

Pojok Bermain Sebagai Media Pemberdayaan Untuk Mengurangi Ketergantungan Anak Pada Gawai

Indiyani^{1*}, Muhamad Lutfi Maulana¹, Nastiti Novitasari¹, Nisrina Nur Fadia¹
Raihan Fitriana¹, Reziana Maeza¹

¹Prodi Pendidikan Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Siliwangi Tasikmalaya
Jl. Siliwangi No.24 Kahuripan Tawang 46115 Tasikmalaya Jawa Barat

*E-mail : inindiyani1920@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v8i2.14676>

Naskah diterima 31 Mei 2022, Revisi 13 Oktober 2022, Terbit 29 Oktober 2022

Abstrak

Perkembangan teknologi yang begitu pesat tentu sangat membantu pemenuhan kehidupan dalam berbagai bidang. Akan tetapi hal demikian dapat membawa dampak negatif jika tidak digunakan dengan benar, terlebih pada anak-anak. Dengan adanya kemajuan teknologi ini banyak anak-anak yang lebih terfokus pada gawai dan cenderung melupakan budaya satunya permainan tradisional. Disamping karena perkembangan zaman, adanya pandemi yang mengharuskan anak-anak untuk belajar jarak jauh hal ini dapat mengakibatkan kurangnya motivasi belajar serta anak-anak menjadi ketergantungan pada gawai. Berdasarkan hal tersebut kami pun berhasil membuat program pemberdayaan masyarakat yaitu Pojok Bermain yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan diselingi dengan permainan tradisional untuk menumbuhkan cinta mereka pada belajar, cinta mereka pada seni permainan tradisional, dan cinta kepada sesamanya tanpa perantara gawai. Dalam hal ini mengingat permainan tradisional memiliki keunikan dan ciri khasnya sendiri dengan begitu akan terdapat penanaman nilai dan karakter di dalamnya. Metode yang digunakan dalam program ini dengan memberikan sosialisasi, pelatihan, dan pembinaan calistung kepada anak-anak. Hasil dari program ini motivasi belajar anak menjadi lebih meningkat, anak-anak pun dapat memaksimalkan waktu luang mereka dengan menghidupkan kembali permainan tradisional, hal demikian tentunya dapat mengurangi penggunaan gawai pada anak-anak.

Kata Kunci : pemberdayaan masyarakat, gawai, permainan tradisional dan teknologi.

Abstract

The rapid development of technology is certainly very helpful in fulfilling life in various fields. However, this can have a negative impact if not used properly, especially for children. With the advancement of technology, many children are more focused on gadgets and tend to forget our culture, one of which is traditional games. In addition to the development of the times, the existence of a pandemic that requires children to study remotely, this can result in a lack of motivation to learn and children become dependent on gadgets. Based on this, we have succeeded in creating a community empowerment program, namely Play Corner which aims to create a fun learning atmosphere interspersed with traditional games to foster their love for learning, their love for traditional game arts, and love for each other without intermediary devices. In this case, considering that traditional games have their own uniqueness and characteristics, there will be an instillation of values and characters in them. The method used in this program is to provide socialization, training, and calistung coaching to children. The results of this program increase children's learning motivation, children can maximize their free time by reviving traditional games, this of course can reduce the use of gadgets in children

Key Words : community empowerment, children, traditional games and technology

PENDAHULUAN

Pemberdayaan mempunyai dapat didefinisikan sebagai suatu proses perubahan kehidupan masyarakat menjadi lebih baik atau lebih sejahtera dari sebelumnya. Seperti diketahui sebuah bangsa di tentukan oleh anak muda yang berkarya,

bahkan sang proklamator Indonesia juga sangat mengapresiasi para pemuda dan pemudi yang ingin berubah dan maju. Oleh sebab itu, sebagai generasi pelurus bangsa yang di diharapkan bisa menjadi jembatan bagi sebuah toleransi bagi seluruh masyarakat di Indonesia.

