Volume 9 No. 1 Juni 2026
P-ISSN: 2621-2765 (Cetak) I E-ISSN: 2621-3532 (Online)

at-tamkin
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Program Taman Baca Ramah Anak Dengan Pengembangan Perpustakaan Desa Jatisati Sebagai Upaya Menangulangi Resiko Kecanduan Gadget

Nurul Lail Rosyidatul Mu'ammaroh[1*], Nida Mukhlishotul 'Izzah[2]

[1,2,]Universitas Islam Raden Rahmat,
*Corresponding Author: rosyunira@gmail.com

ABSTRAK

Masyarakat usia dini merupakan aset penting bagi masa depan bangsa, karena mereka adalah generasi penerus yang membutuhkan pendidikan dan lingkungan yang mendukung untuk tumbuh kembang mereka. Program pemberdayaan anak usia dini menjadi kunci dalam memastikan anak-anak mendapatkan perhatian yang memadai dalam pendidikan dan kesejahteraan. Salah satu program inovatif yang dilaksanakan di Desa Jatisari, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang, adalah Taman Baca Ramah Anak, dengan pengembangan perpustakaan desa jatisari yang bertujuan untuk mengurangi risiko kecanduan gadget di kalangan anak-anak dan mendorong budaya membaca. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami dinamika sosial dan kebutuhan anak-anak di Desa Jatisari. Metode yang digunakan meliputi observasi langsung dan wawancara mendalam dengan anak-anak, orang tua, serta tokoh masyarakat. Salah satu intervensi utama dalam program ini adalah penggunaan alat-alat permainan tradisional yang memiliki nilai budaya tinggi, guna memperkuat keterikatan emosional anak-anak dengan lingkungan mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi antara pendekatan kualitatif dan penggunaan permainan tradisional efektif dalam mendukung kesuksesan program Desa Ramah Anak, karena mampu menciptakan lingkungan yang inklusif dan menyenangkan bagi perkembangan anak-anak di Desa Jatisari. Program ini juga berhasil mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget berlebihan, sekaligus meningkatkan literasi dan budaya baca di kalangan anak- anak.

Kata Kunci: Masyarakat usia dini, Taman Baca Ramah Anak, Gadget, Permainan tradisional, Pengembangan anak.

ABSTRACT

Young children are a vital asset for the nation's future, representing the next generation that requires education and a supportive environment for their growth and development. Early childhood empowerment programs are crucial in ensuring children receive adequate attention regarding their education and well-being. One innovative initiative implemented in Jatisari Village, Tajinan District, Malang Regency, is the Child-Friendly Reading Garden—an expansion of the village library designed to mitigate the risk of gadget addiction among children and foster a reading culture. This study employs a qualitative approach to understand the social dynamics and needs of children in Jatisari Village. The methodology includes direct observation and in-depth interviews with children, parents, and community leaders. A key intervention within the program involves the use of traditional games rich in cultural value, aimed at strengthening the children's emotional connection to their environment. Research findings indicate that combining a qualitative approach with traditional games effectively supports the success of the Child-Friendly Village program by creating an inclusive and enjoyable environment for child development in Jatisari Village. The program has also succeeded in reducing the negative impacts of excessive gadget use while simultaneously enhancing literacy and the culture of reading among the children.

Keywords: *Early childhood community, Child-friendly reading corners, Gadgets, Traditional games, Child development.*

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

PENDAHULUAN

Masyarakat usia dini sangat penting untuk masa depan negara. Mereka adalah generasi penerus bangsa, dan mereka membutuhkan pendidikan yang baik (Mansir, 2022). Pemberdayaan masyarakat usia dini adalah cara yang sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan perhatian lebih dalam pendidikan dan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka.(Muhammad Misbahudholam AR, Sama' Sama', Afifah Afra Rohmah, Sattina Sattina, Siti Nur Asmauliyah, Wujdiyani Wujdiyani, Al Warist, 2023).

Anak-anak memberikan corak dan warna untuk masa depan, jadi penting untuk menjaga kesejahteraan mereka. Kualitas anak-anak saat ini sangat berpengaruh terhadap kualitas negara. Anak harus dijaga, dibina, dan ditingkatkan kualitas hidupnya agar mereka dapat melakukan pekerjaannya dengan baik. Menuhi kondisi kesejahteraan anak dapat memungkinkan anak-anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan usianya dan menjadi generasi yang berkualitas tinggi yang memiliki potensi untuk membangun negara.(Lola Mulyantika[1], Isbandi Rukminto Adi,2021).

