SEWAGATI, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 10(5), 2026 (e-ISSN:2613-9960)

DOI: https://doi.org/10.12962/j26139960.v10i5.11014 | Naskah Masuk 23-08-2026; | Naskah Diulas 26-10-2026; | Naskah Diterima 26-10-2026; | Dipublikasikan Online 31-10-2026

Optimalisasi Peran Ibu dalam Mendukung Aktivitas Bermain Anak melalui Edukasi dan Permainan Ular Tangga Edukatif di PCNU Malaysia

Optimizing the Role of Mothers in Supporting Children's Play Activities through Education and Educational Snakes and Ladders Games at PCNU Malaysia

Firdaus* | Wesiana Herisanty | Rahmadaniar Putri | Uke Maharani Dewi | Andini Hardiningrum

[1]Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Faculty of Nursing and Midwifery, Surabaya, Indonesia.

Korespondensi

*Firdaus, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Alamat e-mail: firdaus@unusa.ac.id

Alamat

Jl. Smea No. 57, Wonokromo, Kec. Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60243.

ABSTRAK

Periode usia dini merupakan fase penting bagi perkembangan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosional anak, tetapi aktivitas bermain dalam keluarga masih sering dipandang sebagai hiburan dan semakin berhadapan dengan penggunaan gawai. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pengetahuan ibu mengenai pentingnya bermain dan memberikan pengalaman praktis melalui permainan ular tangga edukatif pada komunitas PCNU Muslimat Malaysia, termasuk keluarga pekerja migran Indonesia. Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang meliputi asesmen awal, edukasi, demonstrasi dan praktik bermain, serta evaluasi pengetahuan melalui pre-test dan post-test. Asesmen awal pada 30 ibu/pengasuh menunjukkan 67% belum mampu menjelaskan manfaat bermain secara jelas, 58% melaporkan anak menggunakan gawai lebih dari dua jam per hari untuk aktivitas pasif, dan hanya 35% ibu yang rutin melakukan permainan interaktif. Pada pelaksanaan kegiatan, data evaluasi melibatkan 16 peserta. Proporsi jawaban benar meningkat dari 50% pada pre-test menjadi 87,5% pada post-test. Anak juga mengikuti permainan ular tangga edukatif yang diarahkan untuk melatih interaksi, mengikuti aturan, menunggu giliran, dan berkomunikasi. Hasil menunjukkan bahwa kombinasi edukasi ibu dan pengalaman bermain langsung merupakan pendekatan yang praktis dan dapat diterapkan dalam konteks komunitas. Program ini berpotensi memperkuat kapasitas pengasuhan, meningkatkan interaksi ibu–anak, serta menyediakan alternatif aktivitas non-gawai yang murah dan mudah direplikasi.

Kata Kunci:

Peran ibu, Permainan edukatif, PCNU Malaysia.

ABSTRACT

Early childhood is a critical period for cognitive, motor, language, and socio-emotional development, yet play is still sometimes viewed by families merely as entertainment, and children are increasingly exposed to screen-based activities. This community engagement program aimed to improve mothers' knowledge of the importance of play and provide practical experience through an educational snakes and ladders game in the PCNU Muslimat Malaysia community, including Indonesian migrant worker families. A participatory approach was used through initial assessment, health education, demonstration and guided play, and pre-test/post-test evaluation. The initial assessment of 30 mothers/caregivers found that 67% could not clearly explain the developmental benefits of play, 58% reported more than two hours of daily gadget use for passive activities among children, and only 35% of mothers regularly engaged in interactive play at home. The implementation evaluation involved 16 participants. The proportion of correct responses increased from 50% at pre-test to 87.5% at post-test. Children also participated in an educational snakes and ladders activity designed to encourage interaction, rule-following, turn-taking, and communication. The findings indicate that combining maternal education with direct play experience is a practical community-based strategy. The program may strengthen parenting capacity, improve mother–child interaction, and provide an affordable, replicable alternative to passive screen-based activities.

