

**NASKAH ORISINAL**

# Program Abmas Sedekah Sampah untuk Kayakan Literasi (DESA KASI) di Desa Wanar, Pucuk, Lamongan

Is Bunyamin Suryo<sup>1,\*</sup> | Bambang Sudarmanta<sup>1</sup> | Firlana Baiturrochman<sup>1</sup> | Deviana Dyah Vianita<sup>2</sup> | Putri Almas Ilka Afifah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Departemen Teknik Mesin, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup>Departemen Kimia, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

## Korespondensi

\*Is Bunyamin Suryo, Departemen Teknik Mesin, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia. Alamat e-mail: [isbunjamin@gmail.com](mailto:isbunjamin@gmail.com)

## Alamat

Laboratorium Rekayasa Thermal dan Sistem Energi, Departemen Teknik Mesin, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

## Abstrak

Desa Wanar terletak di Kecamatan Pucuk, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Dengan jumlah penduduk yang terus bertambah, beberapa masalah lingkungan dan masalah sosial bermunculan. Masalah lingkungan terkait pembuangan sampah rumah tangga, sedangkan masalah sosial terkait semakin banyak anak-anak yang kecanduan *game online* sehingga mengganggu proses belajar. Rencana penyelesaian kedua masalah lingkungan dan sosial ini dirumuskan melalui program DESA KASI (seDEKah SAmpah untuk KAYakan literaSI). Tim abdimas melakukan pendampingan untuk pengolahan sampah rumah tangga sehingga sampah yang bernilai ekonomis akan dipisahkan dan dijual. Untuk mengurangi kecanduan *game online*, tim abdimas akan membuat perpustakaan keliling bagi anak-anak dan disediakan kupon hadiah bagi pembaca buku di perpustakaan keliling. Untuk menunjang terlaksananya program ini, tim abdimas akan mendesain dan menyediakan Kendaraan Tiga (3) Roda Multiguna, yaitu kendaraan yang didesain untuk mengangkut sampah RT bernilai ekonomis dan juga bisa berganti fungsi menjadi perpustakaan keliling. Tim abdimas akan bekerjasama dengan mitra kelompok masyarakat Desa Wanar, yaitu Pemuda dan Jama'ah Ibu Masjid Al Mubarak Desa Wanar, TPA Al Mubarak, dan SDN Wanar. Dari Program DESA KASI ini, beberapa manfaat yang diharapkan adalah masyarakat mengetahui tata kelola sampah, mengurangi pencemaran lingkungan, meningkatkan minat baca anak-anak sekolah dasar sehingga mereka memiliki kekayaan literasi, mengurangi kecanduan *game online* bagi anak-anak, dan sebagai sarana pengabdian masyarakat bagi dosen dan KKN mahasiswa ITS. Selain itu, mitra lokal perlu berkolaborasi dengan Pemerintah Desa setempat untuk keberlangsungan Program DESA KASI.

## Kata Kunci:

Lamongan, Pengabdian Masyarakat, Pengolahan Sampah, Perpustakaan Keliling

## 1 | PENDAHULUAN

### 1.1 | Latar Belakang

Desa Wanar terletak di Kecamatan Pucuk, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Desa ini berjarak sekitar 21 km arah barat dari pusat kota Lamongan. Penduduk Desa Wanar, Pucuk, Lamongan merupakan masyarakat yang mayoritas, 80% dari jumlah penduduk, berprofesi sebagai petani. Dengan jumlah penduduk yang terus bertambah, beberapa masalah lingkungan dan masalah sosial bermunculan. Masalah lingkungan tersebut adalah terkait pembuangan sampah rumah tangga. Sedangkan masalah sosial yang muncul adalah semakin banyak anak-anak yang kecanduan bermain *game online* sehingga mengganggu proses belajar.

### 1.2 | Solusi Permasalahan atau Strategi Kegiatan

Berdasarkan UU RI Nomor 18 Tahun 2008 tentang tata kelola sampah<sup>[1]</sup> dan kondisi lingkungan terkait sampah di Desa Wanar, proposal pengabdian masyarakat ini berencana mengimplementasikan tata kelola sampah kepada masyarakat Desa Wanar sehingga masalah lingkungan terkait sampah bisa dikurangi. Berdasarkan fakta di Desa Wanar dan data-data terkait anak-anak yang kecanduan *game online*, kegiatan pengabdian masyarakat ini membuat perpustakaan keliling yang menarik minat baca anak-anak sehingga kecanduan *game online* mereka bisa dikurangi. Kedua rencana penyelesaian masalah lingkungan dan sosial ini dirumuskan melalui program DESA KASI (seDEkah SAMPah untuk KAYakan literaSI).

