



# Pelatihan Pembuatan Mainan Edukasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kader Posyandu dalam Stimulasi Perkembangan Balita

Ida Kurniawati<sup>1\*</sup>, Ni Putu Diah Witari<sup>2</sup>, A.A. Ayu Asri Prima Dewi<sup>3</sup>, Francisus Fiano Anthony Kerans<sup>4</sup>, Putu Gde Hari Wangsa<sup>5</sup>, I Putu Gde Surya Adhitya<sup>6</sup> 

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Warmadewa, Denpasar, Indonesia

<sup>6</sup> Universitas Udayana, Denpasar, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received March 20, 2024

Accepted May 10, 2024

Available online May 25, 2024

### Kata Kunci :

Kader Posyandu, Permainan Edukasi, Posyandu Balita, Tumbuh Kembang Anak

### Keywords:

Posyandu cadre, Educational games, Toddler posyandu, Child development.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

## ABSTRAK

Proses tumbuh kembang anak pada periode emas akan sangat menentukan fase tumbuh kembang anak selanjutnya. Deteksi dini dan stimulasi perkembangan anak perlu dilakukan secara berkala sebagai upaya untuk mengoptimalkan perkembangan dan mencegah masalah terkait yang dapat muncul pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada mitra untuk meningkatkan keterampilan pembuatan mainan edukasi anak berbahan sederhana dan memberikan pengetahuan mengenai peranan mainan edukasi dalam stimulasi perkembangan anak. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan teknik pendekatan survey kepada masyarakat. Penelitian ini melibatkan subjek sebanyak 15 orang anak. Metode pelaksanaan PKM meliputi sosialisasi dan diskusi menggunakan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk menentukan permasalahan di masyarakat. Adapun instrumen yang digunakan adalah panduan FGD. Setelah data dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif. Hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan keterampilan mitra dalam pembuatan mainan edukasi untuk stimulasi perkembangan anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pelatihan pembuatan mainan edukasi anak dapat meningkatkan kemampuan peserta untuk berkreasi dalam membuat mainan edukasi anak berbahan sederhana. Penelitian ini memiliki dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan bagi kader posyandu terkait pembuatan mainan edukatif untuk stimulasi tumbuh kembang balita. Permainan edukatif sangat bermanfaat dalam proses perkembangan anak.

## ABSTRACT

The process of child development in the golden period will determine the next phase of child development. Early detection and stimulation of child development need to be done regularly to optimize development and prevent related problems that can arise in children. This research aims to assist partners in improving their skills in making children's educational toys made from simple materials and provide knowledge about the role of educational toys in stimulating children's development. This descriptive study uses a survey approach technique to the community. This study involved 15 children as subjects. The PKM implementation method includes socialization and discussion using *Focus Group Discussion* (FGD) to determine problems in the community. The instrument used was the FGD guide. After the data was collected, it was analyzed using the descriptive analysis method. The results of this study are an increase in partner skills in making educational toys for child development stimulation. So, training in making children's educational toys can increase the ability of participants to be creative in making children's educational toys from simple materials. This research has a positive impact on the growing knowledge of posyandu cadres related to making educational toys for stimulation of toddler growth and development. Educational games are very useful in the process of child development.

\*Corresponding author

E-mail addresses: [idakurniawati.mail@gmail.com](mailto:idakurniawati.mail@gmail.com) (Ida Kurniawati)

## 1. PENDAHULUAN

Anak adalah aset dan pilar masa depan bagi keluarga dan bangsa. Oleh karena itu, pertumbuhan dan perkembangan anak perlu mendapat perhatian lebih, terutama pada usia 2-3 tahun. Alasannya adalah fase ini merupakan periode emas dalam tumbuh kembang anak serta masa yang rentan terhadap pengaruh negatif. Periode emas ini berlangsung sejak awal kehamilan hingga anak berusia 2 tahun atau 1000 hari. Pada tahun 2018, World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan tertinggi ketiga di regional Asia Tenggara atau *South-East Asia Regional* (SEAR) sebesar 28,7% adalah Indonesia. Selain itu, menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), 5-10% anak mengalami keterlambatan perkembangan, dan 1-3% balita mengalami keterlambatan perkembangan global. Keterlambatan perkembangan anak di poliklinik Tumbuh Kembang RSUP Sanglah Denpasar sebesar 41,5%. Dikatakan bahwa keterlambatan perkembangan anak terbanyak terjadi pada usia 36-72 bulan (25,2%), dengan 31 anak laki-laki yang mengalami keterlambatan perkembangan lebih banyak (25,2%) (Avisha et al., 2023; Riyanto & Islamiyati, 2021; Theddy & Windiani, 2020). Salah satu faktor yang membantu anak tumbuh kembang dan mencapai kemampuan yang optimal adalah melalui stimulasi yang tepat karena stimulasi yang tepat akan merangsang otak balita sehingga perkembangan kemampuan gerak, bicara dan bahasa, sosialisasi serta kemandirian pada balita berlangsung optimal sesuai dengan usia anak. Stimulasi adalah kegiatan untuk merangsang kemampuan dasar anak usia 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Keberhasilan perkembangan seorang anak dipengaruhi oleh dua komponen utama yaitu genetika (seperti ras atau penyakit bawaan) dan lingkungan. Salah satu komponen penting dalam membantu perkembangan anak adalah pendidikan orang tua, yang mana dengan pendidikan yang baik, orang tua akan lebih mudah mendapatkan informasi dari luar, terutama tentang cara mengasuh anak yang baik, cara mendukung kesehatan anak, serta cara memberikan pendidikan terbaik. Orang tua memainkan peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Orang tua yang benar-benar memahami tumbuh kembang anak mereka dapat segera menemukan kelainan dalam perkembangan anak mereka dan memberikan stimulasi yang menyeluruh sejak awal. Dengan demikian, diharapkan generasi muda bangsa dapat berkembang dan berkembang secara optimal (Harsono et al., 2023; Syahailatua & Kartini, 2019).

