

Pendampingan Rumah Bermain Karakter Untuk Mengurangi Ketergantungan *Gadget* Anak Kampung Cigablongan

¹Momon; ²Teti Ratnasih; ³Arif Nursihah; ⁴Aulia Hermawati Ulfah*;
⁵Nadia Prasetiawati

¹⁻⁵ Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Indonesia

¹momon_1972@uinsgd.ac.id; ²teti.ratnasih@uinsgd.ac.id; ³arifnursihah@uinsgd.ac.id;

⁴auliahermawati@uinsgd.ac.id; ⁵nadiaaprstw2004@gmail.com

*Penulis Koresponden

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi ketergantungan *gadget* melalui pendampingan rumah bermain karakter yang mengintegrasikan aktivitas bermain peran dan *storytelling* sebagai alternatif edukatif yang interaktif dan menyenangkan khususnya di Kampung Cigablongan, Desa Mandala, Kecamatan Cimenyan. Metode pembelajaran berbasis pengalaman dan pendekatan partisipatif diaplikasikan oleh fasilitator untuk membangun suasana belajar yang positif dan inklusif. Hasil penelitian menunjukkan penurunan signifikan durasi penggunaan *gadget*, peningkatan minat anak terhadap kegiatan bermain, serta munculnya nilai-nilai karakter positif seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan kerjasama. Studi ini menguatkan peran rumah bermain karakter sebagai sarana efektif dalam mengalihkan ketergantungan *gadget* sekaligus mendukung pembentukan karakter anak secara holistik. Rekomendasi disampaikan untuk mengoptimalkan peran orang tua, pendidik, dan komunitas dalam pengelolaan penggunaan *gadget* anak dan pengembangan program pendidikan karakter yang berkelanjutan.

KATA KUNCI: Rumah Bermain Karakter, Ketergantungan *Gadget*, Intervensi Edukatif, Pengembangan Sosial

Character Playhouse Mentorship to Reduce *Gadget* Dependency Among Children in Cigablongan Hamlet

ABSTRACT: This study aims to reduce *gadget* dependence through a Character Playhouse accompaniment program that integrates role-playing and *storytelling* activities as interactive and enjoyable educational alternatives. Experiential learning methods and participatory approaches were applied by facilitators to create a positive and inclusive learning environment Kampung Cigablongan, Desa Mandala, Kecamatan Cimenyan.. The results showed a significant decrease in the duration of *gadget* use, increased children's interest in play activities, and the emergence of positive character values such as honesty, responsibility, empathy, and cooperation. This study reinforces the role of the Character Playhouse as an effective medium to divert children's attention from *gadgets* while holistically supporting character development. Recommendations are provided to optimize the roles of parents, educators, and community members in managing children's *gadget* use and in developing sustainable character education programs.

KEYWORDS: Character Playhouse, *Gadget* Dependence, Educational Intervention, Social Development.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari (Dewi et al., 2024; Gunawan, 2023; Hermawan et al., 2025; Chatlina, 2024; Jiu et al., 2022). Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak semakin meningkat. Banyak anak yang menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar ponsel, tablet, atau komputer tanpa pengawasan yang memadai. Hal ini menyebabkan banyak dari mereka menjadi kecanduan *gadget*, yang ditandai dengan kesulitan melepaskan diri dari layar, mudah marah saat *gadget* diambil, serta kurangnya minat untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar. Anak-anak adalah kelompok paling rentan terpapar dampak negatif teknologi digital, salah satunya adalah ketergantungan pada penggunaan *gadget*. Kecanduan ini bisa berdampak negatif terhadap perkembangan sosial, emosional, bahkan fisik anak, seperti kurangnya aktivitas fisik dan gangguan tidur. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membatasi penggunaan *gadget* dan mengajak anak beraktivitas di luar ruangan atau melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat.

Pada masa yang serba digital ini anak-anak telah ikut menjadi konsumen aktif *gadget* dan produk digital lainnya. Anak-anak pada masa ini bisa dikatakan telah mengalami ketergantungan pada *gadget*. Tidak bisa dipungkiri dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana mereka banyak belajar dan mengetahui apa yang belum diketahuinya. Tentunya, penggunaan *gadget* juga pastinya akan berdampak dan memiliki pengaruh besar pada kehidupan manusia khususnya anak-anak. Ketergantungan *gadget* pada anak-anak ini tentunya akan berpengaruh pula pada perkembangan anak. Tentunya peran orang tua sangat penting dalam menghadapi fenomena ini, karena apa yang anak lihat adalah sebuah pembelajaran, maka orang tua perlu melakukan upaya dalam mengurangi ketergantungan anak pada *gadget* ini. Usia anak-anak merupakan tahap perkembangan kecerdasan motoric, kecerdasan emosional, kecerdasan berfikir. Kemampuan berbahasa juga komunikasi yang berarti pada masa perkembangan ini perlu perhatian khusus demi perkembangan blabla.