Dengan adanya hal itu, membangun untuk meneruskan estafet pelurusan generasi bangsa, harus dimulai dari anak-anak pra-sekolah dan remaja. Untuk menjadi tabungan atau investasi masa depan untuk kita percayakan bangsa, agama dan negara. Merujuk pada yang di sampaikan oleh Ali Bin Abi Thalib "*Ajarilah anakmu pada zaman mereka, karena mereka hidup di zaman mereka bukan di zamanmu, karena sesungguhnya mereka hidup untuk zamannya dan kamu untuk zamanmu*" yang mana bisa memposisikan diri, bahwa anak-anak itu tidak akan bisa hidup di zaman zaman sebelum mereka. Sejalan dengan pendapat dari Wiryani *et al.*, (2014) perkembangan zaman mengakibatkan munculnya suatu teknologi baru, yang mana teknologi ini dapat merubah pola hidup masyarakat, salah satunya dengan penggunaan gawai yang semakin marak pada masyarakat. Tidak sedikit pula orang tua memberikan gawai kepada anak-anak untuk berbagai keperluan seperti halnya untuk komunikasi jarak jauh (Juliansyah, 2020). Akan tetapi hal demikian tidak menentu kemungkinan dapat membawa dampak negatif bagi anak-anak sebagai contohnya adalah banyak dari anak-anak bergantung pada gawai atau *handphone*. Rasa penasaran mereka terhadap hal-hal baru sangat besar, dari rasa penasaran tersebut akan menimbulkan suatu kesenangan bagi anak-anak untuk terus bermain gawai, hal ini didukung pendapat dari Kartika (2019) bahwa dikemukakan lebih dari 52% anak usia sekolah mengalami ketergantungan yang tinggi terhadap gawai. Sejalan dengan pendapat dari Prakoso *et al.*, (2020) bahwa suatu kecanduan bisa berawal dari sebuah kesenangan. Sehingga yang nampak pada mereka adalah dampak negatif dari gawai/*handphone* tersebut. Hal ini berpengaruh pada minat baca anak, cara bersosialisasi anak, minat belajar anak.

Disamping faktor perkembangan zaman, karena adanya wabah pandemi, hal demikian tentu mengharuskan masyarakat hidup pada era normal baru, yang mana dapat mengubah berbagai aspek kehidupan masyarakat, pada aspek pendidikan pun tak luput dari dampak pandemi ini. Merujuk pada pendapat dari Kusuma & Hamidah (2020) dalam Herliandry *et al.*, (2020) yakni permasalahan terbesar pada masa pandemi ini adalah jarak dan waktu, sehingga guna menyelesaikan permasalahan ini pembelajaran jarak jauh pun menjadi salah satu solusi. Dengan adanya pembelajaran jarak jauh ini penggunaan gawai pada anak-anak seakan-akan menjadi

kebutuhan primer. Hal ini tentunya dapat menyebabkan ketergantungan pada anak yang mana hal demikian dapat membawa dampak negative bagi anak. Memaksimalkan waktu luang anak dengan aktivitas yang bermanfaat seperti halnya dengan permainan tradisional merupakan salah satu cara guna mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga kami memiliki sebuah gagasan bahwasannya, banyak permainan tradisional yang sudah mulai di lupakan oleh anak-anak ini, kami tumbuhkan kembali sehingga cara bersosialisasi anak mulai tumbuh, menjadikan anak lebih berani dalam bertindak, membuat anak tidak malu untuk bertanya dan lain sebagainya.