Pada saat ini, ada banyak kemajuan dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat. Salah satu contoh perkembangan tersebut adalah munculnya perangkat yang dapat memudahkan aktivitas dan Misalnya, urusan manusia memiliki kemampuan untuk mengumpulkan data dengan cepat. Gadget adalah alat elektronik yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi, seperti ponsel, komputer, dan lainnya. Gadget ini awalnya hanya digunakan oleh orang dewasa, namun dengan kemajuan teknologi, anak-anak kini juga ikut menggunakannya. (Sofian Abdulatif, Triana Lestar,2021)

Kecenderungan anak terlalu lama dalam penggunaan gadget secara terus meneurus dan digunakan tidak tepat sehingga akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungan sekitarnya baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan tempat dia tinggal. Ketidakpedulian inilah yang menyebabkan seseorang dapat menjadikan dia dijauhi bahkan merasa terasingkan oleh lingkungannya. Perilaku anak dalam terus saja menggunakan gadget memiliki watak positif dan juga negatif. Dampak positif yang dapat terjadi dari penggunaan gadget antara lain dapat memudahkan dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak ketika hendak belajar. Seperti adanya aplikasi belajar membaca mewarnai, dan menulis huruf. Dengan begitu anak-anak tidak perlu memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi yang ada di dalamnya biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang begitu menarik. Dari pada itu juga, kemampuan berimajinasi juga semakin terasah. Namun penggunaan gadget yang terlalu lama dan berlebihan akan memberikan efek negative yang cukup besar bagi anak. Mereka akan lebih memilih terus menatap layar gadget dan menikmati fitur-fitur yang ada di dalam gadget tersebut, sehingga akan membuat anak kecanduan. Mereka akan Melupakan Kesenangan Bermain Dengann Teman sebayanya dan mereka akan lebih asik dengan dunianya sendiri.

Satu-satunya program pemerintah yang paling efektif untuk meningkatkan literasi masyarakat Indonesia adalah Taman Baca Masyarakat.(Anggraeni Cahya Ningrum, Novia Aulia Sari, Isaam Fajar Maulana, Anggraeny Puspaningtyas,2023). Tujuannya adalah memberdayakan masyarakat melalui gerakan pengembangan literasi dan budaya baca pada masyarakat. Untuk membangun budaya

membaca di masyarakat, terutama di kalangan masyarakat kurang mampu, program ini sangat penting (Munir et al., 2019).

Desa Jatisari di Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang, merupakan salah satu desa yang terus berkembang dengan populasi yang cukup signifikan. Desa ini memiliki jumlah penduduk yang berkisar antara 3.000 hingga 4.000 jiwa, dengan mayoritas penduduknya bekerja di sektor pertanian. Struktur demografisnya didominasi oleh kelompok usia produktif, yang menjadikan desa ini memiliki potensi besar dalam berbagai program pembangunan dan pemberdayaan masyarakat.

Anak-anak adalah aset berharga bagi masyarakat dan negara, dan sangat penting untuk memastikan bahwa mereka mendapatkan perhatian, pendidikan, dan lingkungan yang mendukung. Sebuah program inovatif bernama Taman Baca Ramah Anak dengan pengembangan perpustakaan desa telah diluncurkan di Desa Jatisari, kabupaten Malang. Tujuan utamanya adalah untuk mendorong masyarakat usia dini untuk mengurangi risiko kecanduan gadget.

PENDEKATAN DAN METODOLOGI

Dalam pelaksanaan program KKN-T UNIRA Kelompok 2 mengenai Desa Ramah Anak di Desa Jatisari, pendekatan kualitatif digunakan sebagai metodologi utama untuk memahami dinamika sosial dan kebutuhan anak-anak di desa tersebut. Pendekatan ini melibatkan observasi langsung, wawancara mendalam dengan anak-anak, orang tua, serta tokoh masyarakat, guna menggali persepsi dan pengalaman mereka terhadap program yang dijalankan.

