

EcoPoly Challenge: Implementasi Permainan Edukatif dalam Mengasah Kemampuan Kognitif, Motorik, dan Sosio-Emosional Anak Prasekolah

**Wike Nur Peni* , Puti Archianti Widiasih , Namira Elbira Firdaus, Puja Sefni
Efrida, Pretty Jelita Oktoviela, Rahmawati Nurul Fadillah**

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka
Jakarta

wikenurpeni@uhamka.ac.id; puti@uhamka.ac.id; elbiranamira@gmail.com;
pujasefniefrida@gmail.com; jelitavii@gmail.com; 2208015220@uhamka.ac.id

Abstrak

Stimulasi yang memadai sangat penting bagi perkembangan optimal anak prasekolah, terutama dalam aspek kognitif, motorik, dan sosio-emosional. Di Kampung Bengkek, keterbatasan akses terhadap pendidikan formal dan alat permainan edukatif mengakibatkan keterhambatan perkembangan anak. Sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak melalui implementasi permainan edukatif "*EcoPoly Challenge*." Program pengabdian ini melibatkan masyarakat melalui kegiatan sosialisasi dan penerapan permainan, yang diikuti oleh 45 orang anggota PKK dan 60 orang anak prasekolah. Hasil sosialisasi menunjukkan peserta dengan pengetahuan baik meningkat dari 11,1% menjadi 62,2%, sedangkan peserta dengan pengetahuan kurang menurun dari 57,8% menjadi 15,6%. Hasil uji *wilcoxon* menunjukkan $P < 0.005$ (0.000) yang artinya perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* adalah signifikan secara statistik. Ini berarti terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan pada ibu-ibu PKK setelah mengikuti sosialisasi. Implementasi permainan *EcoPoly Challenge* diterapkan pada 60 anak prasekolah dengan pengukuran *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk observasi untuk menilai perubahan kemampuan. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek kognitif, motorik, dan sosio-emosional diberbagai kelompok usia. Skor rata-rata *pre-test* meningkat menjadi skor *post-test* yang lebih tinggi, yaitu dari 35 menjadi 65 pada kelompok anak usia 3 tahun, dari 50 menjadi 70 pada anak usia 4 tahun, dari 55 menjadi 75 pada anak usia 5 tahun, dan dari 55 menjadi 80 pada kelompok anak usia 6 tahun. Peningkatan ini menegaskan bahwa implementasi permainan *EcoPoly Challenge* efektif dalam meningkatkan kemampuan perkembangan anak di lingkungan dengan keterbatasan. Program ini dapat menjadi model pemberdayaan masyarakat yang efektif, memberikan rekomendasi bagi orang tua, pendidik, dan komunitas untuk memanfaatkan permainan edukatif dalam mendukung perkembangan anak secara optimal.

Kata Kunci: *perkembangan anak, permainan edukatif*

| 259

Pendahuluan

Perkembangan anak usia dini merupakan fase yang sangat krusial dalam membentuk fondasi kehidupan mereka di masa depan. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan yang pesat dalam berbagai aspek tumbuh kembang, termasuk kognitif,

motorik, dan sosio-emosional (Paud & Ayuningtias, 2024). Peran stimulasi yang memadai sangat diperlukan agar anak dapat mencapai perkembangan yang optimal. Stimulasi tersebut dapat didapat oleh anak dari kegiatan bermain. Menurut Lubis (2019) Permainan bagi anak-anak merupakan sarana untuk meluapkan emosi sekaligus mengasah tumbuh kembang anak. Hayati & Putro (2021) menjelaskan bermain dapat mengasah kreativitas, kepribadian, serta mengembangkan seluruh aspek pada tumbuh kembang anak.

Bermain pada anak-anak tidak hanya membuat mereka senang, tetapi juga dapat membangun karakter serta membentuk sikap dan kepribadian mereka (Cahyani dkk., 2023). Handayani & Ritonga (2024) mengatakan bahwa bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak, seperti; Anak belajar tentang keteraturan dan peraturan sehingga menjalankan komitmen yang dibangun dalam permainan; Anak belajar menyelesaikan masalah dari kesulitan terendah hingga yang tertinggi; Anak belajar sabar menunggu giliran setelah temannya menyelesaikan permainannya; Anak belajar bersaing dan membangun motivasi.