### 1.3 | Target Luaran

Dari Program DESA KASI di Desa Wanar, target luaran yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- (a) Mengajarkan tata kelola sampah kepada masyarakat Desa Wanar;
- (b) Mengurangi pencemaran lingkungan di Desa Wanar akibat pembuangan sampah sembarangan;
- (c) Meningkatkan minat baca anak-anak sekolah dasar sehingga mereka memiliki kekayaan literasi;
- (d) Mengurangi kecanduan *game online* bagi anak-anak dengan mengajak mereka membaca literasi;
- (e) Sebagai sarana pengabdian masyarakat bagi dosen dan KKN mahasiswa ITS.

## 2 | TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 | Pengelolaan Sampah

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim Abmas membantu menyelesaikan dua (2) masalah yang dihadapi mitra. Masalah pertama adalah terkait pengolahan sampah rumah tangga. Di berbagai daerah, pengolahan sampah merupakan masalah yang sangat kompleks. Hal ini diakibatkan karena produksi sampah rumah tangga terus bertambah, namun penanganannya belum begitu optimal karena berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah kesadaran masyarakat tentang pengolahan sampah belum terbentuk, keterbatasan dana, dan kesulitan dalam mendapatkan lahan untuk proses pengolahan sampah tersebut. Oleh karenanya, proses penanganan sampah ini perlu menjadi perhatian semua pihak, tidak hanya menjadi kewajiban atau tanggung jawab Pemerintah setempat.

Menurut UU RI Nomor 18 tentang pengelolaan sampah, bahwa proses penanganan sampah harus menyeluruh dari hulu hingga hilir melalui konsep *reuse*, *reduce*, dan *recycle* (menggunakan ulang, mengurangi, mendaur ulang). Konsep ini memerlukan kesadaran dan partisipasi dari masyarakat agar mudah dilaksanakan<sup>[2]</sup>. Tim Abmas melakukan pengenalan konsep ini, khususnya pada bagian *recycle* (mendaur ulang) sampah rumah tangga yang dihasilkan masyarakat mitra.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim Abmas merancang sebuah program penanganan sampah rumah tangga bersama mitra di Desa Wanar, Pucuk, Lamongan. Program penanganan sampah rumah tangga ini berupa pendampingan tentang tata kelola sampah dan Program Sedekah Sampah. Program ini merupakan pengambilan sampah-sampah bernilai ekonomis, misalnya kertas, besi, botol

plastik, dari masyarakat mitra untuk kemudian dikumpulkan dan dijual. Hasil penjualan Sedekah Sampah ini akan digunakan untuk melaksanakan Program Perpustakaan Keliling dalam rangka meningkatkan literasi anak-anak masyarakat mitra.

## 2.2 | Budaya Membaca

Membaca adalah proses pengucapan tulisan dengan tujuan memperoleh maksud atau isi darinya. Pengucapan bisa didengar, bisa pula tidak dapat didengar. Membaca merupakan salah satu rangkaian aktifitas untuk mendapatkan suatu pengetahuan bersama aktifitas menyimak, berbicara, dan menulis. Dengan demikian, membaca merupakan keterampilan berbahasa yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Saat ini masyarakat kita masih memiliki minat baca yang sangat lemah sehingga kemampuan literasinya sangat rendah. Rendahnya minat baca ini disebabkan oleh banyak hal, antara lain kesadaran yang rendah akan pentingnya membaca, kurang motivasi, dan tersandera dengan permainan *game online*. Agar masyarakat memiliki semangat membaca yang baik, maka beberapa pihak terkait perlu menginisiasi program-program yang mengarah kepada perbaikan minat baca masyarakat. Pada titik inilah, tim Abmas menginisiasi Program Perpustakaan Keliling bagi anak-anak masyarakat mitra di Desa Wanar, Pucuk, Lamongan.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, ada sebuah arahan bahwa salah satu kewajiban peserta didik adalah ada kewajiban untuk meluangkan waktu selama 15 menit untuk membaca buku-buku selain buku pelajaran yang akan diajarkan di kelas setiap harinya<sup>[3]</sup>. Ini merupakan upaya Pemerintah dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Merujuk pada panduan Gerakan Literasi Sekolah, ada beberapa upaya agar budaya literasi di sekolah mampu ditingkatkan, yaitu melalui pengkondisian lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan akademik<sup>[4]</sup>. Kondisi fisik sekolah harus menciptakan atmosfer yang kondusif untuk membaca. Kemudian ada interaksi sosial yang positif untuk proses komunikasi seluruh pemangku kepentingan sekolah.

