



Pengadaan Taman Bermain Sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan *Smartphone* pada Siswa-Siswi TK dan SD di Desa Wonokoyo Kabupaten Situbondo

Aulia Valda Nafisa¹, Agus Mahardiyanto² Camelia Febianora³, Diki Dwi Aji⁴, Lady Amalia Devita Ida Wijaya⁵, Munipatun Napisah⁶, Siti Aisyah⁷, A. Sirojul Anam Izza R⁸

^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}Universitas Jember, ⁸Politeknik Negeri Jember, Indonesia

ABSTRACT

PROVIDING A PLAYGROUND AS AN EFFORT TO REDUCE SMARTPHONE ADDICTION AMONG KINDERGARTEN AND ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN WONOKOYO VILLAGE, SITUBONDO REGENCY. Playground is a means of learning and playing for children in the digital era. The problem identified in the Wonokoyo Village community is the widespread use of smartphones among children. Children in Wonokoyo Village always play online games and forget about other mandatory activities. Therefore, we UNEJ UMD KKN students in a group of 150 held a playground and a reading corner with the aim of reducing the use of smartphones in children. The target of the playground is early childhood, kindergarten and elementary school students in Wonokoyo Village, Kapongan District, Situbondo Regency. The implementation of this work program begins with playing together and introducing traditional games. In addition, we also provide education about cleanliness and moral education. The result of this work program activity is the establishment of a Playground which is placed at the Dahlia Wonokoyo Early Childhood School so that it can reduce the level of smartphone use in children.

Keywords: Playground, Moral education, Smartphone.

ABSTRAK

Taman bermain merupakan sarana belajar dan bermain bagi anak-anak di era digital. Permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat Desa Wonokoyo adalah maraknya penggunaan *smartphone* di kalangan anak usia dini. Anak-anak di Desa Wonokoyo selalu bermain game online sampai melupakan kegiatan wajib lainnya. Oleh karena itu, kami mahasiswa KKN UMD UNEJ kelompok 150 mengadakan taman bermain dan pojok membaca dengan tujuan untuk mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak-anak. Target taman bermain yaitu siswa-siswi PAUD, TK, dan SD di Desa Wonokoyo, Kecamatan Kapongan, Kabupaten Situbondo. Pelaksanaan program kerja ini diawali dengan bermain bersama dan mengenalkan permainan tradisional dan permainan kekinian seperti ular tangga stunting. Selain itu kami juga memberikan edukasi tentang kebersihan dan pendidikan moral. Edukasi kebersihan dengan menginisiasi pemanfaatan limbah sampah anorganik menjadi barang yang menarik dan dapat digunakan berupa Ecobrick. Adapun hasil dari kegiatan program kerja ini adalah berdirinya Taman Bermain yang ditempatkan pada PAUD Dahlia Wonokoyo sehingga dapat mengurangi tingkat penggunaan *smartphone* pada anak-anak.

Kata Kunci: Taman Bermain, Pendidikan Moral, Telepom Pintar.

Received: 09.10.2023	Revised: 10.10.2023	Accepted: 15.11.2023	Available online: 01.12.2023
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Suggested citation:

Nafisa, A. V., Mahardiyanto, A., Febianora, C., Aji, D. D., Wijaya, L. A. D. I., Napisah, M., Aisyah, S, Izza, A. S. A. R. (2023). Pengadaan Taman Bermain Sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan *Smartphone* pada Siswa-Siswi TK dan SD di Desa Wonokoyo Kabupaten Situbondo. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5(2), 1-10. DOI: 10.24235/dimasejati.202352.15128

Open Access | URL: <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/dimasejati/issue/view/673>

² Corresponding Author: Jurusan Ekonomi Pembangunan FEB Universitas Jember; Jl. Kalimantan 37, Kab. Jember, Jawa Timur, Indonesia. 68121; Email: agusmahardiyanto.feb@unej.ac.id

PENDAHULUAN

Di era modern ini, anak-anak sering dihadapkan pada video game dan hiburan digital yang memberikan pengalaman bermain game yang instan dan personal. Di sinilah peran permainan tradisional menjadi semakin penting, karena mengedepankan interaksi sosial, kerjasama, serta nilai-nilai moral yang diperlukan untuk membangun karakter dan moral yang kuat pada anak. Melalui permainan tradisional, anak-anak tidak hanya belajar keterampilan motorik dan taktik permainan, tetapi juga memperoleh nilai-nilai seperti kejujuran, rasa hormat, toleransi, dan solidaritas.

