

## **Pembentukan Karakter Bersosialisasi Dengan Pembuatan Taman Bermain Anak Sebagai Alternatif Penyelesaian Masalah Kecanduan Game Online Pada Anak Usia 5-12 Tahun di Gampong Reuleut Timu Aceh Utara**

Arief Rahman<sup>1\*</sup>, Emmia Tambarta Kembaren<sup>2</sup>, Baidhawi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Prodi Akuakultur, Fakultas Pertanian, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara

<sup>2</sup>Prodi Agribisnis, Fakultas Pertanian, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara

<sup>3</sup>Agroekoteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara

\*Email korespondensi: [arief.rahman@unimal.ac.id](mailto:arief.rahman@unimal.ac.id)

### **ABSTRAK**

Maraknya permainan/game online di kalangan generasi muda menimbulkan dampak negatif perkembangan fisik dan psikis generasi muda termasuk anak-anak. Untuk itu diperlukan alternatif aktivitas yang dapat menggantikan perilaku tersebut. Adanya taman bermain anak diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembentukan karakter bersosialisasi seperti mencari teman, berkomunikasi, dan seni pada generasi muda usia 5-10 tahun agar tidak terlalu bergantung pada aktivitas individualis khususnya game online. Taman bermain di lingkungan sekitar kampus ini juga merupakan salah satu aktivitas realisasi visi misi Universitas Malikussaleh yaitu membangun SDM unggul dan berkarakter di Aceh Utara. Atas dasar itu lokasi pengabdian masyarakat bertempat di Gampong Reuleut Timur Kecamatan Muara Batu Kabupaten Aceh Utara. Metode pengabdian yang digunakan berupa pendekatan partisipatif dan mengacu pada proses pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA). Bentuk pelaksanaan yang dirancang terbagi menjadi tiga aktivitas. Aktivitas pertama adalah pembuatan sarana taman bermain anak, kedua adalah sosialisasi permainan tradisional Aceh pada taman bermain anak yang telah dibentuk, dan pelatihan parenting bagi orang tua. Hasil pengabdian menunjukkan 87% dan 13% responden merasa cukup puas merasa puas dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian perencanaan, pendanaan, pelaksanaan, hasil, kesesuaian solusi yang diharapkan oleh mitra, dan manfaat. Pengabdian selanjutnya selanjutnya disarankan untuk berfokus pada pembangunan infrastruktur atau fasilitas umum yang dibutuhkan oleh masyarakat.

**Kata kunci:** karakter, sosialisasi, game online, taman bermain

### **PENDAHULUAN**

Maraknya permainan/game online di kalangan generasi muda menimbulkan dampak negatif pada aktivitas sosialnya daerah di Indonesia. Generasi muda lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain game online dibandingkan turut serta dalam aktivitas sosial di lingkungan sekitar. Beberapa dari mereka bahkan lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan mengurung diri di kamar tidur dari pada turut serta dalam aktivitas sosial yang ada di lingkungannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Trismarindra (dalam Putra et al., 2019) mengatakan bahwa game online mempunyai kecenderungan yang bisa membuat para pemainnya lupa waktu, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum.

Pellicone dan Ahn (2017) menemukan bahwa game online berdampak pada perilaku anti sosial dan dapat memperlambat penurunan ketajaman mental yang terkait dengan usia lanjut atau cepat pikun. Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa bermain game online akan berdampak pada perilaku sosial dan psikologis pemainnya. Adanya taman bermain anak ini nantinya diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembentukan karakter bersosialisasi seperti mencari teman, berkomunikasi, keterampilan koognitif dan seni pada generasi muda usia 5-10 tahun agar tidak terlalu bergantung pada aktivitas individualis khususnya game online.

Salah satu program yang cukup menarik untuk menunjang aktivitas sosial generasi muda usia 5-10 tahun adalah dengan adanya arena bermain yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai permainan tradisional. Ada berbagai permainan tradisional yang ada di Aceh seperti rimung kameng, lumpat taloe, tarik tambang, ureung buta dan banyak lagi. Permainan ini dapat meningkatkan aktivitas sosial anak dan keterampilan seni, fisik motorik dan sosial emosional. (Yufitsa et al., 2016).

Selain kebiasaan yang timbul akibat adanya perasaan ingin tahu dari seorang anak, di beberapa tempat juga sering ditemui kebiasaan dari orang tua yang sengaja memberikan handphone kepada anak agar sang anak tidak rewel dan tetap diam. Sudah bukan menjadi hal yang aneh jika kita melihat ada orang tua memberikan handphone sebagai alat bermain game online kepada anak agar orang tua dapat menjalankan aktivitas lain seperti bekerja, bersosialisasi saat di acara pesta atau saat melakukan pekerjaan rumah. Hal ini dilakukan orang tua agar anak tidak rewel dan mengganggu aktivitas yang sedang dilaksanakan para orang tua.