Keywords:

The role of mothers, educational games, PCNU Malaysia..

1 | PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini merupakan fondasi penting bagi kualitas sumber daya manusia pada tahap berikutnya. Bermain merupakan salah satu konteks utama anak untuk belajar, mengeksplorasi lingkungan, membangun interaksi sosial, dan mengembangkan kemampuan regulasi emosi. Bukti penelitian menunjukkan bahwa interaksi bermain bersama pengasuh berkaitan

dengan berbagai aspek perkembangan anak, sementara intervensi berbasis bermain dapat mendukung kompetensi sosial-emosional dan keterampilan bermain[1–4]. Karena itu, bermain tidak semestinya ditempatkan hanya sebagai aktivitas rekreatif, tetapi sebagai media stimulasi yang dapat dilakukan keluarga dengan sumber daya sederhana.

Permasalahan menjadi semakin relevan pada keluarga yang menghadapi keterbatasan waktu pengasuhan dan paparan media digital. Kajian sistematis menunjukkan bahwa strategi pengasuhan untuk mengurangi *screen time* pada anak prasekolah antara lain peningkatan pengetahuan orang tua, pemberian aktivitas alternatif, pembatasan penggunaan layar, serta penguatan *self-efficacy* orang tua[5]. Kajian lain menunjukkan bahwa konteks penggunaan layar, termasuk jenis konten, penggunaan oleh pengasuh, dan *co-use*, perlu dipertimbangkan karena penggunaan layar yang tidak sesuai konteks dapat berkaitan dengan luaran kognitif dan psikososial yang kurang baik[6]. Dengan demikian, edukasi tentang bermain perlu disertai alternatif aktivitas konkret yang dapat langsung dipraktikkan.

Program pengabdian dilaksanakan pada komunitas PCNU Muslimat Malaysia dengan sasaran ibu/pengasuh dan anak usia dini, termasuk anak dari keluarga pekerja migran Indonesia (TKI), di Sanggar Bimbingan, Lorong Sungai Mulia, Selangor, Malaysia. Berdasarkan observasi awal, wawancara informal, dan asesmen lapangan yang tercantum dalam proposal kegiatan, dari 30 ibu/pengasuh sekitar 67% belum mampu menjelaskan manfaat bermain secara jelas, 58% melaporkan anak menggunakan gawai lebih dari dua jam per hari untuk aktivitas pasif seperti menonton video atau bermain gim, dan hanya 35% ibu yang melaporkan rutin melakukan permainan interaktif dengan anak di rumah. Pada keluarga pekerja migran, kondisi pengasuhan dapat menjadi lebih kompleks karena keterbatasan interaksi langsung dengan orang tua dan ketergantungan pada pengasuh pengganti[7].

Komunitas memiliki potensi pemberdayaan melalui keberadaan kegiatan sosial-keagamaan, PAUD, dan jejaring PCNU yang dapat menjadi saluran edukasi. Namun, program yang secara khusus mengintegrasikan edukasi ibu dengan stimulasi anak melalui permainan belum terstruktur. Oleh karena itu, tim mengembangkan pendekatan sederhana berupa edukasi ibu yang dilanjutkan dengan permainan ular tangga edukatif. Permainan ini dirancang sebagai media non-digital yang memungkinkan anak berinteraksi, mengikuti aturan, menunggu giliran, dan melakukan aktivitas stimulasi sambil bermain. Pendekatan tersebut sejalan dengan bukti bahwa program bermain dan interaksi orang tua-anak dapat digunakan sebagai sarana penguatan regulasi diri dan kompetensi sosial-emosional[2, 8].

Tujuan kegiatan adalah: (1) meningkatkan pengetahuan ibu mengenai pentingnya bermain untuk perkembangan anak; (2) meningkatkan kemampuan ibu dalam memberikan stimulasi melalui permainan edukatif; (3) meningkatkan kesempatan interaksi positif ibu–anak; dan (4) menyediakan alternatif aktivitas bermain yang sederhana sebagai pengganti aktivitas pasif berbasis gawai. Program juga mendukung SDG 3 melalui penguatan kesehatan dan kesejahteraan anak serta SDG 4 melalui pembelajaran anak usia dini berbasis bermain. Dalam kerangka perguruan tinggi, kegiatan ini menjadi bentuk penerapan keahlian dosen kepada masyarakat dan hilirisasi inovasi pembelajaran berbasis permainan.