Salah satu aspek penting dalam program ini adalah penggunaan alat-alat permainan tradisional sebagai sarana intervensi. Permainan tradisional dipilih karena memiliki nilai budaya yang tinggi dan dapat membantu membangun keterikatan emosional anak-anak dengan lingkungan sekitar. Melalui metode partisipatif ini, tim KKN-T berusaha untuk tidak hanya memahami, tetapi juga mengembangkan solusi yang relevan dan berdampak langsung bagi anak-anak.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana kegiatan KKN-T UNIRA KELOMPOK 2 berjalan, khususnya program Taman Baca Ramah Anak dengan pengembangan perpustakaan desa di Jatisari di kecamatan Tajinan. Penelitian ini akan fokus pada bagaimana kegiatan tersebut berjalan. Aktivitas ini akan menunjukkan hasil pekerjaannya di Desa Jatisari dan melihat reaksi anak-anak Desa Jatisari. Pengabdian ini dilakukan di Desa Jatisari, yang terletak di kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang. Balai desa terletak di belakang Taman Baca Ramah Anak. Anak-anak dapat membaca sambil bermain di area bermain ini, yang merupakan langkah yang bijak dari lokasi ini.

Dengan demikian, pendekatan kualitatif yang dipadukan dengan penggunaan permainan tradisional terbukti efektif dalam mendukung kesuksesan program Desa Ramah Anak ini, karena mampu menciptakan lingkungan yang inklusif dan menyenangkan bagi tumbuh kembang anak-anak di Desa Jatisari.

PELAKSANAAN/IMPLEMENTASI KEGIATAN

Proses pengembangan Taman Baca di Desa Jatisari yang dikoordinasi oleh KKN-T UNIRA Kelompok 02 merupakan inisiatif yang terstruktur dan menyeluruh dalam rangka meningkatkan literasi dan memberikan sarana edukatif serta rekreatif bagi anak-anak desa. Tahapan-tahapan

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

pengembangan ini meliputi beberapa kegiatan utama yang dimulai dari pembukaan perpustakaan, pembuatan neon box, pembersihan area taman, hingga pembuatan permainan tradisional serta pelaksanaan acara mingguan yang penuh dengan program-program edukatif.

Langkah pertama dalam pengembangan ini adalah pembukaan perpustakaan taman baca yang menjadi pusat kegiatan literasi di Desa Jatisari. Perpustakaan ini dirancang untuk menjadi tempat yang nyaman bagi anak-anak dan warga desa lainnya untuk mengakses berbagai bahan bacaan. Dengan adanya perpustakaan ini, diharapkan minat baca dan budaya literasi di desa dapat meningkat secara signifikan. Buku-buku yang disediakan mencakup berbagai genre, mulai dari cerita anak-anak, buku pendidikan, hingga literatur umum yang relevan bagi masyarakat desa.

Sebagai penanda dan daya tarik visual, neon box dipasang di area taman baca. Pembuatan neon box ini bertujuan untuk memperkuat identitas taman baca serta membuatnya lebih mudah dikenali oleh masyarakat sekitar. Neon box ini didesain dengan warna-warna cerah dan tulisan yang menarik sehingga dapat menarik perhatian anak-anak dan mengundang mereka untuk datang dan berpartisipasi dalam kegiatan di taman baca.

Setelah perpustakaan dan neon box siap, langkah berikutnya adalah pembersihan area taman. Area taman dibersihkan dan ditata ulang untuk menciptakan lingkungan yang bersih, nyaman, dan aman bagi anak-anak yang akan bermain dan belajar di sana. Pembersihan ini mencakup pemotongan rumput, pembuangan sampah, serta penataan ulang fasilitas yang ada agar taman menjadi lebih tertata rapi dan menarik.

Untuk menambah daya tarik dan memberikan edukasi budaya kepada anak-anak, permainan tradisional juga disediakan di area taman baca. Permainan ini tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai cara untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada generasi muda. Contoh permainan tradisional yang dibuat di sini termasuk congklak, egrang, dan lompat tali, yang semuanya mengajarkan nilai-nilai kerjasama, ketangkasan, dan kreativitas.