Permainan tradisional memiliki nilai sejarah dan budaya yang kaya, termasuk aspek tradisi yang diturunkan dari generasi ke generasi. Dalam konteks teknologi dan budaya global yang berkembang pesat, permainan tradisional masih memegang peranan penting dalam pembentukan kepribadian dan moral anak. Keberadaan permainan tradisional sebagai bagian integral dari kehidupan setiap orang telah menjadi jendela untuk menghubungkan anak-anak dengan akar budaya mereka, sekaligus memberikan peluang untuk meningkatkan beberapa aspek perkembangan moral mereka (Mulyono, et al., 2023; Izzati, et al., 2022).

Pengenalan permainan tradisional Indonesia dalam taman bermain memberikan pengalaman yang seolah menghubungkan masa lalu dengan masa kini untuk anak-anak. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan hiburan modern, taman bermain permainan tradisional menjadi oasis yang menghidupkan kembali kegembiraan dan keceriaan dari generasi sebelumnya. Taman bermain merupakan suatu tempat yang memadukan keceriaan anak-anak dengan kekayaan budaya lokal. Di dalamnya, anak-anak dapat berinteraksi dengan permainan-permainan tradisional seperti egrang, congklak, permainan bola bekel, maupun edukasi tentang pemilahan sampah organik maupun anorganik dan juga pojok membaca yang berisikan buku-buku bacaan. Melalui taman bermain tersebut, anak-anak dapat merasakan kegembiraan serta belajar mengenai nilai-nilai tradisi yang melekat dalam berbagai aktivitas bermain yang telah dikenal oleh nenek moyang (Bakhri & Putri, 2023). Dengan demikian, taman bermain ini tidak hanya menjadi tempat bersenang-senang, tetapi juga menjembatani antara masa lalu dan masa depan, memastikan bahwa warisan budaya tidak terlupakan dalam era modern ini.

Dalam pengabdian Hantono et al. (2020) yang mengadakan taman bermain di Dusun Gunung Leutik Kabupaten Bogor, disimpulkan bahwa taman bermain yang telah dibuat dapat meningkatkan aktivitas pendidikan dengan melihat perkembangan jumlah pengunjung pondok baca. Hasil tersebut mendukung tujuan utama pengabdian yaitu meningkatkan kualitas pendidikan, lebih tepatnya untuk siswa-siswi MI Nurul Huda II. Terinspirasi program pengabdian tersebut, kelompok KKN (Kuliah Kerja Nyata) UMD (Unej Membangun Desa) 150 mengadakan taman bermain dan pojok membaca dengan tujuan untuk mengurangi penggunaan smartphone pada anak-anak, lebih tepatnya anak berusia lima hingga sembilan tahun yang berdomisili di Desa Wonokoyo, Kecamatan Kapongan, Kabupaten Situbondo.

Pentingnya penelitian tentang hubungan antara permainan tradisional dengan perkembangan moral anak menjadi semakin nyata seiring dengan perubahan dinamika sosial dan budaya masyarakat yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam bagaimana permainan tradisional dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan aspek perkembangan moral anak. Dengan menganalisis dampak interaksi sosial, nilai-nilai budaya dan pengalaman belajar yang terkandung dalam permainan tradisional, kami berharap ulasan ini dapat memberikan wawasan baru tentang pentingnya pemeliharaan dan promosi warisan budaya ini untuk menjaga perkembangan moral generasi muda.