2 | TINJAUAN PUSTAKA

Permainan dan interaksi pengasuh merupakan bagian penting dari lingkungan belajar anak. Tinjauan sistematis menunjukkan bahwa bermain bersama orang tua memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, emosional, dan perilaku[1]. Intervensi *pretend play* juga dilaporkan dapat meningkatkan beberapa kompetensi sosial-emosional seperti pemahaman emosi, regulasi emosi, dan perilaku prososial[9]. Penelitian lain pada anak prasekolah menunjukkan bahwa intervensi *loose-parts play* dapat meningkatkan ekspresi emosi positif dan kompetensi sosial-emosional[3]. Temuan tersebut mendukung pemilihan permainan sebagai media stimulasi yang aktif dan interaktif.

Edukasi orang tua merupakan komponen penting agar permainan dapat berlangsung secara responsif. Meta-analisis global tentang intervensi *parenting* menunjukkan bahwa intervensi yang meningkatkan responsivitas orang tua dan dukungan terhadap pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak dan praktik pengasuhan[10]. Program yang menggabungkan edukasi orang tua dengan praktik bermain juga menunjukkan potensi untuk meningkatkan dukungan orang tua terhadap regulasi diri anak[8]. Dengan demikian, pendekatan dalam pengabdian ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi menghubungkan informasi dengan pengalaman langsung.

Penggunaan permainan edukatif juga relevan sebagai alternatif aktivitas pasif berbasis layar. Tinjauan sistematis tentang intervensi pengurangan *screen time* pada anak prasekolah menemukan bahwa edukasi orang tua perlu disertai alternatif aktivitas dan

strategi lingkungan rumah [5]. Kajian meta-analisis tentang *screen time* pada anak usia dini juga menunjukkan bahwa mayoritas anak usia lima tahun ke bawah belum memenuhi pedoman *screen time* [11]. Oleh sebab itu, pengembangan aktivitas non-digital yang murah, mudah dimainkan, dan dapat dilakukan bersama orang tua memiliki nilai praktis dalam pemberdayaan keluarga.

Permainan ular tangga dalam program ini diposisikan sebagai media edukatif, bukan sebagai alat ukur perkembangan. Modifikasi permainan diarahkan untuk mendorong keterlibatan sosial, mengikuti aturan, menunggu giliran, komunikasi, dan aktivitas stimulasi yang dapat dilakukan selama permainan. Pendekatan ini sejalan dengan literatur yang menekankan bahwa kualitas konteks bermain dan keterlibatan pengasuh perlu diperhatikan dalam intervensi berbasis bermain [4, 12].

Papan permainan ular tangga dalam program ini dikembangkan sebagai media permainan edukatif non-digital. Selain mekanisme dasar bergerak mengikuti angka dadu dan mengikuti jalur ular tangga, petak permainan diarahkan untuk memunculkan aktivitas interaksi dan stimulasi, seperti menunggu giliran, menyampaikan jawaban atau cerita sederhana, melakukan gerakan motorik sederhana, berbagi dengan teman, dan berkomunikasi dengan ibu/fasilitator. Rancangan tersebut dimaksudkan agar setiap giliran bermain tidak hanya berorientasi pada perpindahan bidak, tetapi juga memberi kesempatan anak berlatih keterampilan sosial, komunikasi, dan motorik secara menyenangkan. [Sesuaikan contoh tantangan dengan isi petak pada papan permainan yang benar-benar digunakan pada kegiatan].