Aspek tumbuh kembang anak yang perlu mendapatkan stimulasi dari usia dini adalah perkembangan dalam hal kognitif, motorik, dan sosio-emosional. Kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir secara kompleks, melakukan penalaran, dan memecahkan masalah. Perkembangan kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara maksimal dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat (Novitasari & Fauziddin, 2020). Selain itu, kemampuan motorik anak terdiri dari motorik kasar dan halus ditujukan pada proses kemampuan gerak seorang anak (Yanti & Fridalni, 2020). Sedangkan Sosio-emosional anak adalah kemampuan anak dalam memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi mereka, serta berinteraksi dengan orang lain secara positif (Salna dkk., 2023). Oleh hal yang demikian, bermain dengan permainan yang edukatif dapat menjadi alternatif dalam menstimulasi tumbuh kembang anak usia prasekolah.

Kampung Bengkek, yang terletak di Jl. Muara Baru, RT.11/RW.17, Penjaringan, Jakarta Utara merupakan salah satu wilayah dengan tingkat kepadatan penduduk yang tinggi dan menghadapi beragam tantangan sosial-ekonomi. Wilayah ini digolongkan sebagai daerah kumuh dengan infrastruktur yang terbatas, akses fasilitas publik yang minim, serta kondisi lingkungan yang kurang mendukung perkembangan anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan warga setempat, salah satu masalah paling mendesak adalah keterbatasan ekonomi yang mempengaruhi kemampuan keluarga untuk memberikan pendidikan formal yang layak. Sebagian besar keluarga di Kampung Bengkek hidup di bawah garis kemiskinan, sehingga prioritas utama mereka bukanlah pendidikan melainkan pemenuhan kebutuhan dasar, seperti pangan dan tempat tinggal.

Kondisi ini berdampak langsung pada tumbuh kembang anak-anak di Kampung Bengkek. Ketiadaan akses ke pendidikan formal yang berkualitas dan kurangnya alat permainan edukatif yang seharusnya dapat merangsang perkembangan anak-anak menyebabkan keterlambatan dalam perkembangan kognitif, motorik, dan sosio-emosional mereka. Kognitif anak-anak terganggu karena minimnya stimulasi belajar. Sementara perkembangan motorik juga terhambat karena kurangnya aktivitas fisik yang terstruktur. Selain itu, kemampuan sosio-emosional mereka terabaikan, mengingat kurangnya interaksi positif dan dukungan lingkungan yang membangun. Masalah ini diperparah oleh kondisi lingkungan yang kurang layak, yang berkontribusi pada

rendahnya motivasi belajar dan kurangnya kesadaran tentang pentingnya pendidikan di kalangan masyarakat Kampung Bengkek.

Sebagai solusi terhadap permasalahan keterlambatan perkembangan anak prasekolah di Kampung Bengkek, program pengabdian masyarakat diadakan dengan fokus pada pemberdayaan ibu-ibu PKK yang berperan sebagai orang tua. Program ini bertujuan untuk mengimplementasikan permainan edukatif *EcoPoly Challenge* sebagai alat untuk menstimulasi tumbuh kembang anak. Selain itu, edukasi mengenai pentingnya permainan edukatif dalam proses tumbuh kembang anak juga diberikan kepada ibu-ibu PKK.

EcoPoly Challenge adalah permainan edukatif yang dirancang khusus untuk mengatasi masalah. Dalam permainan ini, anak-anak akan menghadapi berbagai tantangan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif, motorik, dan sosio-emosional mereka. Setiap tantangan dalam permainan ini melibatkan aktivitas fisik, pemecahan masalah, dan interaksi sosial, sehingga anak-anak dapat belajar dengan cara yang aktif dan menyenangkan. Tantangan yang terdapat dalam permainan *EcoPoly Challenge* mencakup aktivitas fisik seperti berlari atau melompat, permainan kelompok yang mendorong kerja sama, dan tantangan yang memerlukan pemikiran kreatif untuk menemukan solusi. Permainan ini menekankan pada tiga aspek utama perkembangan anak prasekolah, yaitu kognitif, motorik, dan sosio-emosional. Keunikan *EcoPoly Challenge* terletak pada integrasi antara strategi permainan, aktivitas fisik, dan interaksi sosial, yang memungkinkan anak-anak untuk belajar secara menyeluruh dan menyenangkan. Dengan memainkan *EcoPoly Challenge*, anak-anak dapat mengasah kemampuan berpikir, meningkatkan keterampilan motorik, serta belajar bersosialisasi dan mengelola emosi dengan baik.

