



Gerakan Stimulasi Kecerdasan Sosial Anak: Intervensi Edukatif Non-Gadget pada Anak Prasekolah di Kabupaten Banjar

Rusmilawaty^{1#}, Norlaila Sofia², Vonny Khresna Dewi³

¹Program Studi Kebidanan, Program Diploma Tiga, Poltekkes Kemenkes Banjarmasin

^{2,3}Program Studi Kebidanan, Program Sarjana Terapan, Poltekkes Kemenkes Banjarmasin

*e-mail: rusmilawaty71@gmail.com¹, lia.bjm@gmail.com², vonnykhresnadewi@gmail.com³

DOI : 10.62354/healthcare.v4i3.228

Received : Agustus, 12th 2026 Accepted : September, 25th 2026 Published : September, 30th 2026

Abstrak

Penggunaan gawai berlebihan pada anak yang di Desa Pasar Jati, Kecamatan Astambul, Kabupaten Banjar memicu defisit keterampilan sosial dan kemandirian hingga 70%. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kapasitas orang tua, kader Posyandu, dan guru PAUD melalui program GASAK! (Gerakan Stimulasi Kecerdasan Sosial Anak) berbasis modul dan intervensi non-gawai edukatif berupa permainan tradisional (badaku, bakiak, lompat tali). Manfaat kegiatan ini adalah terwujudnya lingkungan pengasuhan responsif serta peningkatan kecakapan sosial-emosional anak secara berkelanjutan. Metode pelaksanaan terdiri atas tahap persiapan, edukasi interaktif menggunakan Modul "Bermain Bersama Anak", kelas bermain komunitas, evaluasi (*pre-posttest* dan *Social Skill Improvement System/SSIS*), serta pembentukan pendampingan *WhatsApp Group*. Kegiatan edukasi diselenggarakan pada 7 Mei 2026 yang diikuti oleh 27 peserta (20 orang tua balita, 4 guru PAUD, 3 kader Posyandu), kelas praktik bermain komunitas pada 18 Mei dan 3 Juni 2026 yang melibatkan 20 anak di PAUD Desa Pasar Jati. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan sasaran dalam kategori "Baik" dari 25,9% menjadi 63,0%, serta kategori "Kurang" menurun dari 51,9% menjadi 0,0%. Keterampilan sosial anak berdasarkan evaluasi menggunakan *Social Skill Improvement System/SSIS* menunjukkan 65,0% (13 anak) berada pada kategori tinggi, 25,0% sedang, dan hanya 10,0% pada kategori rendah. Program GASAK! efektif mengalihkan ketergantungan gawai menuju interaksi sosial kooperatif yang positif.

Kata kunci: Kecerdasan Sosial; Permainan Tradisional; Anak Prasekolah; Waktu Layar ; Modul GASAK

Abstract

Excessive smartphone use among children in Pasar Jati Village, Astambul Subdistrict, Banjar Regency has led to a 70% deficit in social skills and independence. This community service initiative aims to enhance the capacity of parents, Posyandu cadres, and early childhood education (PAUD) teachers through the GASAK! (Movement to Stimulate Children's Social Intelligence) program a module-based initiative featuring educational, non-digital interventions such as traditional games (badaku, bakiak, and jump rope). The benefits of this activity include the creation of a responsive childcare environment and the sustainable improvement of children's social-emotional skills. The implementation method consists of a preparation phase, interactive education using the "Playing with Children" module, community play sessions, evaluation (pre- and post-tests and Social Skill Improvement System/SSIS), and the establishment of a WhatsApp support group. The educational session was held on May 7, 2026, and attended by 27 participants (20 parents of toddlers, 4 early childhood education teachers, and 3 Posyandu cadres); the community play practice sessions took place on May 18 and June 3, 2026, involving 20 children at the Pasar Jati Village Early Childhood Education Center. The results of the activities showed a significant increase in the target group's knowledge in the "Good" category, rising from 25.9% to 63.0%, while the "Poor" category decreased from 51.9% to 0.0%. Based on the SSIS evaluation, 65.0% (13 children) were in the high social skills category, 25.0% in the moderate category, and only 10.0% in the low category. The GASAK! program effectively shifted children's reliance on electronic devices toward positive, cooperative social interaction.

Keywords: Social Intelligence; Traditional Games; Preschoolers; Screen Time; GASAK Module.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan pada pola pengasuhan anak, terutama di usia prasekolah (3–6 tahun). Penggunaan gadget yang berlebihan berpotensi menghambat perkembangan kecerdasan sosial anak karena berkurangnya interaksi dengan lingkungan dan orang lain, yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berbicara dan berbahasa seperti kemampuan berkomunikasi, empati dan kerja sama. Dimana masa prasekolah adalah periode kritis untuk membentuk fondasi keterampilan sosial yang penting bagi kehidupan masa depan ¹⁻³.