Adanya taman bermain anak ini nantinya diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembentukan karakter generasi muda usia 5-10 tahun agar dapat menyibukkan diri tanpa harus terlalu bergantung pada aktivitas individualis khususnya game online. Bermain di taman memungkinkan anak untuk mengeksplorasi ide dan cara yang berbeda untuk berperilaku, menguji batas-batas mereka dan berkembang dalam proses. Perkembangan anak usia dini yang terpenting berada pada masa emasnya. Untuk menjaga potensi mereka dapat dilakukan beberapa stimulus diantaranya stimulus taktil yaitu berupa rangsangan gerak (Hantono, dkk, 2020).

Pembuatan taman bermain anak dipandang dapat menjadi sebagai alternatif penyelesaian masalah kecanduan game online pada usia 5-12. Taman bermain dapat menjadi aktivitas yang dapat mengalihkan dari game online. Hal ini sejalan dengan pendapat Nestor dan Moser (2018) tentang tujuan permainan sebagai setiap aktivitas spontan atau terorganisir yang memberikan kesenangan, hiburan atau pengalihan.

Taman bermain di lingkungan sekitar kampus ini juga merupakan salah satu aktivitas realisasi visi misi Unimal yakni membangun SDM unggul dan berkarakter di Aceh Utara.

## **METODE**

Lokasi pengabdian masyarakat diambil di Gampong Reuleut Timur Kecamatan Muara Batu Kabupaten Aceh Utara. Hal ini karena lokasi daerah ini merupakan wilayah sekitar kampus Universitas Malikussaleh, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi langsung terhadap penyelesaian masalah masyarakat lingkungan sekitar kampus.

Pendekatan yang digunakan berupa pendekatan partisipatif dan mangacu pada proses pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA). Metode ini didefinisikan sebagai metode dalam proses pemberdayaan masyarakat yang menekankan partisipasi aktif dari semua elemen masyarakat dalam keseluruhan proses pengabdian yang sedang dilaksanakan mulai

dari tahap awal berupa perencanaan kegiatan sampai dengan tahap akhir berupa evaluasi dan penerimaan manfaat bagi masyarakat. (Khisbiyah et al., 2021).

Berdasarkan metode pengabdian tersebut, disusunlah beberapa tahapan kegiatan pengabdian sebagai berikut:

1. Mitra menyediakan lahan untuk tempat pembuatan taman bermain anak.
2. Mitra mengikuti parenting pencegahan kecanduan game online.
3. Mitra dan mahasiswa mendukung kegiatan dan menyebarluaskan informasi kepada warga.
4. Mitra dan mahasiswa ikut berpartisipasi dalam proses perencanaan, perancangan, dan pembangunan taman bermain yang akan dibuat. Hal tersebut sebagai pencerminan prinsip partisipatif, yaitu melibatkan mitra selama pengembangan berlangsung.
5. Mitra kegiatan menyediakan tempat pelatihan parenting.
6. Mitra memberikan fasilitas yang di butuhkan kepada tim pengembang selama program ini berlangsung.
7. Mitra memberikan konsumsi kepada para pengembang taman bermain selama masa program sedang berlangsung.
8. Mahasiswa membantu selama pelaksanaan penyusunan proposal, pembuatan taman bermain, mentabulasikan hasil instrumen evaluasi, dan penyusunan laporan pengabdian.
9. Mahasiswa membantu persiapan dan pelaksanaan kegiatan pengabdian di lapangan.
10. Monitoring dan evaluasi kegiatan melibatkan tim pengabdian dan mitra.
11. Pelaporan dan publikasi.

## **HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK**

Taman bermain anak adalah tempat yang dirancang khusus untuk anak-anak bermain dengan bebas sehingga mereka mendapatkan keceriaan, kegembiraan dan kegembiraan. Hal ini juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, fisik, dan emosional mereka (Baskara, 2011). Bermain sangat penting untuk perkembangan anak di seluruh dunia sehingga Komisi HAM PBB mengakuinya sebagai hak setiap anak. Bermain sangat penting bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir emosional, sosial, dan kreatif yang mereka perlukan ketika mereka dewasa. Bermain memungkinkan mereka untuk terlibat dengan lingkungan sekitar mereka dan dengan orang lain di komunitas mereka dalam konteks yang menyenangkan.