Selain itu, edukasi kepada ibu-ibu PKK yang juga berperan sebagai orang tua dari anak-anak sangat penting dalam program ini. Para ibu akan mendapatkan pemahaman mengenai manfaat permainan edukatif seperti *EcoPoly Challenge* dalam mendukung perkembangan anak. Dengan pengetahuan ini, ibu-ibu dapat menerapkan prinsip-prinsip stimulasi yang telah dipelajari di rumah, mengintegrasikan permainan edukatif dalam rutinitas sehari-hari, dan mendorong anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas yang bermanfaat. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas interaksi antara ibu dan anak, tetapi juga menciptakan lingkungan yang positif bagi perkembangan anak.

Melalui kombinasi permainan edukatif dan edukasi kepada orang tua, program ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam tumbuh kembang anak-anak prasekolah. *EcoPoly Challenge* tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu anak, tetapi juga memperkuat peran ibu sebagai pendukung utama dalam proses perkembangan anak. Dengan demikian, program ini menjadi langkah strategis dalam menciptakan masa depan yang lebih baik bagi anak-anak di Kampung Bengkek, serta mengatasi keterlambatan perkembangan.

Pengabdian ini bertujuan untuk mengimplementasikan permainan edukatif *EcoPoly Challenge* dalam rangka mengasah kemampuan kognitif, motorik, dan sosio-emosional anak-anak di Kampung Bengkek. Selain itu, pengabdian ini juga akan mengidentifikasi perbedaan kemampuan anak sebelum dan sesudah permainan diimplementasikan, serta mengidentifikasi perbedaan wawasan pengetahuan dari ibu PKK sebelum dan sesudah program pengabdian dilaksanakan. Hasil dari pengabdian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi orang tua, pendidik, dan

anggota PKK untuk memanfaatkan permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

Assesment yang dilakukan menunjukkan bahwa stimulasi terhadap aspek-aspek perkembangan anak di Kampung Bengkek masih sangat terbatas. Permainan edukatif ini diharapkan dapat memberikan stimulus yang dibutuhkan, sehingga anak-anak di Kampung Bengkek mampu mengembangkan kemampuan mereka secara optimal. Dengan demikian, *EcoPoly Challenge* bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga sebuah pendekatan inovatif yang dapat membantu mengatasi tantangan dalam pendidikan anak prasekolah di Kampung Bengkek. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar dan berkembang menjadi individu yang lebih baik, meskipun dalam kondisi keterbatasan yang ada.

Metode

Desain Pengabdian

Pengabdian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*), yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas program pengabdian masyarakat dalam mendukung perkembangan anak prasekolah di Kampung Bengkek, Jakarta Utara. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur perubahan pengetahuan peserta dan perkembangan anak-anak, sedangkan pendekatan kualitatif dilakukan melalui observasi perilaku anak dan wawancara mendalam.

Pengabdian ini dilakukan dengan melaksanakan sosialisasi atau penyuluhan kepada ibu PKK selaku orang tua dari anak-anak dan penerapan (implementasi) secara langsung permainan *EcoPoly Challenge* kepada anak prasekolah di Kampung Bengkek. Sosialisasi dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan orang tua mengenai peran bermain dalam perkembangan anak, sedangkan implementasi permainan berfokus pada penerapan langsung permainan edukatif kepada anak-anak.

Partisipan Pengabdian

Partisipan Pengabdian terdiri dari anggota PKK dan anak-anak prasekolah di Kampung Bengkek. Sebanyak 45 anggota PKK berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi, sementara 60 orang anak prasekolah terlibat dalam implementasi permainan edukatif. Anak-anak ini dikelompokkan berdasarkan usia (3, 4, 5, dan 6 tahun) sesuai dengan kriteria usia prasekolah yang dijelaskan dalam (Islamiyah dkk., 2024) yang menyatakan bahwa anak usia prasekolah berkisar antara 3 hingga 6 tahun, pengelompokan usia ini dilakukan untuk pengamatan yang lebih spesifik sesuai dengan tahap perkembangan masing-masing. Pemilihan partisipan dilakukan secara *purposive*, mempertimbangkan keterlibatan aktif dalam program dan kesediaan untuk mengikuti kegiatan. Anggota PKK dipilih sebagai partisipan dikarenakan memiliki peran penting dalam masyarakat sekaligus sebagai orang tua dari anak-anak yang berperan dalam mendukung tumbuh kembang anak.

