



Peningkatan Kapasitas Berkomunikasi untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Anak Akibat Kecanduan *Game Online*

Suci Shinta Lestari
*Universitas Abdurrah -
Indonesia*
Debi Setiawan
*Universitas Abdurrah –
Indonesia*
Wahyu Margi Sidoretno
Universitas Abdurrah – Indonesia

DOI: 10.25008/massa.v2i1.198

Submitted: January 8, 2024; **Revised:** April 7, 2024; **Accepted:** June 9, 2024

Penulis Korespondensi: sucisintalestari@univrab.ac.id

ABSTRAK

Proses Belajar memiliki tantangan yang berbeda bagi anak, sehingga orang tua dan guru perlu melakukan adaptasi untuk mengantisipasi munculnya berbagai kesulitan belajar karena kecanduan *game online*, seperti sulit memahami materi pelajaran, munculnya kendala teknis, serta munculnya penyakit mental pada orang tua dan anak. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak mencatat 11% anak mengalami frustrasi selama proses belajar karena kecanduan *game online*. Ada anak yang berusia belasan tahun namun sudah dirawat di Rumah Sakit Jiwa (RS) dan ada juga yang memiliki kecenderungan untuk bunuh diri jika tidak dapat mengakses game di perangkat digitalnya. Secara tidak sadar orangtua terkadang semakin membebani anak. Mereka kerap marah jika anaknya tidak bisa mengerti dan menyelesaikan tugas saat belajar. Ditambah guru yang memberikan banyak tugas tanpa ada penjabaran secara mendalam sebelumnya. Pada saat ini Ibu Rumah tangga di RT 03 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sebagian besar (70%) diantaranya adalah pekerja atau pemilik usaha. Dengan situasi harus bekerja dan menjalankan usaha diluar rumah untuk memenuhi kebutuhan keluarga dan lalu dituntut pula dapat membimbing anaknya secara penuh untuk belajar di rumah menyebabkan sebagian besar diantaranya mengalami stres. Tingkat stres yang tinggi pada ibu rumah tangga ini karena mereka kesulitan dalam membimbing anak belajar, gagap teknologi dan beratnya tanggung jawab memenuhi tuntutan ekonomi keluarga. Konflik peran semacam ini memiliki dampak pada lingkungan sekitar terutama pada anaknya yang harus dibimbing dalam belajar. Oleh karena itu perlu diinisiasi PKM kepada Kelompok Ibu Rumah tangga di RT 03 Kec. Tampan Kota Pekanbaru agar mereka dapat meningkatkan kapasitas mereka dalam berkomunikasi secara efektif untuk mencegah munculnya kesulitan belajar anak karenekecanduan game online.

Kata Kunci: Komunikasi efektif, Taman Baca, Kawasan Literasi, Teknologi Pembelajaran

ABSTRACT

The learning process has different challenges for children so parents and teachers need to adapt as an important thing to anticipate the emergence of various kinds of learning difficulties due to addiction to online games. Such as difficulty understanding subject matter, the emergence of technical obstacles,

and the emergence of mental illness in parents and children. The Ministry of Women's Empowerment and Child Protection noted that 11% of children experience frustration during the learning process because they are addicted to online games. There are children who are teenagers but have been treated in mental hospitals (RS) and there are also those who have a tendency to commit suicide if they cannot access games on their digital devices. Unconsciously, parents sometimes burden their children even more. They often get angry if their children cannot understand and complete assignments while studying. Plus teachers give lots of assignments without any in-depth explanation beforehand. Currently, housewife in RT 03 Kec. Most of the handsome Pekanbaru City residents (70%) are workers or business owners. The situation of having to work and run a business outside the home to meet family needs and then being required to fully guide their children to study at home causes most of them to experience stress. The level of stress is high among housewives in RT 03, Tampan District, Pekanbaru City because they have difficulty guiding their children to study, they are technologically illiterate and have a heavy responsibility to meet the family's economic demands. This kind of role conflict has an impact on the surrounding environment, especially on children who must be guided in their learning. Therefore, it is necessary to initiate PKM for the Housewife Group in RT 03 Kec. Handsome Pekanbaru City so that they can increase their capacity in communicating effectively to prevent the emergence of children's learning difficulties due to online game addiction