## 2.3 | Game Online

Kecanduan *game online* merupakan gangguan mental yang digolongkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)* oleh *World Health Organization*<sup>[5]</sup>. Gangguan ini terindikasi dengan gangguan kontrol atas permainan *game online* sehingga permainan tersebut menjadi prioritas pertama dan utam dibandingkan dengan kegiatan lain. Kecenderungan ini berlangsung terus menerus meskipun memberikan dampak negatif pada dirinya. Kecanduan ini sering terjadi pada remaja, sebagaimana ditunjukkan oleh sebuah riset<sup>[6]</sup>. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* akan banyak menghabiskan waktunya di depan komputer atau *gadget* sehingga kurang berinteraksi sosial. Mereka bisa mengalokasikan waktunya hingga 20-25 jam setiap pekannya<sup>[7]</sup>.

Sebenarnya *game online* memiliki dampak positif bila digunakan secara benar dan proporsional. *Game online* merupakan salah satu sarana pengenalan teknologi, pemahaman tentang peraturan, melatih ketangkasan dan kecerdasan. Namun *game online* akan berdampak sangat buruk bilamana digunakan melebihi batas semestinya. *Game online* dapat mengakibatkan anak-anak kurang berinteraksi sosial dengan lingkungannya, menurunkan aktifitas otak bagian depan yang berperan dalam pengendalian emosi, menyebabkan seseorang merasa superior bilamana ia tidak terkalahkan dalam permainan *game online*, menurunkan kemampuan konsentrasi atau fokus dalam pembelajaran. Tentunya dampak-dampak negatif lainnya masih banyak lagi bilamana ingin ditelaah. Untuk mencegah atau menghilangkan suatu kecanduan, beberapa langkah dapat ditempuh, misalnya menunda timbulnya perilaku masalah, menghentikan perilaku bermasalah sebelum terjadi, memperkuat pengetahuan, dan mengurangi dampak dari masalah perilaku<sup>[8]</sup>. Upaya lainnya adalah memberikan *attention switching, dissuasion, education, parental monitoring* dan *resource restriction*<sup>[9]</sup>.

## 3 | METODE KEGIATAN

### 3.1 | Strategi

Tim abdimas akan melakukan pendampingan untuk pengolahan sampah RT sehingga sampah-sampah yang bernilai ekonomis akan dipisahkan dan dijual. Untuk mengurangi kecanduan *game online*, tim abdimas akan membuat perpustakaan keliling bagi anak-anak dan tim akan menyediakan kupon hadiah bagi mereka yang membaca buku di perpustakaan keliling. Untuk menunjang terlaksananya program ini, tim abdimas akan mendesain dan menyediakan Kendaraan Tiga (3) Roda Multiguna, yaitu

kendaraan yang didesain untuk mengangkut sampah RT bernilai ekonomis dan juga bisa berganti fungsi menjadi perpustakaan keliling.



**Gambar 1** Konsep Program DESA KASI untuk menyelesaikan permasalahan di Desa Wanar.



**Gambar 2** Konsep teknologi Kendaraan Tiga (3) Roda Multiguna Program DESA KASI.

### 3.2 | Organisasi Pelaksana

Untuk melaksanakan Program DESA KASI, dimana tim abdimas akan mendesain dan menyediakan Kendaraan Tiga (3) Roda Multiguna kendaraan yang didesain untuk mengangkut sampah RT bernilai ekonomis dan juga bisa berganti fungsi menjadi perpustakaan keliling, tim abdimas membagi tupoksi *stakeholder* kegiatan ini seperti ditunjukkan Gambar (3 ).