Instrumen Pengabdian

Pengukuran dalam Pengabdian ini dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu kuesioner, wawancara, dan observasi, yang dirancang untuk mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif terkait efektivitas program pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan.

1. *Pre-test* dan *Post-test* melalui Kuesioner

Penggunaan kuesioner *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengukur perubahan pengetahuan anggota PKK sebelum dan sesudah pelaksanaan sosialisasi. Kuesioner ini berfokus pada pengetahuan ibu-ibu PKK terkait pentingnya memberikan stimulasi melalui permainan edukatif dalam perkembangan anak. Dengan kuesioner ini dapat dilihat seberapa besar pemahaman peserta meningkat setelah menerima sosialisasi.

2. Lembar Observasi untuk Permainan Edukatif

Lembar observasi digunakan selama implementasi permainan *EcoPoly Challenge* untuk mencatat perkembangan anak-anak dalam tiga aspek utama: kognitif, motorik, dan sosio-emosional. Observasi dilakukan di setiap pos dalam permainan yang dirancang untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah, koordinasi motorik, serta interaksi sosial anak-anak. Observasi ini akan memberikan data yang mendalam mengenai bagaimana permainan tersebut berkontribusi terhadap perkembangan anak-anak selama kegiatan berlangsung.

3. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam dilakukan dengan beberapa anggota PKK setelah implementasi permainan untuk mendapatkan pandangan mereka mengenai dampak permainan *EcoPoly Challenge* terhadap perkembangan anak-anak. Wawancara ini bersifat kualitatif, bertujuan menggali lebih dalam pengalaman dan persepsi terkait perubahan yang terjadi pada anak-anak selama proses permainan, serta pemahaman mereka mengenai peran penting permainan edukatif dalam mendukung tumbuh kembang anak.

Dengan menggunakan kombinasi dari tiga metode ini diharapkan data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai efektivitas program *EcoPoly Challenge* dan dampaknya terhadap anak-anak serta pengetahuan orang tua mengenai pentingnya stimulasi perkembangan anak.

Prosedur Pengabdian

Pengabdian ini terdiri dari dua tahap utama:

1. Sosialisasi kepada Anggota PKK

Kegiatan sosialisasi di Kampung Bengek, Jakarta Utara dihadiri oleh 45 orang anggota PKK. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai pentingnya bermain dalam tumbuh kembang anak, serta meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai peran bermain sebagai media pembelajaran yang efektif bagi perkembangan anak-anak.

Sebelum kegiatan dimulai, para peserta mengisi daftar hadir sebagai bentuk dokumentasi kehadiran dan menerima lembar kuisisioner *pre-test* untuk menilai pengetahuan awal peserta terkait topik yang akan disampaikan. Sosialisasi dipandu oleh fasilitator yang berperan sebagai pemateri. Tim Pengabdian memberikan materi dengan topik “Bermain dalam Tumbuh Kembang Anak” yang membahas pentingnya permainan dalam mendukung aspek kognitif, motorik, dan sosio-emosional anak. Materi disampaikan secara interaktif, menggunakan media visual dan contoh-contoh nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Kampung Bengek.

Materi edukasi menekankan bahwa bermain bukan hanya sekadar aktivitas mengisi waktu luang, melainkan merupakan proses penting yang membantu anak mengenali diri sendiri, lingkungan, serta mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang esensial. Penjelasan yang diberikan dirancang secara komprehensif agar

peserta memahami bagaimana permainan dapat menjadi alat efektif untuk mendukung tumbuh kembang anak, khususnya dalam kondisi keterbatasan akses dan fasilitas di lingkungan mereka.

Gambar 1.
Sosialisasi Tumbuh Kembang Anak



Setelah sesi sosialisasi selesai, peserta diminta untuk mengisi lembar kuisisioner *post-test*. Kuisisioner ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta setelah menerima materi yang disampaikan. Sebanyak 45 peserta yang hadir mengisi kuisisioner tersebut, dan memberikan gambaran tentang pemahaman baru yang mereka peroleh terkait pentingnya bermain dalam mendukung perkembangan anak.

