

MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL DAN MENGURANGI KETERGANTUNGAN GAWAI SELAMA LIBURAN SEKOLAH MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Dennis Tambunan¹⁾, Ary Mecky Prawira Ketaren²⁾, Edo Hamdani Oktavianus Sipayung³⁾, dan Tonazisoki Laia⁴⁾

¹⁾Pendidikan Jasmani, Kependidikan, Universitas Audi Indonesia

Email : ¹⁾dennistambunan10@gmail.com, arimecky12@gmail.com

²⁾tonazisokhilaia3006@gmail.com, ³⁾edosipayung11@gmail.com

Kemajuan teknologi yang pesat telah menyebabkan pergeseran aktivitas anak menuju penggunaan perangkat digital secara berlebihan, yang berdampak pada menurunnya interaksi sosial. Permainan tradisional memiliki peran penting dalam membangun keterampilan sosial dan memperkuat interaksi antar-anak. Tujuan akhir pelaksanaan PKM ini adalah untuk meningkatkan interaksi sosial dan mengurangi kecanduan gawai di masa liburan sekolah. PKM ini diharapkan agar anak-anak dapat mengenal kembali, memahami, mencintai, melestarikan dan mengembangkan berbagai bentuk permainan tradisional daerahnya dalam upaya menanggulangi bahaya dari kecanduan. Permainan tradisional sebagai alternatif pilihan bagi anak-anak saat liburan sekolah sehingga mereka dapat mengisi jam kosong dengan bermain permainan tradisional. Kegiatan ini dilaksanakan di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, dengan melibatkan 25 anak sebagai peserta dan mahasiswa sebagai fasilitator. Program ini menggunakan metode Participatory Action Research (PAR) yang memungkinkan keterlibatan aktif dari seluruh pihak terkait dalam setiap tahap kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan interaksi sosial anak-anak dan adanya pengurangan waktu penggunaan gadget pada saat liburan sekolah. Selain, meningkatnya interaksi sosial antar anak, terbentuknya kerja sama dan komunikasi selama bermain. Permainan tradisional terbukti menjadi solusi efektif dalam mengurangi kecanduan gawai dan membangun kembali interaksi sosial serta terjalinnya nilai-nilai kebersamaan di kalangan anak-anak.

Keywords: Permainan Tradisional, Interaksi Sosial, Kecanduan Teknologi, *Participatory Action Research*

Abstract

Rapid technological advancements have shifted children's daily activities toward excessive use of digital devices, resulting in reduced social interaction. Traditional games play a significant role in fostering social skills and strengthening interpersonal interactions among children. This Community Service Program (PKM) aimed to enhance children's social interaction and reduce gadget addiction during the school holiday period. The program was designed to reintroduce children to traditional games, enabling them to recognize, understand, appreciate, preserve, and further develop their local cultural heritage while mitigating the negative effects of excessive gadget use. Traditional games were promoted as an alternative recreational activity during school holidays, allowing children to spend their leisure time in meaningful and socially engaging ways. The program was implemented in Dusun III Lubuk Jaya, Kwala Serapuh Village, involving 25 children as participants and university students as facilitators. It employed the Participatory Action Research (PAR) approach, which encourages the active involvement of all stakeholders throughout every stage of the program. The results demonstrated an improvement in children's social interaction and a reduction in gadget usage during the school holiday period. In addition, the program enhanced cooperation and communication among participants while playing traditional games. These findings indicate that traditional games are an effective strategy for reducing gadget addiction, rebuilding children's social interaction, and fostering values of cooperation and togetherness within the community.

Keywords: Traditional Games; Social Interaction; Technology Addiction; Participatory Action Research (PAR).