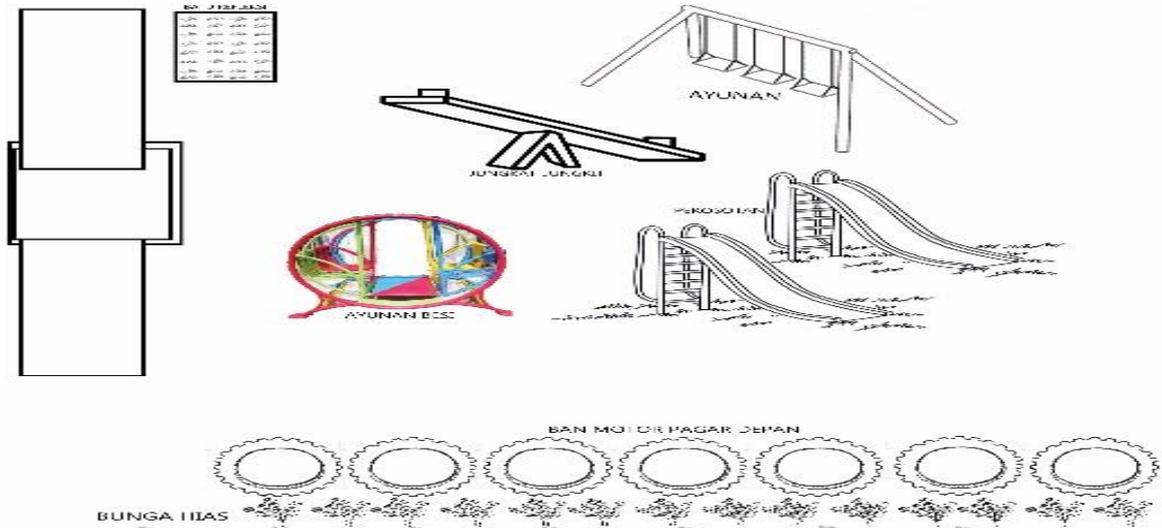
Tanaman merupakan salah satu elemen lanskap atau taman yang sangat penting. Dalam hal ini tanaman tidak hanya dipandang dari aspek produksi, tetapi juga dari aspek estetika dan fungsi lain (konservasi, penetralisir polusi, pembentuk iklim mikro, dan lain sebagainya). Sementara itu untuk memperoleh lanskap atau taman yang optimal secara estetis dan fungsional diperlukan suatu upaya pengelolaan elemen-elemennya termasuk tanaman mulai tahap perencanaan sampai pemeliharaan.

Pertumbuhan tanaman sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti suhu, cahaya, kelembaban, air, tanah, zat hara dan seterusnya. Setiap tanaman mempunyai kemampuan yang berbeda untuk beradaptasi dengan lingkungan tersebut, termasuk tanaman dalam lanskap. Untuk mendapatkan pertumbuhan optimal, maka perlu diciptakan lingkungan yang sesuai atau dilakukan seleksi tanaman yang sesuai dengan lingkungan tapak atau lanskap yang ada. Dalam pembuatan taman juga tidak terlepas dengan memperhatikan komponen abiotik, biotik, serta culture. Perpaduan pada komponen tersebut menjadikan sesuatu yang indah dan menyegarkan mata.

Dalam pembuatan taman ini memiliki hambatan-hambatan yang menjadikan kurang maksimal. Oleh karena kurangnya perawatan yang diberikan kepada bunga-bunga, terutama yang baru ditanam. Beberapa tanaman ditemukan mati karena di injak oleh orang

lain. Selain pemilihan tanaman yang kurang tepat dengan keadaan tanah. Sehingga tim pengabdian beberapa kali mengganti tanaman tersebut.

Sebelum melaksanakan pengabdian masyarakat dengan pembuatan taman bermain anak sebagai alternatif penyelesaian masalah kecanduan game online pada usia 5-12, perlu dilakukan persiapan bahan yang digunakan diantaranya, semen, besi, cat minyak, cat dinding, masker, kuas, dan wadah cat. Dilakukan persiapan alat-alat yang digunakan yaitu: cangkul, sekop, gunting, paku, tali/kawat, palu, pot, bunga, meteran dan alat-alat tulis, serta kamera. Disain taman juga perlu disiapkan.



Gambar 1. Disain taman

Taman bermain minimalis, biasanya dirancang ditempat dengan ukuran kecil, misalnya halaman rumah, halaman sekolah maupun halaman kantor. Peralatan yang digunakan juga bervariasi seperti, pot bunga untuk tanaman kecil, dan juga memanfaatkan ban motor bekas sebagai media untuk bermain anak dengan memberi design sedemikian rupa. Menempatkan tanaman dengan memperhatikan estetika dan keindahan. Memanfaatkan barang bekas pakai untuk dijadikan pot atau wadah media tanam. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan taman, sangat mempengaruhi keindahan taman yaitu: Pemilihan jenis tanaman, Penempatan setiap elemen sesuai design, serta memperhatikan estetika, perawatan taman.



Gambar 2. Sebelum pembangunan taman

Sebelum pembangunan, taman masih terlihat sangat tidak menarik bagi anak-anak, wahana bermain tidak terawat dan tidak layak untuk digunakan, contohnya seperti wahana yang sudah patah dan berkarat. Minimnya perawatan mengakibatkan taman bermain tidak terjaga, nyaman dan tidak menarik



Gambar 3. Sesudah pembangunan taman

Setelah pembangunan dan perbaikan, taman sudah terlihat sangat menarik dan sangat layak untuk digunakan, anak-anak menjadi sangat tertarik dan nyaman bermain di taman. Dan juga anak-anak menjadi semangat untuk bermain di taman dikarenakan sudah bertambahnya wahana permainan dan sudah menjadi lebih bersih.

