"Gerakan Bermain Bersama: Edukasi Permainan Edukatif bagi Orang Tua Anak Usia Dini di Masa Digital"

Iin Andriani[1], Naufa Melati Putri[2]
[1]Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda
[2]TK Islam Nurul Huda Kecamatan Palaran
Email: iin_indriani@untag-smd.ac.id[1*],naufamelatiputri@gmail.com [2]

ABSTRAK

Era digital telah mengubah pola bermain anak usia dini dari permainan tradisional edukatif menuju penggunaan gadget yang intensif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada orang tua tentang pentingnya permainan edukatif sebagai alternatif mengurangi ketergantungan anak pada gadget. Kegiatan dilaksanakan pada 13 Desember 2024 di TK Nurul Huda, Kecamatan Palaran, Kota Samarinda dengan melibatkan 84 orang tua/wali murid. Metode yang digunakan adalah psikoedukasi melalui presentasi materi, demonstrasi praktik, workshop pembuatan alat permainan edukatif, diskusi interaktif, dan evaluasi. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner terstruktur yang mencakup frekuensi bermain bersama anak, penggunaan gadget, dan jenis permainan yang dimainkan. Hasil menunjukkan 88,1% orang tua bermain dengan anak setiap hari dengan durasi lebih dari 3 jam (42,9%), sementara 53,6% anak menggunakan gadget kurang dari 1 jam per hari. Teridentifikasi 75 jenis aktivitas bermain yang didominasi permainan konstruktif-kreatif (23 aktivitas) dan permainan peran (21 aktivitas). Program berhasil meningkatkan pemahaman orang tua tentang konsep permainan edukatif dan memberikan keterampilan praktis dalam mengimplementasikan permainan yang mendukung perkembangan holistik anak.
Kata Kunci*:* anak usia dini; gadget; orang tua; permainan edukatif; psikoedukasi

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola pengasuhan dan interaksi orang tua dengan anak, khususnya dalam aktivitas bermain anak usia dini. Kemajuan teknologi yang pesat telah menghadirkan berbagai perangkat digital atau gadget yang semakin mudah diakses oleh anak-anak (Ramadhan, 2023). Fenomena ini menciptakan dinamika baru dalam kehidupan keluarga dimana screen time atau waktu menatap layar menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari rutinitas harian anak. Masa usia dini merupakan periode kritis dalam perkembangan anak yang sering disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan. (Azijah & Adawiah, 2020)

Pada rentang usia 0-6 tahun, otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat (Riha Adatul'aisy et al., 2023). Anak pada masa tataran usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam memberikan rangsangan untuk mencapai perkembangan yang optimal (Riha Adatul'aisy et al., 2023). Periode ini menjadi momentum penting untuk memberikan stimulasi yang tepat melalui berbagai aktivitas pembelajaran, salah satunya melalui permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat

pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan (Darrmadi, 2020)

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya pergeseran pola bermain anak dari permainan tradisional edukatif menuju penggunaan gadget yang intensif. Penelitian menunjukkan bahwa screen time yang berlebihan dapat berdampak negatif bagi berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari perkembangan kognitif, sosioemosional, kemampuan bicara (Sari et al., 2024). Hasil penelitian telah mengungkapkan bahwa semakin tinggi intensitas screen time, akan meningkatkan potensi tantrum dan keterlambatan perkembangan pada anak usia dini (Setyarini et al., 2023). Kondisi ini menimbulkan keprihatinan akan dampak jangka panjang terhadap tumbuh kembang anak yang optimal.

Peran orang tua sebagai pendidik pertama dan utama bagi anak menjadi sangat krusial dalam mendampingi pertumbuhan dan perkembangan anak (Arsini et al., 2023). Orang tua perlu memiliki pemahaman yang komprehensif tentang jenis-jenis permainan edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak serta cara mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Syamsuardi(Astuti et al., 2024) mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat mempercepat penguasaan konsep-konsep dasar seperti pengenalan pola, logika spasial, dan perhitungan matematis sederhana.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada orang tua tentang pentingnya permainan edukatif dan cara mengoptimalkan waktu bermain bersama anak di era digital. Melalui program "Gerakan Bermain Bersama", diharapkan orang tua dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis dalam mengimplementasikan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat menjadi alternatif untuk mengurangi ketergantungan anak pada gadget sekaligus meningkatkan kualitas bonding antara orang tua dan anak.

Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk: 1) Meningkatkan pemahaman orang tua tentang konsep dan manfaat permainan edukatif untuk perkembangan anak usia dini; 2) Memberikan alternatif kegiatan bermain edukatif yang dapat mengurangi ketergantungan anak pada gadget; 3) Membekali orang tua dengan keterampilan praktis dalam merancang dan mengimplementasikan

permainan edukatif; dan 4) Meningkatkan kualitas interaksi dan bonding antara orang tua dan anak melalui aktivitas bermain bersama yang bermakna

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada Jumat, 13 Desember 2024 di TK Nurul Huda, Kecamatan Palaran, Kota Samarinda. Sasaran kegiatan ini adalah orang tua/wali murid TK Nurul Huda yang mengikuti program parenting rutin. Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan 84 responden orang tua/wali murid TK Nurul Hud. Metode pengabdian masyarakat yang digunakan adalah psikoedukasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada orang tua tentang jenis-jenis permainan edukatif yang dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, meliputi motorik halus, kemampuan verbal, kemampuan aritmatika, dan kemampuan sosioemosional.

Pendekatan psikoedukasi dipilih karena telah terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan mengubah perilaku orang tua dalam pengasuhan. Metode ini menggabungkan aspek psikologis dan edukatif untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang perkembangan anak dan cara mengoptimalkannya melalui permainan edukatif. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dengan tahapan sebagai berikut: 1) Presentasi materi tentang konsep permainan edukatif dan manfaatnya bagi perkembangan anak usia dini; 2) Demonstrasi praktek berbagai jenis permainan edukatif yang dapat meningkatkan motorik halus, kemampuan verbal, aritmatika, dan sosioemosional; 3) Workshop pembuatan alat permainan edukatif sederhana menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan di rumah; 4) Diskusi interaktif dan sharing pengalaman antar orang tua; dan 5) Evaluasi pemahaman melalui tanya jawab dan refleksi kegiatan.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen kuesioner terstruktur yang mencakup tiga aspek utama. Pertama, frekuensi bermain bersama anak yang diukur melalui pertanyaan tentang seberapa sering orang tua bermain bersama anak dalam perhari dan per minggu, termasuk durasi waktu bermain dalam setiap sesi dan waktu bermain yang paling sering dilakukan. Kedua, frekuensi anak bermain gadget yang diukur melalui pertanyaan tentang berapa lama anak menggunakan gadget dalam perhari dan per minggu, jenis konten yang diakses, serta kontrol orang tua terhadap penggunaan gadget. Ketiga, jenis-jenis permainan yang biasa dimainkan bersama

anak di rumah oleh orang tua, yang dikategorikan berdasarkan aspek perkembangan yang distimulasi seperti permainan motorik halus, verbal, aritmatika, dan sosioemosional.

Pengumpulan data dilakukan melalui survei yang diberikan kepada seluruh peserta sebelum kegiatan dimulai. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan statistik sederhana berupa frekuensi dan persentase, sedangkan data kualitatif dari pertanyaan terbuka dari kuesioner yang diberikan.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat "Gerakan Bermain Bersama: Edukasi Permainan Edukatif bagi Orang Tua Anak Usia Dini di Masa Digital" telah dilaksanakan pada Jumat, 13 Desember 2024 di TK Nurul Huda, Kecamatan Palaran, Kota Samarinda. Kegiatan ini berlangsung dalam suasana yang antusias dan partisipatif, dimana orang tua menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Tahapan kegiatan dimulai dengan presentasi materi tentang konsep permainan edukatif dan manfaatnya bagi perkembangan anak usia dini. Peserta terlihat aktif dalam sesi tanya jawab dan menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap berbagai jenis permainan yang dapat meningkatkan motorik halus, kemampuan verbal, aritmatika, dan sosioemosional anak.



Gambar 1. Presentasi materi konsep permainan edukatif

Hasil survey pengambilan data menunjukkan variasi yang menarik dalam pola penggunaan gadget anak. Sebagian besar anak (45 responden atau 53,6%) memiliki durasi penggunaan gadget yang relatif rendah, yaitu kurang dari 1 jam per hari. Sebanyak 35 responden (41,7%) berada pada kategori sedang dengan durasi 1-3 jam per hari, dan hanya 4 responden (4,8%) yang anaknya

menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari. Temuan ini menunjukkan pola yang relatif positif dimana mayoritas orang tua masih dapat mengontrol waktu *screen time* anak sesuai dengan WHO dan IDAI yang menyarankan agar anak usia dua sampai lima tahun bisa diberikan screen time dengan waktu yang terbatas (Putri, 2025)

Pola penggunaan gadget dalam seminggu juga menunjukkan distribusi yang selaras. Mayoritas anak menggunakan gadget 1-3 hari dalam seminggu (39 responden atau 46,4%), diikuti penggunaan setiap hari (30 responden atau 35,7%), dan 15 responden (17,9%) menggunakan gadget 4-6 hari dalam seminggu. Data ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar anak memiliki akses terhadap gadget, frekuensi penggunaannya masih dalam batas yang dapat dikendalikan oleh orang tua.

