



## **Pengadaan Rumah Gembira Sebagai Langkah Untuk Menekan Ketergantungan Anak Pada *Smartphone***

**Gilang Tangguh Pratama<sup>1)</sup>, Dava Nalendra<sup>2)</sup>, Izzul Haq Firman Maulana<sup>3)</sup>, Muhammad Furqon Mubarak<sup>4)</sup>, Wildan Bagas Hamid<sup>5)</sup>, Fathurrahman Muhammad Basyari<sup>6)</sup>**

<sup>1</sup>Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Humaniora, UIN Sunan Gunung Djati,  
[gilangtangguhpratama777@gmail.com](mailto:gilangtangguhpratama777@gmail.com)

<sup>2</sup>Ilmu Komunikasi Jurnalistik, Fakultas Da'wah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati,  
[davanalendra3@gmail.com](mailto:davanalendra3@gmail.com)

<sup>3</sup>Akuntansi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Sunan Gunung Djati,  
[izzulhaqfirmanmaulana@gmail.com](mailto:izzulhaqfirmanmaulana@gmail.com)

<sup>4</sup>Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Sunan Gunung Djati,  
[furqonmubarak02@gmail.com](mailto:furqonmubarak02@gmail.com)

<sup>5</sup>Ilmu AL-Qur'an dan Tafsir, Fakultas Ushuluddin, UIN Sunan Gunung Djati,  
[wildanbagashamid@gmail.com](mailto:wildanbagashamid@gmail.com)

<sup>6</sup>Fakultas Ushuluddin, UIN Sunan Gunung Djati, [fath.gaff123@gmail.com](mailto:fath.gaff123@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Rumah Gembira is a learning and playing facility for children in the digital era. The problem that occurs in the community of Ciater Village is the rampant use of smartphones among young children. Children in Ciater Village always play online games until they forget other mandatory activities. Therefore, we, the students of KKN SISDAMAS UIN SGD Bandung Group 405, organised Rumah Gembira and Tutoring with the aim of reducing the use of smartphones in children. The target of Rumah Gembira is elementary school students in Ciater Village, Ciater District, Subang Regency. The implementation of this work programme begins with playing together and introducing traditional games and contemporary games such as stunting snakes and ladders. In addition, we also provide education about hygiene and moral education. The results of this work programme activity are children who are getting to know traditional games again and less children playing smartphones, so that children's enthusiasm for learning increases.*

**Keywords:** *Smartphone, Traditional Games, Rumah Gembira, SISDAMAS Regular KKN*

### **ABSTRAK**

Rumah Gembira merupakan sarana belajar dan bermain bagi anak-anak di era digital. Permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat Desa Ciater adalah maraknya penggunaan smartphone di kalangan anak usia dini. Anak-anak di Desa Ciater selalu bermain game online sampai melupakan kegiatan wajib lainnya. Oleh karena itu, kami mahasiswa KKN SISDAMAS UIN SGD Bandung Kelompok 405 mengadakan Rumah Gembira dan Bimbingan Belajar dengan tujuan untuk mengurangi penggunaan smartphone pada anak-anak. Target Rumah gembira yaitu siswa-siswi SD di Desa

Ciater, Kecamatan Ciater, Kabupaten Subang. 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. Adapun hasil dari kegiatan program kerja ini adalah anak-anak yang mulai mengenal Kembali permainan tradisional dan berkurangnya anak-anak yang bermain smartphone, sehingga semangat anak-anak untuk belajar menjadi meningkat.

**Kata Kunci:** Smartphone, Permainan Tradisional, Rumah Gembira, KKN Reguler SISDAMAS

## **PENDAHULUAN**

Di era globalisasi, teknologi dan informasi mengalami kemajuan pesat. Inovasi alat-alat canggih yang dimaksudkan untuk memudahkan aktivitas manusia adalah bukti nyata dari kemajuan teknologi yang telah dilakukan di masa sekarang (Muhamad Ngafifi, 2014). Hal ini disebabkan oleh tuntutan global yang membuat setiap orang merasa perlu untuk menguasai teknologi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Oleh karena itu, banyak orang berusaha untuk memiliki dan menggunakan teknologi terkini. Selain orang dewasa, anak-anak juga menjadi konsumen aktif, terutama dalam penggunaan smartphone (Nur Ika Fatmawati & Ahmad Sholikin, 2019). Banyak perusahaan elektronik dan smartphone menjadikan anak-anak sebagai sasaran pasar, membuat mereka bergantung pada perangkat ini (Putra, 2017). Terlepas dari smartphone, anak-anak menghadapi tantangan bahkan selama kegiatan sehari-hari mereka, seperti makan, belajar, bermain, dan tidur (Mustika Dewi & Ulya Mailasari, 2020).