Selain berdampak pada ketergantungan anak terhadap gawai, pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi juga mengakibatkan motivasi belajar anak cenderung menurun, hal demikian dapat dibuktikan karena kegiatan pembelajaran yang terbilang monoton yang mengakibatkan anak-anak kehilangan motivasi dan semangat belajar. Terlebih pada lingkungan pedesaan yang mana motivasi belajar bisa dibilang rendah hal demikian pun terjadi karena beberapa faktor, menurut Mardiana *et al.*, (2021) beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar anak-anak pada pedesaan diantaranya yaitu minimnya pemikiran untuk menekuni dunia pendidikan, karakter orang tua yang sibuk bekerja di ladang dari mulai pagi sampai malam, hal ini pun mengakibatkan kurangnya waktu untuk memperhatikan dan memotivasi kegiatan pembelajaran anak-anak, selain itu kurangnya fasilitator juga mengakibatkan rendahnya motivasi belajar pada anak. Berdasarkan pada uraian diatas diadakan sebuah program yang mengacu pada bermain sambil belajar. Untuk menumbuhkan cinta mereka pada belajar, cinta mereka pada seni permainan tradisional dan cinta kepada sesama nya tanpa perantara gawai.

Tujuan dari adanya kegiatan ini adalah menciptakan sebuah suasana bahwa belajar itu asik bukan berisik, menciptakan suasana yang lebih bersahabat dengan pendekatan emosional yang cukup untuk memahami anak para umumnya, hal ini sejalan dengan pendapat dari Siregar & Kurniati (2021) bahwa dunia anak adalah dunia yang penuh dengan permainan oleh karena itu dalam proses pembelajaran anak-anak harus menyenangkan. Disamping itu kegiatan ini guna menumbuhkan semangat tradisional untuk mempererat tali persaudaraan antar anak dengan media permainan adat sunda, serta mendorong anak untuk tidak terlalu menggunakan gawai.

Sejalan dengan pendapat dari Saputra & Ekawati (2017) bahwa permainan tradisional sangat bermanfaat pada pembedakan karakter pada anak yang pada pada permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai sosial religius, serta nasionalis. Selain itu juga dalam permainan tradisional ini memuat berbagai penanaman nilai karakter, seperti halnya memuat nilai kerjasama, yang mana kerjasama ini sangat penting dan perlu ditanamkan sedini mungkin hal demikian sangat berguna untuk bekal anak-anak kelak terjun ke lingkungan masyarakat (Ningrum, 2021).

Oleh karena itu program ini bergulir dan sangat diterima oleh masyarakat dan juga oleh anak-anak tersebut. Disamping itu fokus pembelajaran dalam program ini adalah calistung dikarenakan menurut (Rahayu, 2018) calistung merupakan salah satu pembelajaran dasar yang harus diterapkan pada anak-anak, melalui kegiatan membaca dan menulis anak-anak akan mudah menerima dan mengeksplor informasi yang diterimanya, selain itu dengan berhitung juga dapat meningkatkan aspek berpikir logis pada anak-anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pojok Bermain ini dengan memberikan sosialisasi, pelatihan, dan pembinaan kepada anak-anak tentang pembelajaran calistung serta permainan dengan tujuan untuk memaksimalkan waktu luang anak-anak untuk mengurangi kecanduan anak terhadap gawai.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pojok Bermain

Uraian Permasalahan	Solusi	Metode
A. Aspek Inovasi		
Motivasi belajar anak berkurang Minat baca anak semakin berkurang Aktivitas sosial anak berkurang	Pembelajaran dilaksanakan diluar ruangan (outdoor) untuk memberikan pengalaman belajar berbeda kepada anak Pembelajaran membahas terkait membaca, menulis, dan berhitung Pembelajaran dipadukan	Pemberdayaan Anak-anak khususnya dibidang pendidikan. Konsep program ini yaitu pembelajaran berbasis alam yang mana dilaksanakan pada ruang terbuka dimana anak-anak dapat mengeksplor pengetahuan

	dengan permainan tradisional untuk memberdayakan permainan tradisional yang semakin memudar dikalangan anak-anak	mereka melalui lingkungan yang ada.
--	--	-------------------------------------