2. Implementasi Permainan Edukatif *EcoPoly Challenge* kepada Anak-anak Prasekolah
Setelah pelaksanaan sosialisasi mengenai pentingnya bermain dalam tumbuh kembang anak, selanjutnya adalah implementasi permainan *EcoPoly Challenge* kepada anak-anak di Kampung Bengkek. Kegiatan ini diikuti oleh 60 anak prasekolah yang merupakan bagian dari masyarakat Kampung Bengkek yang menjadi mitra program.

Sebelum permainan dimulai, *pre-test* dilakukan untuk mengukur keterampilan dan kemampuan awal anak-anak. Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dan relevan, anak-anak dikelompokkan berdasarkan usia mereka: 3 tahun, 4 tahun, 5 tahun, dan 6 tahun. Metode observasi digunakan dalam *pre-test*, berdasarkan pedoman observasi yang telah disusun oleh penulis. Dengan pengelompokan usia ini, observasi dapat dilakukan dengan lebih spesifik sesuai dengan tahap perkembangan anak-anak, sehingga hasilnya dapat lebih tepat menggambarkan kondisi awal anak-anak dalam aspek kognitif, motorik, dan sosio-emosional.

Setelah dua hari pelaksanaan permainan, *post-test* dilakukan dengan metode yang sama seperti *pre-test*, yakni dengan mengelompokkan anak-anak berdasarkan usia mereka: 3 tahun, 4 tahun, 5 tahun, dan 6 tahun. *Post-test* ini bertujuan untuk mengevaluasi perubahan dalam keterampilan dan sikap anak-anak setelah berpartisipasi dalam *EcoPoly Challenge*. Dengan pengelompokan usia, penilaian hasil dapat dilakukan dengan lebih spesifik, memberikan wawasan tentang dampak permainan terhadap perkembangan anak-anak disetiap kelompok usia.

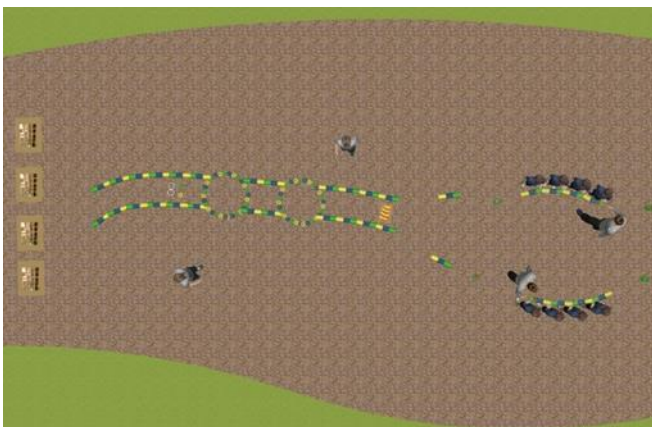
Gambar 2.
Implementasi Permainan



Permainan *EcoPoly Challenge* melibatkan 60 anak prasekolah yang dikelompokkan berdasarkan usia mereka (3, 4, 5, dan 6 tahun). Permainan ini terdiri dari lima pos yang dirancang untuk mengasah berbagai keterampilan perkembangan anak:

- Pos 1: Tantangan Puzzle (Kemampuan kognitif – pemecahan masalah dan pemahaman visual).
- Pos 2: Tantangan Lempar Gelang (Motorik halus – koordinasi tangan-mata).
- Pos 3: Lompat Lingkaran (Motorik kasar – keseimbangan tubuh).
- Pos 4: Mengurutkan Angka (Kognitif – berpikir logis dan pemahaman numerik).
- Pos 5: Estafet Bola (Sosio-emosional – kerja sama tim dan komunikasi).

Gambar 3.
Permainan EcoPoly Challenge



Sebelum permainan dimulai, *pre-test* dilakukan dengan metode observasi untuk menilai keterampilan awal anak-anak. Setelah permainan, *post-test* dilakukan dengan metode yang sama untuk mengevaluasi perkembangan keterampilan mereka.

Hasil dan Pembahasan

Sosialisasi

Berdasarkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diisi oleh peserta, untuk mengukur tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah pelaksanaan sosialisasi diperoleh hasil sebagai berikut:

Table 1.

Hasil Pre-test sosialisasi

Pengetahuan	Jumlah Peserta (f)	Persentasi Jumlah peserta (%)
Baik (81-100)	5	11,1
Cukup (61-80)	14	31,1
Kurang (< 60)	26	57,8
Total	45	100

Tabel 2.