Kata Kunci: Effective communication, Reading Park, Literacy Area, Learning Technology

PENDAHULUAN

Sebanyak 92% peserta didik di Indonesia mengalami banyak masalah dalam mengikuti pembelajaran di sekolah (cerelia et al, 2021). Kesulitan belajar anak terjadi antara lain karena orang tua bekerja sehingga anak tidak memiliki pendamping; sulitnya memahami karakter psikologis siswa, orang tua dan pendidik agar pola pengajaran yang diberikan tepat guna. Lalu banyaknya *disturbing* dengan segala permasalahan, seperti susah *signal* karena seringnya pemadaman listrik, minimnya perangkat komputer, jauhnya toko buku, tidak memiliki gawai/gadget/laptop, atau karena kecanduan game *online*.

Karena banyaknya aduan dan keluhan orang tua atas nasib anak mereka selama belajar kepada Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), maka KPAI mengingatkan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses belajar, agar esensi belajar haruslah yang menyenangkan dan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa. Hindari untuk membuat anak stress dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Oleh sebab itu diperlukan komunikasi efektif antara orang tua, guru dan siswa.

Dengan adanya komunikasi efektif, guru akan mengetahui bagaimana perkembangan belajar siswa di rumah, kebutuhan siswa terhadap materi tertentu selama belajar serta cara mengajar seperti apa yang harus ditiru oleh orang tua selama menemani anak-anaknya belajar di rumah (Rangkuti, 2021; Watini, 2022).

Tantangan dan permasalahan yang timbul dari kebijakan belajar di rumah (*home learning*) meliputi juga masalah kejiwaan. Artinya, ada peluang orang tua, guru bahkan anak didik mengalami stress yang dapat berujung pada masalah kejiwaan dan membutuhkan penanganan medis.

Di Pekanbaru, sektor bisnis semakin menggeliat setelah berakhirnya Pandemi Covid-19. Kantor-kantor sudah beroperasi seperti sedia kala dan semakin tinggi intensitasnya. Para orang tua pun mulai sibuk bekerja, sehingga muncul persoalan siapa yang menemani anak-anak mereka belajar di rumah. Dalam kondisi demikian, timbul persoalan baru, terutama pembagian peran di wilayah domestik saat orang tua kembali ke kantor.

Dalam kondisi ideal, pembagian peran domestik dan mendampingi anak-anak belajar adalah tugas ibu dan ayah. Namun faktanya, sebagian besar masyarakat kerap menempatkan ibu atau perempuan sebagai pihak yang lebih bertanggung jawab (Pratiwi, 2021). Glorifikasi *multitasking* yang disematkan kepada perempuan dan ibu inilah yang membutuhkan upaya peningkatan kapasitas dalam berkomunikasi khususnya kepada anak saat belajar sehingga anak tidak mengalami masalah belajar.

Seorang ibu seringkali dihantui rasa bersalah saat gagal menemani anak mencapai hasil belajar. Seorang ibu tidak jarang menyalahkan diri mereka sendiri saat anaknya dianggap gagal, terutama dalam hal pendidikan. Hal ini belum termasuk bagaimana masyarakat dan bahkan anggota keluarga besar yang melabeli para ibu gagal mendidik anak-anaknya. Oleh karena itu dibutuhkan pelatihan komunikasi efektif bagi Ibu rumah tangga secara berkala sebagai pencegahan munculnya masalah belajar pada anak saat daring. Pengabdian sekaligus menginisiasi berdirinya Taman Bacaan Masyarakat (TBM) berbasis teknologi informasi sebagai sumber referensi dan informasi dalam menciptakan orang tua dan anak yang terliterasi.