Melalui penelitian yang cermat dan analisis yang mendalam, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat menjelaskan bagaimana permainan tradisional dapat membentuk karakter dan

moral anak dalam konteks kehidupan modern. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat memberikan pedoman yang berharga bagi pendidik, orang tua dan masyarakat dalam menjaga dan mengembangkan permainan tradisional sebagai cara yang efektif untuk membentuk individu yang berintegritas dan bertanggung jawab secara etis (Labib, et al., 2023).

METODE

Dalam menjalankan pengabdian, metode yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada objek pengabdian yaitu menggunakan metode teknik penelitian studi kasus. Metode ini dianggap cocok karena mengkaji terkait kondisi alamiah penanaman nilai sosial serta moral melalui kegiatan bermain yang dilakukan di Posko KKN 150 UNEJ. Adapun metode yang dilakukan dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) kelompok 150 kepada masyarakat Desa Wonokoyo telah melalui beberapa tahap, yaitu sebagai berikut.

Observasi: dilakukan secara bertahap oleh anggota kelompok KKN UMD 150 untuk mendapatkan informasi tentang keadaan lingkungan terutama mengenai situasi yang ada pada sistem pendidikan anak-anak akibat penggunaan Handphone yang ada di Desa Wonokoyo. Tahap observasi ini dilakukan melalui wawancara kepada kepala desa, perangkat desa termasuk pula kepala dusun dan kepala RT RW, kepala sekolah dan guru-guru TK dan SD, serta anak-anak di Desa Wonokoyo. Tahap ini dilakukan pada minggu pertama dan kedua pada tanggal 12 hingga 22 Juli 2023.

Diskusi: dipimpin oleh Koordinator Desa dan diikuti oleh anggota kelompok KKN UMD 150 untuk menentukan program kerja yang bertujuan mengurangi pengaruh buruk penggunaan *handphone* atau *smartphone* pada anak-anak. Akhirnya, diputuskan untuk membuat taman bermain edukasi yang menarik minat anak-anak untuk berkunjung ke Posko KKN UNEJ 150. Isi dari taman bermain tak hanya mengenalkan permainan tradisional saja, akan tetapi juga mengajarkan anak-anak untuk menjaga pola kebersihan tubuh seperti arahan untuk mencuci tangan selesai bermain sebelum pulang kerumah masing-masing. Tahap diskusi ini dilakukan secara bertahap pada minggu kedua pada tanggal 17 hingga 22 Juli 2023.

Dokumentasi: dilakukan untuk memperoleh data-data fisik yang berhubungan dengan keadaan lingkungan sekitar.

Praktik: dilakukan setelah beberapa minggu melakukan pendekatan dengan anak-anak di sekitar posko. Praktik ini dilakukan di Posko KKN UNEJ 150 yang berada di Desa Wonokoyo, Kecamatan Kapongan, Kabupaten Situbondo. Selain mengadakan ruang untuk taman bermain, mahasiswa memberikan fasilitas berupa beberapa permainan tradisional diantaranya Egrang, Ular Tangga, Bakiak dll.

Setelah melakukan pendekatan hingga anak-anak terbiasa berkunjung dan bermain di posko, barulah kelompok KKN UMD 150 memberikan materi berupa tata cara mencuci tangan yang baik dan benar ketika selesai bermain dan juga materi berupa nilai-nilai moral serta arahan untuk penggunaan *handphone* yang benar dan bijak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Usia anak dini adalah periode terpenting dalam pembentukan kepribadian, tingkat kecerdasan, dan karakter seseorang. Kehidupan seseorang pada fase berikutnya, atau masa emas, dipengaruhi oleh perkembangan mereka selama usia lima hingga sembilan tahun. Menurut Mutiah (2015), rangsangan dari luar, seperti rangsangan visual, warna, bentuk, dan lain-lain, dapat membantu perkembangan anak sehingga diperlukan adanya taman bermain dan pojok membaca

guna meminimalisir penggunaan *smartphone* pada anak. Sasaran utama kegiatan pengabdian Masyarakat yang dilakukan oleh kelompok KKN UMD 150 adalah taman bermain pada kawasan permukiman dalam hal ini Dusun Krajan Desa Wonokoyo Situbondo. Hal ini dilatarbelakangi adanya aktivitas anak-anak yang cenderung bermain *smartphone*. Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat bahwa persentase kecanduan *smartphone* sebelum adanya taman bermain yaitu sekitar 89%.



