



# **PROGRAM LITERASI DIGITAL, PENGADAAN PERPUSTAKAAN MINI DAN PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENGURANGI KECANDUAN ANAK-ANAK TERHADAP GADGET DI WONOKITRI RW 02, KELURAHAN PAKIS, KECAMATAN SAWAHAN, KOTA SURABAYA**

Fernanda Alvira Yunara  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
E-mail : [fernandaalviray@gmail.com](mailto:fernandaalviray@gmail.com)

*Dosen Pembimbing Lapangan : Herlina Kusumaningrum, S.Sos., M.A*

## **Abstrak**

Virus Covid-19 mengakibatkan terjadi perubahan di bidang pendidikan. Kebijakan yang diterapkan oleh pemerintah dalam bidang Pendidikan adalah kegiatan pembelajaran secara online (daring). Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara online yaitu laptop dan gadget. Hal ini mengakibatkan siswa tidak lepas dari gadget dan mereka mencoba hal-hal baru yg terdapat dalam gadget contohnya game online untuk hiburan. Tetapi hal ini malah membawa dampak negatif yaitu siswa menjadi kecanduan dan kurang interaksi sosial. Kecanduan gadget game online selalu menjadi keluhan para orang tua. Di Wonokitri RW 02, Kel. Pakis, Kec. Sawahan, Kota Surabaya penulis menemukan permasalahan serupa yaitu banyaknya anak-anak yang kecanduan gadget game online sehingga anak-anak kurang interaksi sosial. Berdasarkan permasalahan tersebut maka program kerja yang dilakukan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan literasi digital kepada anak-anak terkait dampak kecanduan gadget game online, pengadaan perpustakaan mini untuk meningkatkan literasi minat baca pada anak-anak serta pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak. Kegiatan ini berlangsung selama 12 hari terhitung mulai tanggal 10 Desember sampai dengan 21 Desember 2021.

**Kata Kunci :** *gadget, game online, literasi digital, perpustakaan mini, permainan tradisional*

## **PENDAHULUAN**

Sejak awal munculnya virus Covid-19 di Indonesia, Banyak kebijakan yang diterapkan oleh pemerintah, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran secara online (daring). Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara online yaitu laptop dan gadget. Hal ini mengakibatkan siswa tidak lepas dari gadget karena untuk keperluan pembelajaran. Penggunaan gadget ini membuat siswa terbiasa dengan gadget dan mereka mencoba hal-hal baru yg terdapat dalam gadget contohnya game online. Pada survey yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2020, sekitar 79% anak menggunakan gadget selama pandemi selain untuk belajar. Mulanya game online hanya untuk hiburan, tetapi hal ini malah membawa dampak negatif yaitu kecanduan dan anak menjadi kurang interaksi sosial. Anak yang kecanduan gadget game online baru bisa tidur saat benar-benar merasa lelah. Atau bisajuga Ketika baterai dan paket data habis. Bahkan tak jarang, mereka berusaha mencari Wi-Fi gratis untuk tetap bisa bermain game online. Bermain gadget game online dengan durasi yang Panjang membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampaknya membuat anak lebih bersikap individualis karena tidak berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Witarsa et al., 2018). Tak terkecuali di daerah Wonokitri RW 02, Kel. Pakis, Kec.

Sawahan, Kota Surabaya yang didalamnya terdapat permasalahan serupa yaitu banyaknya anak-anak yang kecanduan gadget game online.

Di daerah Wonokitri RW 02, Kel. Pakis, Kec. Sawahan, Kota Surabaya terdapat 147 kepala keluarga di wilayah tersebut dengan jumlah anak-anak yang banyak dan memiliki sebuah Balai yang cukup besar. Balai RW ini dimanfaatkan untuk segala kegiatan warga termasuk rapat warga. Anak-anak di daerah tersebut setiap hari bermain di balai RW. Hal ini dikarenakan di balai terdapat Wi-fi untuk keperluan rapat warga RW 02. Tetapi Wi-Fi ini digunakan anak-anak untuk bermain game online setiap hari hingga mereka lupa waktu dan pulang larut malam. Tak jarang ketika warga RW 02 mengadakan rapat di balai, anak-anak tetap berada di sekeliling balai untuk tetap bermain game online, sehingga kegiatan rapat menjadi terganggu karena suara dari anak-anak yang bermain game online.