Taman Bacaan Masyarakat (TBM) mempunyai peran yang begitu penting dalam penyebaran informasi hal ini dikarenakan di dalam sebuah Taman Bacaan Masyarakat (TBM) terdapat banyak sekali buku dan disetiap bukunya itu memiliki beragam informasi yang sangat berguna bagi pembacanya (Rahmah et al 2023; Agustiani, 2021).

Taman Bacaan Masyarakat (TBM) berbasis teknologi informasi didirikan dengan tujuan menjadi sumber informasi, media pendidikan, media rekreasi, *working space* dan media riset bagi masyarakat di RT 03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru. Taman Bacaan Masyarakat (TBM) juga dijadikan tempat menyimpan, menghimpun koleksi buku, bahan cetakan, serta rekaman lain untuk kepentingan masyarakat. Setiap anggota masyarakat punya hak dan kesempatan untuk mencari tambahan ilmu pengetahuan di Taman Bacaan Masyarakat (TBM).

Warga RT 03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru memiliki Taman Bacaan sederhana yang diarahkan kepada banyak tujuan: memasyarakatkan atau membudayakan minat baca masyarakat yang sejauh ini dinilai masih sangat rendah, mendorong dan mendidik segenap lapisan masyarakat dalam rangka pendidikan sepanjang hayat, atau menyadarkan seluruh individu bahwa belajar merupakan kegiatan yang secara kontinu mesti dilakukan sepanjang hidup, serta menunjang terciptanya situasi dan kondisi sosial yang sehat dan terliterasi (Gambar 1).



Gambar 1. Taman Baca sederhana di RT 03 Kecamatan Tampan, Pekanbaru

Namun kondisi Taman Bacaan Masyarakat (TBM) tersebut harus ditingkatkan agar berbasis teknologi informasi, sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi untuk menunjang kegiatan belajar. TBM ini diharapkan mampu menyediakan berbagai informasi mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada. Dengan kemajuan teknologi informasi, dokumen-dokumen yang tercetak dapat diubah menjadi dokumen digital (*softcopy*) demikian juga sebaliknya.

Teknologi informasi di Taman Bacaan Masyarakat (TBM) tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung tetapi juga menjadi tonggak utama pelayanan kepada masyarakat (Hadriana et al, 2020; Pratama, 2021). Perkembangan teknologi informasi berkaitan erat dengan perubahan sikap atau perilaku dan kemampuan pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkannya (Wahono, 2020). Di era informasi saat ini setiap orang dituntut untuk 'melek informasi' sehingga diperlukan kemampuan untuk mendapatkan dan mengelola informasi dan kemampuan menggunakan perangkat

teknologi informasi (Ummisarah et al, 2023).

Era digitalisasi Taman Bacaan Masyarakat (TBM) menuju konsep *e-library* yang seutuhnya sedang dibangun dan dikembangkan oleh para pengelola Taman Bacaan Masyarakat (TBM). Dengan konsep ini perwujudan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) yang serba digital, dengan ciri efisien tempat, kaya informasi dan koleksi serta menembus batasan ruang dan waktu dan dapat diakses oleh siapapun dari manapun dan kapanpun dengan syarat dan ketentuan yang berlaku.

Masyarakat informasi yang meningkat disertai dengan adanya penggunaan teknologi informasi yang meluas dan hal ini merupakan salah satu dari berbagai kriteria terbentuknya abad informasi (Mughtarom & Wulandari, 2023). Literasi informasi bukanlah hanya sekedar tahu mengenai berita-berita artis dalam dan luar negeri, dan bukan pula melek hanya terhadap trend-trend terbaru gaya berpakaian, tetapi yang lebih diterapkan di sini ialah menyerap informasi yang berujung pada penambahan pengetahuan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan (Anita, 2023).