B. Aspek Keaktifan

Kegiatan kelompok kami dalam program ini meliputi pelaksanaan pembelajaran non formal dengan mengenalkan sistem belajar sambil bermain. Keaktifannya yaitu belajar membaca, menulis dan menghitung sebagai dasar pengetahuan serta memperkenalkan kembali permainan tradisional yang mulai hilang peminatnya karena perkembangan teknologi diantaranya anak-anak.	Diharapkan memberikan luaran untuk peserta kegiatan lebih semangat belajar dan dapat memahami materi dasar dengan baik. Pada saat pembelajaran di masa pandemi Covid-19, kebanyakan anak kurang semangat dan sulit untuk memahami materi karena kurangnya bimbingan belajar dari orang tua.	Pemberdayaan dan Pendampingan Perancangan dan pengamplifikasian program kegiatan
---	---	--

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program pengabdian kepada masyarakat dalam upaya untuk membangkitkan semangat belajar anak-anak selama masa pandemi serta melestarikan permainan tradisional guna mengurangi ketergantungan anak-anak terhadap gawai, dalam hal ini mahasiswa Universitas Siliwangi mencoba untuk mengenalkan dan menghidupkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak di Dusun Sukarame, RT/RW 37/09 Desa Kalimanggis Kecamatan Manonjaya,

Tasikmalaya. Kegiatan yang diberi nama Pojok Bermain ini dilakukan dengan waktu dua pertemuan yang dilakukan setiap hari Sabtu dan Minggu dalam kurun waktu satu bulan. Kegiatan ini dilakukan dengan melibatkan Komunitas Peduli Anak Sunda yang bergerak dibidang pemberdayaan (kesehatan, pendidikan, lingkungan, wirausaha, dan sosial) serta Madrasah Diniyah Al-Furqon serta anak-anak Dusun Sukarame Desa Kalimanggis sebagai mitra program pemberdayaan.

Sasaran program pemberdayaan ini yaitu anak-anak usia 5-12 tahun dan terbuka bagi setiap anak yang ingin belajar. Konsep kegiatan ini dilakukan dengan konsep pembelajaran berbasis alam yang dilakukan pada lingkungan terbuka, hal demikian dimaksudkan agar anak-anak dapat mengeksplor pengetahuan mereka melalui lingkungan yang ada di sekitar sebagai sumber dan media belajar. Adapun rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam Program Pojok Bermain ini yaitu; Calistung (Membaca, Menulis, dan Berhitung), Permainan tradisional (Bakiak, Engrang *batok* dan kelapa, Congklak, *Pecle*, *Hahayaman*, Petak Umpet, dan sebagainya), Evaluasi kegiatan (*test* dan *pre-test*), serta perlombaan dan penutupan kegiatan. Kegiatan ini dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya.

Tahap Persiapan

Dalam melaksanakan suatu program yang pertama kali dilakukan yaitu persiapan. Pada tahap ini akan dicari tahu hal-hal yang dibutuhkan dan kemudian hal tersebut dirumuskan menjadi suatu rancangan program yang tepat. Sebagai tahap awal, persiapan harus dibuat dengan cermat dan matang, karena nantinya akan sangat berpengaruh terhadap tahap-tahap selanjutnya.

a. Penetapan lokasi dan sasaran program

Penetapan lokasi pada program ini yaitu pada Diniyah Al-Furqon Dusun Sukarame, RT/RW 37/09, Desa Kalimanggis Kecamatan Manonjaya Tasikmalaya dengan sasaran program yaitu anak-anak usia sekolah dasar. Penetapan ini didasarkan pada potensi anak-anak yang sekiranya usia tersebut sudah pandai pada pembelajaran Calistung serta pada usia ini juga dirasa motivasi belajarnya cenderung berkurang dikarenakan suasana pembelajaran yang cenderung monoton demikian melihat program kami yang mana program tersebut memberikan suasana baru dalam pembelajaran diharapkan sasaran dapat

meningkatkan motivasi belajar serta dapat mengembangkan kepribadiannya.

b. Wawancara dan Observasi

Wawancara dilakukan dengan pemerintah desa serta warga, sedangkan observasi dilakukan terhadap keadaan serta potensi sasaran program yang ada pada Desa Kalimanggis, Tasikmalaya tersebut. Pada tahapan ini ditujukan guna menggali informasi serta data terkait lokasi dan sasaran program.