Temuan yang menggembirakan adalah tingginya durasi waktu yang diluangkan orang tua untuk bermain dengan anak. Sebanyak 36 responden (42,9%) menghabiskan lebih dari 3 jam per hari untuk bermain dengan anak, 36 responden lainnya (42,9%) mengalokasikan waktu 1-3 jam per hari, dan hanya 12 responden (14,3%) yang menghabiskan kurang dari 1 jam per hari. Hasil ini menunjukkan komitmen yang tinggi dari orang tua dalam memberikan perhatian dan stimulasi kepada anak melalui aktivitas bermain bersama.

Data frekuensi bermain dalam seminggu menunjukkan konsistensi yang luar biasa, dimana 74 responden (88,1%) bermain dengan anak setiap hari, 5 responden (6,0%) bermain 4-6 hari dalam seminggu, dan 5 responden (6,0%) bermain 1-3 hari dalam seminggu. Tingginya frekuensi bermain harian ini mencerminkan kesadaran orang tua akan pentingnya interaksi berkualitas dengan anak dan sejalan dengan teori *attachment* yang menekankan pentingnya konsistensi dalam memberikan perhatian dan responsivitas terhadap anak (Maskur, 2024)

Berdasarkan data yang terkumpul, terdapat sekitar 75 jenis aktivitas bermain anak yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori utama dengan karakteristik yang beragam. Permainan konstruktif dan kreatif mendominasi dengan 23 aktivitas, di mana Lego menjadi favorit yang disebutkan 8 kali, diikuti kegiatan menggambar dan mewarnai sebanyak 7 kali, mencerminkan kebutuhan anak untuk berkreasi dan membangun sesuatu dengan tangan mereka. Permainan peran menempati urutan kedua dengan 21 aktivitas, dipimpin oleh "masak-masakan" yang disebutkan 12 kali sebagai aktivitas tunggal terpopuler, bersama dengan dokter-dokteran, jual-jualan, dan

bermain boneka yang menunjukkan kecenderungan anak meniru dunia orang dewasa. Aktivitas edukatif mencakup 18 jenis permainan dengan tebak-tebakan sebagai yang terpopuler (10 kali penyebutan), diikuti pengenalan huruf-angka dan permainan kartu, mengindikasikan integrasi pembelajaran dalam bermain. Permainan kendaraan, meskipun sederhana, menunjukkan konsistensi tinggi dengan mobil-mobilan disebutkan 10 kali dan bersepeda 3 kali, sementara aktivitas fisik seperti bermain bola (4 kali) dan permainan tradisional petak umpet (3 kali) tetap mempertahankan eksistensinya. Aspek komunikatif dan sosial tercermin dalam 12 aktivitas seperti bercerita, tanya jawab, dan bernyanyi, sedangkan aktivitas berbasis teknologi hanya 2 jenis (PlayStation dan menonton), menunjukkan dominasi permainan non-digital. Secara keseluruhan, data ini menggambarkan lanskap bermain anak yang seimbang antara kreativitas, pembelajaran, interaksi sosial, dan aktivitas fisik, dengan permainan tradisional yang masih dipertahankan di era modern, mencerminkan pendekatan holistik dalam perkembangan anak melalui berbagai jenis permainan yang mendukung aspek kognitif, motorik, sosial, dan emosional secara bersamaan.