3 | METODE KEGIATAN

Kegiatan dilaksanakan pada komunitas PCNU Muslimat Malaysia/PAUD Muslimat PCNU Malaysia di Sanggar Bimbingan, Lorong Sungai Mulia, Selangor, Malaysia, dengan sasaran ibu/pengasuh dan anak usia dini. Proposal kegiatan menggunakan pendekatan *community empowerment* yang menempatkan mitra sebagai peserta aktif. Tahapan kegiatan meliputi asesmen awal, sosialisasi, edukasi, demonstrasi dan praktik permainan, evaluasi, serta rencana keberlanjutan.

Asesmen awal dilakukan melalui observasi, wawancara informal, dan survei awal terhadap 30 ibu/pengasuh untuk menggambarkan pengetahuan tentang bermain, kebiasaan penggunaan gawai, dan keterlibatan ibu dalam permainan interaktif. Data tersebut digunakan sebagai dasar penentuan fokus edukasi. Evaluasi pengetahuan pada tahap pelaksanaan hanya mencakup 16 peserta, yaitu peserta yang hadir dan mengikuti sesi edukasi sampai tahap evaluasi. Perbedaan jumlah tersebut terjadi karena asesmen awal digunakan untuk pemetaan kebutuhan mitra, sedangkan evaluasi pre-test dan post-test dilakukan pada peserta yang hadir pada rangkaian kegiatan pelaksanaan. [Jika tersedia, tambahkan alasan spesifik ketidakhadiran 14 peserta, misalnya kendala jadwal kerja/*shift* atau ketidakhadiran pada seluruh rangkaian kegiatan].

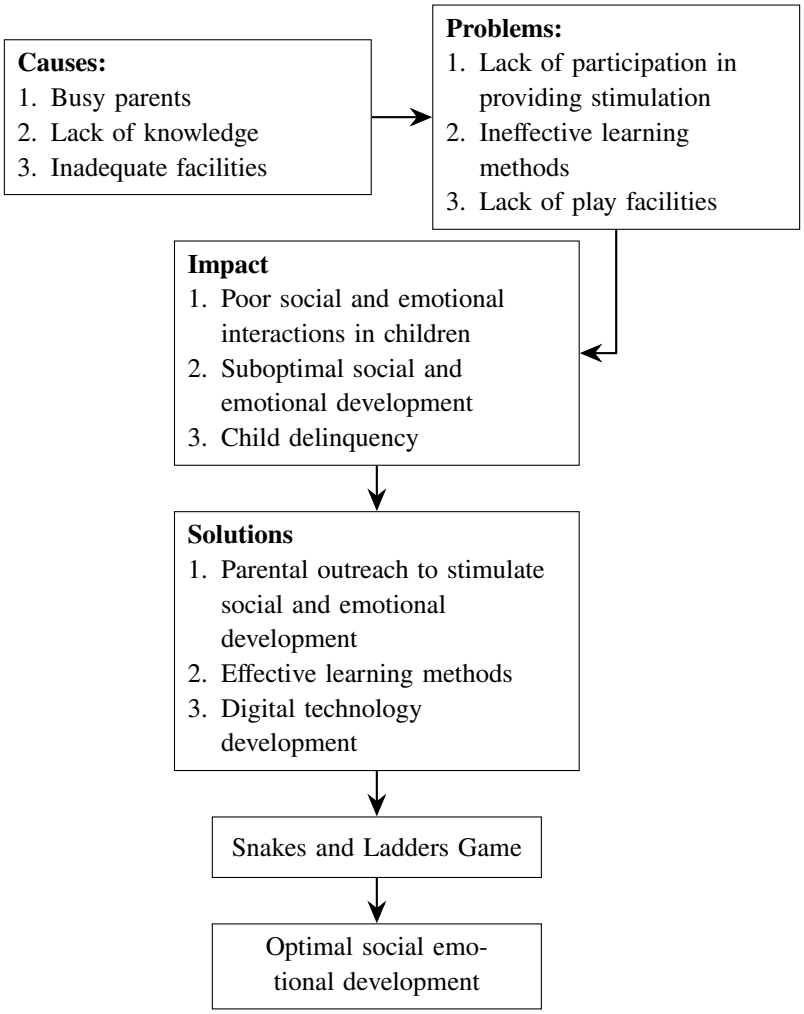
Intervensi diawali dengan penyampaian edukasi mengenai pentingnya bermain, manfaat bermain bagi perkembangan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosional, serta strategi sederhana mengelola penggunaan gawai. Edukasi dilakukan secara interaktif melalui penjelasan, diskusi, tanya jawab, dan leaflet. Setelah itu, fasilitator mendemonstrasikan penggunaan permainan ular tangga edukatif dan mengajak ibu serta anak mempraktikkannya secara langsung. Papan permainan dimodifikasi dengan aktivitas sederhana yang mendorong anak berinteraksi, berkomunikasi, mengikuti aturan, berbagi, dan menunggu giliran, sehingga permainan berfungsi sebagai media stimulasi non-digital yang dapat digunakan kembali oleh keluarga.