c. Perencanaan kegiatan

Dari adanya potensi dan masalah yang ada maka kemudian ditetapkan sebuah program Pojok Bermain (Belajar sambil bermain). Program ini akan berfokus pada pemberdayaan anak-anak khususnya di bidang pendidikan, hal ini dikarenakan pendidikan sangat berpengaruh dalam kelangsungan hidup manusia karena dengan adanya pendidikan ini dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan juga menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara. Program pojok bermain ini merupakan program pembelajaran berbasis alam yang mana dilaksanakan pada ruang terbuka dimana anak-anak dapat mengeksplor pengetahuan mereka melalui lingkungan yang ada. Selain itu program pembelajaran juga akan di selingi dengan permainan tradisional yang mana dapat mengasah kemampuan pengetahuan dan keterampilan anak. Konsep pembelajaran *fun learning* tersebut diharapkan dapat memberikan stimulus kepada anak untuk dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, jika anak-anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut maka tidak menutup kemungkinan akan membangkitkan semangat belajar pada anak-anak.

d. Mengajukan rancangan kerjasama terhadap mitra

Rancangan kerjasama diajukan kepada mitra, yaitu Komunitas Peduli Anak Sunda (KOMPASUNDA) yang nantinya menjadi pelaksana program dan pejabat desa sebagai pihak yang bertanggung jawab terhadap daerah wewenangannya.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan program pojok bermain ini dilaksanakan pada bulan April 2022 dengan sasaran pada anak-anak yang pada kegiatan pembelajarannya dilaksanakan dengan konsep

pembelajaran berbasis alam. Dikarenakan kondisi pandemi seperti sekarang yang menjadikan kegiatan pembelajaran tidak efektif, karena itu peserta didik dapat dikatakan bosan karena proses pembelajaran yang bisa terbilang monoton. Dengan demikian, adanya kegiatan pembelajaran berbasis alam menjadikan suasana belajar baru yang diharapkan menjadi kegiatan belajar yang menyenangkan bagi anak-anak karena dapat menerapkan konsep belajar sambil bermain, disamping itu dengan adanya pembelajaran berbasis alam dilakukan berdasarkan pada kebutuhan anak-anak sehingga anak-anak dapat belajar dengan menyatu bersama dengan lingkungannya sehingga anak-anak bisa bebas mengeksplor apa yang ada di lingkungannya (Mukaromah, 2020).



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran

Menurut Yusuf (2011) dalam Siahaan et al (2020) bahwa belajar sambil bermain terdapat beberapa manfaat diantaranya adalah dapat mengurangi keseriusan yang mana proses pembelajaran yang terlalu serius dapat menghambat kegiatan pembelajaran. Kegiatan program pojok bermain ini dilaksanakan dengan cara atap muka bersama dengan anak-anak. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran akan diselingi dengan kegiatan permainan tradisional yang mana dapat mengasah kemampuan pengetahuan dan keterampilan anak. Adanya permainan tradisional ini dikarenakan proses pembelajaran pada masa pandemi dapat dikatakan mengakibatkan ketergantungan anak-anak pada gawai.

Hal demikian tentunya dapat mengakibatkan pengaruh negatif pada anak-anak seperti halnya terlalu sering terpapar layar gawai dapat mengakibatkan bahaya pada penglihatan selain itu dengan anak-anak yang telah ketergantungan pada gawai anak-anak akan kurang bersosialisasi

dengan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Chusna (2017) bahwa terdapat dampak negatif dari penggunaan gawai secara berlebihan pada anak diantaranya adalah turunnya daya konsentrasi pada anak selain itu juga terlalu seringnya anak-anak bermain gawai akan berakibat pada daya pikir anak yang berkaitan dengan lingkungannya dalam hal ini anak-anak dapat menjadi seorang individual karena kurang interaksi dengan lingkungannya. Hal demikian sudah marak terjadi di lingkungan masyarakat faktor utamanya adalah gawai yang dapat dengan mudah mempengaruhi aspek psikologis dan emosional pada anak-anak sehingga anak-anak dapat berperilaku cenderung meniru apa yang mereka lihat dari gawai (Eka et al., 2022).