Banyak cara untuk mengurangi ketergantungan anak pada *gadget*, diantaranya orang tua dapat menciptakan suasana rumah yang seru dan edukatif melalui kegiatan bermain karakter serta mengadakan kumpulan bercerita. Bermain peran seperti menjadi tokoh dalam dongeng atau profesi tertentu (dokter, guru, penjual, dll.) bisa mengasah imajinasi dan kemampuan sosial anak. Lebih menarik lagi jika kegiatan ini dikombinasikan dengan sesi kumpulan bercerita, di mana anak dan anggota keluarga lainnya saling bergiliran menceritakan kisah yang mereka buat sendiri atau dari buku cerita. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkuat ikatan keluarga, melatih kemampuan komunikasi, serta membantu anak belajar mengekspresikan diri tanpa bergantung pada layar *gadget*. Dengan rutin mengadakan aktivitas semacam ini, anak akan lebih termotivasi untuk menjauh dari *gadget* dan lebih aktif berinteraksi secara langsung.

Pentingnya pengawasan dan pembatasan penggunaan *gadget* oleh orang tua tentunya dapat dilakukan dengan cara membatasi penggunaan *gadget* pada anak dengan memiliki waktu pemakaian serta intensitas yang tidak seperti orang dewasa. Penggunaan maksimal *gadget* pada anak adalah selama 1 jam perhari. Hal ini juga telah dikemukakan oleh American and Canadian Association of Pediatrics bahwa penggunaan *gadget* pada anak harus disesuaikan durasinya. Anak dengan rentan usia 3-5 tahun memiliki durasi 1 jam sehari dan anak dengan rentan usia 6-8 tahun 2 jam sehari (Anggraeni, 2019).

Tentunya jika penggunaan *gadget* tidak dibatasi dan anak terus-menerus menggunakan *gadget* dengan durasi yang lama akan menimbulkan dampak negative yang akan mengganggu perkembangan dan kehidupan anak. Orang tua merupakan keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu dan menjadi lembaga maupun lingkungan yang pertama untuk anak terhadap proses pertumbuhan dan perkembangannya. Orang tua mempunyai tugas serta peranan yang utama dalam pendidikan dan tumbuh kembang anak, dan peran aktif orang tua terhadap anaknya sangat dibutuhkan khususnya bagi anak yang berusia di bawah 5 tahun. Anak yang dilahirkan sangat bergantung pada lingkungan terdekatnya, terutama pada orang tuanya, dan orang tua berperan langsung dalam membentuk lingkungan rumah menjadi lingkungan sosial pertama anak. mengasuh, pembinaan dan pendidikan anak merupakan tugas semua Orang tua membentuk kepribadian anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Dengan menjaga, melindungi dan mendorong dalam diri anak rasa cinta dan kasih sayang, agar kelak anak mengembangkan rasa tersebut terhadap sesamanya. Adapun beberapa tugas orang tua dalam proses tumbuh kembang anak yaitu: 1) mendampingi 2) menjalin komunikasi 3) memberi kesempatan 4) mengawasi 5) memberi motivasi 6) mengarahkan (Rais & Aprianti, 2021).

Keterbatasan alternatif kegiatan edukatif dan menyenangkan menjadikan anak dengan mudah memilih *gadget* sebagai pilihan untuk mengisi waktu luang. Banyak dari lingkungan tempat tinggal tidak memiliki ruang untuk mengalihkan anak pada kegiatan yang lebih bermakna. Kegiatan yang edukatif dan tentunya menyenangkan dapat mengalihkan waktu anak dari *gadget*. Penyediaan ruang bermain anak yang didampingi orang dewasa atau fasilitator tentunya akan mampu mengarahkan anak kepada aktivitas yang lebih bermakna, edukatif, dan tentunya menyenangkan.

Fenomena ketergantungan *gadget* pada anak ini merupakan masalah yang kompleks yang menyangkut berbagai aspek perkembangan seperti sosial, emosional, fisik, dan lain-lain. Tentunya dalam menangani fenomena ini perlu pendekatan yang inovatif dan holistik dalam mengatasi masalah ketergantungan *gadget* pada anak. Pendekatan yang inovatif dan holistic diperlukan agar masalah ini dapat teratasi secara menyeluruh. Bukan hanya mengurangi penggunaan *gadget*, akan tetapi peran rumah bermain karakter sebagai ruang edukatif yang aman dan menyenangkan menggantikan kegiatan bermain *gadget* dengan kegiatan yang lebih

bermakna yang mendukung perkembangan karakter, hubungan sosial, dan kecakapan hidup.

Konsep bermain peran dan *storytelling* dalam rumah bermain karakter dapat meningkatkan imajinasi, keterampilan sosial, dan nilai-nilai katakter positif pada anak. Ostroff (2013, p. 29) memberikan alternatif yang dapat digunakan oleh guru adalah bermain peran. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada penyelesaian masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa yang dampak lanjutannya untuk mengasah sisi sosial emosional siswa.

Rumah Bermain Karakter memberikan ruang edukatif yang aman, menarik, dan menyenangkan bagi anak-anak, di mana mereka dapat belajar dan berinteraksi secara aktif melalui permainan peran dan *storytelling* (Husain et al., 2025; Mufti et al., 2022). Aktivitas ini dirancang agar interaktif sehingga mampu mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dengan cara yang alami dan menyenangkan. Anak-anak terlibat secara langsung dalam rangkaian kegiatan yang memupuk imajinasi, kreativitas, komunikasi, dan kerja sama, yang sulit tergantikan oleh pengalaman pasif di depan layar *gadget*. Oleh karena itu, rumah bermain karakter berpotensi menurunkan ketergantungan *gadget* secara efektif (Putra & Lestari, 2022; Sari & Wahyudi, 2021).