Hasil Post-test Sosialisasi

Pengetahuan	Jumlah Peserta (f)	Persentasi Jumlah peserta (%)
Baik (81-100)	28	62,2
Cukup (61-80)	10	22,2
Kurang (< 60)	7	15,6
Total	45	100

Setelah mendapat pelaksanaan sosialisasi sebagaimana pada table 2, terdapat kenaikan pemahaman peserta sebanyak 62,2 % atau sebanyak 28 peserta dapat menjawab pertanyaan *post-test* dengan kategori baik. Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa sebelum pelaksanaan sosialisasi pengetahuan para peserta yang kurang (57,8%). Sedangkan setelah mendapat penyuluhan, pengetahuan yang kurang menurun (15,6%). Peserta dengan kategori pengetahuan yang cukup dari 31,1% berkurang menjadi 22,2%. Adapun pengetahuan kategori baik menjadi meningkat dari 11,1% menjadi 62,2%.

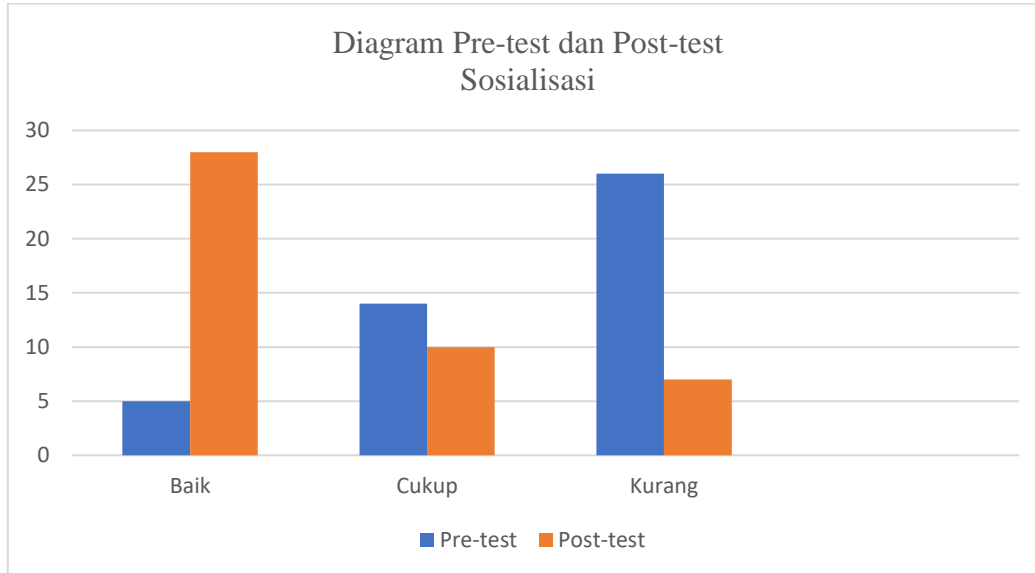
Hal ini menunjukkan adanya kecenderungan edukasi tumbuh kembang anak memiliki dampak yang positif. Terbukti dengan adanya peningkatan pemahaman peserta dalam menjawab quisioner dalam kategori baik menjadi meningkat dari 11,1% menjadi 62,2%, dibandingkan dengan sebelum dan sesudah peserta mendapat sosialisasi.

Selanjutnya dari hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut dilakukannya uji *Wilcoxon* untuk melihat perbandingan dari hasil keduanya. Hasil uji beda menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* adalah signifikan secara statistic ($Z = -5.855, p < .001$). Dengan kata lain, ada bukti kuat bahwa program sosialisasi mengenai pentingnya bermain dalam perkembangan anak memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan anggota PKK. Penurunan *P-Value* yang signifikan ini menunjukkan bahwa perubahan yang diamati dalam nilai *pre-test* dan *post-test* bukanlah hasil kebetulan semata. Sebaliknya, peningkatan pengetahuan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa anggota PKK memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang peran bermain setelah mengikuti sosialisasi. Hasil ini mengonfirmasi efektivitas

dari program sosialisasi dalam meningkatkan pengetahuan peserta tentang pentingnya bermain bagi perkembangan anak.

Diagram 1.

Pre Test dan Post Test Sosialisasi



Implementasi Permainan

Dari hasil observasi, anak-anak menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dan kemampuan kerja sama yang baik dalam kelompok. Setiap kelompok berhasil menyelesaikan tantangan di setiap pos dengan sedikit bantuan dari pendamping. Analisis skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak-anak.