Anak-anak telah mulai menggantikan permainan tradisional dengan permainan modern seperti video game dan virtual game. Permainan modern ini biasanya dimainkan di dalam ruangan yang nyaman, seperti di pusat perbelanjaan, rumah, atau tempat umum. Ini membuat anak-anak nyaman dan dapat memainkannya selama berjam-jam tanpa keluar dari ruangan. Permainan modern terhadap anak dapat berdampak pada perkembangan fisik dan mental mereka dalam jangka waktu yang lama, menyebabkan beberapa aspek pertumbuhan dan perkembangan terhambat. Selain itu, ditemukan bahwa anak-anak berhenti sekolah bukan karena uang, tetapi karena kehilangan minat mereka dalam belajar, kesulitan bersosialisasi, sikap temperamental atau emosional, atau kecanduan smartphone (Ausrianti et al., 2024).

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang sangat besar terhadap gaya hidup dan pola pikir masyarakat, terutama di kalangan anak-anak. Dahulu, siswa pergi ke sekolah hanya dengan membawa buku pelajaran dan alat tulis sambil mengobrol dan bercanda dengan teman-temannya. Namun, saat ini kita dapat melihat siswa pergi ke sekolah dengan membawa telepon genggam sebagai barang yang wajib dibawa, dan mereka lebih sibuk dengan telepon genggam di tangan tanpa memperhatikan lingkungan sekitar (Dewi et al., 2023). Menurut Wahyudi & Sukmasari (2014), dampak

negatif dari penggunaan Smartphone secara terus menerus antara lain adalah menurunnya moral pada anak, seperti bullying, perilaku tidak sopan kepada orang tua, kekerasan atau perkelahian antar teman, dan masih banyak lagi. Kemampuan sosial dan emosional anak juga akan berkurang, karena mereka cenderung menghabiskan waktu yang berlebihan di depan layar Smartphone. Kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar membuat anak menjadi lebih egosentris. Selain itu, masalah kurangnya aktivitas fisik atau gaya hidup sedentari juga sering terjadi pada anak-anak saat ini. Kecanduan Smartphone membuat mereka lebih suka berdiam diri sambil bermain Smartphone daripada melakukan aktivitas fisik yang membutuhkan Gerakan (Hendro Setyo & Mita Puspita, 2014).

Anak-anak suka bermain dan sering melakukannya saat istirahat. Permainan tradisional memiliki nilai budaya dan sejarah yang kaya, termasuk elemen tradisi yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional terus memainkan peran penting dalam membentuk moral dan kepribadian anak-anak, meskipun budaya dan teknologi di seluruh dunia berkembang pesat. Permainan tradisional telah menjadi bagian penting dari kehidupan seseorang karena memberi anak-anak kesempatan untuk meningkatkan beberapa aspek perkembangan moral sekaligus membantu mereka menghubungkan diri dengan akar budaya mereka (Valda Nafisa et al., 2023). Anak-anak memiliki pengalaman yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini ketika mereka bermain permainan tradisional Indonesia di Rumah gembira. Rumah gembira permainan tradisional menjadi tempat yang menghidupkan kembali kegembiraan dan keceriaan dari masa lalu di tengah perkembangan pesat teknologi dan hiburan modern (Pratiwi & Bachri, 2023).

Anak-anak dapat belajar tentang nilai-nilai tradisi yang terkandung dalam permainan tradisional yang diwariskan oleh nenek moyang melalui rumah gembira ini. Mereka juga dapat berinteraksi dengan berbagai permainan tradisional, seperti ular tangga, congklak, dan bola bekel. Oleh karena itu, rumah gembira ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan masa lalu dengan masa depan, menjaga warisan budaya tetap hidup di era kontemporer.