Teori perkembangan anak menurut Piaget, Vygotsky, dan Erikson yang menekankan pentingnya bermain dalam pembelajaran dan pembentukan karakter. Pendidikan karakter yang dimulai sejak usia dini berfungsi menanamkan nilai-nilai moral dan kebiasaan positif seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan disiplin melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna (Kemendikbud, 2017). Pembelajaran karakter melalui bermain memungkinkan anak menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari secara alami dan konsisten (Amin et al., 2025). Hal ini penting demi membentuk pribadi yang sehat secara psikososial dan mampu mengelola perilaku ketergantungan *gadget* dengan baik (Wulandari & Susanto, 2023).

Model rumah bermain yang menggabungkan bermain peran dan *storytelling* memberi pengalaman pembelajaran yang konkret dan bermakna bagi anak. *Storytelling* tidak hanya mengembangkan kemampuan bahasa dan imajinasi, tetapi juga menjadi sarana efektif penyampaian pesan moral dan pembentukan nilai karakter. Melalui bermain peran, anak menghayati berbagai peran sosial dan belajar berempati serta bekerja sama dalam konteks sosial yang nyata. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran (Bruner, 1986; Nugroho & Prasetya, 2020).

Pendampingan dilakukan dengan tahap-tahap terstruktur mulai dari analisis permasalahan, workshop penyusunan kegiatan, pelaksanaan pendampingan selama dua minggu, hingga evaluasi. Anak-anak secara bertahap menunjukkan

pengurangan penggunaan *gadget*, meningkatnya minat bermain peran, dan aktif berpartisipasi dalam *storytelling*. Aktivitas ini juga membuka kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan pendamping, sehingga perkembangan sosial dan karakter positif semakin berkembang (Wulandari & Susanto, 2023).

Model kegiatan dirancang fleksibel dan kontekstual berdasarkan kebutuhan anak-anak di Kampung Cigablongan serta nilai-nilai budaya lokal. Dengan melibatkan keluarga dan komunitas secara aktif, model ini meningkatkan interaksi sosial dan memperkuat nilai karakter positif secara holistic. Kegiatan dirancang agar menarik dengan beragam peran dan cerita yang relevan, serta mengedepankan refleksi nilai yang mampu mengubah perilaku anak secara berkelanjutan (Sari & Wahyudi, 2021).

METODE

Metode yang digunakan ialah *Participatory Action Research* (PAR), yaitu strategi penelitian yang menekankan pentingnya pengetahuan berbasis pengalaman dalam mengatasi masalah dan mengimplementasikan solusi alternatif. PAR mensyaratkan keterlibatan dan kepemimpinan orang-orang yang menghadapi tantangan dan mengambil tindakan untuk melalui penelitian dalam mengembangkan pengetahuan baru (Dewi et al., 2024; Rahman et al., 2021).

Participatory menunjukkan partisipasi atau keterlibatan, *action* adalah tindakan atau kegiatan, serta *research* berarti penelitian. Peneliti melibatkan diri dalam pendampingan rumah bermain karakter untuk mengurangi ketergantungan *gadget* anak-anak Kampung Cigablongan Desa Mandala Kecamatan Cimenyan.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tindakan. Tim peneliti melakukan wawancara untuk mengumpulkan data mengenai kondisi keluarga anak-anak Kampung Cigablongan Desa Mandala Kecamatan Cimeunyan dalam kegiatan pendampingan rumah bermain karakter untuk mengurangi ketergantungan *gadget* anak-anak Kampung Cigablongan Desa Mandala Kecamatan Cimenyan. Anak-anak Kampung Cigablongan dibimbing oleh tim peneliti untuk merancang kegiatan pendampingan rumah bermain karakter untuk mengurangi ketergantungan *gadget*. Rencana pelaksanaan pendampingan ini berupa penguatan pengetahuan dan menyampaikan cerita dalam menyusun kegiatan pendampingan rumah bermain karakter untuk mengurangi ketergantungan *gadget* anak-anak Kampung Cigablongan. Tim peneliti mengajak anak-anak Kampung Cigablongan dalam kegiatan rumah bermain karakter untuk mengurangi ketergantungan *gadget* dengan menggunakan materi yang diberikan oleh para ahli penggiat keluarga (GiGa).

Tim penelitian melaksanakan dengan empat tahapan, yaitu seperti pada tabel 1 berikut:

Table 1.
Tahap Pelaksanaan Penelitian

No.	Tahap Pelaksanaan
-----	-------------------

1.	Analisis permasalahan dengan metode wawancara dan observasi terhadap anak-anak Kampung Cigablungan Desa Mandala Kecamatan Cimenyan
2.	Workshop penyusunan kegiatan pendampingan rumah bermain karakter untuk mengurangi ketergantungan <i>gadget</i> anak-anak Kampung Cigablungan Desa Mandala Kecamatan Cimenyan
3.	Pendampingan pelaksanaan kegiatan rumah bermain karakter untuk mengurangi ketergantungan <i>gadget</i> anak-anak Kampung Cigablungan yang dilakukan selama dua minggu, dimulai dari proses menyusun rancangan kegiatan rumah bermain karakter sampai dengan pelaksanaan kegiatan pendampingan rumah bermain karakter untuk mengurangi ketergantungan <i>gadget</i>
4.	Evaluasi dan rencana tindak lanjut

HASIL

Rumah Bermain Karakter adalah ruang edukatif yang dirancang sebagai tempat bermain yang aman, menyenangkan, dan mendidik bagi anak-anak. Tempat ini bukan sekadar area bermain, melainkan sebuah lingkungan yang menstimulasi perkembangan karakter positif seperti kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, empati, dan disiplin.