Puncak dari pengembangan taman baca ini adalah penyelenggaraan acara mingguan yang penuh dengan program-program edukatif. Acara ini dirancang untuk menjadi platform bagi anak-anak di Desa Jatisari untuk belajar dan bermain secara interaktif. Program yang dilaksanakan di antaranya adalah program literasi, cap tangan, serta sarana permainan tradisional. Dalam program ini, anak-anak diajak untuk membaca bersama, mendengarkan cerita, dan berdiskusi tentang buku yang mereka baca. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memahami teks, serta menumbuhkan kecintaan terhadap buku.

Program cap tangan adalah kegiatan seni di mana anak-anak bisa mengekspresikan kreativitas mereka melalui seni rupa. Mereka diberikan kesempatan untuk membuat cap tangan menggunakan cat warna, yang kemudian dipajang di sekitar taman baca sebagai hiasan dan simbol partisipasi mereka. Selain bermain, anak-anak juga diajari cara bermain permainan tradisional. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya tradisional kepada mereka serta melatih motorik dan koordinasi tubuh.

Semua kegiatan ini dihadiri oleh anak-anak di Desa Jatisari dan mendapatkan antusiasme yang besar dari mereka. Dengan koordinasi dari KKN-T UNIRA Kelompok 02, taman baca ini berkembang menjadi pusat aktivitas anak-anak yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar, tetapi juga

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

sebagai tempat berkumpul, bermain, dan bersosialisasi, menjadikan taman baca ini sebagai simbol penting dari kemajuan pendidikan dan kebudayaan di Desa Jatisari.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBELAJARAN DARI IMPLEMENTASI KEGIATAN/PROGRAM

Program-program yang dilaksanakan oleh KKN-T UNIRA Kelompok 02 di Desa Jatisari telah menunjukkan hasil yang sangat positif dan membawa dampak yang signifikan bagi masyarakat, terutama dalam upaya menanggulangi risiko kecanduan gadget di kalangan anak-anak. Berikut adalah pembahasan mengenai kesuksesan program-program tersebut, serta apresiasi dari warga dan perangkat desa atas kontribusi yang telah diberikan.

Program literasi yang dijalankan secara rutin di Taman Baca Desa Jatisari berhasil meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi anak-anak di desa. Anak-anak yang sebelumnya lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget, kini mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap buku-buku dan kegiatan membaca. Tidak hanya itu, program seni seperti cap tangan juga berhasil mendorong kreativitas anak-anak, memberikan mereka kesempatan untuk mengekspresikan diri melalui seni rupa.

Gambar 01. Program Literasi di Perpustakaan Taman Baca Desa Jatisari

Pembuatan dan pengenalan permainan tradisional di taman baca memberikan alternatif hiburan yang edukatif dan menghibur bagi anak-anak. Permainan tradisional seperti congklak, egrang, dan lompat tali tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerjasama, ketangkasan, dan keterampilan sosial. Anak-anak yang sebelumnya cenderung terpaku pada layar gadget kini lebih sering terlibat dalam permainan-permainan ini, yang pada akhirnya mengurangi waktu mereka di depan layar dan mengurangi risiko kecanduan gadget.

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

Gambar 02. Pembuatan permainan tradisonal EGGRANG

Program-program yang diadakan di Taman Baca Jatisari tidak hanya berdampak pada anak- anak, tetapi juga berhasil meningkatkan keterlibatan warga desa. Para orang tua dan perangkat desa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan mingguan, baik sebagai pendamping anak-anak maupun sebagai pengelola acara. Kebersamaan ini memperkuat ikatan sosial di antara warga dan menciptakan rasa memiliki terhadap taman baca sebagai pusat kegiatan bersama.

Gambar 03. Foto Program Cap Tangan

Kesuksesan program ini mendapatkan apresiasi yang besar dari warga dan perangkat desa. Kepala Desa Jatisari menyampaikan rasa terima kasih dan bangga atas inisiatif yang dilakukan oleh KKN-T UNIRA Kelompok 02, yang telah berhasil memberikan solusi nyata dalam menangani isu kecanduan gadget di kalangan anak-anak. Perangkat desa juga mengakui bahwa program-program ini telah berhasil menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan positif bagi perkembangan anak-anak di desa.