PENDAHULUAN

Keberagaman masyarakat Indonesia salah satunya dicerminkan dari keberagaman budayanya. Kekayaan budaya di Indonesia inilah yang menyebabkan Indonesia dikenal sebagai negara yang multikultur. Salah satu bentuk budaya yang dimiliki Indonesia adalah permainan tradisional. Permainan tradisional atau disebut juga permainan rakyat merupakan salah satu bentuk folklor sebagian lisan yang hidup dan banyak digemari oleh masyarakat kita pada zaman dahulu karena memiliki keunikan tersendiri. Menurut Cahyono (dalam Pratama, 2019: 30), keunikan permainan tradisional ini cenderung dalam memainkannya menggunakan atau memanfaatkan alat di lingkungan tanpa membeli sehingga dapat menanamkan daya imajinasi dan kreatifitas; permainan melibatkan pemain yang relatif banyak, sehingga mampu membangun interaksi sosial anak; permainan tradisional sendiri memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dan taat pada aturan. Konsekuensi dari kehadiran teknologi digitalisasi dan internetisasi serta santerinya permainan *gadget* telah mengubah gaya hidup anak-anak kita sekarang ini. Baik di kota maupun di desa. Sebagaimana yang dialami oleh kondisi mitra, masyarakat dewasa ini, banyak sekali anak-anak kita yang sudah enggan untuk bermain keluar rumah, mereka lebih asik bercengkrama dengan *gadget* nya dari pada bermain dengan teman-teman sebaya. Akibatnya, jiwa sosial anak menjadi lebih rendah dan anak condong memiliki sifat individualis. Bentuk permainan modern berupa gadget ini, telah menanamkan jiwa individualistik dan mengikis rasa simpati serta empati pada sesama (Astuti, dkk 2021: 33). Tidak hanya dari sisi interaksi sosial bentuk permainan modern juga membuat banyak anak-anak melakukan aktivitas gerak. Jika hal ini tidak segera disikapi dan dibatasi, maka akan berdampak negatif, baik pada fisik maupun mental anak-anak kita. Seperti yang di kemukakan oleh Vardiana dan Astutik (2020: 4) mengemukakan permainan tradisional dapat menanamkan kegiatan sosial dan kinestetik pada anak.

Permasalahan penggunaan *gedget* tidak hanya terjadi di kawasan kota namun sudah merambah ke kawasan desa. Seperti halnya, di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat, sudah meningkat anak yang kecanduan *gadget*. Berdasarkan hasil survei, durasi penggunaan *gadget* anak mencapai 7-8 jam per hari dan semakin meningkat pada hari libur. Aktivitas yang dilakukan anak dalam penggunaan *gadget* lebih banyak untuk bermain *game* dan menonton video dari berbagai platform digital. Beberapa faktor yang menjadi penyebab masalah di antaranya: Minimnya Pengetahuan: Data menunjukkan bahwa anak-anak memiliki pengetahuan yang sangat terbatas tentang permainan tradisional. Hanya beberapa permainan yang diketahui dengan baik, dan hal ini perlu diatasi melalui edukasi yang tepat, Kecenderungan Individualisme Penggunaan *gadget* yang tinggi berkontribusi pada perilaku individualis di kalangan anak. Pengenalan permainan tradisional diharapkan dapat membantu meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama di antara mereka., Peran Orang Tua: Ada kecenderungan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget* untuk menjaga mereka tetap dekat dengan rumah. Edukasi kepada orang tua tentang manfaat permainan tradisional dan pengaturan batasan penggunaan *gadget* perlu dilakukan.

Fokus PKM ini adalah upaya mengurangi penggunaan *gadget* pada anak dengan menanamkan interaksi sosial pada anak melalui permainan tradisional di masa liburan sekolah. Pengabdian ini bertujuan untuk menanamkan nilai karakter, interaksi sosial, aktivitas fisik serta mengurangi kecanduan anak pada *game online*. Dengan anak-anak melakukan kegiatan positif diharapkan dapat membatasi penggunaan *gadget* mereka terlebih pada masa liburan sekolah berlangsung. Mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional di alam terbuka adalah cara yang dapat diberikan kepada anak-anak. Terutama generasi Z tidak mengetahui banyak permainan tradisional. Permainan ini harus dikenalkan kembali kepada anak-anak generasi Z dalam pelestarian kearifan. Selain memberikan pemahaman dan pengalaman langsung kepada anak-anak tentang permainan tradisional, kegiatan ini akan menciptakan lingkungan yang mendukung Tujuannya adalah agar siswa merasa memiliki keterlibatan langsung dalam kegiatan, sehingga meningkatkan antusiasme dan partisipasi mereka

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan PKM yang mengangkat tema “Meningkatkan Interaksi Sosial Anak dan Mengurangi Ketergantungan Gawai Selama Liburan Sekolah Melalui Permainan Tradisional”, subyek dalam kegiatan ini anak-anak yang berada di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung

Pura-Langkat dengan jumlah peserta 25 orang yang terdiri dari 20 orang putra dan 5 orang putri. Metode yang digunakan dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) ini dipilih karena menekankan partisipasi aktif dari semua pihak yang terlibat, termasuk siswa, guru, dan mahasiswa, dalam seluruh tahapan kegiatan. Pendekatan ini memungkinkan adanya kolaborasi yang efektif dalam merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan merefleksikan kegiatan secara bersama-sama[1].