Pendampingan melalui cerita di Rumah Bermain Karakter adalah cara sederhana namun sangat efektif untuk mengurangi ketergantungan anak pada *gadget*. Dengan cerita, anak menemukan dunia baru yang menarik, penuh nilai, dan bebas dari layar. Lebih dari sekadar mendongeng, ini adalah investasi jangka panjang dalam membentuk karakter dan kebiasaan hidup sehat anak.

Pada proses *action* ketergantungan anak terhadap *gadget* menjadi masalah yang semakin umum. Anak-anak lebih tertarik pada layar daripada aktivitas fisik, interaksi sosial, atau permainan kreatif. Untuk menjawab tantangan ini, banyak komunitas dan lembaga pendidikan membentuk Rumah Bermain Karakter sebagai ruang alternatif yang mendidik dan menyenangkan. Namun, dalam proses pendampingannya, muncul berbagai tantangan yang perlu diatasi secara sistematis.

Kegiatan penelitian dilakukan di Kampung Cigablungan, Desa Mandala, Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung, selama bulan Januari sampai Februari 2025. Lokasi ini dipilih berdasarkan observasi awal dimana sebagian besar anak-anak di Kampung Cigablungan memiliki akses tinggi pada penggunaan *gadget* namun minim kegiatan bermain sosial dan edukatif.

Kegiatan rumah bermain karakter dilakukan selama dua minggu secara terstruktur di Kampung Cigablungan, Desa Mandala, Kecamatan Cimenyan. Program dimulai dengan tahap persiapan dan penyusunan rancangan kegiatan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks anak-anak setempat. Selama pelaksanaan, anak-anak mengikuti berbagai aktivitas bermain peran dan *storytelling* yang bertujuan mengembangkan imajinasi, kemampuan sosial,

keaktivitas, sekaligus nilai-nilai karakter positif seperti tanggung jawab, kerjasama, dan empati. Lingkungan rumah bermain dibuat sedemikian rupa agar aman, nyaman, dan menyenangkan untuk mendukung keterlibatan aktif anak-anak. Setelah dua minggu kegiatan, dihasilkan beberapa temuan sebagai berikut pada Tabel 2.

Table 2.
Hasil dan Deskripsi Temuan

Temuan	Deskripsi
Penurunan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Anak-anak secara signifikan mengurangi waktu bermain <i>gadget</i> setelah mengikuti kegiatan rumah bermain karakter. Waktu yang sebelumnya digunakan untuk <i>gadget</i> dialihkan ke aktivitas bermain peran dan <i>storytelling</i> .
Peningkatan Minat Bermain	Anak-anak menunjukkan ketertarikan tinggi pada aktivitas interaktif seperti bermain peran dan bercerita yang merangsang imajinasi dan kreativitas mereka.
Perubahan Perilaku Positif	Anak menjadi lebih aktif, komunikatif, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah selama bermain. Anak menunjukkan inisiatif, keberanian berbicara, dan keterlibatan yang lebih besar.
Penguatan Nilai Karakter	Nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan kerjasama muncul selama aktivitas. Anak belajar berbagi peran, menyelesaikan tugas bersama, dan bertanggung jawab atas peran mereka.
Perkembangan Keterampilan Sosial	Kemampuan komunikasi verbal meningkat, termasuk kemampuan mendengarkan, bergiliran berbicara, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif.
Pengelolaan Emosi	Anak belajar mengekspresikan kekecewaan dengan baik, menerima situasi dengan lapang dada, dan menyelesaikan perbedaan pendapat secara kolaboratif.
Dukungan Keluarga	Orang tua berperan aktif dalam sesi bercerita dan mendorong anak memilih aktivitas edukatif daripada <i>gadget</i> . Keterlibatan ini memperkuat motivasi dan nilai karakter.
Hambatan	Resistensi awal anak, keterbatasan sarana, kebiasaan lama dengan <i>gadget</i> , serta keterbatasan dukungan keluarga menjadi tantangan dalam pelaksanaan kegiatan.

Selama dua minggu pelaksanaan pendampingan rumah bermain karakter, anak-anak di Kampung Cigablungan menunjukkan penurunan signifikan dalam durasi penggunaan gadget setiap harinya. Perubahan ini tercermin dari waktu yang sebelumnya didominasi aktivitas di depan layar, kini dialihkan ke kegiatan alternatif yang lebih edukatif dan interaktif. Melalui monitoring harian dan observasi langsung, terlihat bahwa anak-anak lebih mudah meninggalkan kebiasaan bermain gadget secara bertahap, terutama saat agenda rumah bermain karakter berjalan dengan terstruktur dan terpantau. Penurunan durasi penggunaan gadget sepanjang program ini menjadi indikator awal keberhasilan intervensi dan memperlihatkan dampak nyata dari pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman serta partisipatif yang diterapkan dalam rumah bermain karakter.