Dalam pengabdian Aulia et. al (2023) yang mengadakan Taman Bermain di Desa wonokoyo, Kecamatan Kapongan, Kabupaten Situbondo. Dapat disimpulkan bahwa taman bermain yang dibuat dapat meningkatkan aktivitas Pendidikan dengan melihat perkembangan jumlah pengunjung pondok baca (Valda Nafisa et al., 2023). Hasil tersebut mendukung tujuan utama pengabdian yaitu meningkatkan kualitas pendidikan, lebih tepatnya untuk siswa-siswi SD Negeri Ciater. Terinspirasi dari program pengabdian tersebut, Kelompok KKN (Kuliah Kerja Nyata) SISDAMAS (Berbasis Pemberdayaan Masyarakat) 405 UIN Bandung Mengadakan Rumah Gembira dan Bimbingan Belajar dengan tujuan untuk mengurangi penggunaan smartphone pada anak-anak, lebih tepatnya anak berusia lima hingga 12 tahun yang berdomisili di Desa Ciater, Kecamatan Ciater, Kabupaten Subang.

Pentingnya pengabdian mengenai hubungan antara permainan tradisional dan perkembangan moral anak semakin jelas seiring dengan perubahan dinamika sosial dan budaya masyarakat yang beragam. Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk mendalami bagaimana permainan tradisional dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan moral anak. Dengan menelaah pengaruh interaksi sosial, nilai-nilai budaya, serta pengalaman belajar yang terdapat dalam permainan tradisional, diharapkan kajian ini dapat memberikan perspektif baru mengenai pentingnya melestarikan dan mempromosikan warisan budaya ini demi mendukung perkembangan moral generasi muda.

Melalui pengabdian yang teliti dan analisis yang mendalam, peneliti berharap pengabdian ini dapat menjelaskan bagaimana permainan tradisional berperan dalam membentuk karakter dan moral anak di era kehidupan modern. Oleh karena itu, temuan dari pengabdian ini dapat memberikan panduan berharga bagi pendidik, orang tua, dan masyarakat dalam melestarikan serta mengembangkan permainan tradisional sebagai metode yang efektif untuk membentuk individu yang berintegritas dan memiliki tanggung jawab etis (Hendro Setyo & Mita Puspita, 2014).

## **METODOLOGI PENGABDIAN**

Pengabdian kepada masyarakat atau Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilaksanakan secara kelompok selama 34 Hari, terhitung dari tanggal 28 Juli 2024 sampai 31 Agustus 2024. Pengabdian ini dilaksanakan di Desa Ciater RT 12/RW 03, Desa Ciater, Kecamatan Ciater, Kabupaten subang, Provinsi Jawa Barat dengan lingkup daerah pengabdian di RT 12/RW 03, RT 13/RW 03, dan RT 13/RW 03.

Adapun dalam pengabdian ini kami menggunakan metode yang sesuai dengan arahan LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung yaitu KKN Reguler SISDAMAS. Didalam metode pengabdian ini kami menjalankan 4 tahapan siklus yakni: Siklus I (Sosialisasi awal, Rembug warga, dan Refleksi Sosial), Siklus II (Pemetaan sosial dan Pengorganisasian masyarakat), Siklus III (Perencanaan partisipatif dan sinergi program), Siklus IV (Pelaksanaan program, Monitoring, dan Evaluasi).

## **PELAKSANAAN KEGIATAN**

Pelaksanaan kegiatan KKN Reguler SISDAMAS dilaksanakan pada tanggal 28 Juli – 31 Agustus 2024 di Desa Ciater, Kecamatan Ciater, Kabupaten Subang, dengan melalui 4 tahapan sebagai berikut:

### **1. Siklus I: Sosialisasi Awal, Rembug Warga, dan Refleksi Sosial**

Pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 28 Juli sampai 31 Juli 2024 yang bertempat di lingkungan RW 03. Kegiatan ini dilakukan Bersama Masyarakat RT 12, RT 13, dan RT 14 Desa Ciater. Berdasarkan Hasil sosialisasi dan Rembug warga dan refleksi social bersama masyarakat dapat diketahui bahwa terdapat salah satu masalah yakni anak-anak banyak kecanduan dengan smartphone sehingga anak-anak mulai malas untuk belajar dan melakukan kegiatan social

dengan yang lain. Hal tersebut menjadi perhatian yang cukup serius dan memerlukan Tindakan segera untuk menciptakan lingkungan yang lebih gembira, social dan humanis, sehingga anak-anak tidak terlalu focus dengan smartphone dan tidak malas belajar dan juga bersosialisasi dengan yang lain.