Kegiatan pengabdian ini sasarannya adalah orang tua dan anak-anak yang dilaksanakan di Gampong Releut Timu, Kecamatan Muara Batu, Kabupaten Aceh Utara. Acara dipandu oleh MC yang dibawakan saudari Emmia, acara diawali dengan pembukaan oleh MC. MC membacakan susunan acara, dilanjutkan dengan kata sambutan dari Tim Pengabdian pada masyarakat dari UNIMAL. Pada kesempatan ini Tim Pengabdian masyarakat UNIMAL mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada kepala Desa Releut Timu dan ibu-ibu dan orang tua anak-anak yang telah menerima kita untuk membagi ilmu dan juga dapat bersilaturahmi.



Gambar 4. Emmia sebagai moderator/MC

Kepala Desa Releut Timu, bapak Usman pada kata sambutannya mengharapkan hal yang didapat pada pengabdian masyarakat ini dapat dipraktikkan di rumah masing-masing. Tidak lupa beliau juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada Tim Pengabdian Masyarakat dari Fakultas Pertanian Universitas Malikussaleh. Kepala Desa juga meminta kepada peserta untuk memperhatikan dan mengikuti acara dengan baik dan dengan niat yang ikhlas.



Gambar 5. Kepala Desa Sedang memberikan Kata Sambutan

Selanjutnya acara presentasikan materi “Pengabdian Masyarakat Pembuatan Taman Bermain Anak Sebagai Alternatif Penyelesaian Masalah Kecanduan Game Online Pada Usia 5-12 di Desa Releut Timu Kecamatan Muara Batu, Kabupaten Aceh Utara” yang disampaikan Ketua tim pengabdian Arief Rahman. Acara parenting ini dihadiri oleh warga sekitar dan ibu-ibu, orang tua dan anak-anak Desa Releut Timu. Kegiatan sangat disambut dengan baik dan antusias oleh mereka semua ini terlihat dengan banyaknya yang bertanya tentang tanaman dan taman bermain juga pertanian secara luas.



Gambar 6. Orang tua dari Anak-anak

Setelah presentasi pembuatan taman bermain dan parenting, dilanjutkan dengan bermain bersama anak-anak serta mengadakan lomba berhadiah. Pada acara ini anak-anak sangat antusias dan sangat senang karena taman bermainnya sudah menjadi lebih bagus dan layak.



Gambar 7. Kegiatan bermain bersama anak-anak dan tim pengabdian

Kegiatan bermain bersama anak-anak ini di pandu dan diikuti langsung oleh tim pengabdian dengan tujuan menghibur semua anak-anak agar menikmati beberapa wahana bermain yang baru dibangun. Kegiatan ini sangat berdampak positif karena dengan diadakannya kegiatan ini semua anak-anak bisa terhindar dari masalah kecanduan game online pada usia 5-12. Dan kegiatan ini tidak hanya bermain, namun tim pengabdian juga membuat beberapa perlombaan dengan berbagai hadiah menarik, agar antusias anak-anak semakin tertarik untuk mengikuti dan menikmati wahana bermain ini.

Tahap terakhir kegiatan adalah evaluasi kegiatan bersama mitra atau peserta pengabdian dengan menggunakan metode survei. Survei adalah salah satu metode penelitian ilmiah yang paling banyak digunakan. Sebagai metode penelitian, survei mengumpulkan data dari subjek yang menanggapi serangkaian pertanyaan tentang perilaku dan pendapat dalam bentuk kuesioner. Format survei standar memungkinkan anonimitas responden sehingga mereka dapat mengekspresikan sikap dan pendapat pribadi dengan bebas. Selain survei yang bersifat kuantitatif juga diajukan pernyataan terbuka pada bagian kritik dan saran dalam kuesioner digunakan untuk menghimpun opini secara lebih mendalam yang tidak didapatkan dari pertanyaan tertutup. Cara ini digunakan karena mampu mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013).

Pengukuran dalam kuesioner ini menggunakan Skala Likert, yang dikembangkan oleh Rensis Likert. Skala Likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu jenis layanan publik. Pada skala Likert, responden diminta untuk menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Skala Likert menggunakan tiga gradasi kategori, yaitu: puas, cukup puas dan tidak puas.

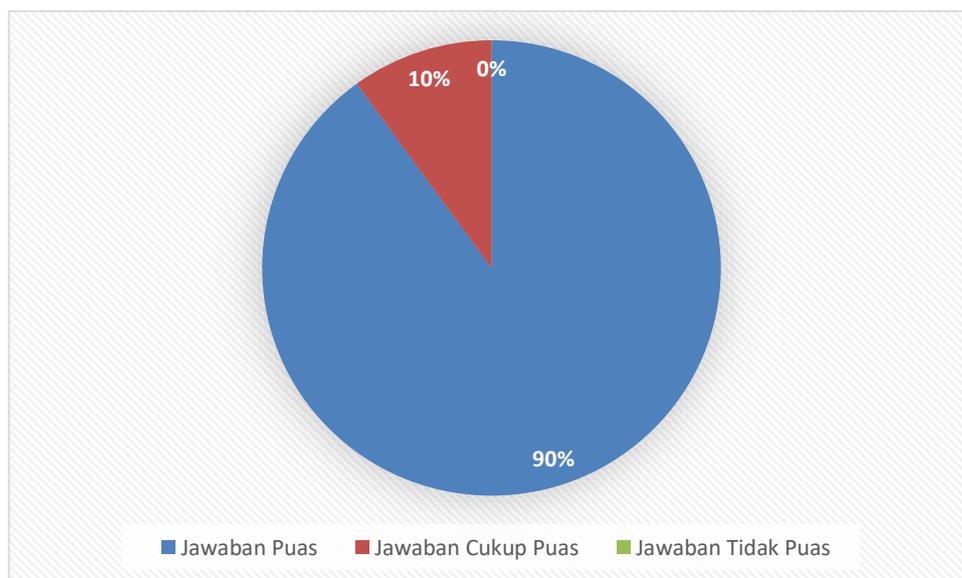
Pada tahap ini peserta diberikan sejumlah pertanyaan untuk menilai pelaksanaan kegiatan. Terdapat 6 (enam) indikator yang digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian yaitu perencanaan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh para dosen unimal telah sesuai dengan kebutuhan mitra, pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah, hasil pengabdian masyarakat sesuai dengan perencanaan, hasil pengabdian masyarakat sesuai dengan solusi yang diharapkan oleh mitra, dan hasil pengabdian masyarakat dapat dimanfaatkan secara maksimal, dan