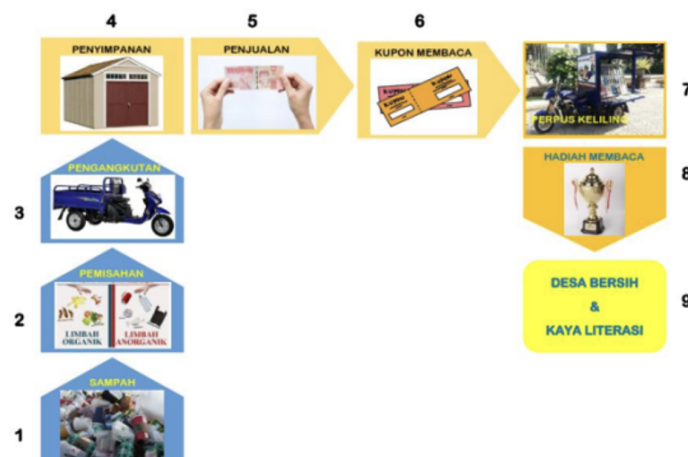
**Gambar 3** Tupoksi umum *stakeholder* Program DESA KASI.

Dalam kegiatan ini, tim abdimas bekerjasama dengan mitra kelompok masyarakat Desa Wanar, yaitu Pemuda dan Jama'ah Ibu Masjid Al Mubarak (Gambar (3 )) Desa Wanar, TPA Al Mubarak, dan SDN Wanar. Tim abdimas menargetkan untuk melibatkan 20 pemuda dan 80 ibu RT untuk kegiatan tata kelola sampah RT. Tim akan menyediakan 1000 kantong sampah untuk mengambil sampah bernilai ekonomis dari 80 ibu RT yang terlibat. Sedangkan untuk meningkatkan minat baca dan mengkayakan literasi anak-anak sekolah, tim abdimas bersama mitra masyarakat akan membagikan 200 kupon membaca berhadiah kepada siswa-siswi TPA Al Mubarak, SDN Wanar, dan lingkungan sekitarnya.

### 3.3 | Rencana Jadwal Kegiatan Program

Kegiatan pengabdian masyarakat direncanakan untuk dilaksanakan selama 3 bulan. Langkah-langkah kegiatan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengenalan/pelatihan tata cara pengolahan sampah RT: khususnya pemilahan sampah yang bernilai ekonomis. Kegiatan ini akan melibatkan kelompok Ibu-ibu Jama'ah Masjid Al Mubarak Desa Wanar;
2. Pembagian kantong sampah: untuk memilah sampah RT bernilai ekonomis dengan yang tidak memiliki nilai ekonomis;
3. Pengangkutan sampah bernilai ekonomis: menggunakan kendaraan multiguna yang telah didesain dan dibuat. Kegiatan ini akan dijalankan oleh kelompok Pemuda Masjid Al Mubarak Desa Wanar;
4. Penyimpanan sampah bernilai ekonomis: sampah akan disimpan di gudang warga, sebagaimana ditunjukkan Gambar (5 );
5. Penjualan sampah bernilai ekonomis: uang yang diperoleh dari penjualan akan diberikan atau disedahkan untuk kupon membaca berhadiah;
6. Pembuatan dan pembagian kupon membaca berhadiah: kupon berhadiah ini awalnya didanai dari program abdimas, namun selanjutnya dana kupon akan diambil dari uang hasil penjualan sampah (langkah no.5);
7. Menjalankan perpustakaan keliling: menggunakan kendaraan multiguna untuk menjalankan perpustakaan keliling. Tim abdimas menggandeng dua sekolah untuk memobilisasi anak-anak sekolah sehingga mereka memiliki literasi yang lebih baik. Dua sekolah ini adalah SDN Wanar dan TPA Al Mubarak Desa Wanar;
8. Pemberian hadiah membaca: bagi siswa yang membaca buku dan mampu menjawab pertanyaan dari buku di perpustakaan keliling akan diberikan hadiah dengan menukarkan kupon membaca;
9. Tercapainya tujuan abdimas: lingkungan desa lebih bersih dan anak-anak lebih kaya literasi.