Dalam proses pelaksanaan program kegiatan PKM, tahap awal yang dilakukan Tim adalah melakukan persiapan dengan studi pendahuluan ke lokasi mitra dengan cara melakukan wawancara dan tanya jawab kepada Kepala Dusun (Kadus) Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat. Selanjutnya baru TIM melaksanakan kegiatan sosialisasi, pengenalan, dan praktik bermain permainan tradisional. Secara rinci tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Tahapan Persiapan

Pada tahapan persiapan, Tim mengawali dengan observasi awal dan diskusi bersama antara tim pelaksana, dan bersama bapak Ermansyah selaku kepala dusun(Kadus) Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat. Observasi dilakukan untuk memahami pola perilaku siswa dalam aktivitas sehari-hari, khususnya terkait dengan penggunaan perangkat digital. Diskusi melibatkan sesi *brainstorming* untuk mengidentifikasi akar permasalahan, dengan hasil yang menunjukkan bahwa siswa cenderung menghabiskan lebih banyak waktu dengan gadget dibandingkan dengan berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Dari hasil diskusi ini, disepakati bahwa permainan tradisional akan dijadikan media untuk meningkatkan interaksi sosial dan mengurangi ketergantungan teknologi.

Hal-hal yang dilakukan pada tahap persiapan oleh Tim PKM adalah sebagai berikut.

- a. Survei lokasi pengabdian.
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran.
- c. Diskusi melibatkan sesi *brainstorming* untuk mengidentifikasi akar permasalahan.

2. Perancangan Kegiatan

Berbagai bentuk permainan tradisional di rancang agar sesuai dan relevan dengan kondisi serta minat anak. Dimana dalam kegiatan ini subyek terdiri dari berbagai usia dan kondisi tubuh Adapun Permainan yang dipilih dalam kegiatan ini meliputi permainan kelompok seperti lompat karet, engrang batok, dan gasing. Tahap perancangan ini memerlukan adaptasi pada beberapa permainan agar dapat diikuti oleh seluruh anak tanpa memandang tingkat kemampuan fisik. Dalam hal ini anak terlibat langsung dalam pemilihan permainan tradisional melalui survei sederhana dan voting serta diskusi. Dengan tujuan agar anak-anak merasa memiliki keterlibatan langsung dalam kegiatan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi mereka sebagai subyek[2].

3. Pelaksanaan Kegiatan

Adapun kegiatan PK M ini dilaksanakan selama satu minggu yang dimulai dari tanggal 7 Juni 2026 hingga 14 Juni 2026. Yang dilaksanakan di rumah bapak Ermansyah selaku kepala dusun Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat. Sebanyak 25 anak dengan rentang usia 8-14 tahun yang terlibat dalam kegiatan ini, dimana mahasiswa berperan sebagai fasilitator sekaligus pendamping dalam setiap sesi permainan. Dalam prakteknya permainan tradisional yang telah ditentukan dilaksanakan pada hari Sabtu dan Minggu sore. Setiap sesi terdiri dari tiga bagian utama: Pembukaan dan Pengenalan: Tim PKM dibantu oleh mahasiswa memperkenalkan aturan permainan dan sejarah singkat permainan tradisional yang akan dimainkan. Demonstrasi dan Praktik: akan di dampingi oleh tim PKM dimana prakteknya anak dibagi menjadi kelompok. Permainan dan Evaluasi: Permainan berlangsung selama 30-45 menit, diakhiri dengan diskusi reflektif mengenai pengalaman siswa dalam bermain, serta pentingnya kerja sama dan komunikasi[3].