Anak-anak mulai mengalihkan waktu yang sebelumnya digunakan untuk bermain gadget ke aktivitas bermain peran dan storytelling, yang menjadi fokus utama program pendampingan ini. Tingkat antusiasme dan partisipasi yang tinggi tampak dari keterlibatan mereka dalam setiap permainan peran yang dirancang oleh fasilitator, baik sebagai pelaku cerita maupun sebagai pengamat aktif. Dukungan keluarga dan lingkup sosial yang kondusif semakin memperkuat motivasi anak-anak untuk memilih aktivitas kreatif daripada kebiasaan bermain gadget. Transformasi ini terjadi secara alami lewat ragam cerita, tokoh, dan situasi yang mengajak anak berimajinasi, berdisuksi, dan belajar mengungkapkan pandangannya dengan cara yang menyenangkan.

Terdapat peningkatan minat anak terhadap berbagai aktivitas kreatif, terutama dalam memainkan peran atau karakter tertentu, menjadi pencerita, dan menjalin interaksi sosial dengan teman sebaya serta fasilitator. Anak-anak menjadi lebih aktif dan menunjukkan rasa ingin tahu tinggi terhadap beragam kegiatan yang menantang kreativitas dan imajinasi mereka. Keterlibatan mereka dalam setiap sesi tidak hanya mengurangi keterpakuan pada gadget, tetapi juga memperkaya pengalaman sosial dan emosional yang biasanya kurang didapatkan dari interaksi digital. Lingkungan rumah bermain karakter yang aman dan inklusif mendorong anak untuk bereksplorasi dan berkreasi secara bebas serta meningkatkan keberanian mereka dalam berbicara dan berkomunikasi.

Selama proses pendampingan rumah bermain karakter, muncul perkembangan nilai karakter positif dalam diri anak-anak, antara lain kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, dan empati. Nilai-nilai tersebut diperkuat melalui interaksi langsung antar anak saat mengikuti permainan peran, diskusi kelompok, maupun aktivitas storytelling. Kesempatan untuk mengambil dan menjalankan peran tertentu, berbagi tugas, dan mendengarkan kisah satu sama lain telah melatih anak dalam bekerja sama, menjaga komitmen atas peran yang diberikan, serta menghargai perbedaan pendapat. Penguatan nilai karakter ini merupakan salah satu tujuan utama dari model rumah bermain karakter, karena karakter positif menjadi bekal penting bagi anak dalam menghadapi tantangan sosial dan perilaku di masa depan.

Selain itu, anak-anak menjadi lebih aktif secara fisik, kreatif dalam berimajinasi, serta berkembang kemampuan komunikasi verbal dan sosialnya. Beranjak dari kebiasaan bermain gadget yang cenderung pasif, mereka aktif bergerak, berpartisipasi dalam aktivitas fisik, dan terlibat dalam diskusi yang merangsang pemikiran. Peningkatan kemampuan komunikasi terlihat dari keberanian anak dalam mengekspresikan ide, mengajukan pertanyaan, serta bernegosiasi dengan teman-teman sebaya. Interaksi sosial yang terus berkembang seiring berlangsungnya program membangun kecakapan sosial, kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif, serta membiasakan anak untuk bertoleransi dan menghargai perbedaan, yang semuanya sangat bermanfaat bagi perkembangan karakter dan psikososial anak.

PEMBAHASAN

Pada kegiatan rumah bermain karakter, anak-anak secara aktif berpartisipasi dalam berbagai sesi bermain peran, mereka memerankan tokoh-tokoh atau profesi dalam cerita yang disampaikan. Kegiatan *storytelling* tidak hanya melibatkan anak-anak sebagai pendengar, tetapi juga sebagai pencerita, sehingga meningkatkan kemampuan bahasa dan daya imajinasi mereka. Keterlibatan keluarga, terutama orang tua, sangat penting dalam mendukung kelangsungan kegiatan. Orang tua ikut serta dalam sesi bercerita dan memberikan dorongan moral agar anak-anak memilih bermain karakter sebagai alternatif positif daripada bermain *gadget*. Partisipasi keluarga ini meningkatkan motivasi dan memperkuat nilai karakter yang ditanamkan selama kegiatan (Putra & Lestari, 2022; Nugroho & Prasetya, 2020).

Fasilitator menggunakan metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), dengan pendekatan yang komunikatif, partisipatif, dan inklusif. Kegiatan bermain peran dan *storytelling* dirancang interaktif sehingga fasilitator berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan anak tanpa dominasi, memfasilitasi diskusi kelompok, dan memberikan umpan balik positif. Pendekatan ini menekankan pada pembentukan suasana belajar yang suportif, penghargaan terhadap partisipasi anak, serta pembinaan refleksi nilai-nilai karakter yang muncul dalam aktivitas bermain. Selain itu, fasilitator juga memberikan edukasi kepada orang tua tentang pentingnya membatasi *gadget* dan mengoptimalkan kegiatan bermain untuk perkembangan anak (Hadi & Anggraini, 2019; Wulandari & Susanto, 2023).

Selama dan setelah pelaksanaan kegiatan pendampingan rumah bermain karakter terdapat penurunan yang signifikan dalam durasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Anak-anak mulai mengalihkan waktu yang sebelumnya banyak digunakan untuk bermain *gadget* ke aktivitas bermain peran dan *storytelling* yang disediakan. Hal ini sesuai dengan temuan Putra dan Lestari (2022) yang menunjukkan bahwa intervensi bermain peran efektif dalam mengurangi ketergantungan *gadget* anak usia dini, dengan mekanisme pengalihan perhatian dan stimulasi sosial yang lebih menarik dibandingkan penggunaan *gadget*.

Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan peningkatan minat terhadap kegiatan yang berlangsung di ruang rumah bermain karakter. Aktivitas yang interaktif dan variatif seperti bermain peran dan sesi bercerita memberikan stimulasi kreativitas dan imajinasi yang tidak dapat disediakan oleh *gadget*. Sari dan Wahyudi (2021) juga menegaskan bahwa rumah bermain sebagai ruang edukatif mampu menarik perhatian anak sehingga mengurangi ketergantungan pada perangkat elektronik.

Selama pendampingan, terdapat perubahan positif dalam sikap anak seperti menjadi lebih aktif bergerak dan bermain, lebih komunikatif dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan fasilitator, serta semakin kreatif dalam berimajinasi dan menyelesaikan masalah dalam permainan peran. Pendekatan *experiential learning* yang digunakan memfasilitasi perkembangan sikap ini. Sebagaimana Nugroho dan Prasetya (2020) menekankan bahwa peran aktivitas bermain yang terarah dalam membangun keterampilan sosial dan kreativitas anak. Kegiatan bermain peran dan *storytelling* mendorong munculnya nilai-nilai karakter positif selama interaksi anak, antara lain kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, dan empati. Anak-anak belajar untuk berbagi peran, bekerjasama menyelesaikan tugas permainan, serta mengerti pentingnya bertanggung jawab atas peran yang mereka jalankan. Pengamatan Wulandari dan Susanto (2023) menunjukkan bahwa intervensi berbasis rumah bermain signifikan dalam menanamkan nilai-nilai moral yang berkelanjutan pada anak-anak.

Melalui permainan peran dan sesi bercerita, anak-anak tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi verbal mereka, tetapi juga keterampilan sosial seperti mendengarkan, bergiliran berbicara, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Hadi dan Anggraini (2019) menegaskan bahwa *storytelling* adalah media yang efektif dalam pengembangan bahasa dan karakter anak usia dini, serta memperkuat keterampilan sosial yang penting bagi pembentukan kepribadian anak.

Selama pelaksanaan kegiatan rumah bermain karakter di Kampung Cigablongan, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan mengelola emosi dan menyelesaikan konflik secara konstruktif dalam beberapa situasi nyata. Misalnya, ketika seorang anak merasa kecewa karena tidak mendapatkan peran yang diinginkan dalam permainan peran, mereka diajarkan untuk mengungkapkan perasaan dengan kata-kata yang baik dan bersedia mencoba peran lain, sehingga belajar mengendalikan rasa frustrasi dan menerima situasi dengan lapang dada. Dalam kesempatan lain, saat terjadi perbedaan pendapat antara beberapa anak mengenai alur permainan atau giliran menggunakan alat peraga, fasilitator memfasilitasi diskusi yang mendorong anak-anak untuk mendengarkan secara bergantian, menghargai sudut pandang teman, dan bersama-sama mencari solusi sehingga tercipta suasana kerjasama dan empati. Anak-anak juga belajar mengelola emosi saat berebut giliran dengan memahami pentingnya aturan bergiliran dan menunjukkan rasa toleransi.

Namun, dalam pelaksanaan kegiatan ini juga ditemukan beberapa kendala teknis dan sosial yang mempengaruhi efektivitas pendampingan. Salah satu kendala utama adalah kurang konsistennya pendampingan akibat keterbatasan waktu dan sumber daya dari fasilitator maupun keluarga, yang berakibat pada kurang teraturnya motivasi dan partisipasi anak-anak. Pada awal kegiatan, beberapa anak menunjukkan resistensi atau ketidakminatan karena sudah terbiasa dengan *gadget* sebagai sumber hiburan utama, sehingga dibutuhkan pendekatan bertahap dan kreatif untuk menarik perhatian mereka agar mau terlibat. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana seperti ruang bermain yang memadai dan alat permainan yang variatif menjadi tantangan, yang berpotensi mengurangi daya tarik dan variasi kegiatan rumah bermain karakter. Faktor lingkungan dan kebiasaan lama yang masih mengandalkan *gadget* sebagai pengalih perhatian anak juga menjadi hambatan tersendiri dalam mengubah pola perilaku anak secara cepat. Keterbatasan dukungan aktif dari orang tua dan komunitas turut mempengaruhi keberlanjutan dan keberhasilan program, sehingga koordinasi yang baik dan pemberdayaan semua pihak sangat diperlukan untuk mengatasi kendala tersebut.