Peran orang tua, khususnya seorang ibu memiliki peran yang sangat besar dalam mencapai keberhasilan proses tumbuh kembang anak perkembangan anak. Maka dari itu, untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan tingkat pengetahuan seorang ibu yang baik mengenai tumbuh kembang anak khususnya pada usia 2-3 tahun. Pengetahuan tersebut dapat diperoleh melalui informasi dari media massa, internet dan penyuluhan dari kader atau petugas kesehatan. Aktivitas bermain diketahui memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Melalui permainan, anak-anak akan mampu untuk bereksplorasi, berimajinasi, mendapatkan berbagai pengalaman, belajar melatih koordinasi otot dan refleks, berlatih mengontrol emosi, perasaan, dan pikiran, dan belajar untuk membuat keputusan. Aktivitas bermain memiliki berbagai fungsi penting seperti fungsi visual dan auditori, keterampilan kognitif dan verbal, kemampuan motorik kasar dan halus, dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, permainan dapat meningkatkan pengetahuan, kreativitas, minat spesifik, dan kemandirian anak (Kuswanti et al., 2022; Sulistyanyingtyas & Fauziah, n.d.; Wahyuni & Azizah, 2020).

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak melalui permainan adalah menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kecerdasan, dan sosial. Alat permainan edukasi yang baik dapat menstimulasi perkembangan yang meliputi aspek motorik kasar, motorik halus, kognitif, bahasa, kemandirian, dan tingkah laku sosial. Beberapa studi menunjukkan bahwa kelompok anak yang bermain dengan alat permainan edukatif memiliki perkembangan kemampuan motorik yang signifikan dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapat stimulasi (Damayanti et al., 2022; Fitriana, 2023).

Anak-anak bermain dengan tujuan untuk melatih tiga kemampuan dasar. Pertama adalah kemampuan fisik-motorik (psikomotor), yaitu saat mereka berlari, melompat, atau bergerak yang secara otomatis dapat melatih otot kasar hingga menuntun mereka agar dapat tumbuh dengan baik dan sehat. Terakhir, ketika mereka bermain, mereka merasa senang dan menggunakan kemampuan sosial-emosional (afektif) mereka untuk menumbuhkan emosi mereka saat berinteraksi dengan orang lain. Orang tua adalah teman bermain utama anak-anak pada tahap perkembangan awal. Dalam proses bermain, anak-anak juga dapat belajar tentang ketiga kemampuan kecerdasan (kognitif), seperti perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, dan mengenal fitur tertentu, seperti bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, pahit, atau asam). Oleh karena itu, alat permainan edukatif adalah alat bermain yang memiliki nilai pendidikan sehingga anak dapat meningkatkan perkembangan otak mereka (Nurwahidah et al., 2021; Rakhmawati, 2022). Orang tua memiliki peranan penting dalam stimulasi