*Gambar 1 Silaturahmi di SD Negeri Ciater*



*Gambar 2 Rembug Warga Sekaligus Rapat Milangkala*

## **2. Siklus II: Pemetaan Sosial dan Pengorganisasian Masyarakat**

Setelah tahapan siklus I selesai dilaksanakan, mahasiswa KKN melanjutkan kegiatan pemetaan social bersama masyarakat yang dilakukan pada tanggal 01-04 Agustus 2024 di posko KKN yang bertempat di RT 13. Menurut Chamber (1992) pemetaan sosial merupakan proses pengumpulan dan penggambaran data serta informasi yang mencakup potensi dan kebutuhan masyarakat berikut permasalahan yang dihadapinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Gunawan (2018) bahwa pemetaan sosial merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk memahami kondisi sosial masyarakat lokal. Kegiatan ini penting dilakukan untuk perencanaan partisipatif karena setiap masyarakat memiliki kondisi sosial yang berbeda yang kemudian menyebabkan masyarakat memiliki masalah dan kebutuhan yang berbeda pula.

Tujuan dari pemetaan social ini yakni supaya masyarakat mampu menggambarkan serta mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan potensi yang ada dalam suatu wilayah. Dengan melakukan pemetaan social, mahasiwa KKN dapat mengetahui bahwa secara umum letak geografis, aksesibilitas masyarakat, fasilitas, infrastruktur, Lembaga perkumpulan, serta aspek lain yang mempengaruhi kehidupan masyarakat. Adapun hasil dari pemetaan social ini, mahasiswa KKN dapat mengetahui bahwa di Desa Ciater terdapat beberapa organisasi masyarakat, diantaranya ada NU (Nahdlatul Ulama) dan PERSIS (Persatuan Islam) dan bukan hanya beragama Islam saja ada beberapa masyarakat desa yang menganut agama Kristen yang terdiri dari berbagai Etnis Suku yakni dari Suku Sunda, Jawa, Batak, dan Padang. Ini menunjukkan bahwa Desa Ciater adalah desa yang sangat beragam dengan nilai toleransi yang sangat tinggi. Selain itu, terdapat banyak sekolah, masjid, dan pos ronda. Mayoritas penduduknya berprofesi sebagai Buruh Perkebunan di PTPN dan berprofesi sebagai Wiraswasta karena Desa Ciater memiliki wilayah Perkebunan yang sangat luas.

Dalam konteks pengorganisasian masyarakat, tujuannya yaitu membentuk atau mengaktifkan kembali perkumpulan atau organisasi yang sudah ada dalam masyarakat. Hal ini dapat menciptakan kerja sama yang lebih baik, meningkatkan partisipasi aktif warga dalam kegiatan sosial, ekonomi, dan budaya, serta mengoptimalkan potensi dan sumber daya yang ada dalam masyarakat. Adapun organisasi ini nantinya akan menjadi motor penggerak dan sebagai penanggung jawab dalam sinergi program yang akan disepakati bersama.



*Gambar 3 Pemetaan bersama ketua RW 03*





*Gambar 4 Rapat Bersama Pemuda*

### **3. Siklus III: Perencanaan Partisipatif dan Sinergi Program**

Pada tahap siklus III ini dilaksanakan pada tanggal 05-08 Agustus 2024 yang bertempat di Rumah Ketua RW 03, Bale Warga RT 12, RT 13, RT 14 Desa Ciater. Pada proses perencanaan partisipatif ini perlu merencanakan kegiatan atau program dengan melibatkan aktivitas dan kontribusi langsung dari pihak yang terkait, termasuk masyarakat Desa Ciater. Dalam melakukan kegiatan ini, mahasiswa KKN mengambil salah satu permasalahan untuk dijadikan sebagai prioritas utama. Prioritas masalah yang diambil adalah masalah kecanduan smartphone pada anak-anak, karena kami menemukan bahwa banyak anak di Desa Ciater lebih memilih bermain Smartphone daripada bermain dengan teman-teman yang lain.

