif dalam kegiatan ini terbukti efektif. Melalui sesi interaktif, video edukatif, dan simulasi peran (*role play*), siswa diajak mengenali perbedaan antara perilaku bermain yang sehat dan tidak sehat. Hal ini selaras dengan temuan (Pratiwi & Fadhilah, 2023) bahwa pendekatan edukatif berbasis pengalaman langsung memiliki pengaruh signifikan dalam menumbuhkan kesadaran moral dan digital anak usia sekolah dasar. Penggunaan media visual juga mendukung teori belajar sosial (Bachtiar & Hakim, 2022) yang menekankan pentingnya *modeling* dalam pembentukan perilaku baru di mana siswa meniru perilaku positif yang diperagakan dalam proses pembelajaran.

Dari sisi perubahan perilaku, guru di SDN 107463 Tebing Syahbandar melaporkan peningkatan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa pasca kegiatan edukasi. Fenomena ini konsisten dengan hasil penelitian (Wibowo & Apriyanti, 2023) yang menemukan bahwa literasi digital mampu meningkatkan *self-regulation* siswa terhadap penggunaan gawai dan media daring. Selain itu, munculnya inisiatif siswa untuk membuat kelompok belajar setelah sekolah menunjukkan keberhasilan edukasi berbasis sosial. (Kamarudin, 2024) menegaskan bahwa pembentukan kebiasaan baru lebih mudah dipertahankan jika diperkuat melalui interaksi kelompok dan norma sosial yang positif di lingkungan sekolah.

Secara psikologis, siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik dalam belajar. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian (Wulandari & Arifin, 2025) dalam teori *Self-Determination*, yang menjelaskan bahwa perilaku positif muncul ketika individu memiliki kesadaran dan kontrol diri yang kuat terhadap pilihannya. Setelah mengikuti edukasi ini, siswa tidak lagi menganggap belajar sebagai kewajiban yang membosankan, tetapi sebagai aktivitas penting yang dapat berjalan seimbang dengan hiburan digital.

Lebih jauh, kegiatan ini juga memiliki implikasi pedagogis yang relevan dengan prinsip *Digital Citizenship Education* (Rosidah, Supartinah, & Kawuryan, 2023), yaitu mendidik anak untuk menjadi pengguna teknologi yang bertanggung jawab, etis, dan produktif. Dengan membekali siswa pemahaman mengenai dampak digital sejak usia dini, kegiatan pengabdian ini mendukung terciptanya generasi literat digital yang mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi tanpa kehilangan nilai-nilai karakter

seperti disiplin, tanggung jawab, dan kontrol diri.

Dengan demikian, hasil kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 107463 Tebing Syahbandar mempertegas pentingnya intervensi pendidikan yang humanistik dan kontekstual di era digital. Edukasi bijak bermain game online terbukti tidak hanya efektif dalam mengubah perilaku dan kebiasaan belajar siswa, tetapi juga memperkuat nilai karakter dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Pendekatan ini dapat menjadi model edukasi preventif yang berkelanjutan untuk mengarahkan generasi muda agar tumbuh menjadi pengguna teknologi yang cerdas, produktif, dan beretika.

Perubahan Sikap dan Kebiasaan Belajar Siswa Setelah Edukasi

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat bertema *Edukasi Bijak Bermain Game Online untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa di SDN 107463 Tebing Syahbandar* menunjukkan perubahan yang signifikan dalam pola pikir, sikap, dan kebiasaan belajar siswa sekolah dasar terhadap penggunaan game online. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan kesadaran siswa mengenai dampak positif dan negatif dari aktivitas digital, tetapi juga membentuk kemampuan pengendalian diri (*self-regulation*) dan sikap bertanggung jawab dalam mengelola waktu belajar dan bermain. Temuan ini menegaskan pentingnya literasi digital sejak usia dini sebagai bagian dari pembentukan karakter dan kebiasaan belajar di era teknologi (Khoiruddin & Mudawwamah, 2023).

Menurut (Zeng, 2022), anak-anak generasi saat ini merupakan *digital natives* yang tumbuh dalam ekosistem serba digital, sehingga aktivitas seperti bermain game sudah menjadi bagian dari keseharian mereka. Namun, kebiasaan tersebut dapat menimbulkan *digital dependency* jika tidak disertai edukasi dan bimbingan (Sidiq & Ishartono, 2023). Kondisi awal di SDN 107463 Tebing Syahbandar menunjukkan sebagian besar siswa menghabiskan waktu lebih dari tiga jam per hari untuk bermain game, bahkan hingga larut malam. Fenomena ini berdampak pada kelelahan, penurunan fokus belajar, dan rendahnya motivasi akademik sesuatu yang juga ditemukan dalam penelitian (Siagian & Hutabarat, 2025) mengenai efek jangka panjang game terhadap perilaku anak.