perkembangan anak. Berbagai macam stimulasi yang dapat diberikan melalui permainan, meliputi stimulasi visual, verbal, auditif, dan taktil. Selain membantu perkembangan anak, permainan mampu membangun ikatan antara orang tua maupun anak. Dukungan dan apresiasi dari orang tua akan membuat anak merasa aman dan nyaman, sehingga akan meningkatkan kemandirian, keberanian, dan kreativitas (Oktaviani et al., 2021; Ramadia et al., 2021). Desa Batur Tengah berada di Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, dengan luas wilayah sekitar 1.260 are dengan ketinggian 400-700 meter di atas permukaan laut. Desa Batur Tengah memiliki jumlah penduduk kurang lebih 3.250 jiwa atau 950 kepala keluarga (KK), yang mana sebagian besar penduduk bekerja sebagai wiraswasta, pedagang, dan petani. Desa Batur Tengah merupakan bagian dari kawasan Munduk Gunung Batur yang berada di bagian utara dan berbatasan dengan Gunung Batur serta Desa Batur Utara, sedangkan bagian selatan berbatasan dengan Desa Bayung Gede, kemudian bagian barat berbatasan dengan Desa Batur Selatan, dan bagian timur berbatasan dengan Danau Batur dan Desa Kedisan. Desa Batur Tengah merupakan bagian dari Desa Pakraman Batur yang terdiri atas 24 banjar. Desa Batur Tengah terdiri atas 8 banjar, yaitu Br. Bugbugan, Br. Batur Tengah, Br. Petung, Br. Batur Kota, Br. Tandang Tri Buana, Br. Toyabungkah, Br. Telemba, dan Br. Bubungkelambu (Informasi, 2023; Merta et al., 2024). Sebagai bagian dari Desa Batur Tengah, Banjar Tandang Tri Buana memiliki populasi balita dengan berbagai macam permasalahan terkait tumbuh kembang anak. Populasi anak usia balita di wilayah Banjar Tandang Tri Buana tentu perlu mendapatkan perhatian dan solusi yang tepat untuk mencegah, mendeteksi, dan mengatasi masalah tumbuh kembang anak. Walaupun stimulasi perkembangan anak melalui permainan terbukti efektif, kesibukan orang tua maupun anggota keluarga terdekat anak membuat frekuensi dan kualitas bermain dari anak menjadi berkurang. Menimbang pentingnya aktivitas bermain pada anak, para pendidik, orang tua, maupun masyarakat yang terkait perlu untuk memberikan pendampingan dan menyediakan sarana permainan edukatif bagi anak. maka dari itu, untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan sebuah solusi. Solusi yang dapat dilakukan adalah melakukan pendampingan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan pembuatan mainan edukasi anak.

Adapun beberapa penelitian sejenis yang mendukung solusi tersebut. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain yang membahas bahwa, untuk mengetahui bagaimana perkembangan balita, hal yang dapat dilakukan adalah dengan mengikuti pelatihan mengenai penggunaan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa, sebagian besar ibu-ibu sudah memiliki kemampuan dan pengetahuan untuk menggunakan KPSP dengan baik. Selanjutnya, penelitian mengenai pelatihan *baby gym* untuk melatih motorik bayi usia 3-12 bulan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa, setelah adanya pemberian materi dan praktek pijat bayi terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang menyebabkan ibu-ibu pemilik bayi lebih bersemangat dalam mengoptimalkan tumbuh kembang bayi mereka. Selain itu, penelitian selanjutnya menyatakan bahwa, pendampingan pada ibu dengan balita perlu dilakukan agar dapat mewujudkan balita sehat dan cerdas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, ibu-ibu yang mengikuti pendampingan ini sangat antusias. Hal ini dibuktikan dengan adanya pertanyaan yang disampaikan serta kegiatan diskusi yang berjalan dengan efektif (Mediastuti et al., 2023; Mokodompit et al., 2024; Vitriani et al., 2021).

Penelitian ini memiliki beberapa kebaruan. Pertama, penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis komunitas untuk meningkatkan stimulasi perkembangan anak melalui pembuatan alat permainan edukatif secara mandiri. Kedua, penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek teoritis, tetapi juga pada implementasi praktis yang dapat membawa manfaat langsung bagi masyarakat. Ketiga, belum terdapat penelitian sejenis yang dilakukan di Desa Batur Tengah. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan keterampilan bagi kader posyandu dan masyarakat untuk dapat berkreasi untuk membuat mainan edukasi secara mandiri menggunakan bahan-bahan di sekitar. Dengan membuat sendiri mainan edukasi, diharapkan kader posyandu dan masyarakat luas dapat memenuhi kebutuhan mainan edukasi anak tanpa harus mengeluarkan banyak uang untuk membeli mainan yang mahal.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan teknik pendekatan survey kepada masyarakat. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 15 orang. Subjek tersebut terdiri dari anak-anak yang ada di posyandu. Metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) diawali dengan pengenalan dan evaluasi lokasi, serta sosialisasi kegiatan dengan mitra. Sosialisasi dengan mitra difasilitasi oleh Kepala Desa (Kelian Desa) yang juga membantu pengurusan izin kegiatan. Pertemuan koordinasi dengan mitra bertujuan untuk memberikan sosialisasi mengenai tujuan, manfaat, alur kegiatan, dan rencana monitoring dan evaluasi. Selanjutnya dilakukan diskusi dengan mitra menggunakan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk memfasilitasi mitra untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dan menentukan alternatif pemecahan masalah oleh mitra itu sendiri. Adapun instrumen yang