Oleh Karena itu, Mahasiswa KKN Menyusun program Rumah Gembira yang didalamnya menyediakan berbagai macam permainan tradisional untuyk dikenalkan Kembali dan dimainkan bersama anak-anak dan bukan hanya itu Rumah Gembira ini juga sebagai sarana kegiatan bimbingan belajar kepada anak-anak untuk membantu anak-anak mengerjakan pekerjaan rumahnya. Dalam penyusunan program ini, mahasiwa KKN bersinergi dengan Ketua RW 03, Karang Taruna, Taruna Karya (TARKA), dan Guru di Sekolah Dasar di Desa Ciater. Dengan adanya Kerjasama ini, mahasiwa KKN yakin dapat menciptakan dampak positif yang berkelanjutan dalam masyarakat.



*Gambar 5 Rapat Bersama Warga*



*Gambar 6 Rapat dan Sosialisasi di Kecamatan*

#### **4. Siklus IV: Pelaksanaan Program, Monitoring & Evaluasi**

Program Rumah Gembira ini dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus hingga 17 Agustus 2024. Kegiatan ini dilaksanakan dengan cara mengajak anak-anak datang ke posko KKN SISDAMAS 405 khususnya anak-anak yang bersekolah di SD Negeri Ciater. Dalam kegiatan Rumah Gembira ini anak-anak bermain permainan tradisional seperti Bola Bekel, Sepak Bola, Holahop, Monopoli, dan lain-lain didampingi oleh mahasiswa KKN. Selain itu, anak-anak juga datang untuk mengerjakan tugas rumah mereka dan mahasiswa KKN juga bermain sekaligus membangun kesadaran social bersama anak-anak. Program ini dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi kecanduan smartphone pada anak-anak dan mengenalkan Kembali permainan tradisional yang tidak kalah seru dengan permainan modern seperti Mobile Legend, Free Fire, dan PUBG.



*Gambar 7 Bermain bersama anak-anak*





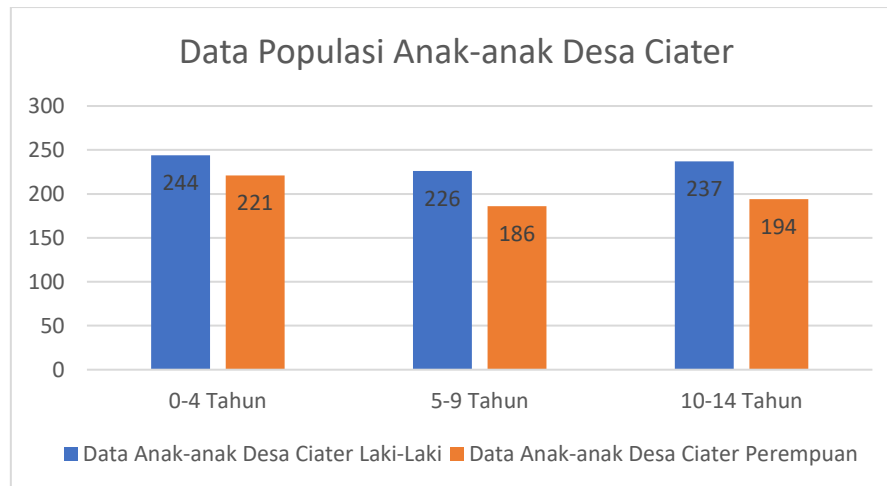
*Gambar 8 Mengajak anak-anak kegiatan sosial*



*Gambar 9 Monitoring dan Evaluasi bersama DPL*

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Usia dini adalah fase yang sangat penting dalam perkembangan kecerdasan, kepribadian, dan karakter seseorang. Sangat mempengaruhi kehidupan seseorang di kemudian hari, terutama saat mereka berusia lima hingga sembilan tahun. Menurut Mutiah (2015), Rumah gembira dan pojok baca diperlukan untuk mengurangi penggunaan smartphone anak-anak karena rangsangan luar seperti warna, bentuk, dan visual dapat membantu perkembangan anak. Di kawasan permukiman RW 3, Desa Ciater, Kecamatan Ciater, Kabupaten Subang, ada "Rumah Gembira" sebagai fokus dari program pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh kelompok KKN SISDAMAS 405. Program ini diilhami oleh kecenderungan anak-anak untuk bermain smartphone. Gambar 1 menunjukkan persentase anak-anak di Desa Ciater.