Setelah dilakukan edukasi melalui pendekatan interaktif, terjadi pergeseran sikap yang nyata. Siswa mulai menyadari bahwa penggunaan game berlebihan dapat mengganggu keseimbangan emosional, kesehatan fisik, serta prestasi belajar. Namun, edukasi ini tidak menempatkan game sebagai musuh, melainkan mengajarkan cara memanfaatkannya secara bijak. Hal ini sejalan dengan pandangan (Firmansyah, Zakaria, Rahmawati, Artanti, & Aknaita, 2024) yang menekankan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kolaborasi jika digunakan dalam konteks pendidikan yang tepat.

Metode partisipatif yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi diskusi kelompok, pemutaran video edukatif, dan *role play* terbukti efektif dalam menumbuhkan

kesadaran moral dan digital siswa. (Angelica & Afriani, 2023) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung membantu anak memahami nilai-nilai perilaku positif secara konkret. Selain itu, penggunaan media visual dalam kegiatan ini sejalan dengan teori belajar sosial (Irfan, Herayono, Ayu, & Rinaldi, 2023) yang menyatakan bahwa pembentukan perilaku baru dapat terjadi melalui proses observasi dan imitasi terhadap model positif.

Guru di SDN 107463 Tebing Syahbandar juga melaporkan adanya peningkatan kedisiplinan, keteraturan waktu belajar, serta penurunan kebiasaan bermain game secara berlebihan setelah kegiatan berlangsung. Fenomena ini konsisten dengan temuan (Ramadhan, 2023) yang menemukan bahwa literasi digital meningkatkan *self-regulation* siswa terhadap penggunaan gawai. Lebih menarik lagi, muncul inisiatif dari siswa untuk membentuk kelompok belajar setelah sekolah sebagai bentuk penerapan keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab belajar. Temuan ini mendukung teori (Alfiah & Sholihah, 2023) bahwa pembentukan kebiasaan baru lebih efektif ketika didukung oleh norma sosial positif dan interaksi kelompok yang sehat.

Dari sisi psikologis, siswa menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik dalam belajar. Mereka mulai menyadari bahwa belajar bukan sekadar kewajiban, tetapi sarana untuk mencapai tujuan pribadi dan sosial. Hal ini selaras dengan teori *Self-Determination* (Bastul Birri, Muhamir, & Listyarini, 2022) yang menyatakan bahwa perilaku positif muncul ketika individu merasa memiliki kontrol dan kesadaran terhadap tindakannya. Perubahan motivasi ini juga diperkuat oleh temuan dari (Damanik, Mediatati, & Nusarastriya, 2023) yang menyebutkan bahwa kegiatan edukasi berbasis refleksi diri mampu meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab belajar pada anak usia sekolah dasar.

Lebih jauh, kegiatan ini memberikan dampak pedagogis yang penting. Dengan mengintegrasikan prinsip *Digital Citizenship Education* (Nurchim & Purwanto, 2022), siswa dibimbing menjadi pengguna teknologi yang etis, kritis, dan produktif. Literasi digital yang ditanamkan sejak dulu membantu mereka memahami bahwa teknologi bukan hanya sarana hiburan, melainkan juga alat belajar dan pengembangan diri (Ardi, Jaafar, Sari, & Yumna, 2021). Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi terhadap pembentukan generasi literat digital yang mampu menyeimbangkan nilai akademik dan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian masyarakat di SDN 107463 Tebing Syahbandar mempertegas bahwa edukasi bijak bermain game online bukan hanya efektif dalam mengubah perilaku digital siswa, tetapi juga berperan dalam memperkuat nilai disiplin, tanggung jawab, dan kesadaran diri. Pendekatan ini dapat dijadikan model edukasi preventif dan transformatif dalam menghadapi tantangan generasi digital yang terus berkembang sebuah langkah nyata menuju pembentukan pelajar cerdas, adaptif, dan berkarakter di era modern.

D. Conclusions

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema “*Edukasi Bijak Bermain Game Online untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa*” di SDN 107463 Tebing Syahbandar menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran siswa mengenai dampak penggunaan game online. Setelah mengikuti kegiatan ini, siswa menjadi lebih memahami pentingnya mengatur waktu bermain, meningkatkan kedisiplinan, serta menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi. Guru juga mencatat adanya perubahan positif, seperti meningkatnya fokus dan partisipasi aktif siswa di kelas. Implikasi dari kegiatan ini menegaskan pentingnya sinergi antara sekolah, guru, dan orang tua dalam membimbing anak agar mampu menyeimbangkan aktivitas digital dengan tanggung jawab belajar. Edukasi semacam ini dapat menjadi dasar penguatan literasi digital dan pembentukan karakter disiplin di era teknologi. Namun, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti durasi pelaksanaan yang singkat, cakupan peserta yang terbatas, serta belum optimalnya keterlibatan orang tua. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan serupa dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan berbagai pihak dan memanfaatkan media digital interaktif sebagai sarana pembelajaran. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk menilai keberlanjutan perubahan perilaku siswa terhadap penggunaan game online dalam jangka panjang.