pendanaan pengabdian masyarakat telah dirasakan cukup memadai bila dibandingkan dengan hasil yang diharapkan.

Tabel 1.1 Survei Kepuasan Mitra

No	Pernyataan	Jawaban		
		Puas	Cukup Puas	Tidak Puas
1	Perencanaan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh para dosen Unimal telah sesuai dengan kebutuhan mitra pengabdian masyarakat.	18	2	0
2	Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah.	15	5	0
3	Hasil pengabdian masyarakat sesuai dengan perencanaan pengabdian masyarakat.	14	6	0
4	Hasil pengabdian masyarakat sesuai dengan solusi yang diharapkan oleh mitra.	18	2	0
5	Hasil pengabdian masyarakat dapat dimanfaatkan secara maksimal.	19	1	0
6	Pendanaan pengabdian masyarakat telah dirasakan cukup memadai bila dibandingkan dengan hasil yang diharapkan.	15	5	0

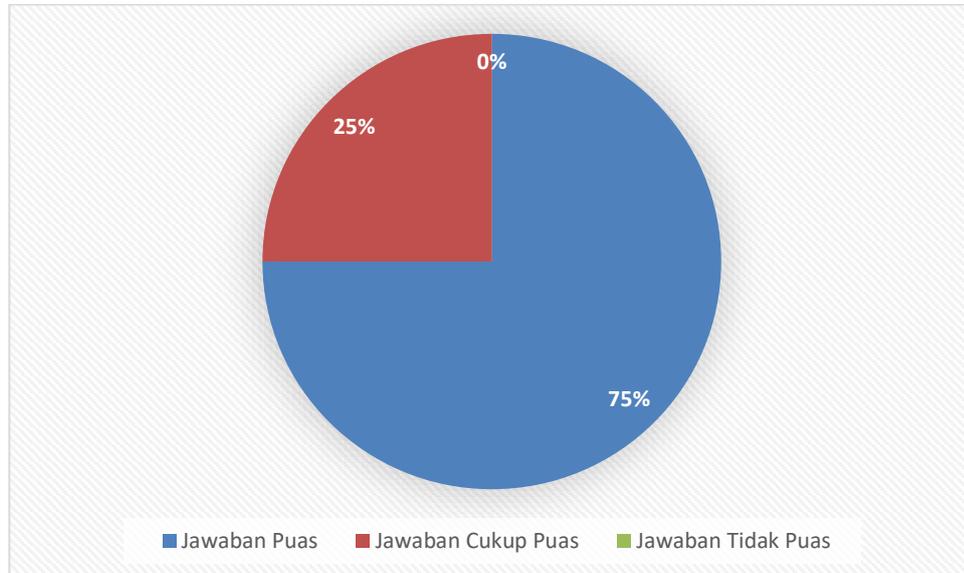
Salah satu fokus pengabdian masyarakat yang ditetapkan tim adalah pembangunan infrastruktur taman bermain. Agar pembangunan tersebut dapat keberlanjutan perlu perencanaan yang tepat agar dapat mencapai hasil yang maksimal. Untuk itu penting untuk mengantisipasi, mendorong dan mempersiapkan perencanaan sesuai dengan kebutuhan mitra.