Secara rinci, berikut adalah hasil skor dari *pre-test* dan *post-test* berdasarkan kelompok usia:

- Anak usia 3 tahun: Skor *pre-test* adalah 35, sedangkan skor *post-test* meningkat menjadi 65.
- Anak usia 4 tahun: Skor *pre-test* adalah 50, dan skor *post-test* meningkat menjadi 70.
- Anak usia 5 tahun: Skor *pre-test* adalah 55, sementara skor *post-test* meningkat menjadi 75.
- Anak usia 6 tahun: Skor *pre-test* adalah 55, sedangkan skor *post-test* meningkat menjadi 80.

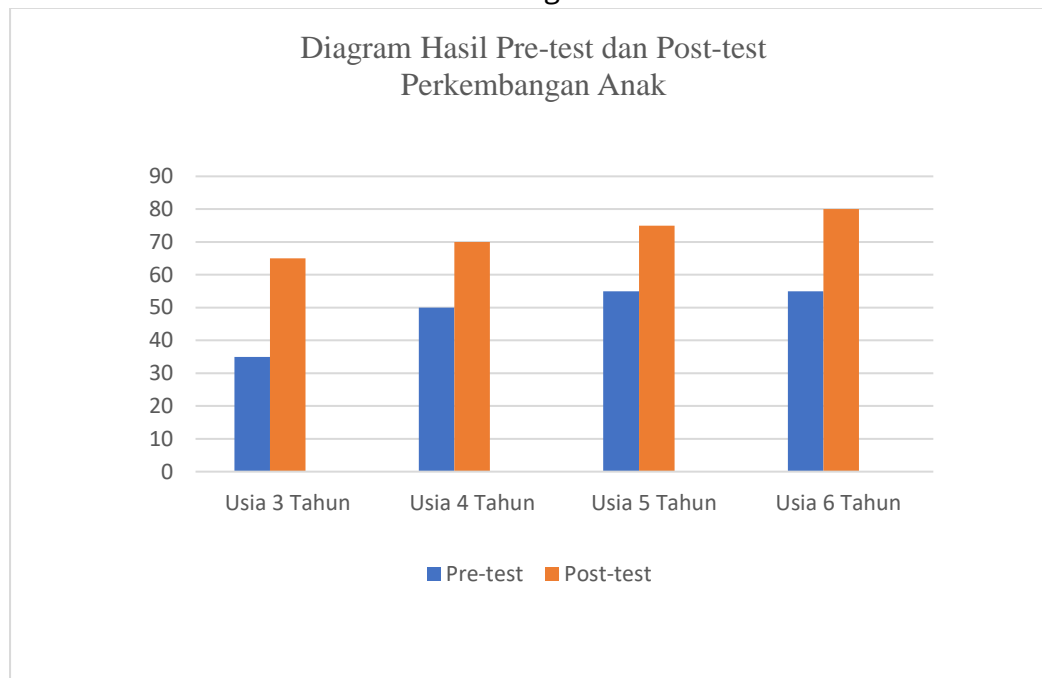
Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa permainan *EcoPoly Challenge* berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan perkembangan anak, khususnya dalam aspek kognitif, motorik, dan sosio-emosional. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya dalam (Setyaningsih & Wahyuni, 2021) yang menyebutkan bahwa bermain dengan menggunakan permainan edukatif dapat menstimulasi perkembangan motorik dan kognitif anak. Selain itu, Rakhmawati (2022) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa alat permainan edukatif pada umumnya dapat meningkatkan perkembangan anak prasekolah khususnya dalam meningkatkan kemampuan sosio-emosionalnya. Wawancara dengan anggota PKK Kampung Bengkek mengungkapkan permainan edukatif ini membantu anak-anak memahami pentingnya belajar dengan cara yang

menyenangkan, serta berkontribusi pada peningkatan perkembangan anak secara keseluruhan.

Permainan *EcoPoly Challenge* dengan berbagai jenis tantangannya, dirancang untuk mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, motorik, dan sosio-emosional dalam satu aktivitas yang menyenangkan. Implementasi permainan ini bertujuan untuk memberikan stimulasi dalam aspek perkembangan anak, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan bermanfaat bagi anak-anak di Kampung Bengkek

Diagram 2.