digunakan adalah panduan FGD. Bentuk kegiatan inti PKM berupa dialog interaktif mengenai stimulasi tumbuh kembang anak dan pelatihan pembuatan mainan edukasi anak berbahan sederhana untuk memberikan keterampilan sekaligus memicu kreativitas mitra untuk berkreasi membuat mainan edukasi anak. Pada pelatihan ini akan dicontohkan pembuatan beberapa mainan edukasi anak dengan menggunakan bahan-bahan sederhana yang mudah diperoleh masyarakat. Selain itu akan dijelaskan bagaimana cara penggunaan maupun aplikasi mainan tersebut dalam membantu stimulasi perkembangan anak. Kegiatan PKM ditutup dengan kegiatan evaluasi dan penyerahan bantuan mainan edukasi kepada mitra. Setelah data dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode analisis data deskriptif. Adapun kisi-kisi panduan FGD yang digunakan disajikan pada [Tabel 1](#).

**Tabel 1.** Panduan FGD

Sub Pertanyaan	Pertanyaan
Pengenalan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang Anda ketahui tentang stimulasi perkembangan balita?</li> <li>2. Bagaimana peran Anda sebagai kader Posyandu dalam mendukung perkembangan balita di masyarakat?</li> </ol>
Identifikasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja tantangan yang Anda hadapi dalam mendukung perkembangan balita di Posyandu?</li> <li>2. Apakah Anda pernah menggunakan mainan edukasi dalam kegiatan Posyandu? Jika ya, bagaimana pengalaman Anda?</li> </ol>
Pemahaman mengenai mainan edukasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang Anda pahami tentang mainan edukasi?</li> <li>2. Bagaimana menurut Anda peran mainan edukasi dalam stimulasi perkembangan balita?</li> <li>3. Apa saja jenis-jenis mainan edukasi yang Anda ketahui?</li> <li>4. Apakah Anda pernah menggunakan mainan edukasi untuk stimulasi balita di Posyandu? Jika ya, bagaimana pengalaman Anda?</li> </ol>

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pelaksanaan rangkaian kegiatan PKM dimulai dengan pengenalan serta cek lokasi kegiatan, kemudian dilanjutkan dengan sosialisasi kegiatan dengan mitra. Kegiatan sosialisasi melibatkan Bapak Kelian Desa dan Kader Posyandu. Pada masa persiapan, dilakukan analisis permasalahan yang dialami oleh masyarakat Banjar Tandang Tri Buana, Desa Batur Tengah. Diskusi menitikberatkan pada partisipasi mitra dan dilakukan menggunakan FGD. Berdasarkan hasil diskusi, permasalahan yang ditemukan di Posyandu, sangat terkait dengan masalah tumbuh kembang anak. Salah satu permasalahan terkait tumbuh kembang adalah penyediaan mainan edukasi untuk stimulasi perkembangan anak. Perlu diketahui bahwa, untuk Posyandu yang terdapat di lokasi penelitian telah memiliki sejumlah mainan edukasi anak yang biasanya digunakan saat kegiatan Posyandu berlangsung, namun jumlah mainan tersebut masih dirasa kurang dibandingkan dengan jumlah anak balita di wilayah banjar. Adapun beberapa mainan edukasi anak yang menggunakan bahan sederhana disajikan pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Kreasi Mainan Edukasi Anak Menggunakan Bahan Sederhana

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh Kader Posyandu dan beberapa Ibu yang memiliki anak balita. Pelatihan diawali dengan penjelasan singkat mengenai mainan edukasi anak dan peranannya dalam stimulasi perkembangan anak, dilanjutkan dengan tanya jawab singkat. Terakhir, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan pelatihan mengenai pembuatan mainan edukasi serta cara penggunaannya untuk stimulasi. Sebelum pelatihan dimulai, beberapa material pelatihan telah disiapkan sehingga para peserta dapat langsung berlatih membuat mainan edukasi dan waktu pelatihan menjadi lebih efektif. Adapun kegiatan pelatihan disajikan pada [Gambar 2](#).