Tidak sampai situ saja masalah yang ada, dampak kecanduan gadget game online pada anak-anak di daerah tersebut membuat para orang tua mengeluh karena anak selalu pulang larut malam, tidak mau belajar, tidak mengerjakan tugas sekolah, menjadi agresif, serta tidak mau interaksi sosial dengan teman sebaya, hingga lupa waktu makanya karena seharian berada di balai untuk bermain game online.

Untuk mengatasi kecanduan gadget terhadap anak-anak, peserta pengabdian masyarakat akan melakukan pelatihan literasi digital kepada anak-anak tentang dampak dari kecanduan gadget game online. Tempat yang digunakan untuk pelatihan literasi digital adalah Balai RW dan materi yang disampaikan dengan bahasa singkat dan jelas agar anak-anak dapat memahaminya. Untuk mengatasi permasalahan kurangnya interaksi sosial terhadap anak-anak, pelaksana pengabdian masyarakat mengenalkan dan mengajak anak-anak bermain permainan tradisional. Sedangkan untuk mengatasi anak malas belajar, pelaksana mengadakan perpustakaan mini sebagai taman bacaan dan melakukan pendampingan belajar.

Dengan topik membangun desa, maka judul dari pengabdian masyarakat ini adalah “Program Literasi Digital, Pengadaan Perpustakaan Mini dan Pengenalan Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Anak-Anak Terhadap Gadget di Wonokitri RW 02, Kelurahan Pakis, Kecamatan Sawahan, Kota Surabaya”. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 12 hari, dimulai dari 10 Desember hingga 22 Desember 2021.

## **METODE PELAKSANAAN**

Upaya mengurangi kecanduan gadget game online terhadap anak-anak Wonokitri RW 02, Kel. Pakis, Kec. Sawahan, Kota Surabaya. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut :

1. Mengadakan perpustakaan mini di balai RW 02. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat literasi baca pada anak-anak warga RW 02
2. Melakukan pelatihan literasi digital pada anak-anak warga setempat di Balai RW 02. Sebelum dan sesudah diberikan pelatihan literasi digital, anak-anak akan diberi kuesioner terkait kebiasaan mereka tentang gadget game online.
3. Mengadakan lomba mewarnai. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah keterampilan kreatifitas anak-anak.
4. Mengenalkan dan mengajak anak-anak permainan tradisional seperti bola bekel, lompat tali, boy-boyan agar anak menjadi gerak aktif dan terjadi interaksi sosial dengan teman sebaya. Selain itu pengenalan permainan tradisional juga bertujuan untuk melestarikan kekayaan budaya Indonesia karena kini permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak generasi sekarang. Oleh karena itu, agar tidak hilang maka pelaksana pengabdian masyarakat membantu melestarikan budaya yang

dimiliki oleh Indonesia.

5. Melakukan pendampingan belajar pada anak-anak mengenai pembelajaran di sekolah serta membantu anak-anak yang kesulitan menyelesaikan tugas sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa kegiatan positif bebas gadget dalam upaya mengurangi kecanduan gadget game online terhadap anak-anak.

### a. Pengadaan perpustakaan mini

Perpustakaan mini diadakan di Balai RW 02 dengan atas izin dari Ketua RW. Hal pertama yang dilakukan adalah mendesain banner perpustakaan mini dan mencetaknya. Banner dipasang di depan Balai sebagai penanda adanya perpustakaan mini. Perpustakaan mini bertujuan untuk meningkatkan literasi minat baca anak-anak, karena selama pandemi ini anak-anak jadi malas membaca dan belajar. Lalu pelaksana pengabdian masyarakat menyediakan buku-buku anak yang menarik seperti buku cerita, dongeng, komik, serta buku pembelajaran. Dalam pengadaan perpustakaan mini, pelaksana mengajak anak-anak untuk membaca buku serta mendampingi mereka ketika membaca.