Hasil Pre Test dan Post Test Perkembangan Anak



Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat di Kampung Bengkek yang melibatkan implementasi permainan edukatif *EcoPoly Challenge* dan sosialisasi kepada ibu-ibu PKK, dapat disimpulkan bahwa program ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak-anak prasekolah, terutama dalam aspek kognitif, motorik, dan sosio-emosional. Permainan *EcoPoly Challenge* terbukti efektif dalam memberikan stimulasi yang dibutuhkan bagi anak-anak yang sebelumnya mengalami keterbatasan akses terhadap pendidikan dan alat permainan edukatif.

Sosialisasi kepada ibu-ibu PKK menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan mengenai pentingnya bermain untuk perkembangan anak. Hasil menunjukkan bahwa persentase peserta dengan pengetahuan yang baik meningkat dari 11,1% menjadi 62,2% setelah sosialisasi. Selain itu, implementasi permainan *EcoPoly Challenge* pada 60 anak prasekolah menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam skor *pre-test* dan *post-test* di semua aspek perkembangan yang diukur, yaitu kognitif, motorik, dan sosio-emosional.

Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa pendekatan yang mengintegrasikan permainan edukatif dengan edukasi orang tua dapat menjadi solusi strategis dalam mengatasi keterlambatan perkembangan anak di lingkungan dengan

keterbatasan, seperti Kampung Bengkek. Selain membantu anak-anak belajar dan berkembang melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, program ini juga memperkuat peran orang tua sebagai pendukung utama dalam proses pendidikan anak.

Untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas dari program ini, disarankan agar permainan edukatif seperti *EcoPoly Challenge* dapat diadopsi dan diterapkan secara rutin di Kampung Bengkek, serta wilayah lain dengan kondisi serupa. Pemerintah, sekolah, dan komunitas lokal seperti ibu-ibu PKK dapat bekerja sama untuk menyediakan fasilitas permainan yang mendukung stimulasi perkembangan anak. Selain itu, perlu diadakan pelatihan berkelanjutan bagi para orang tua dan pendidik tentang pentingnya permainan edukatif dan cara mengoptimalkannya untuk mendukung perkembangan anak. Pengabdian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari permainan edukatif ini serta menyesuaikan desain permainan dengan kebutuhan perkembangan anak pada berbagai tahap usia yang lebih luas. Dengan demikian, permainan edukatif dapat menjadi alat yang lebih efektif dalam meningkatkan kualitas tumbuh kembang anak, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan akses dan fasilitas pendidikan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) atas dukungan pendanaan dan fasilitas yang telah diberikan, sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga mengapresiasi mitra program, terutama Ibu PKK Kampung Bengkek, atas kerja sama yang luar biasa dan antusiasme tinggi dalam mendukung pelaksanaan kegiatan.

Terima kasih juga kepada masyarakat dan anak-anak Kampung Bengkek yang berpartisipasi aktif dalam program ini. Partisipasi mitra sangat berharga dalam mewujudkan tujuan program. Tak lupa, penulis menyampaikan apresiasi kepada Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA) atas dukungan penuh, baik dalam bentuk fasilitas maupun pendampingan akademik, yang sangat membantu keberhasilan program ini. Semoga kontribusi semua pihak memberikan dampak positif dan berkelanjutan bagi masyarakat.

Daftar Pustaka

- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Handayani, F. Y., & Ritonga, S. A. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Bermain Plastisin PAUD Al-Khanza Desa Pulo Bargot Kecamatan Marbau Kabupaten Labuhan Utara. *Tarbiyah Bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 8(1).
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52-64.
- Islamiyah, I., Dwi Novianti, A., & Anhusadar, L. (2024). Pengaruh Terapi Bermain Puzzel untuk Penurunan Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 87–98.



- <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.409>
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47–58. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2020). Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 805. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>
- Paud, K., & Ayuningtias, S. A. (2024). *Menemani Tumbuh Kembang Anak Usia dini : Layanan Bimbingan Konseling di PAUD*. 1, 33–43.
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Salna, I., Rahmadanti, L., Sa'adah, N., Fatimah, F., Khadijah, Khadijah, & Hairani Ananda Putri. (2023). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(3), 63–71.
- Setyaningsih, T. S. A., & Wahyuni, H. (2021). Alat Permainan Edukatif Lego Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 10(2), 115. <https://doi.org/10.31596/jcu.v10i2.757>
- Yanti, E., & Fridalni, N. (2020). Pengaruh Kirigami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Di Tk Asyiyah Bustanul Athfal Iv Kota Jambi. *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika*, 11(2), 226–235.