Evaluasi pengetahuan dilakukan menggunakan kuesioner pre-test dan post-test dengan materi yang sama. Instrumen terdiri atas 10 pertanyaan yang mencakup domain misalnya manfaat bermain, stimulasi perkembangan, strategi pendampingan bermain, dan pengelolaan penggunaan gawai, dengan rentang skor minimal 0 dan skor maksimal 10, Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah skor 0. Perubahan dinilai secara deskriptif melalui perbandingan proporsi peserta yang memenuhi kriteria jawaban benar sebelum dan sesudah edukasi. Keterlibatan selama permainan diamati secara langsung, terutama pada kemampuan mengikuti aturan, menunggu giliran, berinteraksi, dan berkomunikasi. Catatan lapangan dan umpan balik peserta digunakan untuk mengidentifikasi respons, hambatan, dan peluang pengembangan program.

Keberlanjutan dirancang melalui pemberian media permainan dan bahan edukasi kepada mitra, serta mendorong ibu dan kader/pendamping komunitas untuk menggunakan permainan di rumah atau pada kegiatan komunitas. Strategi ini dipilih agar intervensi tidak bergantung sepenuhnya pada kehadiran tim perguruan tinggi.

Tabel 1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap	Kegiatan Utama	Output
Asesmen awal	Observasi, wawancara informal, survei 30 ibu/pengasuh	Profil masalah dan kebutuhan mitra
Sosialisasi	Koordinasi dengan PCNU dan pengenalan program	Kesepakatan pelaksanaan
Edukasi	Penyuluhan, diskusi, tanya jawab, leaflet	Peningkatan pengetahuan ibu
Praktik bermain	Demonstrasi dan permainan ular tangga edukatif ibu–anak	Pengalaman langsung stimulasi
Evaluasi	Pre-test, post-test, observasi dan umpan balik	Data capaian program
Keberlanjutan	Pemberian media dan penguatan penggunaan di rumah/komunitas	Potensi keberlanjutan program



Gambar 1 Skema teknologi dan inovasi permainan ular tangga edukatif yang digunakan dalam program.

4 | HASIL DAN DISKUSI

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permasalahan yang diidentifikasi pada tahap awal memperoleh respons melalui kombinasi edukasi ibu dan pengalaman bermain langsung bersama anak. Asesmen awal terhadap 30 ibu/pengasuh menunjukkan adanya kebutuhan edukasi yang nyata: 67% belum mampu menjelaskan manfaat bermain secara jelas, 58% melaporkan penggunaan gawai lebih dari dua jam per hari untuk aktivitas pasif pada anak, dan hanya 35% ibu yang rutin melakukan permainan interaktif. Angka tersebut digunakan sebagai data situasi awal dan tidak diperlakukan sebagai hasil uji efektivitas.