METODE PELAKSANAAN

Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ada beberapa langkah kegiatan yang dilakukan (Tabel 1), selengkapnya sebagai berikut:

Tim pengabdian melakukan survey terlebih dahulu ke TBM di kawasan RT 03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru untuk mendapatkan gambaran fasilitas yang dapat ditambahkan sehingga rencana menjadi TBM berbasis teknologi dapat diwujudkan. Tim pengabdian lalu melakukan pertemuan terbatas dengan mitra, yakni ibu-ibu yang tinggal di kawasan RT 03 guna melihat kebutuhan informasi berkaitan dengan komunikasi efektif yang dibutuhkan. sambil menyesuaikan jadwal pelaksanaan kegiatan pelatihan secara langsung maupun secara *online*.

Setelah rancangan TBM berbasis teknologi telah selesai, tim pengabdian melakukan *loading* kebutuhan alat, perangkat teknologi untuk menjadikan TBM tersebut berbasis teknologi. Setelah TBM berbasis teknologi dan kawasan literasi terbentuk maka langkah selanjutnya adalah melakukan pelatihan tentang peningkatan kapasitas orang tua khususnya Ibu untuk menciptakan komunikasi efektif pada anak saat belajar sehingga masalah belajar pada anak dapat diantisipasi.

Pemanfaatan teknologi informasi saat belajar di TBM oleh masyarakat dapat diimplementasikan dan Tim Pengabdian melakukan pendampingan dan monitoring secara berkala setiap bulan. Pada akhir masa pelaksanaan, tim pengabdian melaporkan kegiatan pengabdian ke Pemerintah Kecamatan tampan sebagai pemegang otoritas wilayah, dan juga pelaporan ke Universitas Abdurrahman.

Tabel 2. Peran dan Tugas Pelaksana

| No | Nama | Posisi dalam tim | Uraian Tugas |
|----|----------------------------|------------------|---|
| 1 | Suci Shinta Lestari, M.I.K | Ketua Pelaksana | Bertanggung jawab terhadap serangkaian kegiatan pengabdian dan sebagai narasumber dalam kegiatan pelatihan |
| 2 | Debi Setiawan, M.Kom | Anggota (1) | Bertanggung jawab terhadap materi pelatihan terkait pemanfaatan TIK dan loading perangkat TIK |
| 3 | Wahyu Margi S., M.Farm.Apt | Anggota (2) | Bertanggung jawab terlaksananya kegiatan pelatihan dan mempersiapkan booklet yang akan dibagikan kepada peserta |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di kawasan RT 03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, terdapat fenomena yang menonjol terkait dengan peran ibu dalam mendampingi anak-anak mereka belajar di rumah. Sebanyak 70% dari total ibu yang tinggal di kawasan ini memiliki status bekerja atau memiliki usaha di luar rumah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar ibu di komunitas ini menghadapi tantangan dalam membagi waktu antara kewajiban pekerjaan dan tanggungjawab sebagai orang tua.

Kesulitan ini berkorelasi langsung dengan tingkat keterlibatan ibu dalam mendampingi anak-anak mereka dalam proses pendidikan di rumah. Sebagai akibat dari jadwal yang padat dan peran ganda sebagai pekerja dan orang tua, waktu yang dapat dialokasikan untuk mendampingi anak-anak dalam belajar menjadi terbatas. Hal ini menciptakan dilema bagi ibu, karena mereka harus menemukan keseimbangan antara memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga dan memberikan perhatian yang memadai kepada anak-anak mereka.

Dampak dari kesulitan membagi waktu ini dapat dirasakan oleh anak-anak secara langsung. Keterbatasan interaksi dan bimbingan langsung dari orang tua dalam kegiatan belajar dapat menghambat perkembangan akademis dan kemampuan belajar anak-anak. Selain itu, fenomena ini juga dapat mengarah pada peningkatan ketergantungan anak-anak pada teknologi, terutama bermain *game online* sebagai bentuk pengalihan dari kurangnya perhatian dan bimbingan di rumah.