Oleh karena itu perlu adanya cara atau upaya untuk mengurangi ketergantungan tersebut, salah satunya dengan adanya program pojok bermain ini selain adanya proses pembelajaran yang tidak monoton yang mana hal demikian juga dimaksudkan untuk membangkitkan motivasi belajar anak-anak, kegiatan ini diselingi dengan permainan tradisional. Dengan adanya permainan tradisional yang didominasi oleh aktivitas fisik secara tidak langsung hal ini juga meniratkan anak-anak untuk dapat berolahraga (Kuswanto et al., 2022). Sejalan dengan pendapat dari (Jufriada et al., 2021) permainan tradisional dapat digunakan anak-anak untuk mengisi waktu luang mereka disamping selain itu permainan tradisional juga cocok untuk pengembangan karakter. Disamping itu mengingat permainan tradisional memiliki keunikan dan ciri khasnya sendiri dengan begitu akan terdapat penanaman nilai dan karakter di dalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fajarwati, 2008) dalam (Citraningrum, 2020) bahwasannya permainan tradisional harus terus dikaji dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang terjadi saat ini, oleh karena itu melalui program pojok bermain ini dapat diterapkan pula modifikasi permainan tradisional menjadi salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan Pojok Bermain ini adalah kartu hewan dan sayuran, poster abjad, penggunaan media kartu disini dikarenakan media kartu merupakan metode yang cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bagi anak-anak (Romdiani & Lestari, 2018), dan permainan tradisional (bakiak, engrang, congklak, dan permainan tradisional lainnya). Adapun

pendampingan yang dilakukan pada pelaksanaan program pojok bermain ini yaitu bimbingan belajar, pengenalan permainan tradisional, cara bermain, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari anak-anak. Disamping itu terdapat pula penguatan yang dilakukan yaitu pemberian motivasi kepada anak-anak secara pribadi serta pendampingan kepada anak-anak yang mengalami ketertinggalan kemampuan, hal ini mengingat motivasi belajar memiliki peranan penting dalam proses belajar anak-anak, dengan adanya motivasi belajar ini anak-anak akan lebih tergerak dan menimbulkan semangat bagi anak-anak untuk mengetahui arah belajarnya (Emda, 2018).



Gambar 2. Permainan Tradisional



Gambar 3. Pemberian Motivasi Belajar

Tahap Evaluasi

Cizek (2000) menyebutkan evaluasi adalah suatu proses penentuan nilai berdasarkan hasil observasi atau data yang diperoleh. Dengan demikian perlu adanya observasi ataupun kegiatan lain terlebih dahulu guna memperoleh data untuk dievaluasi. Untuk itu evaluasi pada kegiatan program pojok bermain dilakukan untuk mengetahui potensi hasil ataupun output pasca kegiatan. Selain itu, hasil evaluasi menjadi pijakan bagi pelaksana untuk memperbaiki diri dan memberikan tahapan kegiatan yang lebih baik untuk calon mitra lainnya yang memiliki permasalahan sejenis. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan melakukan *post-test* terhadap anak-anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran. *Post test* disini dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik berdasarkan peningkatan hasil belajar anak-anak terhadap materi yang telah diberikan (Hamidah et al., 2018).

Dengan menggunakan teknik *post test* dapat dijadikan sebagai alat ukur apakah kegiatan sudah terealisasi dengan semestinya berdasarkan hasil dari tes tersebut. Selain itu juga tes dapat dijadikan alat bantu oleh pendidik guna mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik. Tes diajukan kepada anakanak/peserta didik Diniyah Al-Furqon dan PAUD Al-Amanah Dusun Sukarame program dengan memberikan soal soal terkait materi atau kegiatan yang telah diberikan sebelumnya Selain itu evaluasi juga dilakukan dengan melihat jumlah peserta yang datang pada program kegiatan pojok bermain.