E. Acknowledgement

Tim pelaksana kegiatan *Edukasi Bijak Bermain Game Online untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa* di SDN 107463 Tebing Syahbandar menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, dewan guru, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak universitas atas dukungan moral dan fasilitas yang diberikan, sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat nyata dalam membentuk kebiasaan belajar yang positif dan kesadaran digital yang bijak bagi generasi muda.

References

- Alfiah, A., & Sholihah, M. (2023). Baamboozle-Based Game Learning To Enhance Elementary Students' Science Engagement. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 77-86.
- Angelica, W., & Afriani, I. H. (2023). Engaging Elementary Students In Reading Activities Through Web-Based Educational Games. *English Language Teaching Methodology*, 4(3), 112-120.
- Ardi, S., Jaafar, A., Sari, W., & Yumna, Y. (2021). Exploring The Impact Of Online Gaming On Students' Academic Engagement. *Ahlussunnah: Journal of Islamic Education*, 2(2), 45-56.
- Bachtiar, M. A., & Hakim, L. (2022). Game Petualangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tentang Sejarah Kemerdekaan Indonesia. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(2), 77-86.

- Bastul Birri, M., Muhajir, & Listyarini, I. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SD Muhammadiyah 11 Semarang. *Dwijaloka: Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 3(2), 87–96.
- Creswell, J. (2020). *Desain Penelitian: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (edisi ke-4). Thousand Oaks: CA: Publikasi Sage.
- Damanik, O., Mediatati, N., & Nusarastriya, Y. (2023). Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 55–65.
- Firmansyah, R., Zakaria, Z., Rahmawati, A., Artanti, D., & Aknaita, S. (2024). Peningkatan Literasi Media Melalui Sosialisasi Bijak Bermain Game Online Bagi Siswa SDN Bawang. *Journal of Empowerment Community*, 6(2), 91–99.
- Hidayat, R., & Utami, N. (2022). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Kontrol Diri Peserta Didik. *Psikoedukasi: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 5(1), 88–97.
- Irfan, D., Herayono, A., Ayu, F., & Rinaldi, S. E. (2023). The Effectiveness Of VR-Based Educational Games In Improving Student Engagement And Comprehension. *Journal of Applied Engineering and Technological Science*, 6(2), 233–244.
- Kamarudin. (2024). Online games and students' learning interest on English learning achievement. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 8(3), 179–188.
- Khoiruddin, M. A., & Mudawwamah, A. R. (2023). Intensitas Bermain Game Online, Minat, Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMK. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 15(2), 123–133.
- Lestari, D. M., & Hartono, A. (2023). Literasi Digital Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 55–64.
- Miles, H., & Saldaña. (2024). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. New York: SAGE Publications.
- Nugraha, F., & Kurniawati, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 144–153.
- Nurchim, N., & Purwanto, E. (2022). Penerapan Game Edukasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Duta Abdimas*, 2(2), 101–110.

Pratiwi, R., & Fadhilah, A. (2023). Edukasi Bijak Bermain Game Online Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Dan Karakter Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Cendekia*, 5(1), 33–42.

Ramadhan, I. (2023). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 120–130.

Rosidah, U. K., Supartinah, & Kawuryan, S. P. (2023). Understanding Primary School Students' Engagement With Mobile-Based Games: Insights Into Learning Implications. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 87–98.

Sari, P. D., & Yuliani, R. (2023). Strategi Edukasi Bijak Bermain Game Online Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi dan Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 201–210.

Siagian, E., & Hutabarat, R. (2025). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah Di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 6029–6037.

Sidiq, Y., & Ishartono, N. (2023). Adaptive Educational Game Applications To Improve Student Learning And Cultural Awareness. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 5(3), 215–228.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Wahyuni, I., & Prasetyo, R. (2024). Penerapan Program Edukasi Bijak Bermain Game Online Dalam Meningkatkan Minat Belajar Dan Disiplin Digital Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 39–47.

Wibowo, T., & Apriyanti, V. (2023). Efektivitas Game Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Kepuasan Belajar Siswa. *Smart Comp: Jurnal Komputer dan Teknologi Pendidikan*, 5(1), 64–73.

Wulandari, N., & Arifin, M. B. (2025). The Influence Of Educational Online Games On Student Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(2), 45–53.

Zeng, Y. (2022). The Influence Of Online Gaming Behavior On Students' Academic Achievements. *Journal of Education and Educational Research*, 5(2), 98–107.