Selain itu, kondisi ini juga menekankan pentingnya dukungan komunitas dan system pendukung yang ada. Dalam situasi di mana ibu bekerja menghadapi kesulitan waktu, dukungan dari anggota keluarga lain, tetangga, atau lembaga sosial menjadi sangat penting. Mereka dapat memberikan bantuan tambahan dalam mengelola waktu dan tanggung jawab keluarga, serta memberikan lingkungan yang mendukung bagi perkembangan anak-anak di luar jam sekolah. Dengan demikian, fenomena ini menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam merancang program-program dan kebijakan yang mendukung ibu yang bekerja dalam memenuhi tanggung jawab mereka sebagai orang tua.

Upaya kolaboratif antara keluarga, komunitas, dan pemerintah dapat membantu mengatasi kesulitan ini dan memastikan bahwa anak-anak tetap mendapatkan perhatian dan dukungan yang mereka butuhkan untuk sukses dalam pendidikan dan kehidupan mereka.

Untuk mengembangkan kegiatan PKM bagi kelompok ibu rumah tangga di RT03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, dalam meningkatkan kapasitas berkomunikasi secara efektif berbasis teknologi informasi guna mengatasi kesulitan belajar anak akibat kecanduan *game online*, beberapa solusi yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

Pelatihan dan Workshop. Mengadakan pelatihan dan workshop secara berkala yang fokus pada penggunaan teknologi informasi untuk komunikasi efektif. Pelatihan mencakup penggunaan aplikasi pesan instan, panggilan video, dan *platform* pembelajaran daring yang dapat membantu ibu rumah tangga dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka (Gambar 2).



Gambar 2. Pelatihan dan Workshop Secara Berkala

Pengembangan Materi Edukasi. Membuat materi edukasi khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan ibu rumah tangga, seperti panduan penggunaan perangkat lunak dan aplikasi pendidikan, tips mengelola waktu, dan strategi mengatasi kesulitan belajar anak akibat kecanduan game online. Materi ini dapat diakses secara online atau disampaikan dalam bentuk seminar dan lokakarya.

Pembentukan Kelompok Diskusi. Menirikan kelompok diskusi atau forum *online* yang memungkinkan ibu rumah tangga bertukar pengalaman, berbagi tips, dan memberikan dukungan satu sama lain dalam menghadapi tantangan yang terkait dengan pendidikan anak dan penggunaan teknologi.

Pengadaan Perangkat dan Akses Internet. Memfasilitasi akses ibu rumah tangga terhadap perangkat teknologi, seperti *smartphone* atau laptop, dan akses internet yang stabil. Hal ini dapat dilakukan melalui program bantuan atau kerja sama dengan pihak-pihak yang memiliki sumber daya untuk menyediakan perangkat dan akses internet dengan biaya yang terjangkau.

Kampanye Edukasi dan Kesadaran. Melakukan kampanye edukasi dan kesadaran secara berkala tentang pentingnya penggunaan teknologi informasi secara bijaks dalam mendukung pembelajaran anak-anak dan mengatasi dampak negatif kecanduan *game online*. Kampanye ini dapat dilakukan melalui media sosial, brosur, dan pertemuan komunitas.

Kolaborasi dengan Institusi Pendidikan dan Teknologi. Mengembangkan kerja sama dengan institusi pendidikan dan teknologi, seperti sekolah, universitas, dan perusahaan teknologi, untuk menyediakan sumber daya, pelatihan, dan akses ke platform pembelajaran digital yang berkualitas.

Evaluasi dan Umpan Balik. Melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dan mendengarkan umpan balik dari ibu rumah tangga untuk terus meningkatkan dan menyesuaikan program-program yang diselenggarakan.