Orang tua sering memberikan gadget untuk anak agar membuat anak lebih tenang, terutama saat anak rewel, bosan, atau berada di situasi umum (seperti di restoran atau antrian). Saat anak sibuk dengan gadget, ibu bisa punya waktu untuk melakukan pekerjaan rumah, beristirahat, atau bahkan merawat diri sendiri. Dalam perjalanan jauh atau saat menunggu lama, gadget dijadikan "penyelamat" agar anak tidak bosan dan tetap duduk tenang. Gadget juga digunakan saat ibu perlu fokus ketika ibu harus bekerja dari rumah, menyelesaikan tugas penting, atau berbicara serius dengan orang lain, gadget bisa menjadi "pengalih perhatian" sementara untuk anak. Tanpa disadari penggunaan gadget dalam jangka waktu yang lama juga dikaitkan dengan masalah kesehatan emosional dan mental pada anak ^{4,5}.

Wilayah Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan, khususnya pada daerah semi-perkotaan dan pedesaan, mengalami perubahan pola pengasuhan anak akibat meningkatnya penggunaan perangkat digital (gadget) pada anak usia prasekolah. Anak-anak usia 3–6 tahun yang seharusnya berada dalam fase perkembangan pesat aspek sosial-emosional dan keterampilan komunikasi justru lebih sering berinteraksi dengan layar dibandingkan dengan teman sebaya mereka.

Di era digital yang semakin berkembang pesat, perkembangan kompetensi sosial dan emosional anak usia prasekolah di Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan menghadapi tantangan serius. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa keterampilan sosial dan emosional pada masa prasekolah merupakan fondasi penting yang dapat memprediksi kesuksesan akademis ⁶, kualitas hubungan sosial ⁷, serta kesejahteraan psikologis anak di masa depan ⁸. Anak-anak yang memiliki kompetensi sosial-emosional yang baik cenderung menunjukkan kemampuan adaptasi yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

Fenomena penggunaan gadget yang berlebihan baik di rumah maupun di sekolah tanpa kontrol durasi maupun konten yang sesuai usia di kalangan anak prasekolah Kabupaten Banjar telah menimbulkan dampak yang mengkhawatirkan. Data terbaru menunjukkan bahwa 85% anak di wilayah ini menghabiskan lebih dari 2 jam sehari dengan gadget (survei awal, 2025). Penelitian Sofia, dkk (2025) di Desa Pasar Jati, Kecamatan Astambul Kabupaten Banjar tentang perkembangan anak didapatkan sebesar 70% anak mengalami perkembangan tidak sesuai usia yaitu dalam kemampuan sosialisasi dan kemandirian. Hasil observasi awal dan wawancara dengan tenaga pendidik di beberapa PAUD di Desa Pasar Jati, ditemukan adanya penurunan

kemampuan interaksi sosial anak usia 3–6 tahun, seperti kesulitan berkomunikasi dua arah, kurangnya empati, rendahnya kemampuan berbagi, serta kecenderungan perilaku individualistik. Anak-anak cenderung lebih pasif, terbiasa menerima stimulasi satu arah dari layar, dan kurang memperoleh pengalaman sosial langsung melalui interaksi dengan teman sebaya atau orang dewasa ^{9,10}.

Hasil penelitian menunjukkan praktik ini tidak hanya mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar ², tetapi juga menghambat perkembangan kemampuan berbicara dan berbahasa yang sangat krusial pada masa golden age ini ^{1,3}. Lebih jauh lagi, penelitian Twenge et al. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam jangka panjang berkorelasi dengan berbagai masalah kesehatan emosional dan mental pada anak ^{4,5}, termasuk meningkatnya kasus isolasi sosial dan keterlambatan perkembangan.

Peran aktif orang tua dan pendidik menjadi kunci utama. Orang tua perlu diberikan pemahaman yang komprehensif tentang pentingnya pengaturan penggunaan gadget yang bijaksana ^{9,10}, sementara pendidik memerlukan program terstruktur seperti *Preschool Life Skills (PLS)* yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan sosial anak ^{11,12}. Intervensi yang tepat melalui pendidikan kesehatan bagi orang tua dan kegiatan terstruktur di lembaga pendidikan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini ¹³.

Berbagai program intervensi yang berfokus pada pembelajaran kooperatif dan pengembangan sosial-emosional telah menunjukkan hasil yang menggembirakan ^{8,14,15}. Program-program ini menekankan pada aktivitas bermain terstruktur yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendorong interaksi sosial dan pemahaman terhadap norma-norma sosial. Di Kabupaten Banjar, potensi permainan tradisional seperti *bakakak* dan *bapandau* dapat diintegrasikan dalam program stimulasi sosial, sebagaimana diungkapkan oleh beberapa penelitian bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak-anak. Misalnya, permainan tradisional Jawa seperti *Dakon* dan *Gejlig* telah terbukti membantu anak-anak belajar bersosialisasi dan memahami konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan menarik ¹⁶. Demikian pula, permainan tradisional dapat menumbuhkan kerjasama, komunikasi, dan kerja sama tim di antara para pesertanya ^{17,18}.

Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk menciptakan keseimbangan dalam penggunaan teknologi. Rekomendasi *American Academy of Pediatrics* (2021) menyarankan pembatasan waktu penggunaan gadget maksimal satu jam per hari untuk anak usia 3-5 tahun ¹. Keterlibatan orang tua dalam memilih konten edukatif dan mendorong aktivitas alternatif yang melibatkan interaksi sosial menjadi faktor penentu keberhasilan ^{13,19}.

Dengan demikian, meskipun teknologi digital menawarkan berbagai manfaat pendidikan, kita harus bijak dalam penggunaannya agar tidak mengorbankan perkembangan sosial-emosional anak. Pendekatan holistik yang melibatkan semua pihak terkait menjadi solusi terbaik untuk memastikan anak-anak prasekolah di Kabupaten Banjar tumbuh dengan kompetensi sosial dan emosional yang optimal, siap menghadapi tantangan masa depan.

Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan, mitra dalam program ini termasuk dalam kategori mitra yang tidak produktif secara ekonomi/sosial, dengan fokus pada masalah pendidikan dan pengasuhan anak usia dini. Permasalahan prioritas yang telah disepakati bersama mitra (orang tua, guru PAUD, dan kader posyandu di Desa Pasar Jati Kabupaten Banjar) adalah:

1. Keterbatasan Kompetensi Stimulasi Edukatif: Hanya 20% orang tua dan pendidik yang memahami teknik stimulasi sosial yang tepat. Mitra kekurangan metode atau alternatif kegiatan non-gadget yang konsisten.
2. Lemahnya Literasi Digital dan Sinergi Lingkungan: Kurangnya pemahaman orang tua mengenai dampak negatif gadget terhadap tumbuh kembang, serta belum adanya sistem monitoring dan dukungan kebijakan lokal yang terintegrasi untuk menciptakan lingkungan kondusif bagi anak.
3. Rendahnya Kecakapan Sosial Anak akibat Adiksi Gadget: Sebanyak 70% anak mengalami defisit keterampilan komunikasi, kerjasama, dan regulasi emosi karena ketergantungan gadget.

Justifikasi pemilihan permasalahan tersebut didasarkan atas hasil FGD, kuesioner awal, dan permintaan langsung dari mitra, baik kader maupun orang tua. Permasalahan ini dipandang perlu segera diintervensi untuk mencegah dampak jangka panjang terhadap tumbuh kembang anak.

Adapun tujuan pengabdian Masyarakat ini adalah meningkatkan pemahaman dan ketrampilan tentang pentingnya stimulasi kecerdasan sosial anak usia prasekolah dengan metode intervensi non-gadget yang efektif dan menyenangkan, mengimplementasikan program GASAK! (Gerakan Stimulasi Kecerdasan Sosial Anak) sebagai pendekatan edukatif berbasis permainan interaktif, komunikasi dua arah, dan aktivitas sosial yang dapat diterapkan di lingkungan rumah maupun sekolah serta meningkatkan partisipasi aktif dalam menciptakan lingkungan sosial yang kondusif bagi perkembangan sosial-emosional anak.

Mengatasi permasalahan mitra secara sistematis, program GASAK! (Gerakan Stimulasi Kecerdasan Sosial Anak) diimplementasikan melalui pendekatan yang menyoar anak, orang tua, dan lingkungan pendukung. Solusi yang ditawarkan antara lain peningkatan kapasitas mitra melalui edukasi dan standarisasi panduan dengan menyusun modul "Bermain Bersama Anak" dan memberikan pembekalan kepada guru PAUD dan kader Posyandu agar mampu menjadi fasilitator stimulasi sosial yang mandiri dan untuk orangtua agar mampu melakukan stimulasi sosial secara mandiri di rumah, penguatan literasi digital dan sistem monitoring terpadu dengan memberikan pemahaman sederhana kepada orang tua mengenai dampak paparan layar berlebih terhadap perkembangan otak dan saraf motorik anak (penggunaan gadget), transformasi perilaku anak melalui intervensi non-gadget dengan penggunaan permainan tradisional dan modern yang dimodifikasi untuk melatih kemampuan berbagi (*sharing*), antre, dan bekerja sama dan menggalang komitmen bersama pemerintah desa dan Puskesmas untuk menjadikan stimulasi kecerdasan sosial sebagai salah satu agenda rutin dalam kegiatan Posyandu di Kabupaten Banjar.

Pendekatan berbasis adaptasi lokal ini diharapkan dapat memberikan dampak berkelanjutan bagi perkembangan sosial anak prasekolah di Kabupaten Banjar. Tim

Pengabdian masyarakat terdiri dari dosen, tenaga pendidik yang berlatar belakang pendidikan KIA Kespro dan Kebidanan yang memiliki peran penting dalam mengatasi masalah.

B. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara bertahap dari bulan Mei sampai Agustus 2026 yang mencakup tahap persiapan, tahap pelaksanaan solusi termasuk sesi praktik/kelas bermain komunitas selama, serta tahap evaluasi dan monitoring secara berkala. Kegiatan berlangsung di Desa Pasar Jati Kecamatan Astambul Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan. Sasaran kegiatan terdiri dari 20 orang peserta yang meliputi kader kesehatan/Posyandu, guru PAUD, serta orang tua anak, dengan melibatkan bidan dan anggota tim pengabdian masyarakat.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan analisis situasi wilayah melalui koordinasi lintas sektor bersama pihak Puskesmas, PAUD, dan kader Posyandu mitra. Pihak mitra juga berpartisipasi aktif dengan memfasilitasi dan menyediakan tempat pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan. Pada tahap ini, dilakukan pula survei awal serta pengisian kuesioner dasar oleh kader posyandu, guru PAUD, dan orang tua untuk mengidentifikasi kebutuhan stimulasi kecerdasan sosial anak. Bersamaan dengan asesmen awal, tim menyusun modul "*Bermain Bersama Anak*" yang berisi panduan praktis intervensi edukasi non-gadget, mencakup aneka permainan tradisional, permainan modern, permainan peran, permainan kelompok, serta aktivitas kolaboratif.

Pada tahap pelaksanaan solusi, dilakukan pelatihan intensif yang diikuti oleh 27 peserta yang terdiri dari kader kesehatan, guru PAUD, orang tua, serta didampingi oleh bidan dan tim pengabdian masyarakat. Materi pelatihan terfokus pada penguatan pemahaman mengenai konsep intervensi edukatif non-gadget untuk menstimulasi kecerdasan sosial anak usia dini. Sebagai bentuk tindak lanjut dan wadah pendampingan berkelanjutan, dibentuk kelompok edukasi non-gadget melalui media sosial (*WhatsApp Group*).

Pada tahap evaluasi dan monitoring, tim melakukan pengukuran penilaian efektivitas program melalui pemantauan dan observasi langsung terhadap perubahan dinamika interaksi sosial anak, baik di lingkungan rumah maupun di dalam kelas PAUD. Evaluasi berkala ini bertujuan untuk memastikan ketercapaian target peningkatan kemampuan sosialisasi anak serta menentukan program penyesuaian yang diperlukan demi penghentian intervensi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun Hasil pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Pengetahuan ibu balita, kader dan Guru tentang Stimulasi Sosial Anak

Kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan menyusun modul GASAK (Gerakan Stimulasi Sosial Anak) yang berisi panduan praktis intervensi edukasi non gadget seperti permainan yang mendorong interaksi sosial seperti permainan

peran, permainan kelompok, dan kegiatan kolaboratif dan penyusunan kuesioner untuk menggali pengetahuan ibu tentang stimulasi kecerdasan sosial anak.

Kegiatan berikutnya adalah melakukan koordinasi dengan Puskesmas Astambul untuk izin pelaksanaan Pengabdian Masyarakat di PAUD Desa Pasar Jati Kecamatan Astambul Kabupaten Banjar pada tanggal 04 Mei 2026. Setelah mendapatkan izin dari Puskesmas selanjutnya dilakukan koordinasi dengan Kepala Desa, Bidan Desa, Guru PAUD dan Kader untuk pelaksanaan edukasi tentang edukasi non gadget dan stimulasi sosial anak dengan melakukan permainan tradisional. Pelatihan ini dilakukan dengan tujuan memberikan edukasi kepada orang tua, kader Posyandu, dan guru PAUD tentang pentingnya bermain dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak serta jenis permainan yang tepat dan mudah diterapkan di rumah. Berdasarkan koordinasi dibuat kesepakatan bahwa kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 07 Mei 2026. Materi pelatihan yang diberikan antara lain tentang Intervensi non gadget berupa permainan tradisional untuk menstimulasi kecerdasan sosial anak.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar dan dilakukan dengan metode diskusi interaktif. Pelatihan diikuti oleh 20 ibu, 4 Guru PAUD dan 3 orang kader kesehatan. Kegiatan dimulai dengan melakukan pengisian kuesioner yang berjumlah 15 pertanyaan multiple choice untuk menggali pengetahuan tentang Kecerdasan sosial anak. Berdasarkan lembar evaluasi (*pre-test* dan *post-test*) serta observasi selama pelatihan. Karakteristik Peserta Pengabdian Masyarakat di Desa Pasar Jati adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Peserta Pengabdian Masyarakat di Desa Pasar Jati Kecamatan Astambul Kabupaten Banjar

Karakteristik Ibu	n	Jumlah
Umur:		
20-35 tahun	20	74,1
35 tahun	7	25,9
Pendidikan:		
Tinggi	5	18,5
Menengah	12	44,4
Dasar	10	37,1
Pekerjaan:		
Tidak Bekerja	21	77,8
Bekerja	6	22,2
Jumlah Anak:		
1 orang	7	25,9
2 orang	9	33,4
3 orang	11	40,7
Penggunaan Gadget:		
Satu jam	3	11,1
Lebih dari satu jam	24	88,9

Tabel 1 menunjukkan sebagian besar peserta pengabdian masyarakat berusia 20-35 tahun berjumlah 20 orang (74,1), berpendidikan menengah (SMA) sebanyak 12 orang (44,4%), tidak bekerja sebanyak 21 orang (77,8%), memiliki 3 orang anak sebanyak 11 orang (40,7%) dan penggunaan gadget lebih dari satu jam sebanyak 24 orang (88,9%).