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

Gambar 04. Kesuksesan Program Taman Baca Ramah Anak

Para orang tua juga menyampaikan apresiasi mereka karena melihat perubahan positif pada anak-anak mereka. Anak-anak yang sebelumnya sering menghabiskan waktu dengan bermain game di gadget kini lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan di taman baca. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam hal interaksi sosial, kreativitas, dan minat baca.Melihat dampak positif yang dihasilkan, warga desa dan perangkat desa berkomitmen untuk melanjutkan dan mengembangkan program-program di Taman Baca Jatisari. Mereka berencana untuk menjadikan taman baca ini sebagai pusat kegiatan literasi dan budaya yang berkelanjutan, dengan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah desa dan lembaga pendidikan setempat.

Secara keseluruhan, program pengembangan Taman Baca Desa Jatisari yang dilaksanakanoleh KKN-T UNIRA Kelompok 02 telah sukses tidak hanya dalam meningkatkan literasi dan kreativitas anak-anak, tetapi juga dalam menanggulangi risiko kecanduan gadget yang semakin mengkhawatirkan. Dengan dukungan dan apresiasi dari warga dan perangkat desa, taman baca ini telah menjadi contoh nyata bagaimana intervensi yang tepat dapat membawa perubahan positif dalam masyarakat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program Taman Baca Ramah Anak dengan pengembangan perpustakaan desa di Jatisari telah terbukti efektif dalam mengurangi risiko kecanduan gadget di kalangan anak-anak. Melalui pendekatan kualitatif yang melibatkan observasi langsung dan wawancara mendalam, serta penggunaan permainan tradisional, program ini berhasil menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung tumbuh kembang anak-anak. Kesuksesan program ini tidak hanya tercermin dari peningkatan minat baca dan kreativitas anak-anak, tetapi juga dari meningkatnya keterlibatan dan kebersamaan warga desa. Dukungan dari berbagai pihak, termasuk perangkat desa dan orang tua, memainkan peran penting dalam keberhasilan ini.

Program Taman Baca Ramah Anak perlu dilanjutkan dan dikembangkan lebih lanjut untuk memastikan manfaat jangka panjang bagi anak-anak dan masyarakat Desa Jatisari. Perpustakaan desa harus terus diperbaharui dengan bahan bacaan yang relevan dan menarik bagi anak-anak. Permainan tradisional yang telah diperkenalkan harus terus dilestarikan dan dikembangkan, mungkin dengan menambahkan variasi baru atau mengadakan kompetisi yang melibatkan anak-

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

anak. Disarankan untuk menjalin kerjasama dengan lebih banyak pihak, termasuk institusi pendidikan dan komunitas literasi, untuk memperkaya program yang sudah ada serta memperluas jangkauan dampak program ini. Perlu dilakukan monitoring dan evaluasi berkala untuk menilai efektivitas program serta untuk melakukan perbaikan yang diperlukan agar program tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak di Desa Jatisari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas kesuksesan program Desa Ramah Anak yang telah berjalan dengan baik di Desa Jatisari. Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mahasiswa KKN-T UNIRA kelompok 02 yang telah berperan aktif dalam membantu dan mengoordinasikan seluruh kegiatan ini. Dukungan dan kerja sama dari berbagai lembaga yang menaungi program ini juga sangat kami hargai, karena tanpa sinergi dari semua pihak, keberhasilan ini tidak akan mungkin tercapai. Semoga program ini dapat terus memberikan manfaat yang besar bagi anak-anak dan masyarakat Desa Jatisari.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni Cahya Ningrum, Novia Aulia Sari, Isaam Fajar Maulana, Anggraeny Puspaningtyas "PEMBUATAN TAMAN BACA RAMAH ANAK SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA PADA ANAK-ANAK DESA BEJIJONG KABUPATEN MOJOKERTO",2023.

Lola Mulyantika, Isbandi Rukminto Adi "Peran Partisipasi Masyarakat dalam Mewujudkan Kesejahteraan Anak melalui RW Ramah Anak",2021.

Mansir,F.(2022). Tantangan dan ancaman anak Indonesia : Potret pendidikan nasional era digital. PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 11(1), 387–399.

Muhammad Misbahudholam AR, Sama' Sama', Afifah Afra Rohmah, Sattina Sattina, Siti Nur Asmauliyah, Wujdiyani Wujdiyani, Al Warist "Pemberdayaan Masyarakat Usia Dini Melalui Program Rumah Ramah Anak Di Desa Aenganyar Pulau Giligenting Sumenep",2023.

Sofian Abdulatif, Triana Lestar "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi",2021.