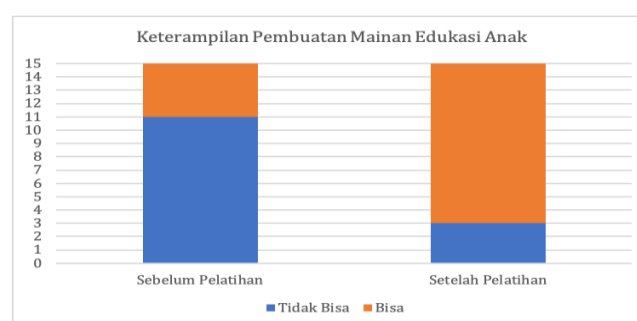


**Gambar 2.** Pelatihan Pembuatan Mainan Edukasi

Setelah kegiatan PKM, dilakukan kegiatan evaluasi menggunakan metode evaluasi FGD. Pada kegiatan ini disampaikan hambatan yang terjadi serta saran-saran untuk upaya perbaikan kegiatan PKM selanjutnya. Selain itu disampaikan hasil kegiatan PKM berupa peningkatan keterampilan serta rencana tindak lanjut mitra pasca pelaksanaan kegiatan PKM. Peserta nampak antusias selama mengikuti rangkaian kegiatan PKM, sehingga diharapkan kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas mitra dalam membuat mainan edukasi dan memberikan pengetahuan mengenai stimulasi perkembangan anak. Selanjutnya diharapkan mitra dapat membagikan keterampilan yang didapatkan kepada masyarakat sekitar. Kegiatan evaluasi ditutup dengan penyerahan bantuan paket mainan edukasi kepada Kader Posyandu. Adapun hasil keterampilan peserta dalam pembuatan mainan edukasi disajikan pada [Tabel 2](#) dan [Gambar 3](#) dalam bentuk grafik.

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Tingkat Keterampilan Peserta dalam Pembuatan Mainan Edukasi

	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
Tidak Mampu	11	3
Mampu	4	12



**Gambar 3.** Grafik Tingkat Keterampilan Peserta dalam Pembuatan Mainan Edukasi

Berdasarkan [Tabel 2](#) dan [Gambar 3](#) nampak bahwa sebelum kegiatan pelatihan, dari 14 orang terdapat 4 orang peserta telah mampu untuk membuat mainan edukasi secara mandiri. Sedangkan setelah diberikan pelatihan, jumlah peserta yang mampu membuat mainan edukasi nampak meningkat menjadi 12 orang. Berdasarkan data tersebut, pelatihan pembuatan mainan edukasi anak dapat meningkatkan kemampuan peserta untuk berkreasi membuat mainan edukasi anak berbahan sederhana. Berikut merupakan pemberian bantuan paket mainan edukasi disajikan pada [Gambar 4](#).



**Gambar 4.** Pemberian Bantuan Paket Mainan Edukasi dan Penutupan Kegiatan

### Pembahasan

Fase balita merupakan fase yang sangat penting dalam pertumbuhan manusia. Peran orang tua menjadi sangat penting pada fase balita karena pada waktu ini anak menghabiskan sebagian besar waktunya bersama orang tua. Orang tua, sebagai pengasuh dan pendidik pertama dan utama, diharapkan dapat mempengaruhi pertumbuhan anak secara optimal dengan mendorong pertumbuhannya, memenuhi kebutuhan gizinya, memberikan perawatan dasar seperti vaksinasi, pengobatan saat sakit, tempat tinggal yang layak, sanitasi lingkungan, pakaian, dan kesegaran fisik. Orang tua juga menjadi teman bermain utama anak-anak pada tahap awal perkembangan. Salah satu permasalahan terkait tumbuh kembang adalah penyediaan mainan edukasi untuk stimulasi perkembangan anak. Salah satu cara untuk membantu anak tumbuh dan berkembang adalah dengan menggunakan alat permainan untuk meningkatkan kemampuan fisik, motorik kasar dan halus, bahasa, dan tingkah laku sosial. Anak belajar memberi dan menerima melalui bermain. Bermain bersama orang lain (*assosiatif play*) membantu mereka membangun hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dalam hubungan tersebut ([Handayani & Abbasiah, 2020](#); [Kristina et al., 2021](#)). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan keterampilan bagi kader posyandu dan masyarakat untuk dapat berkreasi untuk membuat mainan edukasi secara mandiri menggunakan bahan-bahan di sekitar.