*Gambar 10 Diagram Populasi Anak-anak Desa Ciater*

Didasarkan pada masalah yang ada di Desa Ciater, kecanduan smartphone pada anak-anak, program rumah gembira ini dirancang untuk dibuat. Penggunaan smartphone pada anak-anak dapat berdampak negatif, seperti menjadi malas, kurang konsentrasi, acuh terhadap tanggung jawab, masalah kesehatan fisik, dan kurangnya aktivitas sosial dengan orang-orang di sekitarnya. Akibatnya, dapat dipastikan bahwa bermain smartphone akan berdampak pada perilaku sosial dan psikologi anak-anak. Salah satu program yang cukup menarik untuk mendukung aktivitas sosial anak-anak berusia 5 hingga 12 tahun adalah adanya area bermain yang dapat digunakan untuk bermain permainan tradisional.

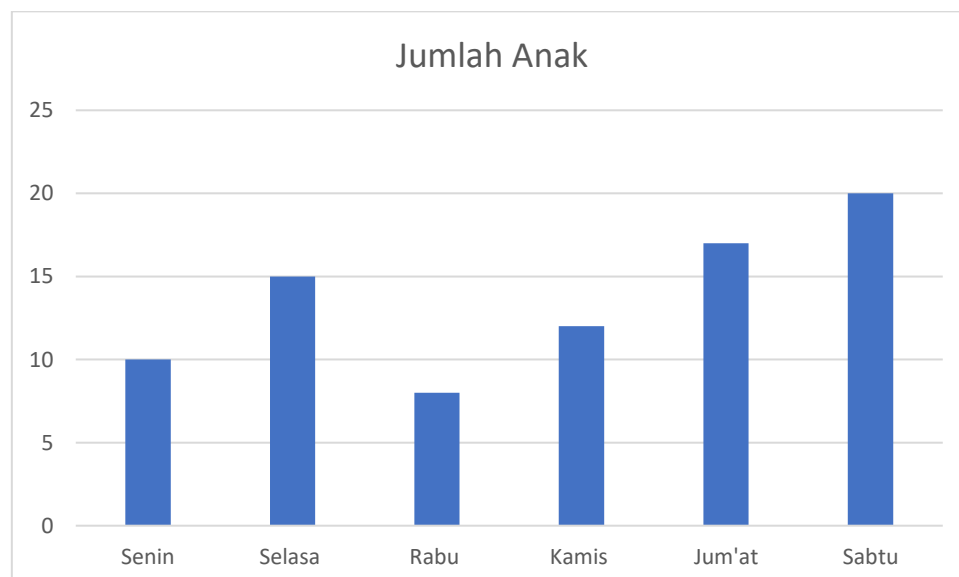
Rumah Gembira dirancang khusus untuk memberikan anak-anak kesempatan bermain dengan bebas dan merasakan kesenangan. Tempat ini juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan fisik, sosial, kognitif, dan emosional mereka. Selain dari kebiasaan yang timbul karena rasa ingin tahu anak-anak, orang tua sering memberikan handphone kepada anak-anak mereka agar mereka tetap tenang dan tidak rewel. Sudah menjadi hal yang umum bagi orang tua menggunakan handphone sebagai alat bagi anak untuk bermain game online, sehingga mereka dapat melakukan aktivitas lain seperti bekerja, bersosialisasi di acara, atau menyelesaikan pekerjaan rumah. Hal ini dilakukan agar anak tidak mengganggu pekerjaan mereka. Program Rumah Gembira ini diharapkan menjadi solusi bagi anak-anak usia 5-12 tahun di Desa Ciater, menyediakan sarana untuk menghidupkan kembali permainan tradisional serta menjadi alternatif untuk membentuk karakter anak tanpa harus bergantung pada aktivitas individualis seperti bermain game online.

Program Rumah Gembira yang digagas oleh kelompok 405 bertempat di Posko. Setiap hari anak-anak usia 5-12 tahun berkunjung ke posko untuk bermain dan belajar Bersama. Anak-anak di Desa Ciater terutama anak-anak yang berada di Kawasan RW 03 dan Siswa SDN Ciater memiliki rasa ingin tahu yang sangat 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, bekel, holahop bola, lompat tali, monopoli dan kelereng. Selain itu mengalihkan melalui permainan tradisional kami juga melatih anak-anak untuk silat sebagai salah satu sarana membela diri.