Gambar 1. Populasi Anak-anak di Desa Wonokoyo Berdasarkan Gender

Sumber: Data diolah Kelompok KKN UMD 150

Selain kecanduan pada *smartphone*, latar belakang pembentukan taman bermain di Desa Wonokoyo ialah PAUD KB 01 Wonokoyo yang tidak memiliki taman atau ruang bermain untuk anak-anak usia dini. Perencanaan taman bermain di Dusun Wonokoyo disesuaikan dengan pedoman perencanaan lingkungan dan hasil observasi yaitu dalam standar SNI, bahwa jumlah penduduk minimum 2.500 jiwa membutuhkan taman dan tempat bermain. Untuk jumlah penduduk yang berada di Desa Wonokoyo berkisar 2.959 jiwa. Maka standar perencanaan ruang bermain tersebut sudah sesuai dengan SNI (Ishak, et al., 2018). Perencanaan pembentukan taman bermain di desa Wonokoyo ini didasarkan pada permasalahan yang terdapat di Desa Wonokoyo berupa kecanduan *smartphone* pada anak usia dini. Penggunaan *smartphone* pada anak usia dini dapat berdampak negatif yaitu sikap malas, kurangnya konsentrasi, abai terhadap tanggung jawab, kesehatan fisik yang terganggu, dan kurang melakukan sosial lingkungan sekitar (Paridawati, et al., 2021). Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa bermain *smartphone* akan berdampak pada perilaku sosial dan psikologi anak-anak. Adanya area bermain yang dapat digunakan untuk bermain berbagai permainan tradisional adalah salah satu program yang cukup menarik untuk mendukung aktivitas sosial anak-anak berusia 5 hingga 9 tahun (Mahardiyanto, et al., 2022).

Taman bermain anak dibuat khusus untuk memungkinkan anak-anak bermain dengan bebas dan menikmati kegembiraan. Hal ini juga dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan fisik, sosial, kognitif, dan emosional mereka. Selain kebiasaan yang muncul sebagai akibat dari rasa ingin tahu anak-anak, orang tua juga sering memberikan handphone kepada anak-anak mereka untuk membuat mereka tetap diam dan tidak rewel. Ini bukan sesuatu yang aneh lagi jika orang tua menggunakan handphone ini sebagai alat untuk bermain *game online* kepada anak, sehingga orang tua dapat menjalankan aktivitas lainnya seperti bekerja, bersosialisasi saat di acara pesta atau saat melakukan pekerjaan rumah. Hal ini dilakukan orang tua agar anak tidak rewel dan mengganggu pekerjaan mereka. Diharapkan taman bermain anak ini akan menjadi salah satu cara

untuk membantu anak-anak usia 5 hingga 9 tahun di Desa Wonokoyo sebagai alternatif pembentuk karakter anak tanpa terlalu bergantung pada aktivitas individualis, terutama game online.