4. Monitoring dan Evaluasi

Observasi dilakukan selama pelaksanaan kegiatan berlangsung yang dilakukan oleh tim pelaksanaan, dimana tim pelaksana mengamati perkembangan interaksi sosial siswa. Tim pelaksana mencatat perubahan perilaku siswa, tingkat partisipasi, dan kendala yang dihadapi selama kegiatan berlangsung. Selain itu, sesi wawancara singkat dilakukan terhadap anak dalam upaya mendapatkan umpan balik langsung mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

5. Refleksi dan Tindak Lanjut

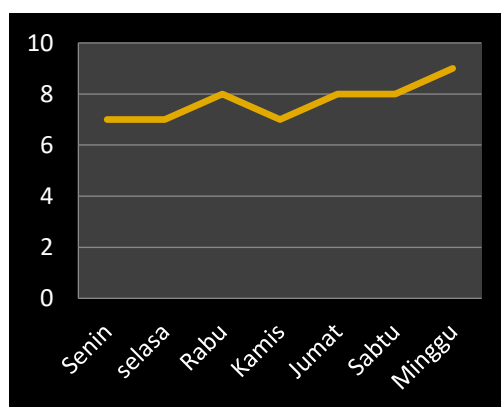
Setelah kegiatan selesai, maka tim PKM melakukan refleksi bersama dengan seluruh pihak yang terlibat. Hasil refleksi mencakup evaluasi efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan interaksi sosial dan mengurangi kecanduan gadget. Refleksi ini juga digunakan[4]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, Tim PkM melakukan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengenalkan permainan tradisional sebagai upaya mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak, Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat.. Adapun kegiatan yang dilakukan mencakup observasi awal, pengenalan permainan tradisional, pelatihan, serta evaluasi dampak program[5].

1. Observasi dan Survei

Pada tahap awal, tim melakukan observasi dan survei untuk memahami pola perilaku anak-anak dalam penggunaan gadget serta interaksi sosial anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat. Observasi difokuskan pada bagaimana anak-anak Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat menggunakan gadget, berapa lama mereka menghabiskan waktu dengan gadget, serta jenis aplikasi yang mereka gunakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk menggunakan gadget adalah sekitar 7-8 jam per minggu, yang lebih dominan digunakan untuk bermain *game* atau media sosial. Selain itu, interaksi sosial antarsiswa lebih banyak terjadi melalui media sosial ketimbang secara langsung[6].



Gambar 1: Grafik Hasil Observasi dan Wawancara

2. Persiapan Pelaksanaan dan FGD

Sebelum melaksanakan kegiatan tim PkM melaksanakan diskusi kelompok terarah (FGD) untuk menentukan jenis permainan tradisional yang akan diperkenalkan kepada anak-anak Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat. Hasil diskusi kelompok jenis permainan tradisional yang ditentukan adalah: lompat tali/karet, gasing dan engrang batok[7].



Gambar 2: Diskusi Kelompok Menentukan Jenis Permainan Tradisional

3. Pelaksanaan Sosialisasi Kegiatan Pengabdian

Tim PkM melaksanakan sosialisasi kegiatan yang akan dilaksanakan. Adapun sosialisasi permainan tradisional melibatkan kepala Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat beserta peserta. Dimana dalam pelaksanaan sosialisasi ini diikuti oleh 25 orang anak-anak yang terlibat langsung.dari . Tujuan pelaksanaan sosialisasi ini untuk mendapatkan dukungan dari kepala Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat agar kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan berkesinambungan.



Gambar 3: Kegiatan Sosialisasi Permainan Tradisional di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat

4. Demonstrasi dan Praktik Permainan Tradisional

Sebelum mempraktikkan berbagai jenis permainan tradisional kepada anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat, anak-anak diberikan pemahaman terkait tentang sejarah singkat permainan, manfaat dan tujuan permainan, serta aturan permainan tradisional yang akan dilaksanakan. Setelah itu, tim PkM yang dibantu oleh mahasiswa melakukan simulasi permainan tradisional dengan tujuan agar anak-anak dapat melakukan mengetahui cara permainan tradisional yang akan dilaksanakan. Setelah diberikan simulasi permainan anak-anak Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat diberikan kesempatan untuk melakukan permainan tradisional agar anak-anak merasakan langsung pengalaman bermain. Adapun beberapa permainan tradisional yang diperkenalkan antara lain engrang batok, lompat tali/karet dan gasing. Dalam pelaksanaannya terlihat anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat terlihat sangat antusias mengikuti setiap sesi tak hanya antusias anak-anak sangat menikmati kegiatan permainan tradisional. Pada saat praktik tim PkM juga melakukan pendampingan kepada anak-anak.