Gambar 8. Perencanaan pengabdian sesuai dengan kebutuhan mitra

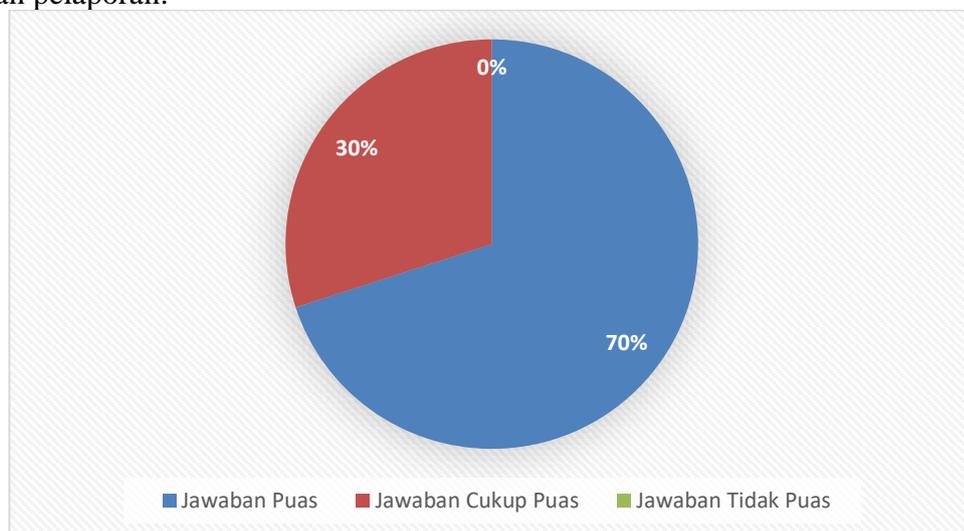
Berdasarkan gambar 8 di atas dapat dijelaskan bahwa 90% mitra merasa puas dan 10% cukup puas dengan perencanaan kegiatan yang disusun oleh tim pengabdian Unimal. Fokus pengabdian masyarakat pada pembangunan infrastruktur yang keberlanjutan perlu perencanaan yang tepat agar dapat mencapai hasil yang maksimal. Untuk itu penting untuk mengantisipasi, mendorong dan mempersiapkan perencanaan sesuai dengan kebutuhan

mitra. Mitra tidak hanya merupakan sekumpulan manusia juga mencakup banyak variabel lainnya seperti agama, ras, usia, atau pekerjaan dan terutama ragam pemikiran. Sehingga mitra pengabdian bisa memiliki latar belakang dan memiliki budaya, adat istiadat, dan nilai yang berbeda. Dengan demikian, memanfaatkan berbagai ide dan kebijaksanaan ini sangat penting untuk menilai kebutuhan masyarakat dan menyusun strategi pengabdian.



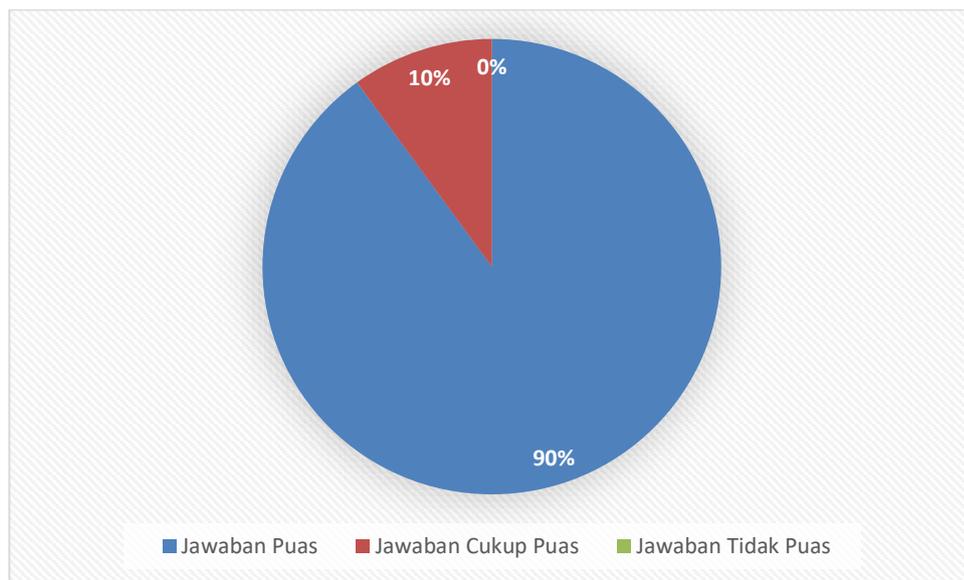
Gambar 9. Pelaksanaan Pengabdian Sesuai Kaidah Metode Ilmiah

Berdasarkan gambar 9 di atas, 75% mitra merasa puas dan 25% cukup puas dengan pelaksanaan pengabdian yang sesuai kaidah metode ilmiah. Kesesuaian antara pelaksanaan pengabdian dan metode ilmiah pada dasarnya sejalan dengan peran perguruan tinggi dalam bidang penelitian. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh perguruan tinggi diartikan sebagai pengamalan ilmu pengetahuan dan teknologi secara melembaga melalui metode ilmiah secara langsung kepada masyarakat. Masyarakat atau mitra merupakan objek di luar kampus yang tidak tercakup oleh program pendidikan formal. Perguruan tinggi harus bertanggung jawab dan sensitif terhadap persoalan yang berkembang di dalam masyarakat dan berperan dalam proses pemecahannya dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikembangkan. Dengan demikian, pengabdian yang dilaksanakan harus mengimplementasikan metode ilmiah yang tepat sejak perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan.