Untuk menilai tingkat ketercapaian sasaran kegiatan PKM bagi kelompok ibu rumah tangga di RT 03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru dilakukan evaluasi menggunakan kombinasi pendekatan evaluasi untuk mendapat gambaran yang komprehensif tentang tingkat ketercapaian sasaran kegiatan PKM. Evaluasi secara rutin dan sistematis sangat penting untuk memastikan bahwa kegiatan tersebut efektif dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dan memberikan manfaat yang nyata bagi kelompok ibu rumah tangga di RT03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru.

Tingkat Ketercapaian Sasaran Program dari sisi Pengabdian menggunakan pengukuran kuantitatif dan kualitatif. Menggunakan data kuantitatif, seperti jumlah

peserta yang terlibat dalam kegiatan PKM, frekuensi partisipasi dalam pelatihan, atau jumlah interaksi yang terjadi antara ibu rumah tangga dan anak-anak melalui teknologi informasi. Data ini dapat membantu dalam mengevaluasi tingkat ketercapaian sasaran secara langsung.

KESIMPULAN

Kesimpulan kegiatan PKM bagi kelompok ibu rumah tangga di RT 03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, adalah terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan Ibu Rumah Tangga di RT03 Kecamatan Tampan. Kegiatan PKM telah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan ibu rumah tangga dalam menggunakan teknologi informasi untuk berkomunikasi dengan anak-anak mereka. Mereka telah belajar cara menggunakan aplikasi, perangkat lunak, dan *platform online* yang dapat membantu dalam mendukung pembelajaran anak-anak.

Ibu rumah tangga juga dapat mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif, baik secara verbal maupun non-verbal, melalui teknologi informasi. Mereka dapat berkomunikasi dengan anak-anak mereka secara jarak jauh melalui panggilan video, pesan teks, atau platform komunikasi *online* lainnya. Melalui kegiatan PKM, ibu rumah tangga merasa lebih percaya diri dan mampu untuk mengatasi kesulitan belajar anak-anak akibat kecanduan *game online*. Mereka telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mendukung anak-anak dalam pembelajaran dengan lebih efektif.

Penggunaan teknologi informasi sebagai alat komunikasi telah membantu memperkuat hubungan antara ibu rumah tangga dan anak-anak mereka. Mereka dapat lebih mudah berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas hubungan keluarga secara keseluruhan. Ibu rumah tangga juga mampu mengendalikan penggunaan *game online* oleh anak-anak mereka dengan lebih baik. Mereka dapat memonitor dan mengatur waktu yang dihabiskan anak-anak untuk bermain *game online*, sehingga dapat mengurangi dampak negatif kecanduan game terhadap kesulitan belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM bagi kelompok ibu rumah tangga di RT 03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, telah berhasil dalam meningkatkan kapasitas berkomunikasi secara efektif berbasis teknologi informasi untuk mengatasi kesulitan belajar anak akibat kecanduan *game online*. Ini merupakan langkah positif dalam mendukung pendidikan anak-anak dan memperkuat hubungan keluarga dalam era digital.

Berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat diberikan oleh tim PKM bagi kelompok ibu rumah tangga di RT 03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, dalam meningkatkan kapasitas berkomunikasi secara efektif berbasis teknologi informasi untuk mengatasi kesulitan belajar anak akibat kecanduan game online.

Masih dibutuhkan Pelatihan Penggunaan Teknologi dimana tim PKM lain dapat mengadakan pelatihan reguler tentang penggunaan teknologi informasi bagi ibu rumah tangga, termasuk penggunaan perangkat lunak, aplikasi, dan *platform online* yang dapat digunakan untuk mendukung pendidikan anak-anak dan membatasi dampak kecanduan game dan mengadakan Workshop Komunikasi Efektif.