Jika dilihat dari jumlah peserta pada kegiatan program pojok bermain yang telah berlangsung, dapat dikatakan bahwa program ini mendapat respon yang positif dari anak-anak maupun masyarakat Desa Kalimanggis. Hal demikian dikarenakan anak-anak memiliki kegiatan baru yang sebelumnya tidak ada pada lingkungan masyarakat Desa Kalimanggis. Adanya program pojok bermain ini yang mana diselenggarakan bertepatan dengan bulan puasa selain dijadikan sebagai program belajar bagi anak-anak juga dapat dijadikan sebagai media atau sarana ngabuburit anak-anak yang berbeda dari biasanya. Hal ini dapat dikatakan bahwa pojok bermain ini dapat dikatakan sebagai sebuah rekreasi sehat yang mana dapat menambah wawasan anak-anak. Disamping itu juga evaluasi ini ditujukan untuk menyesuaikan bahwasannya program tersebut sudah sesuai dengan target serta *output* dari

terselenggaranya program ini. Adapun target program ini yaitu untuk mensejahterakan anak-anak melalui pembelajaran non formal dengan mengenalkan sistem belajar sambil bermain. Disamping itu terdapat pula *output* dari terselenggaranya program ini. Keluaran (*output*) dapat dijadikan sebagai tujuan utama berbasis non formal. Dalam hal ini *output* mencakup pemahaman sasaran program terhadap pengajaran yang diberikan, disertai perubahan perilaku menjadi lebih baik melalui kegiatan pembelajaran.

Perubahan perilaku mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor yang sesuai dengan kebutuhan belajar. Kingsley dalam (Sudjana, 2004) mengungkapkan bahwa dalam pendidikan berbasis non formal lebih mengutamakan perubahan pada ranah keterampilan atau psikomotor. Secara singkat subsistem pendidikan berbasis non formal memiliki komponen, proses, tujuan dan luaran. Dengan adanya program tersebut, diharapkan memberikan luaran untuk peserta kegiatan lebih semangat belajar dan dapat memahami materi dasar dengan baik. Pada saat pembelajaran di masa pandemi Covid-19, kebanyakan anak kurang semangat dan sulit untuk memahami materi karena kurangnya bimbingan belajar dari orang tua. Selain itu mengenalkan metode Calistung dengan cara yang menyenangkan. Manfaat proses pembelajaran Calistung sendiri merupakan proses dasar untuk mengenal dunia lebih jauh dan mencetak generasi cerdas dan berkarakter, terlebih lagi pada program ini juga diselingi dengan kegiatan permainan tradisional yang mana

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi anak sebagai persiapan dalam menjalani kehidupan bermasyarakat (Andriani, 2012). Disamping itu juga melalui program ini dapat memaksimalkan waktu luang anak-anak, dengan demikian melihat respon positif dari sasaran kita khususnya anak-anak yang mengikuti program ini diharapkan anak-anak dapat memaksimalkan waktu luang mereka dengan kegiatan bermanfaat seperti halnya kegiatan bermain sambil belajar sehingga ketergantungan anak-anak akan gawai akan berkurang.

KESIMPULAN

Pojok Bermain merupakan salah satu bentuk pengabdian masyarakat dalam rangka meningkatkan motivasi anak dalam belajar dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan yang dilakukan

melibatkan Komunitas Peduli Anak Sunda yang bergerak dibidang pemberdayaan (kesehatan, pendidikan, lingkungan, wirausaha, dan sosial) serta Madrasah Diniyah Al-Furqon serta anak-anak Dusun Sukarame Desa Kalimanggis sebagai mitra program pemberdayaan ini.