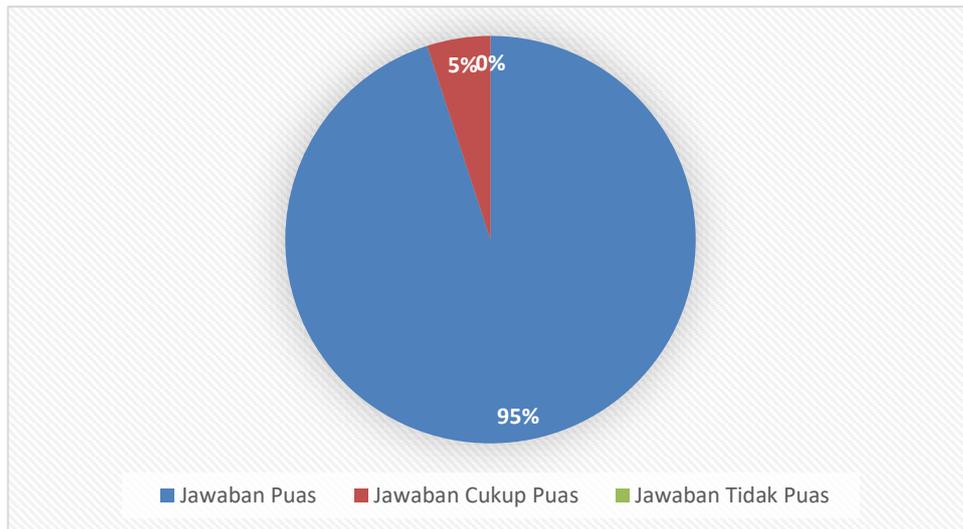
Gambar 10. Hasil Pengabdian Sesuai Perencanaan

Berdasarkan gambar 10, dapat dijelaskan bahwa 70% responden merasa puas dan 30% dengan hasil pengabdian karena sesuai dengan perencanaan. Data ini menunjukkan pentingnya perencanaan bersama atau perencanaan kolaboratif pengabdian antara tim pengabdian dan mitra. Perencanaan kolaboratif itu sendiri diartikan sebagai proses interaktif untuk membangun dan mengimplementasikan konsensus dengan menggunakan keterlibatan pemangku kepentingan dan publik (Margerum, 2002). Menurut Gunton dan Day (2003) perencanaan kolaboratif adalah model perencanaan berbasis masyarakat yang mendelegasikan tanggung jawab untuk menyiapkan rencana secara langsung kepada pemangku kepentingan yang terkena dampak. Perencanaan kolaboratif dikenal sebagai pengambilan keputusan bersama atau perencanaan komunikatif. Pendekatan ini berfokus pada penggunaan kolaboratif, praktik berbasis konsensus dalam merancang segala sesuatu mulai dari sistem tata kelola, hingga regulasi lingkungan, hingga infrastruktur fisik dan keberlanjutan masyarakat (Alterman & Stav 1999).



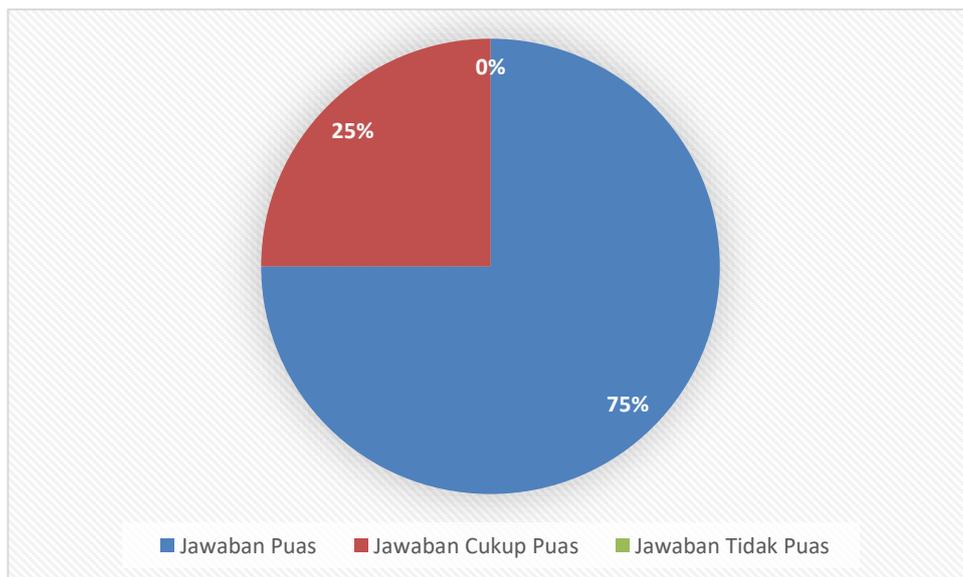
Gambar 11. Hasil pengabdian masyarakat sesuai dengan solusi yang diharapkan oleh mitra

Gambar 11 di atas menjelaskan tingkat kepuasan yang tinggi dari mitra terhadap hasil pengabdian. Hal ini didasari atas hasil pengabdian sesuai dengan solusi yang diharapkan mitra. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan tinggi. Kampus memiliki kewajiban untuk dapat menerapkan inovasi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimaksudkan untuk memberikan solusi atas permasalahan nyata yang terjadi di masyarakat.