**Gambar 1.** Banner untuk penanda adanya perpustakaan mini



**Gambar 2.** Buku-buku yang disediakan di perpustakaan mini

### b. Pelatihan literasi digital mengenai dampak kecanduan gadget game online kepada anak-anak.

Dalam memberikan edukasi, akan dilakukan di Balai RW 02 dengan atas izin dari ketua RW 02. Literasi digital merupakan kompetensi seorang dalam menggunakan media digital dalam menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi dan menyebarkan informasi secara benar, bijak dan bertanggung jawab (Safitri et al., 2020). Tetapi literasi digital yang diberikan kepada anak-anak mengenai dampak kecanduan gadget game online. Materi yang diberikan tentang tips waktu yang efisien dalam menggunakan gadget, hal ini memberitahukan kepada anak-anak bahwa bermain gadget berlama-lama akan merusak kesehatan mata. Edukasi ini dilakukan dengan penyampaian

secara singkat dan mudah dipahami oleh anak-anak disertai tontonan video animasi agar anak-anak tidak jenuh. Sebelum dan sesudah diberikan pelatihan literasi digital, anak-anak akan diberi kuesioner terkait kebiasaan mereka tentang gadget game online.



**Gambar 3.** Pelatihan literasi digital kepada anak-anak

#### **c. Lomba Mewarnai**

Kegiatan lomba mewarnai bertujuan untuk mengasah keterampilan kreativitas anak. mewarnai adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, melalui goresan dalam setiap warna, anak-anak menuangkan imajinasinya dan merupakan cara dalam melatih kepekaan terhadap lingkungan (Itsnnani et al., 2021). Lomba mewarnai ini juga disertai hadiah sehingga anak lebih bersemangat untuk berkreaitivitas. Pemenang utama adalah juara 1, 2 dan 3. Sedangkan diluar juara 1, 2, dan 3 tetap mendapatkan hadiah untuk memberikan apresiasi terhadap karya mereka. Setelah pemenang di umumkan, hasil dari kreativitas mereka dikembalikan kepada mereka masing-masing.



**Gambar 4.** Saat anak mengikuti lomba mewarnai

#### **d. Mengenalkan dan mengajak bermain permainan tradisional**

Permainan tradisional Indonesia kini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak karena maraknya penggunaan gadget. Sebagian besar mereka akan lebih memilih video game daripada berinteraksi atau bersosialisasi bersama teman sebayanya. Padahal jika ditinjau dari berbagai aspek, kebanyakan permainan tradisional mengajarkan nilai-nilai positif seperti kerja sama, kebersamaan, dan bertanggung jawab. Selain itu juga menyehatkan tubuh karena aktif bergerak seperti berlari maupun melompat. Pelaksana pengabdian masyarakat mengenalkan permainan lompat tali yang bertujuan agar anak-anak gerak aktif yaitu melompat. Lompat tali ini terbuat dari karet gelang lalu disusun menjadi memanjang hingga menjadi lompat tali. Lalu permainan boy boyan, permainan ini mengembangkan sosial, memadukan kerja motoric anak serta mengasah keahlian strategi. Permainan ini dibagi menjadi dua kelompok pemain (Afrina & Yulsyofriend, 2020). Selain itu ada permainan bola bekel. Permainan bola bekel dimainkan secara individu maupun kelompok dimana anak akan beradaptasi dengan kondisi dirinya ketika bersama orang lain maupun



dengan teman mainnya. Dari sisi kondisinya anak bersikap percaya diri, mandiri, menghargai temannya mengendalikan diri, berkerja sama dan tanggung jawab saat membereskan peralatan yang digunakan, kedisiplinan anak muncul ketika bermain sesuai aturan, sikap komunikatif terjalin dengan komunikasi sesama, lapang dada dan cinta damai ketika mengalami kekalahan (Al Ningsih, 2021). Permainan-permainan tradisional tersebut sebagai sarana bersosialisasi bagi anak karena bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal kerja sama dan menghargai orang lain. Setelah menjalani kegiatan bermain permainan tradisional, anak-anak menjadi suka bermain permainan tradisional terutama lompat tali hingga mereka juga membuat lompat tali sendiri.



**Gambar 5.** Saat anak-anak bermain permainan lompat tali.



**Gambar 6.** Saat anak-anak bermain permainan boy boyan.



**Gambar 7.** Saat anak-anak bermain permainan bola bekel.

#### **e. Pendampingan belajar**

Kegiatan ini bertujuan untuk membantu anak-anak yang kesulitan menyelesaikan tugas sekolah. Sebelumnya, pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Namun, semenjak adanya virus Covid-19 pembelajaran bergeser menjadi daring/online. Hal ini membuat anak kesusahan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga ketika diberikan sebuah pekerjaan rumah, mereka kesusahan untuk mengerjakan karena tidak mengerti.