Setelah kegiatan pengabdian ini telah terjadi peningkatan pengetahuan, keterampilan dan kreativitas kader posyandu dalam membuat mainan edukasi dan memberikan pengetahuan mengenai stimulasi perkembangan balita. Banyak penelitian menunjukkan bahwa masa dini, yaitu lima tahun ke bawah, adalah masa keemasan, bagi perkembangan kecerdasan anak. Salah satu penelitian menemukan bahwa kapasitas kecerdasan anak mencapai 50% pada usia empat tahun. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat proses belajar mengajar tidak membosankan, kita perlu memiliki pengetahuan yang utuh mengenai perkembangan anak dan peranan aktivitas bermain di dalam prosesnya, karena anak-anak pada usia dini melakukan aktivitas pembelajaran dalam lingkungan bermain yang menyenangkan. Dunia anak adalah tempat bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Bermain dapat meningkatkan semua aspek perkembangan anak, membuat mereka lebih aktif, sehat, dan cerdas ([Adriana, 2020](#); [Lisa et al., 2020](#); [Mashuri et al., 2022](#)). Bermain dimaksudkan untuk melatih tiga kemampuan dasar anak-anak. Pertama, bermain melatih kemampuan fisik-motorik (*psikomotorik*), yaitu saat anak berlari, melompat, atau bergerak secara otomatis untuk melatih otot-otot besar seperti, *quadriceps*, *hamstrings*, *gastrocnemius* untuk mendukung fungsi motorik kasarnya. Kedua, saat anak-anak bermain, mereka merasa senang dan menggunakan kemampuan sosial-emosional (*afektif*) mereka untuk membantu mereka tumbuh. Ketiga, anak-anak juga dapat belajar tentang kemampuan kecerdasan (*kognitif*), seperti perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, dan mengenal fitur tertentu, seperti bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, pahit, atau asam) dalam proses bermain. Oleh karena itu, alat permainan edukatif adalah alat bermain yang memiliki nilai pendidikan sehingga anak dapat meningkatkan perkembangan otak mereka ([Adhitya et al., 2023](#); [Khaidir et al., 2021](#)). Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. APE

adalah bermacam-macam barang atau alat yang dapat digunakan untuk bermain dan mengandung nilai edukatif (bermain sambil belajar) yang dapat meningkatkan semua kemampuan anak, yang meliputi kemampuan intelektual dan emosional anak. APE juga mencakup semua jenis permainan yang memiliki kapasitas untuk menjadi media pengetahuan dan meningkatkan keterampilan anak. Selanjutnya, bermain adalah aktivitas yang dilakukan oleh seorang anak, baik dengan atau tanpa menggunakan peralatan (mainan) untuk menimbulkan perasaan senang. Aktivitas belajar melalui permainan tentu lebih disukai oleh anak-anak karena anak-anak dapat menggunakan sarana permainan untuk bermain sambil belajar (Hayati, 2019; Isnansih et al., 2022). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan kegiatan penyuluhan tentu sangat bermanfaat pada meningkatnya pengetahuan bagi kader posyandu dan masyarakat terkait pembuatan mainan edukasi untuk stimulasi tumbuh kembang anak. Kader yang memahami definisi, tujuan, dan manfaat posyandu dari petugas kesehatan, media cetak, dan elektronik akan mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif dalam kegiatan posyandu. Karena mereka sangat termotivasi, mereka akan ingin memenuhi kebutuhan tersebut dengan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan posyandu (Amirah et al., 2021; Fridolin et al., 2021). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan adalah bagian dari pendidikan non-formal yang memungkinkan orang untuk menemukan pengetahuan (Nurbaya et al., 2022; Trinurhilawati et al., 2019).

Bentuk kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan kader melalui promosi kesehatan yang sederhana, yang mencakup pelatihan berurutan menggunakan metode yang dimodifikasi, seperti seminar interaktif dan diskusi kelompok kecil. Perubahan ini diharapkan akan berdampak pada perilaku mereka dan kinerja mereka sebagai garda terdepan pelayanan kesehatan di Indonesia (S. Wahyuni et al., 2019). Selain itu, penelitian menekankan betapa pentingnya mendapatkan informasi kesehatan yang lebih komprehensif tentang 1000 hari pertama kehidupan, deteksi stunting, dan pengasuhan anak dibandingkan dengan penelitian sebelumnya (Megawati & Wiramihardja, 2019; Rahmawati & Dewi Sartika, 2020). Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu, cakupan peserta pelatihan terbatas hanya pada beberapa kader posyandu, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi ke seluruh kader posyandu maupun masyarakat secara luas. Hal ini dapat diatasi dengan memperluas jangkauan peserta pada penelitian selanjutnya, melibatkan lebih banyak kader posyandu dari berbagai wilayah, serta mengikutsertakan orang tua balita untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas pelatihan. Maka dari itu, dengan mengatasi keterbatasan tersebut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kader posyandu serta mendukung tumbuh kembang balita secara optimal. Penelitian ini memiliki dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan bagi kader posyandu terkait pembuatan mainan edukatif untuk stimulasi tumbuh kembang balita. Permainan edukatif sangat bermanfaat dalam proses perkembangan anak. Selain itu, permainan edukatif memberi anak kesempatan untuk bersosialisasi dan memperoleh pengetahuan melalui penggunaan berbagai alat, buku, narasumber, dan tempat. Namun, kegiatan ini terbatas hanya diikuti beberapa kader posyandu saja. Dalam penelitian berikutnya diharapkan dapat mencakup masyarakat luas khususnya pada orangtua.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan keterampilan mitra dalam pembuatan mainan edukasi untuk stimulasi perkembangan anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, program Kemitraan Masyarakat ini berhasil diterapkan dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan kader Posyandu mengenai pembuatan mainan edukasi anak berbahan sederhana pasca kegiatan pelatihan dan diskusi yang dilakukan. Permainan edukatif sangat bermanfaat dalam proses perkembangan anak. Selain itu, permainan edukatif memberi anak kesempatan untuk bersosialisasi dan memperoleh pengetahuan melalui penggunaan berbagai alat, buku, narasumber, dan tempat. Permainan edukatif adalah kegiatan yang menyenangkan yang dapat digunakan sebagai alat pendidikan, oleh karenanya sangat penting bagi masyarakat untuk memahami terkait pembuatan mainan edukasi untuk stimulasi tumbuh kembang anak.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Adhitya, I. P. G. S., Winaya, I. M. N., Saraswati, P. A. S., Thanaya, S. A. P., Suputri, N. W. B. M., Wijaya, G. W. P., & Kurniawati, I. (2023). Poltekita. *Jurnal Pengabdian Masyarakat. Pemeriksaan Lutut Dan Sosialisasi Latihan Kekuatan Dan Stabilitas Lutut Untuk Mencegah Cedera ACL Dan Osteoarthritis. Poltekita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 957-967. <https://doi.org/10.33860/pjpm.v4i4.3032>.
- Adriana, D. (2020). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Salemba Medika.
- Amirah, A., Nasution, Z., & Tambunan, R. D. T. A. (2021). Analysis of The Relationship Factors of Posyandu