Pada pelaksanaan program, evaluasi pengetahuan dilakukan pada 16 peserta. Hasil pre-test menunjukkan 8 peserta (50%) menjawab benar, sedangkan 8 peserta (50%) menjawab salah. Setelah edukasi, 14 peserta (87,5%) menjawab benar dan 2 peserta (12,5%) menjawab salah. Dengan demikian, secara deskriptif terjadi peningkatan proporsi jawaban benar sebesar 37,5 poin persentase. Karena evaluasi yang tersedia bersifat deskriptif dan tidak mencantumkan analisis inferensial, perubahan ini diinterpretasikan sebagai peningkatan pengetahuan yang teramati, bukan sebagai bukti kausalitas.

Untuk memperjelas interpretasi hasil, angka 8 peserta (50%) pada pre-test dan 14 peserta (87,5%) pada post-test merujuk pada jumlah peserta yang memenuhi kriteria jawaban benar yang ditetapkan dalam instrumen, bukan pada satu butir pertanyaan tunggal. Struktur dan skor instrumen perlu dicantumkan secara eksplisit sesuai kuesioner yang digunakan dalam kegiatan.

Tabel 2 Hasil Pre-test dan Post-test Pengetahuan Peserta

Tahap	Benar n (%)	Salah n (%)	Total
Pre-test	8 (50%)	8 (50%)	16
Post-test	14 (87,5%)	2 (12,5%)	16

Selain perubahan pengetahuan, permainan ular tangga edukatif memberikan pengalaman praktik yang relevan dengan masalah mitra. Anak mengikuti permainan dengan arahan fasilitator, sedangkan ibu memperoleh contoh konkret mengenai cara mendampingi anak. Aktivitas permainan menuntut anak mengikuti aturan, menunggu giliran, berkomunikasi, dan berinteraksi. Bagi ibu, pengalaman ini memperlihatkan bahwa stimulasi tidak harus menggunakan alat yang mahal atau perangkat digital.

Dari sisi pengelolaan penggunaan gawai, program memberikan alternatif yang konkret. Hal ini penting karena kajian menunjukkan bahwa intervensi pengurangan *screen time* pada anak prasekolah lebih efektif bila orang tua tidak hanya diberikan pengetahuan, tetapi juga strategi pembatasan dan alternatif aktivitas[5]. Kajian tentang konteks *screen use* juga menekankan pentingnya memperhatikan isi, tujuan, dan keterlibatan pengasuh, bukan sekadar menghitung durasi[6]. Permainan bersama ibu menjadi salah satu pilihan aktivitas non-digital yang dapat memperkuat keterlibatan langsung.

Konteks PCNU Malaysia memberikan nilai khusus karena sebagian sasaran berasal dari keluarga pekerja migran Indonesia. Pada kondisi tersebut, keterbatasan waktu atau interaksi langsung dengan orang tua dapat membuat penguatan kapasitas pengasuh dan komunitas menjadi penting. Pendekatan berbasis komunitas dapat menjadi ruang untuk berbagi pengalaman pengasuhan, sekaligus menyediakan media yang dapat digunakan secara mandiri. Program parenting yang menggabungkan dukungan orang tua dan aktivitas langsung menunjukkan bahwa perubahan praktik pengasuhan lebih mungkin terjadi ketika peserta memperoleh kesempatan belajar dan berlatih[8, 10].

Kendala yang muncul selama kegiatan terutama berkaitan dengan variasi kondisi pekerjaan dan waktu keluarga, serta ketertarikan anak terhadap *gadget*. Data pelaksanaan menunjukkan bahwa 12 dari 16 peserta (75%) merupakan pekerja domestik. Proporsi ini menunjukkan bahwa keberlanjutan permainan non-gawai di rumah perlu mempertimbangkan beban kerja dan keterbatasan waktu pengasuh. Kondisi tersebut berpotensi membuat aktivitas bermain bersama sulit dilakukan secara rutin apabila membutuhkan waktu lama atau persiapan yang rumit. Karena itu, mitigasi dilakukan dengan memilih media permainan yang sederhana, tidak memerlukan perangkat digital, dan dapat dimainkan dalam waktu relatif fleksibel. Edukasi juga diarahkan pada strategi realistis, yaitu memasukkan permainan singkat ke dalam rutinitas keluarga, bukan pelarangan gawai secara total. Pendekatan ini diharapkan lebih mudah dipertahankan oleh ibu yang memiliki tuntutan pekerjaan, meskipun keberlanjutan praktik tersebut belum diukur secara longitudinal dalam kegiatan ini.