Hasil rekapitulasi perhitungan kuesioner sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Pengetahuan Pengetahuan Peserta Pengabdian Masyarakat Sebelum dan Sesudah Berdasarkan Jumlah Soal Pada Kuesioner di Desa Pasar Jati Kecamatan Astambul Kabupaten Banjar

No	Pertanyaan Pada Kuesioner	Pretest				Post test			
		Benar		Salah		Benar		Salah	
		n	%	n	%	n	%	n	%
1	Perkembangan sosial adalah proses bertahap di mana anak belajar berinteraksi, berkomunikasi, berbagi, bekerja sama, serta mengelola emosi di lingkungannya.	11	40,7	16	59,3	27	100	0	0
2	Usia prasekolah disebut periode emas perkembangan sosial sehingga anak hanya memerlukan pengawasan dari guru PAUD saja tanpa perlu keterlibatan orang tua.	4	14,8	23	85,2	12	44,4	15	55,6
3	Anak usia 2-3 tahun yang bermain berdampingan dengan temannya tetapi belum membaur atau belum benar-benar bermain bersama merupakan hal yang normal (<i>Parallel Play</i>).	23	85,2	4	14,8	24	88,9	3	11,1
4	Terlalu sering atau berlebihan menggunakan gadget dapat membuat anak kesulitan membaca ekspresi wajah orang lain dan menurunkan rasa empatinya	14	51,8	13	48,2	27	100	0	0
5	Dibandingkan permainan digital/gadget, keunggulan utama permainan tradisional adalah dapat mendorong interaksi sosial secara langsung dan melatih kemampuan motorik kasar anak secara alami.	27	100	0	0	27	100	0	0
6	Nilai sosial utama dalam permainan tradisional Banjar "Bakiak" adalah melatih kepemimpinan dan menyelaraskan atau mengendalikan ego demi menjaga ritme kelompok.	13	48,1	14	51,9	27	100	0	0
7	Jika terjadi perbedaan pendapat atau konflik antar anak saat bermain tali karet (<i>Batali</i>), orang tua harus langsung memenangkan anak yang suaranya paling keras.	11	40,7	16	52,3	19	70,4	8	29,6

8	Sifat ingin menang sendiri atau menangis saat kalah (<i>Egosentrisme</i>) pada anak prasekolah adalah hal yang tidak normal dan menandakan gangguan mental yang parah.	5	18,5	22	81,5	18	66,7	9	33,3
9	Cara yang tepat bagi orang tua untuk membantu anak yang merasa minder atau kurang percaya diri dengan kemampuan motoriknya adalah dengan memodifikasi/menyederhanakan aturan mainnya agar lebih mudah dicoba.	25	92,6	2	7,4	27	100	0	0
10	Rekomendasi kesehatan dari para ahli menyatakan bahwa batas maksimal penggunaan gadget (<i>screen time</i>) untuk anak usia 3–5 tahun adalah maksimal 1 jam per hari.	12	44,4	15	55,6	26	96,3	1	3,7
11	Layar digital/gadget memberikan sistem kepuasan instan (<i>dopamin instan</i>) pada anak yang menyebabkannya menjadi cepat bosan dibandingkan saat bermain langsung di halaman.	11	40,7	16	59,3	25	92,6	2	7,4
12	Tangisan, jatuh, berebut giliran, atau konflik kecil saat anak bermain tradisional merupakan kegagalan bermain yang harus selalu dihindari oleh orang tua.	10	37,0	17	63,0	26	96,3	1	3,7
13	Permainan tradisional Banjar “Badaku” memiliki fokus utama untuk melatih aspek perkembangan emosi berupa nilai kesabaran dan kejujuran pada anak.	9	33,3	18	66,7	27	100	0	0
14	Nilai sosial utama dalam permainan “Bakiak” Anak-anak belajar bahwa untuk mencapai tujuan (mencapai garis <i>finish</i>), mereka harus menurunkan ego masing-masing dan bekerja sebagai satu tim.	25	92,6	2	7,4	27	100	0	0
15	Dalam permainan “lompat tali” anak dilatih untuk menjadi juara dan pemenang	11	40,7	16	59,3	27	100	0	0

Hasil Rekapitulasi nilai pengetahuan pretest didapatkan pertanyaan yang paling banyak dijawab benar adalah pertanyaan no 5 sebanyak 27 orang (100%) dan yang paling sedikit dijawab benar adalah pertanyaan no 2 sebanyak 4 orang (14,8%), sedangkan hasil rekapitulasi nilai pengetahuan posttest didapatkan sebagian besar responden menjawab pertanyaan dengan benar yaitu pada pertanyaan no 1, 4, 5, 6, 9, 13, 14, 15.