Program ini ditujukan untuk mengatasi permasalahan anak-anak karena adanya pembelajaran daring yang menyebabkan motivasi belajar anak-anak turun serta adanya pandemi juga mengakibatkan anak-anak ketergantungan pada gawai. Dengan adanya Pojok Bermain ini maka anak-anak bisa belajar sekaligus bermain. Program ini mempengaruhi adanya perubahan sikap menjadi lebih baik mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan pemahaman sasaran program terhadap pengajaran yang diberikan. Seperti program pojok bermain, ini adalah salah satu program yang dimodifikasi untuk menjaga budaya kita tetap hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/sb.v9i1.376>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
- Citraningrum, D. M. (2020). Pemanfaatan permainan tradisional pada masa pandemi. *Humaniora Dan Era Disrupsi: E-Prosiding Seminar Nasional Pekan Chairil Anwar*, 1(1), 487–495. <https://jurnal.ac.id/index.php/prosiding/issue/view/1031>
- Eka, R. A., Lilik, R., Widya, L., Siti, R. N., Aisa, D. N., & Akhyarul, A. (2022). Penurunan Frekuensi Penggunaan Gadget Pada Anak Sd / Mi Dengan Mantra Sipil. *Journal of Community Health Development*, 3(1), 48–54.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>

- Hamidah, N., Haryani, S., & Wardani, D. S. (2018). Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2), 2212–2223.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 (Lessons Learned During the Covid-19 Pandemic). *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.1-9>
- Juliansyah, M. A. (2020). Makna dan Alasan Dibalik Orang Tua Memberikan Fasilitas Gadget Kepada Anak Usia Dini. *Jprmedcom*, 2(2), 20–34.
- Kartika, imelda R. (2019). Tingkat Ketergantungan Gadget Pada Anak Usia Sekolah di Kota Bukittinggi. *Real in Nursing Journal*, 2(3), 137–143. <https://ojs.fdk.ac.id/index.php/Nursing/article/view/1511/565>
- Kuswanto, C. W., Pratiwi, D. D., & Denata, G. Y. (2022). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Aktivitas Fisik Anak Usia Dini Pada Generasi Alfa. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 21. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v5i1.16525>
- Mardiana, L., Pani, R., Ihsani, N., Ridwan, M., Samudra, A., & Sabri, M. (2021). Pondok Literasi Sebagai Upaya Mengembangkan Minat Baca Anak di Dusun Tanah Betian. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1(1), 30–42. <https://journal.staidk.ac.id/index.php/pkm/article/view/198/110>
- Mukaromah, L. (2020). Pembelajaran Berbasis Alam Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini (Studi Analisis Di TK Jogja Green School). *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 85–95. <https://doi.org/10.53515/cji.2020.1.2.85-95>
- Ningrum, M. R. (2021). Seminar Nasional “ Bimbingan dan Konseling Islami ” Kamis, 12 Agustus 2021. *Efektivitas Layanan Informasi Dengan Media Audiovisual Untuk Mengubah Persepsi Negatif Peserta Didik Terhadap Guru*, 1315–1324.
- Prakoso, A., Pranoto, M. H., Putri, D. P. C., Maslachah, N., Artiwi, L. H., Susanti, I. N., Anggriawan, T., & Fauziyah, I. (2020). Pelestarian Dolanan Tradisional Kurangi Kecanduan Gadget pada Anak Dusun Bendomungal Krian Sidoarjo. *Among: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 1–8. <https://e-journal.umaha.ac.id/index.php/among/article/view/745>
- Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Calistung bagi Anak Usia Dini. *Atfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 53–58. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v1i2.922>
- Romdiani, N. S., & Lestari, P. (2018). Efektifitas Pembelajaran Dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 250. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.984>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children’S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53. <https://online-journal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796/8778>
- Siahaan, R. B., Yasin, H., Arumningtyas, F., Sari, I., Hendrian, J., & Wulandari, I. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11/2.2513>
- Siregar, N., & Kurniati, D. (2021). Penerapan Permainan Sentra Persiapan Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Pembelajaran Calistung Terhadap Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 8(2), 14–27. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/10419/5807>
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo Offset.
- Wiryani, D., Idris, A., & Ferdiansyah, J. (2014). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Perubahan Gaya Hidup Pada Masyarakat Indonesia. *Repository Unibi*, 23–34. <http://repository.unibi.ac.id/id/eprint/134>