Keberlanjutan program diarahkan pada penggunaan permainan di rumah dan integrasi kegiatan bermain ke dalam aktivitas PAUD/komunitas PCNU. Mitra dapat melanjutkan penggunaan media karena bentuk permainan sederhana dan tidak memerlukan teknologi khusus. Dalam pengembangan berikutnya, evaluasi dapat diperluas dengan observasi terstruktur terhadap interaksi ibu–anak, pengukuran frekuensi bermain di rumah, pengukuran *screen time*, serta *follow-up* beberapa minggu setelah kegiatan.

Persentase pendidikan ibu dihitung dari 16 peserta: 4/16=25,00%, 5/16=31,25%, dan 7/16=43,75%. Dua angka desimal digunakan agar nilai persentase tetap presisi dan totalnya tepat 100,00%.

Tabel 3 Karakteristik Peserta Berdasarkan Data Pelaksanaan

Karakteristik	**n**	%
Anak laki-laki	9	56
Anak perempuan	7	44
Orang tua/ibu rumah tangga	2	12,5
Pekerja domestik	12	75
Pekerja manual/kuli	2	12,5
Pendidikan ibu: SD	4	25,00%
Pendidikan ibu: SMP	5	31,25%
Pendidikan ibu: SMA	7	43,75%

Tabel 4 Capaian Program terhadap Target

Solusi	**Target**	**Capaian yang Teramati**
Edukasi pentingnya bermain	Peningkatan pengetahuan ≥80% peserta	87,5% peserta menjawab benar pada post-test
Guided mother–child play	≥70% peserta aktif dalam sesi bermain	Aktivitas bermain terlaksana; observasi kuantitatif terstruktur tidak dilaporkan dalam data hasil
Alternatif non-digital	Media bermain sederhana dapat digunakan	Permainan ular tangga edukatif digunakan langsung bersama anak

5 | KESIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian di PCNU Muslimat Malaysia menunjukkan bahwa kombinasi edukasi ibu dan permainan ular tangga edukatif merupakan pendekatan yang praktis untuk meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya bermain dan menyediakan pengalaman stimulasi langsung bagi anak. Pada 16 peserta evaluasi, proporsi jawaban benar meningkat dari 50% pada pre-test menjadi 87,5% pada post-test. Permainan juga memberikan alternatif aktivitas non-digital yang mendorong interaksi, komunikasi, mengikuti aturan, dan menunggu giliran. Program selanjutnya disarankan melakukan pemantauan jangka lebih panjang, menggunakan instrumen observasi interaksi ibu–anak yang terstruktur, serta mengukur perubahan kebiasaan *screen time* dan frekuensi bermain di rumah.

6 | DEKLARASI

6.1 | Deklarasi Penggunaan AI

Selama penyusunan naskah ini, penulis menggunakan ChatGPT secara terbatas untuk membantu penyuntingan bahasa, penyusunan struktur naskah, dan penerjemahan bagian tertentu. Penulis telah meninjau dan memvalidasi isi naskah serta bertanggung jawab penuh atas keakuratan, orisinalitas, dan kesesuaian data publikasi.

6.2 | Kontribusi Penulis

Firdaus: Konseptualisasi kegiatan, metodologi, koordinasi pelaksanaan, supervisi, analisis hasil, dan penulisan draf asli.
Anggota: perencanaan program, evaluasi, dan penyuntingan laporan.

6.3 | Sumber Pendanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya berdasarkan Surat Kontrak : Nomor: 091.41/UNUSA-DRIPM/Adm.I/V/2026

6.4 | Pernyataan Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan finansial, komersial, institusional, maupun personal yang berpotensi memengaruhi pelaksanaan kegiatan atau penulisan artikel ini.