Faktor eksternal seperti pengaruh lingkungan sekitar dan kebiasaan lama seringkali menjadi tantangan dalam implementasi program rumah bermain karakter. Lingkungan yang masih mengandalkan *gadget* sebagai sarana utama hiburan bagi anak dapat memperkuat ketergantungan *gadget* dan menghambat perubahan perilaku anak meskipun telah diberi alternatif yang edukatif. Kebiasaan lama yang sudah mengakar dalam keluarga maupun komunitas juga memerlukan waktu dan pendekatan yang konsisten agar dapat diubah (Nugroho & Prasetya, 2020). Dalam kondisi ini, peran aktif orang tua dan keluarga menjadi sangat krusial sebagai pendukung utama keberhasilan rumah bermain karakter. Keterlibatan mereka tidak hanya dalam mendukung secara logistik, tetapi juga dalam memberikan motivasi, mengawasi, serta menerapkan nilai-nilai yang sama di lingkungan rumah. Orang tua yang sadar akan pentingnya pendidikan karakter dan membatasi penggunaan *gadget* dapat memperkuat efektivitas intervensi kegiatan bermain (Putra & Lestari, 2022). Selain itu, kualitas fasilitator yang membawakan metode dengan pendekatan yang menarik dan menyenangkan menjadi kunci agar anak-anak tetap termotivasi dan aktif berpartisipasi. Penggunaan metode pembelajaran berbasis pengalaman seperti bermain peran dan *storytelling* yang interaktif mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan anak secara maksimal, sekaligus membantu anak belajar sosial dan pengelolaan emosi dalam suasana yang suportif dan menyenangkan (Wulandari & Susanto, 2023; Hadi & Anggraini, 2019). Kualitas fasilitator yang komunikatif dan penuh empati juga membuat anak merasa dihargai dan nyaman, sehingga pembelajaran karakter berjalan secara efektif.

Faktor eksternal seperti pengaruh lingkungan sekitar dan kebiasaan lama sering menjadi tantangan utama dalam upaya mengurangi ketergantungan anak pada *gadget*. Lingkungan yang masih mengandalkan *gadget* sebagai sumber

hiburan utama membuat anak-anak sulit untuk melepas kebiasaan tersebut, sehingga perubahan perilaku memerlukan waktu dan pendekatan yang konsisten. Dalam kondisi ini, peran aktif orang tua dan keluarga menjadi sangat penting sebagai pendukung utama keberhasilan program rumah bermain karakter. Keterlibatan mereka tidak hanya dalam mendukung secara fisik dan logistik, tetapi juga dalam memberikan motivasi, pengawasan, dan penerapan nilai-nilai karakter yang sama di rumah, sehingga anak merasa mendapatkan dukungan penuh untuk beralih ke aktivitas yang lebih produktif dan edukatif. Selain itu, kualitas fasilitator dengan metode yang menarik dan menyenangkan merupakan kunci keberhasilan pelaksanaan rumah bermain karakter. Fasilitator yang komunikatif dan empatik mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan interaktif, sehingga anak-anak merasa nyaman dan termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam bermain peran dan *storytelling*. Lingkungan yang kondusif serta ketersediaan bahan atau media bermain yang variatif juga mendukung kelancaran aktivitas, karena variasi permainan dan cerita dapat menjaga ketertarikan anak dan menyediakan ruang bagi pengembangan imajinasi serta keterampilan sosial secara menyeluruh. Metode bermain karakter dan *storytelling* terbukti efektif dalam mengalihkan perhatian anak dari *gadget* karena keduanya menggabungkan aspek hiburan dan pendidikan secara simultan. Bermain peran memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi dan menghayati berbagai peran sosial, melatih komunikasi, serta pengelolaan emosi dalam konteks yang nyata. Sementara *storytelling* merangsang kemampuan bahasa, daya ingat, dan pemahaman moral melalui narasi yang interaktif dan menghibur. Kombinasi ini tidak hanya membuat anak terlibat secara aktif, tetapi juga membantu internalisasi nilai-nilai karakter positif sehingga anak memilih aktivitas ini sebagai alternatif yang lebih menarik dan bermakna dibandingkan dengan penggunaan *gadget* secara pasif.

Hasil studi ini menunjukkan kesamaan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan efektivitas pendekatan bermain karakter dan *storytelling* dalam mengurangi ketergantungan *gadget* pada anak melalui peningkatan interaksi sosial, pengembangan imajinasi, dan pembentukan karakter positif (Putra & Lestari, 2022; Wulandari & Susanto, 2023). Namun, perbedaan utama studi ini terletak pada konteks pelaksanaan yang lebih spesifik di Kampung Cigablongan dengan keterlibatan keluarga yang lebih intensif serta adaptasi model kegiatan yang disesuaikan dengan kondisi lokal dan budaya setempat. Pendekatan kolaboratif ini memperkuat dukungan sosial dan keberlanjutan intervensi dibandingkan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang lebih terfokus pada intervensi sekolah atau lingkungan formal.

Sebagai saran praktis, orang tua, pendidik, dan komunitas diharapkan aktif mendukung dan mengembangkan kegiatan rumah bermain karakter sebagai alternatif edukatif yang menarik untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak. Pemberian pendampingan yang konsisten, pembuatan ruang bermain yang aman dan kondusif, serta integrasi nilai karakter dalam aktivitas sehari-hari sangat

menentukan keberhasilan program ini. Komunitas dapat membentuk kelompok pendukung atau relawan fasilitator guna memperluas jangkauan dan frekuensi kegiatan, sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengurangan ketergantungan *gadget* sejak dini.