Tabel 3. Pengetahuan Peserta Pengabdian Masyarakat Sebelum dan Sesudah Pelatihan di Desa Pasar Jati Kecamatan Astambul Kabupaten Banjar

Pengetahuan Ibu	n	Jumlah
Pretest		
Baik	7	25,9
Cukup	6	22,2
Kurang	14	51,9
Posttest		
Baik	17	63,0
Cukup	10	37,0
Kurang	0	0,0

Tabel 3 menunjukkan hasil pretest peserta sebagian besar peserta memiliki pengetahuan kurang sebanyak 14 orang (51,9%) sedangkan hasil posttest sebagian besar peserta memiliki pengetahuan baik sebanyak 17 orang (63,0%).

Tabel 3 menjelaskan setelah diberikan pelatihan, sebagian besar peserta menjawab soal dengan benar. Jumlah rata-rata dari 15 pertanyaan yang dijawab benar oleh peserta sebesar 95,5%.



Gambar 1. Kegiatan edukasi interaktif



Gambar 2. Pengisian kuesioner sebelum dan sesudah edukasi

2. Praktik bersama anak-anak berupa kelas bermain komunitas menggunakan dakuan, engrang, bakiak dan lompat tali.

Kelas Bermain dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2026 dan 03 Juni 2026 yang melibatkan 20 anak yang dibagi menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang anak. Permainan tradisional yang dilakukan antara lain badaku, bakiak lompat tali.

Pada kegiatan ini, tim pengabdian masyarakat melakukan beberapa kegiatan berikut ini antara lain:

- a. Memastikan permainan tradisional yang dipilih aman dan sesuai dengan kapasitas fisik dan kognitif anak balita.
- b. Melakukan pendekatan kepada anak balita agar mereka merasa nyaman dan tidak takut dengan tim PkM
- c. Mencontohkan cara bermain dengan cara yang menyenangkan dan menggunakan bahasa yang sangat sederhana.
- d. Memberikan pemahaman awal yang ringan, seperti "*sekarang kita baramian aja lah, tidak ada yg kalah dan menang, kita mainnya begantian lah*" atau "*pada permainan bakiak kita jalannya baimbaian lah supaya kada tagugur.*"
- e. Pada tahapan pelaksanaan, permainan dilakukan dengan pendampingan melekat oleh tim PkM, Guru PAUD, kader posyandu dan orang tua untuk memicu aspek kecerdasan sosial.
- f. Pada tahap evaluasi dan closing dilakukan kegiatan mengajak anak-anak berkumpul untuk menceritakan perasaan mereka setelah bermain, memberikan apresiasi berupa pujian atas sikap baik mereka seperti mau mengalah atau membantu teman yang jatuh.

Pada tahapan berikutnya tim PkM mengisi lembar observasi dengan melihat perilaku anak selama bermain. Anak balita menunjukkan kegembiraan, sikap mau bergantian, mau berbagi alat permainan dan bekerjasama mencapai finish pada permainan bakiak. Tim PkM juga memberikan penguatan kepada orang tua, kader dan Guru PAUD bahwa permainan ini berbeda dengan simulasi digital yang kaku, interaksi dalam permainan tradisional bersifat dinamis, penuh emosi (marah, gembira, kecewa), dan menuntut respons sosial yang adaptif. Guru PAUD dan kader Posyandu dapat menekankan kepada orang tua bahwa mendampingi anak bermain bakiak atau lompat tali di halaman rumah jauh lebih efektif membentuk karakter sosial anak dibandingkan membiarkan mereka berinteraksi dengan karakter fiksi di dalam layar gawai. Kegiatan stimulasi kecerdasan sosial tidak berhenti di sini, melainkan harus dilanjutkan di rumah dan di sekolah menggunakan alat permainan tradisional yang telah dihibahkan oleh tim PkM.

Evaluasi ketrampilan sosial anak menggunakan menggunakan *Social Skill Improvement System (SSIS)* yang terdiri dari hubungan dengan teman sebaya, kerjasama dan kepatuhan, ketegasan diri dan komunikasi, pengendalian diri dan empati. Setiap item terdiri dari tidak pernah (0), kadang-kadang(1), sering/selalu (2).

Total skor ketrampilan sosial terdiri dari:

- Skor 0-9 (Kategori rendah/*Below Average*) : Keterampilan sosial anak di bawah rata-rata usianya. Membutuhkan intervensi/bimbingan intensif
- Skor 10-19 (Kategori Sedang/*Average*): Keterampilan sosial anak normal dan sesuai dengan tahapan perkembangan usianya.
- Skor 20-28 (Kategori Tinggi / *Above Average*): Keterampilan sosial anak sangat baik, menunjukkan kematangan emosi dan adaptasi yang tinggi.