Terlebih untuk mata pelajaran matematika. Kesulitan yang sering terjadi ketika anak pembelajaran online/daring yaitu 1.) Anak belum bisa memiliki inisiatif belajar sendiri karena anak terbiasa diajarkan langsung oleh guru di kelas, 2.) Anak belum bisa mengatur dan mengontrol belajar online di rumah, 3.) Anak sering menyerah jika diberi sebuah pertanyaan oleh guru, 4.) lemahnya jaringan juga menjadi salah satu hambatan dalam proses pembelajaran online. Dalam kegiatan ini, pelaksana pengabdian masyarakat membantu anak-anak untuk menyelesaikan tugas sekolah dengan metode yang umum. Tidak hanya membantu anak-anak menyelesaikan tugas, pelaksana pengabdian masyarakat juga memberikan pengetahuan umum kepada anak-anak. Pengetahuan umum dikemas dalam video animasi yang menarik yang di unduh dari di youtube lalu dipertontonkan kepada anak-anak.



**Gambar 8.** Pelaksana pengabdian masyarakat memberikan pendampingan belajar kepada anak-anak.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan selama 12 (dua belas) hari kerja dalam rentang waktu 10 Desember 2021 sampai dengan 22 Desember 2021 di Wonokitri RW 02, Kel. Pakis, Kec. Sawahan, Kota Surabaya telah dilaksanakan dengan baik dan tercapainya sasaran-sasaran dari kegiatan pengabdian masyarakat tersebut. Pengabdian masyarakat dapat berjalannya dengan baik dikarenakan antusias dari anak-anak warga RW 02 yang tinggi dan juga arahan dari Ibu Herlina Kusumaningrum, S.Sos., M.A. selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) serta arahan dari Bapak Karyono selaku Ketua RW yang cukup membantu kelancaran kegiatan ini.

Kegiatan pelatihan literasi digital mengenai dampak kecanduan gadget game online dan pengenalan permainan tradisional merupakan program dari kegiatan pengabdian masyarakat dalam mengurangi kecanduan gadget game online terhadap anak-anak warga. Dengan adanya kegiatan ini dapat memberikan dampak positif pada anak-anak warga dimana berkegiatan bebas gadget jauh lebih seru dan sehat. Adapun pengadaan perpustakaan mini dengan buku-buku anak. Dengan adanya perpustakaan mini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat literasi baca pada anak-anak. Lalu kegiatan lomba mewarnai diharapkan dapat membantu mengasah keterampilan kreatifitas anak. Serta pendampingan belajar pada anak-anak diharapkan dapat membantu anak-anak yang kurang paham dengan materi yang disampaikan di sekolah.

## SARAN

Untuk kesempurnaan pelaksanaan program pengabdian masyarakat di waktu yang akan datang. Beberapa saran yang dapat digunakan sebagai pedoman, yaitu:



1. Setiap rencana kegiatan perlu direncanakan dengan matang agar setiap rencana lebih terarah dan baik.
2. Menjalin komunikasi yang baik dengan warga setempat.

Demikian saran yang dapat saya sampaikan dan semoga arahan ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan pengabdian masyarakat di tahun selanjutnya. Namun, hal diatas bukan menjadi masalah yang berarti, sebab dalam pelaksanaannya terjadi suatu kesadaran dan semangat yang tinggi untuk mewujudkan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berguna bagi nusa bangsa dan agama. Semoga kegiatan ini dapat menjadi motivasi bagi generasi selanjutnya untuk dapat melakukan hal yang lebih baik lagi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afrina, R., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Permainan Boy-Boyan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3294–3304.
- Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan AnakUsia Dini*, 8(1), 69–76.
- Itsnani, D., Anpasa, A., Baihaqi, W., Herdianyah, D., Ilmu, F., Politik, I., Muhammadiyah, U., Jl, J., Timur, K. C., Selatan, K. T., Timur, K. C., Selatan, K. T., Timur, K. C., & Selatan, K. T. (2021). *LOMBA MEWARNAI UNTUK ANAK ANAK DI MASA PANDEMICOVID-19*.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 176–180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. ... *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* ..., 9–20.
- Maduwinarti, A., Andayani, S., Erni, D., & Putri, P. (n.d.). JHP 17 (Jurnal Hasil Penelitian) STRATEGI PEMASARAN PRODUK UMK DAN PENDAMPINGAN PROSES PRODUKSI DI DESA MINGGIRSARI KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR. *Januari*, 2022(1), 2579–7980. <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/jhp17>