Gambar 4: Permainan Lompat Tali/Karet



Gambar 5: Permainan Engrang Batok

5. Evaluasi dan Refleksi

Pada akhir kegiatan, Tim PkM melakukan evaluasi dengan menyebarkan angket kepada anak-anak dan orang tua di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa banyak anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat mulai tertarik kembali untuk bermain permainan tradisional dan terlihat anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat mulai mengurangi penggunaan gadget.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tim PkM, terlihat anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat mulai mengurangi penggunaan gadget dimana rata-rata waktu penggunaan gadget sebelumnya 7-8 jam perhari menjadi 4-5 jam perhari. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian di lapangan, sekitar 90% anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat kini mengetahui berbagai jenis permainan tradisional dan cara memainkannya, tak hanya itu terlihat interaksi anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat telah berubah dari yang cenderung bermain gadget menjadi lebih interaktif bermain permainan tradisional. Anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat kini senang bermain permainan tradisional setiap minggu, hal ini dilakukan seakan-akan untuk mengalihkan perhatian mereka dari gadget. Selain itu, anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat juga terdorong untuk mengajak teman sebaya di lingkungan sekitar untuk ikut bermain permainan tradisional. Kegiatan ini tidak hanya memperlancar interaksi sosial, tetapi juga memberikan pengetahuan lebih dalam tentang jenis dan cara bermain permainan tradisional. Melalui aktivitas tersebut, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial dan karakter seperti kerja sama, kerja keras, kejujuran, sportivitas, kedisiplinan, ketangkasan, kemampuan menerima kekalahan, dan rasa tanggung jawab. Permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap *game online* sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tim PkM, permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk mengembangkan nilai-nilai sosial seperti interaksi dan sosialisasi yang positif dengan teman, serta meningkatkan sportivitas (Jamaluddin, 2017). Hal senada diungkapkan oleh Wahyuningsih, 2018 “Penggunaan permainan tradisional juga telah terbukti efektif dalam memperkenalkan nilai-nilai moral, seperti mengajarkan toleransi dan kebersamaan. Tak hanya itu permainan tradisional juga bermanfaat untuk pengembangan aspek motorik, kognitif, dan karakter anak. Dibandingkan dengan anak yang lebih sering bermain gadget, anak yang terlibat dalam permainan tradisional menunjukkan perkembangan yang lebih optimal (Amiruddin & Yulianti, 2017).

Meskipun kegiatan ini berjalan dengan lancar, namun ada beberapa hambatan yang muncul selama pelaksanaannya. Adapun salah satu kendala utama adalah dimana ada anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat kurang tertarik dengan permainan tradisional lebih memilih bermain gadget. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut, tim melakukan pendekatan personal dan menggali lebih dalam minat anak melalui diskusi-diskusi ringan. Hal ini tim lakukan untuk membuat mereka lebih tertarik. Selain itu, tim juga mengajak orang tua untuk terlibat dalam mensosialisasikan dan memberikan dukungan program kegiatan yang telah dilaksanakan. Tak lupa juga orang tua memberikan edukasi dan memberikan contoh langsung kepada anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat mengenai pentingnya keseimbangan antara waktu menggunakan gadget dengan kegiatan yang berinteraksi langsung dengan aktivitas fisik terutama di masa liburan sekolah. Secara umum melalui kegiatan ini menunjukan bahwa:

1. Penurunan Penggunaan Gadget: Dimana setelah melaksanakan permainan tradisional pengguna penggunaan gadget anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat menurun dari 7-8 jam hari menjadi 3-5 jam per hari
2. Peningkatan Interaksi Sosial: Berdasarkan hasil observasi, interaksi sosial anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat beragam. Dengan adanya kegiatan ini anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat mulai lebih sering berinteraksi secara langsung (*face-to-face*).
3. Mengisi hari liburan dengan cara bermain permainan tradisional membuat anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat mulai mengenal beberapa permainan tradisional. Dari hasil observasi dan wawancara terhadap orang tua dan warga di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat mengatakan bahwasanya hampir setiap hari anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat

bermain permainan tradisional. Secara keseluruhan, kegiatan ini telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan interaksi sosial dan mengurangi kecanduan gawai melalui permainan tradisional di sebagai sarana untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak serta meningkatkan kualitas interaksi sosial di antara mereka.

- a. Adanya penurunan penggunaan Gadget:
- b. Peningkatan Interaksi Sosial:

Melalui program ini, tim berhasil mencapai beberapa luaran yang signifikan, baik dari segi penurunan penggunaan gadget maupun pemahaman siswa terhadap permainan tradisional. Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan:

SIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian yang dilakukan berjalan dengan baik dan lancar. Peserta tampak antusias dan merasa senang ketika bermain permainan tradisional. Hal ini karena didukung oleh kepala dusun dan masyarakat Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat. Setelah dilaksanakan kegiatan PKM selama satu hari menunjukkan hasil, yaitu adanya penurunan kecanduan gawai/gadget pada anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat, dari 7-8 jam per hari menjadi 4-5 jam per hari, terbangunnya kesadaran pada anak-anak Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat untuk mengenal kembali nilai-nilai budaya lokal melalui cara yang menyenangkan dan interaktif, yang berdampak positif pada wawasan anak-anak Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat tentang warisan budaya mereka.