**Gambar 4** Rangkaian kegiatan Program DESA KASI.



**Gambar 5** Rencana gudang penyimpanan sampah RT bernilai ekonomis.

## 4 | HASIL DAN DISKUSI

### 4.1 | Rencana Sosialisasi Program Abdimas DESA KASI

Semua kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan kerjasama bersama seluruh elemen masyarakat desa baik itu perangkat desa, karang taruna desa, hingga instansi pendidikan yang terdapat di Desa Wanar, Kecamatan Pucuk, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur.

Pada program ini langkah pertama yang dilakukan oleh Tim Abdimas adalah melakukan pendampingan dan penyuluhan untuk memilah dan pengolahan sampah rumah tangga tersebut hingga bisa memiliki nilai ekonomis. Lalu dilakukan juga sosialisasi tentang bagaimana program abdimas ini berjalan sehingga dapat menjawab permasalahan mengenai tata kelola sampah, minat baca anak dan masalah kecanduan *game online*. Sosialisasi dilaksanakan di pelataran masjid.



**Gambar 6** Sosialisasi program DESA KASI oleh Tim Abdimas.

### 4.2 | Pengelolaan Sampah DESA KASI

Pengolahan sampah dilakukan sebagai bentuk penanganan limbah rumah tangga yang menumpuk menjadi satu produk yang bermanfaat bahkan bernilai ekonomis. Kegiatan ini meliputi beberapa langkah seperti:

1. Pengendalian timbulan sampah, pemilahan sampah ini dilakukan berdasarkan jenis, jumlah, dan sifat sampah agar memudahkan dalam proses pengolahan;
2. Pengumpulan sampah, sampah dikumpulkan masing-masing sumber untuk diangkut ke penampungan sementara atau ke pemrosesan akhir;
3. Pengangkutan, dimana sampah yang ada di penampungan sementara akan dibawa ke tempat pemrosesan akhir;



4. Pengolahan, setelah pengangkutan sampah-sampah ini akan diolah untuk mengurangi volume sampah atau mengurangi daya cemar sampah;
5. Pengolahan akhir, tahap akhir adalah pemrosesan akhir dimana pengolahan sampah dengan cara penimbunan residu dari pengolahan sebelumnya.

### 4.3 | Pengayaan Literasi

Dibuat perpustakaan keliling dengan memanfaatkan kendaraan roda tiga sebagai kendaraan multiguna. Pembuatan perpustakaan keliling ini didasari akan adanya rasa empati dan respon terhadap anak-anak yang dimasa kini sedang kecanduan game online hingga tidak memiliki skala prioritas untuk diri mereka sendiri, bahkan lebih parahnya lagi anak-anak akan malas belajar, lupa waktu, boros, hingga acuh dan individualis pada lingkungan mereka. Lebih parah lagi semenjak masa pandemi Covid-19 jumlah pecandu *game online* ini terus saja meningkat lantaran menjadi salah satu bentuk hiburan yang dipilih.



**Gambar 7** Persiapan buku-buku untuk perpustakaan keliling.

Sebagai bentuk awal pembuatan perpustakaan keliling ini disiapkan kurang lebih 150 buku bacaan oleh Tim Abdimas untuk dibaca ditempat baik itu kalangan anak-anak maupun remaja. Sistem peminjaman buku di perpustakaan keliling ini dengan menggunakan kupon, kupon berhadiah ini akan diberikan kepada mereka yang membaca buku di perpustakaan keliling sementara itu untuk membaca ditempat akan diberikan waktu selama 3 jam.



**Gambar 8** Kendaraan tiga roda multiguna hasil desain Tim Abdimas.

Tim Abdimas berhasil mendesain kendaraan roda tiga sebagai kendaraan multiguna yang nantinya kendaraan ini tidak hanya digunakan untuk mengangkut sampah RT yang bernilai ekonomis tetapi juga digunakan sebagai perpustakaan keliling. Tim

Abdimas telah membagikan kurang lebih 200 kupon membaca berhadiah senilai 10ribu kepada siswa-siswi TPA Al-Mubarak, SDN Wanar, dan lingkungan sekitar.