Untuk pengembangan program yang lebih berkelanjutan dan berskala luas, diperlukan kolaborasi lintas sektor, termasuk pemerintah daerah, sekolah, dan lembaga sosial-pendidikan, guna mengintegrasikan model rumah bermain karakter ke dalam kurikulum pendidikan nonformal dan kegiatan kemasyarakatan. Pendekatan digital hybrid yang mengkombinasikan aktivitas offline rumah bermain dengan edukasi literasi digital juga dapat menjadi inovasi untuk menjangkau anak-anak di lingkungan yang lebih luas tanpa kehilangan esensi interaksi sosial dan pembelajaran karakter. Pemantauan dan evaluasi berkala penting dilakukan untuk menyesuaikan program dengan kebutuhan dan dinamika anak agar hasil yang diperoleh lebih maksimal dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Pendampingan rumah bermain karakter terbukti efektif dalam mengurangi ketergantungan *gadget* pada anak-anak di Kampung Cigablongan, Desa Mandala. Melalui aktivitas bermain peran dan *storytelling* yang interaktif dan menyenangkan, anak-anak berhasil mengalihkan perhatian dari penggunaan *gadget* ke kegiatan yang lebih edukatif dan sosial. Pendekatan ini tidak hanya menurunkan durasi penggunaan *gadget* secara signifikan, tetapi juga meningkatkan minat anak terhadap interaksi sosial, pengembangan imajinasi, dan pembentukan nilai-nilai karakter positif seperti kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, dan empati. Keterlibatan aktif keluarga serta kualitas fasilitator yang menggunakan metode pembelajaran berbasis pengalaman memperkuat keberhasilan program ini. Meskipun terdapat kendala teknis dan sosial, seperti resistensi awal anak dan keterbatasan sarana, dengan dukungan lingkungan yang kondusif serta peran keluarga dan komunitas yang sinergis, rumah bermain karakter dapat dijadikan alternatif strategis yang holistik dalam mendukung perkembangan anak dan mengurangi ketergantungan *gadget*. Oleh karena itu, disarankan agar program ini dikembangkan secara berkelanjutan dan diperluas cakupannya dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan untuk optimalisasi hasil pendidikan karakter dan pengelolaan penggunaan *gadget* pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. N. K. A., Imroatun, Santoso, F. S., Rahayu, S. H., & Chemo, S. (2025). Parenting Styles For Urban Married Couples Who Married Under Age. *Proceeding of International Conference on Islamic Education and Science Development*, 3(1), Article 1.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun

- Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
<https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Chatlina, C. B., Mulyana, A., & Amalia, M. (2024). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Kualitas Hubungan Sosial Dalam Keluarga. *KOMUNITAS: Jurnal Ilmu Sosiologi*, 7(1), 19-38.
- Dewi, U. T., Mardiana, G., Suryadi, S., & Endah, K. (2024). Peningkatan Kesadaran Digital melalui Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Dan Pengelolaan Pojok Baca Di Desa Dewasari. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 9(2), 427–440.
<https://doi.org/10.47200/JNAJPM.V9I2.2576>
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and Society*.
- Gunawan, M. G. (2023). Implementasi Sharenting Di Media Sosial Sebagai Penggeser Dokumentasi Tumbuh Kembang Anak Dari Analog Ke Digital. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 8(2), 455–473.
<https://doi.org/10.47200/jnajpm.v8i2.1832>
- Hadi, M., & Anggraini, D. (2019). *Pengaruh Storytelling terhadap Perkembangan Bahasa dan Karakter Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 30-38.
- Hermawan, T., Rahayu, S. H., Imroatun, I., Umayah, U., Fitriah, D., & Rojifah, E. (2025). Introduction of Currency to Stimulate Numeracy Skills in Kindergarten. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 143–152. <https://doi.org/10.32678/ASSIBYAN.V10I1.11484>
- Husain, T. A., Bachtiar, M. Y., Dzulfadhilah, F., & H, S. R. A. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Show And Tell Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 57–68. <https://doi.org/10.32678/ASSIBYAN.V10I1.10797>
- Jiu, C. K., Pratama, K., Pradika, J., Hartono, H., & Erwhani, I. (2022). Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi COVID-19. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 167–180. <https://doi.org/10.32678/AS-SIBYAN.V7I2.5929>
- Mufti, M. M. A., Anita, A., & Afiati, E. (2022). Peran TBM Bilik Urang dalam Pembelajaran Literasi Dasar Anak Pra Sekolah. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 103–112.
- Nugroho, Y., & Prasetya, A. (2020). Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget Melalui Pendampingan Orang Tua dan Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 13(3), 215-222.
- Ostroff, W. L., (2013). MEMAHAMI CARA ANAK-ANAK BELAJAR “Membawa Ilmu Perkembangan Anak ke dalam Kelas”. PT. Indeks.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*.
- Putra, I. G. N., & Lestari, D. A. (2022). Pengaruh Bermain Peran terhadap Pengurangan Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 45-57.
- Rahman, A. S., Sembodo, C., Kurnianingsih, R., Razak, F., & Al Amin, M. N. K. (2021). *Participatory Action Research Dalam Pengembangan Kewirausahaan*

- Digital Di Pesantren Perkotaan. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 11(1), 85–98. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v11i1.766>
- Rais, M. G. A., & Aprianti, A. (2021). Peran Orangtua Dalam Menanggulangi Kecanduan Bermain *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah (studi Kasus Kelurahan Babakan Sari Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung). *eProceedings of Management*, 8(1), 675–690. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/14402>
- Sari, A. P., & Wahyudi, S. (2021). Efektivitas Rumah Bermain sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 102-110.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.
- Wulandari, R. D., & Susanto, H. (2023). Model Intervensi Rumah Bermain untuk Mengatasi Ketergantungan *Gadget* di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 60-72.