Taman bermain yang dibangun oleh kelompok KKN 150 awalnya bertempat di posko. Setiap sore anak-anak usia 5-9 tahun berkunjung ke posko untuk bermain dan belajar Bersama. Anak-anak di Desa Wonokoyo terutama anak-anak yang berada di Dusun Krajan ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga mereka sangat antusias untuk bermain permainan tradisional yang telah disediakan. Untuk mengalihkan perhatian mereka akan kecanduan penggunaan *smartphone*, kami mengajak mereka untuk bermain permainan congklak, egrang (*dhir-dher*), bekel, dan bakiak. Selain mengalihkan melalui permainan tradisional kami juga melatih motorik anak dan melakukan perangsangan potensi anak di Desa Wonokoyo melalui permainan papan P3KS (Papan Penyuluhan Pemilahan Kategori Sampah) mengenai pengolahan sampah organik dan anorganik. Papan P3KS merupakan papan permainan yang terdiri atas bak sampah organik dan non organik. Anak-anak akan diminta untuk memasukkan salah satu gambar yang telah disediakan untuk dimasukkan kedalam bak sampah tersebut. Jika gambar tersebut menunjukkan jenis sampah organik maka akan dimasukkan kedalam bak sampah organik, apabila gambar tersebut menunjukkan jenis sampah non organik maka akan dimasukkan kedalam bak sampah non organik. Berdasarkan hasil observasi kami selama 40 hari di Desa Wonokoyo anak-anak mulai mengetahui pentingnya menjaga kebersihan dengan mencuci tangan dan memilah sampah organik dan anorganik dengan tepat dengan adanya bantuan papan P3KS. Selain papan P3KS terdapat juga ular tangga edukasi.

Ular tangga edukasi (UTE) ialah permainan yang dikembangkan dari permainan ular tangga biasa menjadi permainan yang memiliki nilai edukasi. Desain ular tangga ini dibuat berbeda dengan menyisipkan beberapa pertanyaan mengenai bahaya penggunaan *smartphone* dan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Ketika sang pemain berada di kolom "yuk pilih kertanya" atau berada dibawah tangga maka harus bisa menjawab kartu soal agar bisa menaiki tangga tersebut, sebaliknya jika sang pemain menginjak kolom "yuk pilih kertasnya" yang berada di kepala ular maka harus dapat menjawab pertanyaan yang pada kartu soal agar berhasil selamat dari jebakan ular (Ni'mah, et al., 2023). Dengan adanya pertanyaan tersebut diharapkan para pemain tertantang dan tidak terasa bahwa sebenarnya mereka sedang melakukan permainan sambil belajar. Gambar 2 menunjukkan keseruan anak-anak bermain permainan tersebut.



Gambar 2. Permainan ular tangga oleh anak -anak

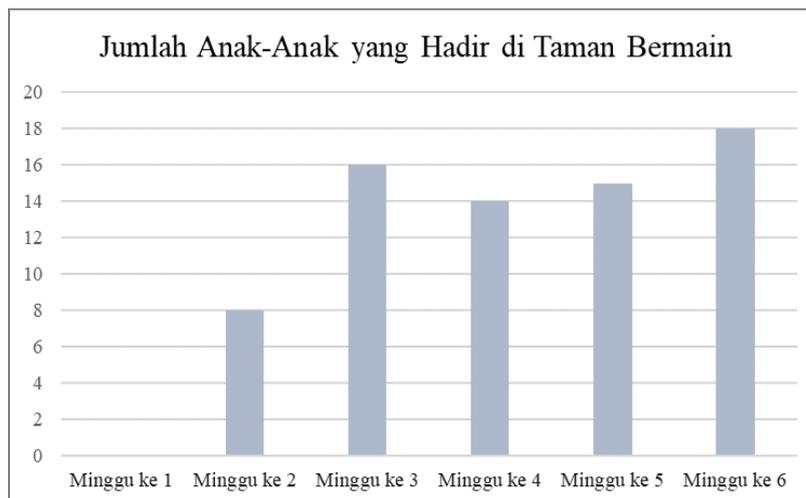
Sumber: Dokumentasi oleh Kelompok KKN UMD 150



Gambar 3. Pojok membaca

Sumber: Dokumentasi oleh Kelompok KKN UMD 150

Dengan berbagai macam mainan tradisional serta keikutsertaan aktif anggota kelompok KKN UMD 150 yang telah dijelaskan, banyak anak yang tertarik untuk datang dan ikut bermain serta terlibat di taman bermain. Seperti yang ditunjukkan di gambar 4, rata-rata jumlah anak yang mengunjungi taman bermain berkisar dari 8 hingga 18 orang anak dimana banyak diantaranya merupakan pengunjung tetap yang kemudian mengajak teman-teman untuk bermain bersama. Selain aktif dalam menarik anak-anak bermain secara tradisional dan berkegiatan mengasah otak, anggota kelompok KKN UMD 150 juga terus memantau jumlah pengunjung taman bermain dan melakukan observasi mengenai apa saja yang menarik minat anak-anak pengunjung taman bermain.