**Gambar 9** Kegiatan membaca buku bersama-sama setelah pelaksanaan sosialisasi program DESA KASI.



**Gambar 10** Kegiatan literasi siswa-siswi diakomodasi oleh perpustakaan keliling dengan kendaraan tiga roda multiguna.



**Gambar 11** Pengangkutan sampah menuju gudang penyimpanan menggunakan kendaraan tiga roda multiguna.



## 5 | KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya program ini diharapkan menjadikan lingkungan desa yang bersih, nyaman, dan anak-anak yang akan budaya literasi, serta diharapkan program ini dapat terus berlanjut dan perpustakaan keliling pun juga akan aktif untuk digunakan oleh anak-anak MI, SD maupun masyarakat umum nantinya.

Adapun hasil dari kegiatan DESA KASI yang telah dilaksanakan tersebut berupa:

1. Pengenalan atau pelatihan terhadap tata cara pengolahan sampah RT, khususnya melakukan pemilahan sampah yang bernilai ekonomis;
2. Pembagian kantong sampah untuk memilah sampah RT yang bernilai ekonomis dan tidak bernilai ekonomis;
3. Pengangkutan sampah bernilai ekonomis akan diangkut menggunakan kendaraan multiguna yang telah didesain sedemikian rupa, kegiatan ini juga dibantu oleh elemen desa yaitu kelompok pemuda Masjid Al-Mubarak Desa Wanar;
4. Sampah yang bernilai ekonomis akan disimpan di gudang warga untuk kemudian diolah;
5. Sampah yang bernilai ekonomis akan dijual dan uang hasil penjualan tersebut akan diubah menjadi kupon untuk membaca hadiah;
6. Pada awalnya pembuatan dan pembagian kupon hadiah ini di danai oleh Tim Abdimas namun kemudian dana kupon diambil dari uang hasil penjualan sampah;
7. Perpustakaan keliling di jalankan dengan menggunakan kendaraan multiguna yang sudah didesain sedemikian rupa;
8. Pemberian hadiah akan diberikan kepada mereka yang telah membaca dan berhasil menjawab pertanyaan dari buku perpustakaan keliling.

Dari penjualan sampah yang dikumpulkan dari masyarakat sebagiannya bisa dialokasikan untuk penyediaan kantong sampah di rumah-rumah tangga, honorarium petugas sampah dan perpustakaan keliling, penyediaan bahan bakar dan pemeliharaan kendaraan 3 roda, dan pengadaan buku-buku baru yang harus dilakukan secara berkala. Selain itu, mitra lokal perlu berkolaborasi dengan Pemerintah Desa setempat untuk keberlangsungan Program DESA KASI.

## 6 | UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dapat terlaksana dengan lancar berkat dukungan dari Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRPM) Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), Pemuda dan Jama'ah Ibu Masjid Al Mubarak Desa Wanar, TPA Al Mubarak, dan SDN Wanar.

## Referensi

1. Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2008 Tentang Pengelolaan Sampah. Kementerian Lingkungan Hidup: <http://www.menlh.go.id/DATA/UU18-2008pdf> 2008;.
2. Puspitawati Y, Rahdriawan M. Kajian pengelolaan sampah berbasis masyarakat dengan konsep 3R (reduce, reuse, recycle) di Kelurahan Larangan Kota Cirebon. *Jurnal pembangunan wilayah & kota* 2012;8(4):349–359.
3. Menteri Pendidikan, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Kemendikbud; 2015.
4. Pujiati D, Basyar MAK, Wijayanti A. Analisis Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 2022;5(1):57–68.
5. Organization WH, Gaming disorder; 2018. <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>, diakses pada 13 Maret 2022.

6. Brand JE, Todhunter S, Jervis J. Digital Australia 2018 (DA18). Retrived from <http://www.igea.net/wp-content/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-DA18-Final-1.pdf> 2017;.
7. Rian S. Analisis Kecanduan Game Online terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Siding. PhD thesis, IKIP PGRI Pontianak; 2022.
8. Romano JL, Hage SM. Prevention and counseling psychology: Revitalizing commitments for the 21st century. *The counseling psychologist* 2000;28(6):733–763.
9. Xu Z, Turel O, Yuan Y. Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European journal of information systems* 2012;21(3):321–340.

**Cara mengutip artikel ini:** Suryo, I.B., Sudarmanta, B., Baiturrochman, F., Vianita, D.D., Afifah, P.A.I., (2023), Program Abmas Sedekah Sampah untuk Kayakan Literasi (DESA KASI) di Desa Wanar, Pucuk, Lamongan, *Sewagati*, 7(4):477–486, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i4.527>.