Setelah dilakukan praktik bermain komunitas menggunakan permainan tradisional didapatkan data ketrampilan sosial anak sebagai berikut :

Tabel 5. Ketrampilan Sosial Anak di di Desa Pasar Jati Kecamatan Astambul Kabupaten Banjar

Kategori	Jumlah	Persentase (%)
Skor 0-9 (Kategori rendah/ <i>Below Average</i>)	2	10,0
Skor 10-19 (Kategori Sedang/ <i>Average</i>):	5	25,0
Skor 20-28 (Kategori Tinggi / <i>Above Average</i>)	13	65,0
Total	20	100,0

Tabel 5 tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 2 anak (10,0%) memiliki ketrampilan sosial rendah, 5 anak (25,0%) memiliki ketrampilan soaial sedang dan 13 anak (65,0%) memiliki ketrampilan sosial tinggi.



Gambar 4. Bermain Badaku



Gambar 5. Bermain Bakiak

3. Pembentukan *WhatsApp group* (WA)

Pembentukan WA yang beranggotakan tim pengabdian masyarakat, bidan desa, guru PAUD, kader posyandu dan ibu balita dapat menjadi wahana diskusi tentang kecerdasan sosial anak, membatasi penggunaan gadget dan mengajari anak melakukan permainan-permainan tradisional.

Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertema GASAK! (Gerakan Stimulasi Kecerdasan Sosial Anak) di Desa Pasar Jati, Kecamatan Astambul, Kabupaten Banjar menunjukkan perubahan kuantitatif dan kualitatif yang signifikan pada sasaran utama yaitu orang tua, kader Posyandu, dan guru PAUD serta anak yang didampingi.

4. Peningkatan Kapasitas Mitra

Sebelum dilakukan pelatihan, sebagian besar peserta (51,9%) memiliki tingkat pengetahuan "Kurang" dan setelah intervensi menggunakan modul dan diskusi interaktif pengetahuan mitra dengan kategori "Baik" meningkat menjadi 63,0%, kategori "Cukup" 37,0%, dan tidak ada lagi peserta yang berpengetahuan kurang (0,0%). Peningkatan tertinggi terlihat pada batas pemahaman aman *screen time* yaitu pada soal nomor 10 dari 44,4% menjadi 96,3%, bahaya penurunan empati akibat gawai pada soal nomor 4 dari 51,8% menjadi 100%, dan dekonstruksi mitos peran stimulasi yang sebelumnya dianggap hanya beban guru PAUD pada soal soal 2, pemahaman meningkat dari 14,8% menjadi 44,4%).

5. Keterampilan Sosial Anak

Berdasarkan instrumen *Social Skills Improvement System* (SSIS) setelah kelas bermain, terjadi penguatan drastis pada domain inisiasi sosial dan komunikasi: 85% anak rutin menyapa, 95% menunjukkan minat/memuji karya teman, dan 85% mematuhi instruksi permainan. Perilaku yang belum sepenuhnya terinternalisasi secara spontan, seperti keterampilan antre/bergantian fasilitas secara tertib (40% sering, 60% kadang-kadang), kemandirian merapikan mainan tanpa paksaan (25% sering, 50% kadang-kadang, 25% tidak pernah), serta kemampuan asersi verbal saat barang diambil paksa (50% tidak pernah).

Tingginya paparan gawai pada survei awal di Desa Pasar Jati, sebanyak 88,9% anak menggunakan gadget lebih dari satu jam sehari merupakan akar masalah dari terjadinya defisit interaksi sosial dan kemandirian anak. Meskipun sebagian besar ibu balita berstatus tidak bekerja/ibu rumah tangga sebesar 77,8%), berusia produktif 20–35 tahun sebesar 74,1%, interaksi berkualitas antara ibu dan anak sebelumnya terhambat karena tidak ada sarana alternatif dan minimnya stimulasi literasi. Gawai kerap difungsikan sebagai sarana penenang agar anak tidak rewel saat ibu mengerjakan tugas domestik.

Keberhasilan program PkM ini didorong oleh tiga faktor determinana antara lain:

- a. Tersedianya buku panduan Modul "Bermain Bersama Anak" menyajikan petunjuk praktis berbantuan visual yang memudahkan ibu berpendidikan menengah maupun dasar untuk menerapkannya secara mandiri di rumah.

- b. Integrasi aktif Bidan Desa, Kader Posyandu, dan Guru PAUD menciptakan keseragaman pesan edukatif melalui tatanan (posyandu, sekolah, dan rumah).
- c. Memberikan *Pengalaman Langsung* berupa praktik bermain langsung membuktikan kepada orang tua bahwa permainan tradisional jauh lebih menarik dan memicu kegembiraan alami dibandingkan layar digital.