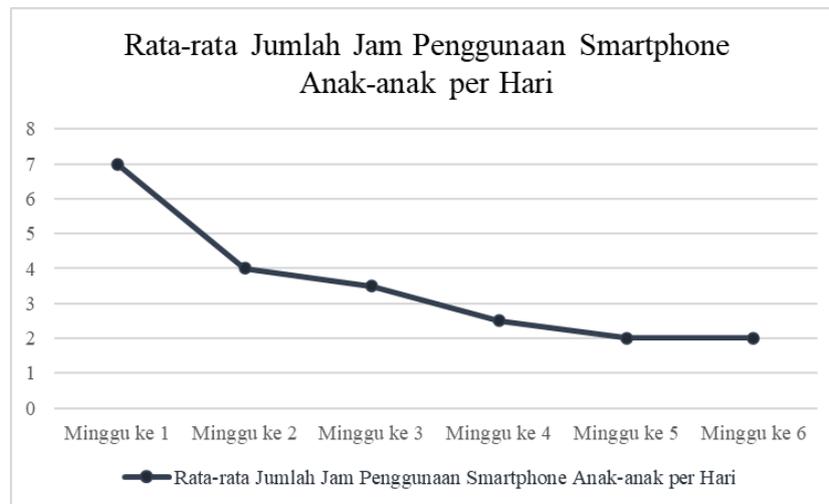


Gambar 4. Jumlah anak-anak yang hadir

Sumber: Data diolah Kelompok KKN UMD 150

Tujuan utama didirikannya taman bermain tersebut pun dengan cepat terpenuhi dengan rata-rata waktu penggunaan smartphone pribadi anak-anak yang berkurang seiring berjalannya taman bermain tersebut (Pratiwi, et al., 2020; Purwanti, et al., 2023). Seperti yang bisa dilihat di gambar 5 dimana anak-anak yang semula memiliki screen time hingga 7 jam pada awal kegiatan KKN didorong dengan masa liburan sekolah, kemudian berangsur turun hingga mencapai rata-rata 2 jam per hari pada minggu ke-5 adanya taman bermain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kesenangan dan kegembiraan dari melakukan permainan tradisional dapat mengurangi

penggunaan smartphone yang kemudian akan mengurangi risiko-risiko yang datang bersama dengan penggunaan smartphone yang berlanjut.



Gambar 5. Grafik jam penggunaan Smartphone

Sumber: Data diolah Kelompok KKN UMD 150

Taman bermain yang didirikan oleh kelompok KKN 150 ini merupakan tempat yang bertujuan untuk menumbuhkan potensi dan karakter kreatif anak-anak dan masyarakat Desa Wonokoyo. Taman bermain ini dimulai dengan permainan Egrang, yang mengambil banyak inspirasi dari berbagai permainan tradisional dengan bambu sebagai alat utama. Egrang adalah sepasang bambu yang dimainkan dengan rasa pantang menyerah, kesabaran, ketelatenan, dan ketekunan. Permainan Egrang yang dilestarikan oleh kelompok KKN 150 menjadi sarana yang edukatif dalam membangun karakter bagi anak-anak di Desa Wonokoyo. Filosofi permainan Egrang dapat digambarkan dengan sepasang bambu yang dipijak, dimana bambu menggambarkan lingkungan kita yang harus dijaga kelestariannya. Egrang mengajarkan kita mengendalikan diri, keterampilan untuk menjaga keseimbangan, dan rasa percaya diri untuk menaikinya. Hidup memerlukan keterampilan untuk melatih kreativitas agar tidak mudah jatuh, sehingga kita bisa bangkit lagi meskipun terjatuh.