Mengadakan *workshop* khusus tentang komunikasi efektif antara ibu rumah tangga dan anak-anak mereka melalui teknologi informasi, dengan fokus pada penggunaan bahasa yang positif dan dukungan dalam proses pembelajaran. Dan yang tidak kalah penting adalah mengelola Klub Baca di TBM Lestari untuk dapat digunakan oleh ibu rumah tangga dan anak-anak mereka, di mana mereka dapat membaca buku bersama dan berdiskusi tentang materi yang dibaca. Hal ini dapat menjadi alternatif yang positif untuk mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, D.H. (2021). Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Literasi: Studi Kasus Taman Baca Masyarakat Matahari Indonesia Kediri, *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan*, 23(1). doi: 10.7454/jipk.v23i1.005.
- Andriani, W., Subandowo, M., Karyono, Wawan Gunawan, W. (2021). Learning loss akibat pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19 di Indonesia,” *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*.
- Anita, F. et al.,(2023). Literasi Digitalisasi Promosi Pengenalan dan Pengembangan UMKM Aiz Arang Grup Desa Sungai Pinang Melalui KKN Generasi Rabbani Emas. *Jdistira: Jurnal Pengabdian Inovasi dan Teknologi kepada Masyarakat*,” 3(2), 66-71.
- Hadriana, H., Mahdum, M., Putra, M. J. A., Natuna, D. A. (2020). Kampung literasi dalam Potret Masyarakat Desa Maredan Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak *Unri Conf. Ser. Community Engagem*, pp. 506–513, 2020, doi: 10.31258/unricsce.2.506-513.
- Muchtarom, K.H., Wulandari, E.R. (2023). Perilaku Pencarian Informasi Layanan Koleksi Perpustakaan FMIPA Universitas Padjadjaran di Era Digital. *Pustabiblia* 7(1), 67–85, 2023, doi: 10.18326/pustabiblia.v7i1.67-85.
- Pratiwi, A.I. (2021). Analisis Dampak Kesetaraan Gender terhadap Prestasi Akademis Anak Keluarga Single Parent Komunitas Spionmotion Yogyakarta, *Jurnal Spektrum Analisis Kebijakan Pendidikan*, 10(3), 35–49.
- Pratama, R. D., Raji, A., Lubis, H. U., Suyatna, H. (2021). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Rumah Literasi Kreatif di Kabupaten Kutai Kartanegara, *Jurnal Social Development Study*, 2(2), 30–42, doi: 10.22146/jsds.1915.
- Rahmah, T., Rawita, I.S., Haila, H. (2023). Peran Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Rumah Tukik dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Anak dan Remaja di Kelurahan Bandulu Kecamatan Anyer Banten, *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 246.
- Rangkuti, A.T. (2021). Pola Komunikasi Antarpribadi Guru Bimbingan Konseling dalam Mengatasi Siswa Bermasalah. *PERSEPSI Communication Journal*, 4(1), 43–59, 2021, doi: 10.30596/persepsi.v.
- Ummisarah, U., Irham, M., Efendy, M.P, Silvi, J. (2023). Membangun Serta Meningkatkan Kreativitas Anak-Anak Melalui Rumah Belajar dan Ecoprint di Desa Sungai Pinang,” *Jurnal Distira*, 3(2), 16–21, doi: 10.58794/jdt.v3i2.515.
- Wahono., Imsiyah, N., Setiawan, A. (2020). Andragogi: Paradigma Pembelajaran Orang Dewasa pada Era Literasi Digital, *Proceeding Univ. Muhammadiyah Surabaya*, 517–527.
- Watini, S. (2022). Problematika Pembelajaran Daring berbasis Teknologi Informasi pada PAUD di Masa Pandemi COVID-19,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5564–5574. doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3161.

BIODATA PENULIS

Suci Shinta Lestari

Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Abdurrab, berpengalaman sebagai penyiar RRI Pekanbaru serta pemateri di berbagai seminar. Email: suci.shinta@abdurab.ac.id

Debi Setiawan

Dosen di Universitas Abdurrab dengan email: debisetiawan@univrab.ac.id

Wahyu Margi Sidoretno

Dosen di Universitas Abdurrab. Penulis bisa dihubungi: wahyu.margi@univrab.ac.id