Hasil penelitian ini memberikan landasan yang kuat untuk program "Gerakan Bermain Bersama". Tingginya frekuensi dan durasi waktu bermain orang tua dengan anak menunjukkan potensi yang besar untuk mengoptimalkan kualitas interaksi melalui permainan edukatif. Meskipun penggunaan gadget anak masih dalam kategori yang relatif terkontrol, diperlukan strategi untuk lebih meningkatkan kualitas waktu bermain agar dapat memberikan stimulasi yang optimal bagi perkembangan motorik halus, verbal, aritmatika, dan sosioemosional anak.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Kegiatan pengabdian masyarakat "Gerakan Bermain Bersama" berhasil dilaksanakan dengan partisipasi 84 orang tua/wali murid TK Nurul Huda dengan respons yang antusias dan partisipatif.
2. Mayoritas orang tua (88,1%) bermain dengan anak setiap hari dan 42,9% mengalokasikan waktu lebih dari 3 jam per hari untuk aktivitas bermain bersama, menunjukkan komitmen tinggi dalam pengasuhan.
3. Penggunaan gadget anak terkontrol dengan baik, dimana 53,6% anak menggunakan gadget kurang dari 1 jam per hari, sesuai dengan rekomendasi WHO dan IDAI.

4. Teridentifikasi 75 jenis aktivitas bermain yang didominasi oleh permainan konstruktif-kreatif (23 aktivitas) dan permainan peran (21 aktivitas), dengan "masak-masakan" sebagai aktivitas terpopuler.
5. Program psikoedukasi berhasil meningkatkan pemahaman orang tua tentang konsep permainan edukatif dan memberikan keterampilan praktis dalam mengimplementasikan permainan yang mendukung perkembangan holistik anak..

Saran

1. Melaksanakan program serupa secara berkelanjutan setiap 3 bulan sekali untuk memastikan konsistensi penerapan permainan edukatif di rumah.
2. Mengembangkan program lanjutan berupa pendampingan berkala dan kelas parenting yang fokus pada keterampilan merancang permainan edukatif sesuai tahap perkembangan anak.
3. Menyediakan panduan praktis berupa booklet atau video tutorial tentang pembuatan alat permainan edukatif sederhana menggunakan bahan yang mudah ditemukan.
4. Melakukan studi longitudinal untuk mengukur dampak jangka panjang implementasi permainan edukatif terhadap perkembangan anak.
5. Mengadopsi program "Gerakan Bermain Bersama" sebagai kebijakan pembinaan keluarga dengan melibatkan stakeholder seperti puskesmas, posyandu, dan lembaga PAUD lainnya.
6. Mengembangkan platform digital untuk memfasilitasi orang tua dalam mengakses informasi permainan edukatif, berbagi pengalaman, dan mendapatkan konsultasi perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Arsini, Y., Zahra, M., & Rambe, R. (2023). Pentingnya Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Psikologis Anak. *MUDABBIR Journal Reserch and Education Studies*, *3*(2), 36–49. https://doi.org/10.56832/mudabbir.v3i2.369

Astuti, R. W., Rahmadani, N. Dela, & Lestari, S. R. (2024). ANALISIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENDUKUNG PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *Jurnal Mentari*, *4*(2), 78–86.

Azijah, I., & Adawiah, A. R. (2020). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak (Bayyi, Balita dan Usia Prasekolah)*. Lindan Bestari.

Darrmadi. (2020). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain "menelisik nilai-nilai permainan edukatif*

dan manfaatnya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan." Guepedia.

Maskur, S. (2024). *Psikologi Perkembangan Buku Ajar Mata Kuliah*. Yayasan Do'a Para Wali.

Putri, M. (2025). *Ketahui Batas Waktu Screen Time untuk Anak yang Ideal dari Usia 2-12 Tahun*. Hai Bunda. https://www.haibunda.com/parenting/20250321195004-62-362779/ketahui-batas-waktu-screen-time-untuk-anak-yang-ideal-dari-usia-2-12-tahun

Ramadhan, V. A. (2023). *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak: Memahami Efek Positif dan Negatif*. Center For Life-Span Development (CLSD) Faculty Of Psychology Universitas Gadjah Mada. https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2023/11/23/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-anak-memahami-efek-positif-dan-negatif/

Riha Adatul'aisy, Ana Puspita, Ninda Abelia, Riska Apriliani, & Dwi Noviani. (2023). Perkembangan Kognitif dan Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Pembelajaran. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(4), 82–93. https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.631

Sari, T. A. P., Novitawati, N., & Sulaiman, S. (2024). Pengaruh Interaksi Orang Tua: Screen Time terhadap Kemampuan Sosial Emosional dan Berbicara Anak Taman Kanak-Kanak. *Journal of Education Research*, *5*(3), 3525–3535. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1420

Setyarini, D. I., Rengganis, S. G., Ardhiani, I. T., & Mas'udah, E. K. (2023). Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 2496–2504. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3376