Ketika kita berpegangan dengan bambu, kita dapat mengontrol keseimbangan saat bermain Egrang. Jika kita mengikuti aturan yang ada di masyarakat dan agama kita, kita dapat mengendalikan keseimbangan dalam hidup kita. Dengan memberi anak-anak semangat untuk menaiki Egrang, kita dapat menumbuhkan rasa percaya diri dalam diri mereka sejak dini. Pendidikan seperti itu secara tidak langsung mengajarkan anak untuk percaya pada kemampuan berpikir positifnya sendiri. Kelompok KKN 150 memiliki cara yang unik dalam melestarikan permainan Egrang di Desa Wonokoyo dengan menggelar perlombaan menghias Egrang dan mempresentasikan makna dari hasil karyanya dengan tema 17 Agustus. Dengan adanya lomba menghias egrang ini anak-anak di Desa Wonokoyo akan memiliki jiwa cinta tanah air yang dituangkan melalui hasil karyanya dan melatih rasa percaya diri mereka sejak dini untuk tampil di depan orang banyak. Selain itu, kelompok KKN 150 juga membuat festival Egrang. Festival Egrang adalah salah satu pertunjukan Egrang yang digelar oleh Kelompok KKN 150 di lapangan balai desa Wonokoyo kecamatan Kapongan, dihadiri oleh masyarakat desa Wonokoyo. Digelar pertama kali pada bulan Agustus 2023. Kelompok pemuda akan tampil menggunakan Egrang dengan berbagai atraksi unik, mulai dari bermain, bernyanyi lagu garuda di dadaku, hingga menari dan melompat-lompat menggunakan Egrang (Anggraini & Dewi, 2023; Radjab, et al., 2022). Mereka menggunakan

pakaian khas madura yaitu Pesa'an. Festival Egrang yang diadakan oleh kelompok KKN 150 sangat mendapatkan antusias oleh masyarakat sekitar. Masyarakat sekitar desa Wonokoyo sudah mulai mengenal dan melestarikan permainan Egrang ini. Kelompok KKN 150 menyerahkan Egrang kepada perangkat desa Wonokoyo guna dikembangkan dan dilestarikan kepada anak-anak di desa Wonokoyo sehingga anak-anak tidak ketergantungan smartphone.



Gambar 6. Dokumentasi penyerahan Taman Bermain

Sumber: Dokumentasi oleh Kelompok KKN UMD 150

Pengadaan taman bermain yang berlangsung dari minggu ke-2 kegiatan KKN UMD 2023 pada tanggal 17 Juli 2023 terus berlangsung dan dikelola oleh kelompok KKN UMD 150 hingga 19 Agustus pada minggu ke-6 kegiatan tersebut. Taman bermain yang sudah berjalan kemudian diserahkan kepada warga desa Wonokoyo untuk dikelola pada tanggal 20 Agustus 2023. Taman bermain yang sebelumnya dijalankan melalui posko KKN UMD 150 kemudian dipindah ke bangunan PAUD Dahlia Wonokoyo yang kemudian akan dikelola oleh guru PAUD tersebut seperti yang dapat dilihat di gambar 6.

SIMPULAN

Pengadaan taman bermain sebagai sarana kegiatan anak usia dini yang sangat diminati oleh para siswa. Lokasinya yang berada pada satu area dengan pojok baca dapat meningkatkan minat membaca bagi siswa di pojok baca taman bermain. Untuk mengurangi kecanduan penggunaan smartphone dengan mengajak anak-anak bermain permainan tradisional seperti congklak, egrang (*dhir-dher*), bekel, dan bakiak. Selain itu kami juga melatih motorik anak dan melakukan perangsangan potensi anak di Desa Wonokoyo melalui permainan ular tangga edukasi dan papan mengenai pengolahan sampah organik dan anorganik. Angka statistik tersebut menunjukkan bahwa dengan pengadaan taman bermain membawa pengaruh terhadap berkurangnya waktu penggunaan smartphone. Kelompok KKN UMD 150 memindahkan dan menyerahkan tanggung jawab kepada guru PAUD Dahlia untuk melanjutkan taman bermain yang berlokasi di sekolah tersebut.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LP2M Universitas Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kegiatan pengabdian ini.