Bola bekel adalah permainan tradisional yang populer di Indonesia, terutama di kalangan anak-anak. Permainan ini melibatkan penggunaan bola kecil dan beberapa keping kecil yang disebut "bekel" atau "kerikil" yang biasanya terbuat dari plastik atau logam. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk melempar bola ke udara dan menangkapnya sambil mengumpulkan bekel dari tanah dengan satu tangan. Permainan bola bekel memiliki nilai budaya yang signifikan, terutama dalam hal pengembangan keterampilan motorik halus, koordinasi tangan-mata, dan konsentrasi. Selain itu, bola bekel sering dianggap sebagai simbol kebersamaan dan interaksi sosial di kalangan anak-anak. Dalam konteks pendidikan dan pengembangan anak, permainan ini dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan fisik dalam suasana yang menyenangkan dan menantang.

Congkak, atau Mancala, adalah permainan tradisional yang telah ada sejak zaman kuno dan masih populer di Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Menggunakan papan kayu dengan lubang-lubang kecil dan biji-bijian sebagai alat permainan, congkak menuntut strategi, perencanaan, dan pengambilan keputusan untuk mengumpulkan biji terbanyak. Selain meningkatkan keterampilan matematika dan berpikir logis, permainan ini juga memperkuat interaksi sosial dan nilai kerjasama. Congkak berfungsi sebagai alat pendidikan dan pelestarian budaya, membantu generasi mendatang tetap terhubung dengan warisan budaya sambil merangsang keterampilan kognitif.



*Gambar 11 Diagram Kehadiran Rumah Gembira*

Dengan berbagai macam mainan tradisional serta keikutsertaan aktif anggota kelompok KKN SISDAMAS 405 yang telah dijelaskan, banyak anak yang tertarik untuk datang dan ikut bermain serta terlibat di Rumah Gembira. Seperti yang ditunjukkan

pada gambar diatas, rata-rata jumlah anak yang mengunjungi Rumah gembira berkisar dari 8 hingga 15 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 SISDAMAS 405 juga terus memantau jumlah pengunjung Rumah gembira dan melakukan observasi mengenai apa saja yang menarik minat anak-anak pengunjung Rumah gembira.

Hasil yang didapat dari kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini adalah, adanya pemahaman siswa terhadap penggunaan Smartphone yang sesuai aturan, baik terkait waktu penggunaan maupun konten yang layak mereka lihat atau terima. Selain itu, pemahaman akan pentingnya permainan tradisional pada usia sekolah dasar, baik yang dilakukan di lingkungan rumah atau pun sekolah, merupakan hasil yang didapat dari kegiatan ini Pemahaman orang tua akan pentingnya pendampingan anak selama menggunakan Smartphone, merupakan salah satu upaya yang dilakukan guna meminimalisir dampak buruk dari Smartphone terhadap anak usia sekolah dasar.

Dengan perkembangan Rumah gembira, rata-rata waktu yang dihabiskan anak-anak untuk menggunakan ponsel pribadi mereka berkurang, memenuhi tujuan utama pembentukan Rumah gembira tersebut dengan cepat (Valda Nafisa et al., n.d.). Anak-anak pada awal kegiatan KKN memiliki waktu menonton hingga lima jam karena liburan sekolah, tetapi pada hari ketujuh, waktu menonton turun sedikit hingga rata-rata tiga jam per hari. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegembiraan dan kepuasan yang dihasilkan dari bermain permainan tradisional dapat mengurangi penggunaan smartphone, yang pada gilirannya akan mengurangi risiko yang terkait dengan penggunaan smartphone yang terus-menerus.

Anak-anak pasti akan mengalami efek negatif dari penggunaan smartphone yang berlebihan. Menurut Hakim & Yulia (2024), smartphone memiliki efek positif dan negatif. Efek positif meliputi peningkatan efektivitas tugas dan pekerjaan sekolah, penyebaran pengetahuan dan informasi, dan kemudahan komunikasi. Efek negatif termasuk waktu yang terbuang sia-sia, perkembangan otak yang terhambat, sejumlah fitur yang tidak sesuai dengan usia anak, masalah kesehatan, introvert, dan kecanduan. Penggunaan smartphone dengan intensitas waktu yang tinggi dapat menyebabkan anak menjadi tidak fokus dan tidak dapat melakukan aktivitas pribadi mereka sendiri (Hakim & Yulia, 2024).