- Cadres Activity with The Trend of Visiting Toddlers At Health Centre. *Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 6(2), 393–401. <https://doi.org/10.30604/jika.v6i2.687>.
- Avisha, F., Susilowati, E., & Hudaya, I. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Balita : Scoping Review. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 6(12), 2381–2389. <https://doi.org/10.56338/mppki.v6i12.4111>.
- Damayanti, P. D., Yusuf Muslihin, H., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 443–455. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>.
- Fitriana, D. (2023). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE). *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580–589. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>.
- Fridolin, A., Huda, S., & Suryoputro, A. (2021). Determinan Perilaku terhadap Keaktifan Kunjungan Lansia ke Posyandu Lansia. *Literatur Review. Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 12, 263. <https://doi.org/10.26751/jikk.v12i2.1028>.
- Handayani, G. L., & Abbasiah. (2020). Hubungan Stimulasi Bermain, Faktor Keluarga dan Faktor Anak dengan Perkembangan Balita di Wilayah Kerja Puskesmas Aur Duri Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(3), 1003–1007. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i3.1091>.
- Harsono, H., Rinayati, R., Iswandari, H. D., & Retnaningrum, O. T. D. (2023). Educational Knowledge: Games to stimulate growth in children among mothers of toddlers. *Malahayati International Journal of Nursing and Health Science*, 6(2), 111–116. <https://doi.org/10.33024/minh.v6i2.10374>.
- Hayati, Z. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik dan Koran Bekas untuk Meningkatkan Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 56–79. [www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады](http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады).
- Informasi, S. (2023). *Sistem Informasi Desa Batur Tengah, Kec. Kintamani, Kab. Bangli, Prov. Bali*. <https://www.baturtengah.desa.id/>.
- Isnainingsih, A., Handayani, I. N., Hermawan, R., Fitri, A. W., Hambali, H., Hasanah, U., Ramdani, L. A., Hidayah, N., Peruminingsih, A. R., & Amelia, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Barang Bekas untuk Mengurangi Sampah Bagi Guru Raudlatul Athfal. *Abdibaraya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 26–34. <https://jurnal.umnu.ac.id/index.php/abdibaraya/article/view/510>.
- Khaidir, M. A., Kosilah, S. S., Kistian, A., Dafi, N., Saputra, M., & Kholik, N. (2021). Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. In *Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Kristina, M., Sari, R. N., Pringsewu, S., & Pringsewu, S. (2021). Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *JDER Journal of Dehasen Education Review*, 2(1), 1–5. <http://jurnal.unived.ac.id>.
- Kuswanti, I., Rochmawati, L., & Rahmawati, L. (2022). Pengetahuan Ibu Tentang Tumbuh Kembang Anak Umur 1-3 Tahun di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Indonesia Sehat*, 1(2), 184–189. <https://jurnal.samodrailmu.org/index.php/jurinse/article/view/57>.
- Lisa, M., Mustika, A., Siti Lathifah, N., Kebidanan, J., & Malahayati Lampung, U. (2020). Alat Permainan Edukatif (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun Educational Game Equipment Promotes Fine Motoric Development in Children 4-6 Years. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125–132. <http://ejournal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK>.
- Mashuri, H., Mappaompo, M. A., A. P., Rahman, T., Saparia, A., & Juhanis, J. (2022). Pengaruh Permainan Gerak Dasar dengan Circuit Training terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6583–6593. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2213>.
- Mediastuti, F., Pratiwi, K., Fitriana, Y., Mothers, A. T., In, T., Healthy, C., In, S. T., & Village, T. (2023). Pendampingan Pada Ibu dengan Balita dalam mewujudkan Balita Sehat dan Cerdas di Desa Timbulharjo. *Jurnal Masyarakat Berdaya Dan Bermitra (Matra)*, 2(1), 35–42. <https://doi.org/10.36307/matra.v2i1.257>.
- Megawati, G., & Wiramihardja, S. (2019). Peningkatan Kapasitas Kader Posyandu dalam Mendeteksi dan Mencegah Stunting. *Dharmakarya*, 8(3), 154. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v8i3.20726>.
- Merta, I. G. C. S., Dewi, A. A. A. S., Asih, N. P. P. A., Putri, N. P. E. W., Mahesa, I. G. A. W., Wijaya, I. P. E. D., Indroutama, P. A. M., Suandana, N., Putra, M. W. P., Saputra, A. A. G. A., Helmawan, I. K. D., Putera, A. A. G. A. P., & Utami, N. W. (2024). Inovasi Digital Sebagai Akselerasi Promosi Wisata Budaya dan Efektivitas Pelayanan Desa Batur Tengah Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli Provinsi Bali. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1332–1343. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i2.8541>.
- Mokodompit, H. K. N., Gonibala, A. P., Papatungan, L., Katili, N. C., Batadi, D. R., Mamonto, C., Limo, F. A. Z., &