Melalui kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana dalam memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya lokal melalui cara yang menyenangkan dan interaktif, yang berdampak positif pada wawasan anak-anak Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat tentang warisan budaya mereka. Melalui kegiatan ini juga memberikan kontribusi pada peningkatan interaksi sosial antar anak. Anak-anak tanpa sadar berinteraksi secara langsung (*face-to-face*) dibandingkan dengan menggunakan media sosial. Dalam kegiatan ini peningkatan interaksi langsung ini menunjukkan adanya penguatan keterampilan sosial anak-anak yang penting dalam perkembangan emosional dan sosial mereka. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berhasil mengurangi ketergantungan dan kecanduan pada gadget, tetapi juga memberikan dampak positif dalam mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan pengetahuan tentang permainan tradisional, meningkatkan aktivitas fisik serta membentuk karakter anak-anak Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat, menanamkan nilai-nilai moral seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Selain itu, melalui kegiatan ini permainan tradisional turut mendukung perkembangan motorik dan kognitif anak. Kegiatan ini diharapkan menjadi bentuk kesadaran bagi anak-anak dan orang tua di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat, untuk menjadikan permainan tradisional sebagai alternatif pilihan bagi anak-anak di Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat dalam mengisi jam kosong atau pada masa liburan sekolah..

Hal ini juga untuk mengurangi dari pengaruh negatif kecanduan permainan *gadget*. Namun demikian dalam melakukan kegiatan tim tidak hanya mengalami keberhasilan tim juga menemukan beberapa hal yang merupakan kendala dalam pelaksanaan kegiatan ini pelestarian, di antaranya:

1. Jarak tempuh yang dinilai cukup jauh dengan akses jalan yang parah. Hal ini dikarenakan Dusun III Lubuk Jaya Desa Kwala Serapuh, Kecamatan Tanjung Pura-Langkat terletak di kawasan pesisir.
2. Tidak mudahnya melakukan transisi dari permainan anak-anak modern ke permainan tradisional hal ini disebabkan anak-anak yang sudah terlanjur kecanduan *gadget*. Hal ini dikarenakan banyaknya aplikasi yang memberikan kenyamanan dan kemudahan pada anak-anak dalam mengakses permainan melalui *gadget*. Oleh sebab itu, dibutuhkan dukungan, motivasi, dan kesungguhan dari berbagai pihak terkait, khususnya, orang tua

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kurniawati H, Ratna Niandra and Esther Dharmadi Santoso 2025 Pelatihan Siklus Akuntansi Dan Jurnal Umum Pada Siswa-Siswi Smk Sandikta *J. Serina Abdimas* **3** 247–56
- [2] Agribisnis P S 2025 MACOA : JURNAL PKM **2** 48–53
- [3] Chandra A, Sofyan A, Lusiana Susanti A, A G R P, A. I F, Alfarisi L, Fadhil R, Subagja R, Winarsih T and Triyanto 2023 Cara Menyikapi Berita Hoax Di Media Sosial *Abdi J. Publ.* **1** 466–70
- [4] Iriani N, Rahman A, Samuddin S F, Putera W, Timur U I, Article I, Marketing O, Online P and Commons C 2025 Pemberdayaan Pelaku UMKM Dalam Penggunaan Aplikasi Marketplace *SABANGKA ABDIMAS J. Pengabd. Masy. Sabangka* **4** 73–83
- [5] Munawarah I 2025 Strategi Cerdas Pemanfaatan AI (Artificial intelligence) dalam Perencanaan Keuangan Berbasis Digital untuk Keberlanjutan UMKM *J. PKM Manaj. Bisnis* **5** 128–37
- [6] Fikri M A R and Tjenreng M B Z 2025 Manajemen Pelayanan Publik *J. PKM Manaj. Bisnis* **5** 291–304
- [7] Rahmawati N B and Tjenreng M B Z 2025 Peran Good Governance dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik: Perspektif Teoretis *J. PKM Manaj. Bisnis* **5** 313–23