## **PENUTUP**

Pengabdian ini menunjukkan keberhasilan dari program social dan Pendidikan, secara keseluruhan kegiatan KKN berlangsung dengan baik. Program-program yang dijalankan dapat terealisasi dengan baik meskipun ada beberapa factor penghambat dari segi internal maupun eksternal. Dapat disimpulkan bahwa salah satu permasalahan yang terjadi di Desa Ciater adalah masalah kecanduan smartphone

pada anak-anak. Oleh karena itu, kita mengambil program Rumah Gembira bagi anak-anak Desa Ciater.

Melalui program pengabdian kepada masyarakat (KKN), kami berusaha membangun nilai sosial kepada anak-anak dan membangun semangat belajar sekaligus menciptakan lingkungan yang humanis. Program ini merupakan program utama dalam rangka membangun Sustainable Development Goals pada Desa sehingga tujuan SDGs Desa mampu terealisasi melalui generasi muda dan meneruskan Pembangunan berkelanjutan di Desa Ciater.

Dalam proses KKN, kami melibatkan masyarakat, organisasi local, anak-anak untuk menciptakan dampak positif yang berkelanjutan. Melalui program Rumah Gembira ini diharapkan anak-anak dapat lebih bisa mengurangi kecanduan pada smartphone, bersosialisasi pada orang lain, semangat dalam belajar, dan membangun lingkungan yang humanis dalam lingkungan mereka.

Dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi yang amat sangat pesat ini, kolaborasi antara masyarakat, sekolah, dan berbagai pihak terkait sangatlah penting. Program ini harus berkelanjutan dan melibatkan semua pihak agar dapat menciptakan lingkungan yang humanis, positif, dan gembira dalam rangka mendukung potensi generasi muda. Semoga Upaya ini dapat membantu mengatasi masalah kecanduan smartphone pada anak-anak.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dalam penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Iwan setiawan, selaku Kepala Desa Ciater yang telah memberikan persetujuan dan dukungan untuk pelaksanaan kegiatan KKN Reguler SISDAMAS.
2. Bapak Dr. H. Fathurrahman Muhammad Basyari, Lc., selaku Dosen Pembimbing Lapangan atas bimbingan dan arahnya selama pelaksanaan KKN Reguler SISDAMAS kepada kelompok 405.
3. Bapak Momo, yang telah memfasilitasi kami dalam hal tempat tinggal selama pelaksanaan kegiatan KKN Reguler SISDAMAS kelompok 405.
4. Bapak Isan, selaku ketua RW 03 yang telah memberikan pendampingan kami selama melaksanakan program pengabdian masyarakat di Kawasan RW 03.
5. Masyarakat Desa Ciater yang telah menerima kami dengan sangat baik dan Ramah.
6. Rekan-rekan KKN di desa Ciater yang telah bekerja sama dengan program ini sehingga pelaksanaan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.



7. Semua pihak yang telah membantu selama KKN di desa Ciater yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikan yang setimpal atas segala dukungan dan bantuannya kepada kelompok 405.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ausrianti, R., Andayani, R. P., Putri, P. D., Oswi, D. D., & Salsabila, D. (2024). Program "TAMAN"(Lestari Permainan Tradisional) dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 6(1), 189-196.
- Dewi, A. P., Hodijah, O., & Delisma, O. (2023). Pemanfaatan Permainan Tradisional di Tengah Maraknya Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus terhadap Siswa di SDN 231 Suka Asih Mandalajati Bandung). *Midang*, 1(2), 75-81.
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, mendidik anak di era digital bagi orang tua milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119-138.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163.
- Mahardiyo, A. M. (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.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Pratiwi, I., & Bachri, S. (2023). PENGENALAN KEMBALI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGALIHKAN KETERGANTUNGAN ANAK PADA GADGET. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*, 3(7), 4-4.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran: Utilization of gadget technology as a learning media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan kehidupan masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 13-24.