7 | UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada PCNU Muslimat Malaysia dan PAUD Muslimat PCNU Malaysia sebagai mitra kegiatan, para ibu/pengasuh dan anak yang berpartisipasi, serta Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya yang mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

8 | LAMPIRAN



Gambar 2 Suasana penyampaian materi edukasi tentang pentingnya bermain dan dampak penggunaan gadget kepada para ibu/pengasuh.



Gambar 3 Desain leaflet "Yuk Kurangi Gadget, Ajak Anak Bermain!" yang digunakan sebagai media edukasi.



Gambar 4 Praktik permainan ular tangga edukatif yang melibatkan interaksi langsung antara anak-anak dan fasilitator/ibu.



Gambar 5 Foto bersama seluruh peserta (ibu dan anak) serta tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat dari Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya.

Referensi

1. Robinson EL, StGeorge J, Freeman EE. A systematic review of father–child play interactions and the impacts on child development. Children 2021;8(5):389.
2. Day N, Kervin L, Paas F, Bokosmaty S, Howard SJ. Enriching parent-child play through supported play groups to foster children's self-regulation: Protocol for a randomised control trial. International Journal of Educational Research 2022;113:101969.
3. Rodrigues AD, Marmeleira J, Pomar C, Lamy E, Guerreiro D, Veiga G. Body-oriented interventions to promote preschoolers' social-emotional competence: a quasi-experimental study. Frontiers in Psychology 2023;14:1198199.
4. Bodrova E, Leong DJ, Yudina E. Play is a play, is a play, is a play… or is it? Challenges in designing, implementing and evaluating play-based interventions. Frontiers in Psychology 2023;14:1034633.
5. Raj D, Mohd Zulkefli NA, Minhat HS, Ahmad N. Parental intervention strategies to reduce screen time among preschool-aged children: a systematic review. Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences 2022;18(6):295–304.
6. Chong SC, Teo WZ, Shorey S. Exploring the perception of parents on children's screentime: a systematic review and meta-synthesis of qualitative studies. Pediatric Research 2023;94:915–925.
7. Waluya B. Profil Tenaga Kerja Indonesia di Malaysia. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia; n.d.
8. Day N, Kervin L, Paas F, Bokosmaty S, Howard SJ. Enriching Parent-Child Play through Supported Play Groups to Foster Children's Self-Regulation: Evaluation of the Partners in Play Program. International Journal of Educational Research 2022;113:101969.
9. Richard S, Baud-Bovy G, Clerc-Georgy A, Gentaz E. The effects of a 'pretend play-based training' designed to promote the development of emotion comprehension, emotion regulation, and prosocial behaviour in 5- to 6-year-old Swiss children. British Journal of Psychology 2021;112(3):744–767.

10. Jeong J, Franchett EE, Ramos de Oliveira CV, Rehmani K, Yousafzai AK. Parenting interventions to promote early child development in the first three years of life: a global systematic review and meta-analysis. PLoS Medicine 2021;18(5):e1003602.

11. McArthur BA, Volkova V, Tomopoulos S, Madigan S. Global prevalence of meeting screen time guidelines among children 5 years and younger: a systematic review and meta-analysis. JAMA Pediatrics 2022;176(4):373–383.

12. Richard S, Clerc-Georgy A, Gentaz E. Pretend play-based training improves some socio-emotional competences in 5-6-year-old children: a large-scale study assessing implementation. Acta Psychologica 2023;238:103961.

Cara mengutip artikel ini: Firdaus, Herisanty, W., Putri, R., Dewi, U. M., Hardiningrum, A., (2026), Optimalisasi Peran Ibu dalam Mendukung Aktivitas Bermain Anak melalui Edukasi dan Permainan Ular Tangga Edukatif di PCNU Malaysia, *Sewagati*, *10(5):1103–1112*, https://doi.org/10.12962/j26139960.v10i5.11039.