- Komagian, N. L. V. (2024). Baby Gym Melatih Motorik Bayi Dari Usia 3-12 Bulan Di Kelurahan Mogolaing Kecamatan Kotamobagu Barat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 35–41. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/2325>.
- Nurbaya, N., Haji Saeni, R., & Irwan, Z. (2022). Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Kader Posyandu Melalui Kegiatan Edukasi dan Simulasi. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 678. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6579>.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>.
- Oktaviani, M., Novitasari, A. W., Glosalalia, M., & Aulia, N. (2021). Peran Orang Tua dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Prasekolah. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 8(02), 153–163. <https://doi.org/10.21009/jkkp.082.04>.
- Rahmawati, N. D., & Dewi Sartika, R. A. (2020). Cadres' role in Posyandu revitalization as stunting early detection in Babakan Madang Sub-District, Bogor District. *ASEAN Journal of Community Engagement*, 4(2). <https://doi.org/10.7454/ajce.v4i2.1055>.
- 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>.
- Ramadia, A., Sundari, W., Permanasari, I., & Pardede, J. A. (2021). Pengetahuan Orangtua tentang Stimulasi Perkembangan Anak Berhubungan dengan Tahap Tumbuh Kembang Anak Usia Todler. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ)*, 9(1), 1–10. <https://www.researchgate.net/profile/Jek-Amidos/publication/348817680>.
- Riyanto, H., & Islamiyati. (2021). Peningkatan Pengetahuan dan Kemampuan Kader Posyandu Dalam Stimulasi Intervensi dan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak di Kelurahan Hadimulyo Barat Kota Metro. *JPM Bantenese*, 3(1), 28–41. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v3i1.3428>.
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (n.d.). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. *Advances in Social Science, Education, and Humanities Research*, 326, 431–435. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>.
- Syahailatua, J., & Kartini. (2019). Pengetahuan ibu tentang tumbuh kembang berhubungan dengan perkembangan anak usia 1-3 tahun. *Jurnal Biomedika Dan Kesehatan*, 3(2), 77–83. <https://doi.org/10.18051/JBiomedKes.2020>.
- Theddy, R., & Windiani, I. G. A. T. (2020). Prevalens dan Gambaran Keterlambatan Perkembangan Anak di Poliklinik Tumbuh Kembang Anak Rsup Sanglah. *Jurnal Medika Udayana*, 9(2), 88–92. <https://ojs.unud.ac.id>.
- Trinurhilawati, T., Martiningsih, M., Hendari, R., & Wulandari, A. (2019). Pengetahuan Bantuan Hidup Dasar dan Keterampilan Tindakan Recovery Position Pada Kader Siaga Bencana. *Jurnal Keperawatan Terpadu (Integrated Nursing Journal)*, 1(1), 7–8. <https://doi.org/10.32807/jkt.v1i1.31>.
- Vitriani, O., Hamidah, H., & Hevrialni, R. (2021). Pelatihan Stimulasi Dan Deteksi Dini Perkembangan Balita Dengan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (Kpsp) Di Kelurahan Bambu Kuning Wilayah Kerja Puskesmas Rejosari Kecamatan Tenayan Raya. *EBIMA : Jurnal Edukasi Bidan Di Masyarakat*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.36929/ebima.v2i1.426>.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 159–176. <https://doi.org/10.1080/00222216.1990.11969821>.