Gambar 12 Hasil pengabdian masyarakat dapat dimanfaatkan secara maksimal

Gambar 12 menunjukkan gambaran bahwa pembangunan taman bermain memiliki dampak nyata dan langsung dapat dimanfaatkan oleh masyarakat terutama anak-anak. Hal ini terlihat dari pemanfaatan langsung fasilitas bermain pasca pembangunan dan renovasi. Fakta ini sejalan dengan saran tertulis dari mayoritas responden yang menginginkan fokus pengabdian masyarakat pada pembangunan infrastruktur atau kebutuhan riil masyarakat. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa pengabdian masyarakat berdampak positif bagi masyarakat, baik secara langsung atau tidak langsung.



Gambar 13. Pendanaan pengabdian masyarakat telah dirasakan cukup memadai bila dibandingkan dengan hasil yang diharapkan.

Dalam pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian mencoba menerapkan prinsip pengelolaan yang efisien dan efektif untuk mencapai hasil yang maksimal. Efisiensi dan efektivitas dalam pengabdian mengacu pada pemanfaatan sumber daya secara optimal sehingga organisasi dapat memaksimalkan manfaat. Dengan pendanaan yang diperoleh, tim mencoba memaksimalkan proses dan hasil kegiatan terutama pada aspek pembangunan

taman bermain. Meskipun pendanaan tidak sebesar proyek pemerintah pada umumnya namun karena bersentuhan langsung dengan kebutuhan masyarakat. Berdasarkan gambar 13, kegiatan ini memperoleh penilaian positif dari mitra. 75% mitra merasa puas dan 25% merasa cukup puas dengan pendanaan pengabdian masyarakat telah dirasakan cukup memadai bila dibandingkan dengan hasil yang diharapkan.

Secara keseluruhan berdasarkan data survei yang diolah dengan analisis deskriptif menggunakan Microsoft Excel dapat disimpulkan bahwa 87% responden merasa puas dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian dan sisanya 13 merasa cukup puas.

## KESIMPULAN

Maraknya permainan/game online di kalangan generasi muda menimbulkan dampak negatif perkembangan fisik dan psikis generasi muda termasuk anak-anak. Untuk itu diperlukan alternatif aktivitas yang dapat menggantikan perilaku tersebut. Adanya taman bermain anak diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembentukan karakter bersosialisasi seperti mencari teman, berkomunikasi, dan seni pada generasi muda usia 5-10 tahun agar tidak terlalu bergantung pada aktivitas individualis khususnya game online.

Metode pengabdian yang digunakan berupa pendekatan partisipatif dan mangacu pada proses pendekatan Participatory Rural Appraisal (PRA). Bentuk pelaksanaan yang dirancang terbagi menjadi tiga aktivitas. Aktivitas pertama adalah pembuatan sarana taman bermain anak, kedua adalah sosialisasi permainan tradisional Aceh pada taman bermain anak yang telah dibentuk, dan pelatihan parenting bagi orang tua.

Hasil pengabdian menunjukkan 87% dan 13% responden merasa cukup puas merasa puas dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian perencanaan, pendanaan, pelaksanaan, hasil, kesesuaian solusi yang diharapkan oleh mitra, dan manfaat. Pengabdian selanjutnya selanjutnya disarankan untuk berfokus pada pembangunan infrastruktur atau fasilitas umum yang dibutuhkan oleh masyarakat.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Jika dianggap perlu, misalnya penyumbang dana, teknisi, dan teman diskusi, dapat dituliskan di bagian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alterman, R., & Stav, T. (1999). Patsy Healey, " Collaborative Planning: Shaping Places in Fragmented Societies"(Book Review). *The Town Planning Review*, 70(1), 125.
- Baskara, M. (2011). Prinsip pengendalian perancangan taman bermain anak di ruang publik. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 3(1).
- Gunton, T. I., & Day, J. C. (2003). The theory and practice of collaborative planning in resource and environmental management. *Environments*, 31(2), 5-20.
- Hantono, D., Purwantiangning, A. W., 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.
- Khisbiyah, Y., Lestari, S., Purwanto, A., & Boy-boyan. (2021). Memupuk Sikap Empati Anak Melalui Permainan. *SOCIETY Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 176–182. <https://doi.org/https://doi.org/10.37802/society.v2i1.180>
- Margerum, R. D. (2002). Collaborative Planning: Building Consensus and Building a Distinct Model for Practice. *Journal of Planning Education and Research*, 21(3), 237–253. <https://doi.org/10.1177/0739456X0202100302>.
- Nestor, O., & Moser, C. S. (2018). The importance of play. *Journal of Occupational Therapy, Schools, & Early Intervention*, 11(3), 247-262.

- Pellicone, A. and Ahn, J. (2017). The Game of Performing Play: Understanding Streaming as Cultural Production. Denver: ACM. pp. 4863-4874.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak game online terhadap perubahan. *JPI : Jurnal Politikom Indonesia*, 4(2), 98–103.
- Yufitsa, R., Ahmad, A., & Efendi, J. (2016). Implementasi Permainan Tradisional Aceh Di Paud It Al-Fatih Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3).