REFERENSI

- Bakhri, S., & Putri, A. S. (2023). Pengembangan Rumah Literasi untuk Meningkatkan Minat Baca pada Anak. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.24235/dimasejati.202351>
- Hantono, D., Ashadi, Purwantiasning, A. W., Anisa, Nur'aini, R. D., & Sari, Y. (2020). Pengadaan Taman Bermain Anak Untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda II Dusun Gunung Leutik Kabupaten Bogor. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 236–241. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3897>
- Ishak, R. A., Wikantari, R., Amri, N., & others. (2018). Implementasi Perencanaan Ruang Bermain Anak yang Kreatif dan Edukatif di Kelurahan Cambaya Kota Makassar. *JURNAL TEPAT: Teknologi Terapan untuk Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 169–178.
- Izzati, B. M., Fajrillah, A. A. N., Fauzi, R., & Febriyani, W. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DAN IMPLEMENTASI APLIKASI MYBIDAN SEBAGAI UPAYA UNTUK PENURUNAN ANGKA STUNTING. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 5(3), 498–510. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v5i3.16711>
- Labib, A. S., Mahardiyanto, A., Prianto, F. W., & Wiryaningtyas, D. P. (2023). PENCEGAHAN STUNTING DENGAN PROMOSI KESEHATAN PADA MASYARAKAT POSYANDU MANGGIS V ARJASA. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 7(1), 243. <https://doi.org/10.36841/integritas.v7i1.2947>
- Mahardiyanto, A., Putri Pramudita, A., Kurniawan, F., Illahi, S. A., Ambarsari, M. R., Anggraini, N., ... Pangestu, P. (2022). Optimalisasi Pengembangan Manajemen Usaha Dan Strategi Pemasaran Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Di Desa Kaliuling. *Journal of Tourism and Creativity*, 6(3), 2022. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/tourismjournal/index>
- Mulyono, R. D. A. P., Mahardiyanto, A., Afandi, M. F., Aprillianto, B., & Komariyah, S. (2023). Commercialization of Sun-Based Fishing Lights to Improve the Fisherman's Economy in the Horse Area, East Java, Indonesia. *International Journal of Current Science Research and Review*, 06(09). <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V6-i9-11>
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Edisi Pertama). Kencana.
- Ni'mah, N., Bulkani, Estimurti, E. S., Setyawan, D., & Riadin, A. (2023). Penerapan model pembelajaran untuk mengembangkan berpikir kritis siswa bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 6(1), 49–58. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v6i1.18689>
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION, Volume 2*(Nomor 2), 28–34.
- Pratiwi, W. R., Hamdiyah, H., & Asnuddin, A. (2020). Deteksi Dini Masalah Kesehatan Reproduksi Melalui Pos Kesehatan Remaja. *JIPEMAS: Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v3i1.5035>
- Purwanti, R., Margawati, A., Wijayanti, H. S., Rahadiyanti, A., Kurniawati, D. M., & Fitranti, D. Y. (2023). Strategi Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Praktik Responsive Feeding untuk Pencegahan Stunting pada Balita. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 270–280. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i2.5874>
- Radjab, M., Haris, A., Raf, N., Ras, A., Syam, R., Lestari, A. E., & Tenriliwang, A. A. H. (2022). Penyuluhan penguatan pranata keluarga dalam pencegahan perilaku menyimpang anak-remaja di Kabupaten Soppeng. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18(2), 227–238.

Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2023 Aulia Valda Nafisa, Agus Mahardiyanto, Camelia Febianora, Diki Dwi Aji, Lady Amalia Devita Ida Wijaya, Munipatun Napisah, Siti Aisyah, A. Sirojul Anam Izza R.

Published by LP2M of IAIN Syekh Nurjati Cirebon