Temuan program ini memperkuat beberapa kerangka teoritis perkembangan anak dan sosiopsikologi Yaitu:

- a. Perkembangan anak merupakan fungsi dari interaksi dalam mikrosistem terdekatnya. Restrukturisasi lingkungan keluarga dan PAUD dari lingkungan pasif digital menjadi lingkungan kaya stimulasi interaktif terbukti memulihkan ritme sosialisasi alami anak.
- b. Anak usia 3–6 tahun mengalami fase krusial perpindahan dari *permainan paralel* (bermain berdampingan tanpa interaksi) menuju *bermain kooperatif* (bermain terorganisir dengan tujuan bersama). Permainan Bakiak Beregu secara langsung menuntut pembagian peran dan kepatuhan terhadap komando kelompok.
- c. Permainan tradisional berfungsi sebagai *Zone of Proximal Development* (ZPD). Permainan bakiak membantu anak menurunkan egosentrisme praoperasionalnya; jika ia melangkah egois mendahului kawannya, seluruh regu akan terjatuh. Pada permainan Badaku (Dakonan), aturan distribusi biji menstimulasi fungsi *eksekutif* otak (*executive function*) anak dalam hal *pengendalian impuls* (*inhibitory control*) dan kejujuran aturan. Pada Lompat Tali, friksi atau senggolan tali menjadi simulasi resolusi konflik tanpa kekerasan yang menumbuhkan empati emosional.

Program PkM ini dapat meningkatkan pengetahuan mitra dan pengurangan hambatan ketrampilan sosial anak ditunjang oleh beberapa penelitian serupa antara lain:

- a. Hasil penelitian Madigan dkk. (2019) menegaskan bahwa paparan gawai berlebih (>1 jam/hari) pada anak-anak diprediksikan linier dengan keterlambatan perkembangan bahasa, penurunan sensitivitas membaca afeksi wajah, serta defisit atensi. Intervensi non-gadget terstruktur terbukti menjadi antitesis efektif untuk memulihkan kapasitas atensi sosial anak ²⁰.
- b. Studi oleh Fitriyani & Sari (2023) membuktikan bahwa permainan berbasis kearifan lokal seperti bakiak, congklak/badaku, dan lompat tali secara simultan mengintegrasikan koordinasi motorik kasar, regulasi emosi, sportivitas, serta pemecahan masalah bersama²¹. Hal ini sejalan dengan uji klinis Leksana dkk. (2025) yang menyimpulkan bahwa aktivitas bermain kelompok tradisional meningkatkan kematangan tugas perkembangan sosial-emosional anak secara signifikan melampaui pembelajaran teoritis di kelas ²².

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak ada kendala yang berarti yang dialami baik secara internal maupun yang berkaitan dengan mitra,

partisipan dan proses pelaksanaan maupun evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat.

D. KESIMPULAN

Program PkM GASAK! (Gerakan Stimulasi Kecerdasan Sosial Anak) di Desa Pasar Jati Kecamatan Astambul Kabupaten Banjar terbukti efektif meningkatkan pengetahuan mitra (kader, guru PAUD, dan orang tua) dari 51,9% berkategori kurang menjadi 63,0% berkategori baik, serta berhasil menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini hingga 65% mencapai kategori tinggi melalui instrumen SSIS. Kelebihan program ini terletak pada pemanfaatan permainan tradisional berbasis kearifan lokal yang murah dan aplikatif dengan dukungan modul praktis serta kolaborasi dengan bidan, guru PAUD dan Kader. Kekurangan Program ini ada pada durasi pembiasaan yang relatif singkat, sehingga beberapa perilaku spesifik seperti antre tertib dan asersi verbal anak belum sepenuhnya terinternalisasi secara mandiri. Sebagai pengembangan selanjutnya, modul intervensi ini perlu diintegrasikan secara berkelanjutan ke dalam pembelajaran harian PAUD, dijadikan agenda skrining rutin di Posyandu, serta memperluas cakupannya ke Wilayah Desa Lain.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PkM menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Poltekkes Kemenkes Banjarmasin atas dukungan dana dan fasilitas. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Puskesmas Astambul, Kepala Desa Pasar Jati, dan Bidan Desa Pasar Jati atas perizinan, fasilitas, serta koordinasi di lapangan. Apresiasi tulus kami haturkan kepada para guru PAUD (TK Istidadul Gulam), kader Posyandu, serta seluruh orang tua balita di Desa Pasar Jati atas partisipasi aktif dan komitmennya selama kegiatan, serta mahasiswa Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Banjarmasin yang telah berkontribusi menyukseskan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Acquah E. Predictors of underweight in children under-five years in Ghana. *Ghana Med J*. 2019;53(1):71–8. doi:10.4314/gmj.v53i1.11
2. Bekele SA, Fetene MZ. Modeling non-Gaussian data analysis on determinants of underweight among under five children in rural Ethiopia: Ethiopian demographic and health survey 2016 evidences. *PLoS One*. 2021;16(5):1–10. doi:10.1371/journal.pone.0251239
3. Agustina SA, Rahmadhena MP. Analisis Determinan Masalah Gizi Balita. *Jurnal Kesehatan*. 2020.
4. Birhan TY, Angaw DA. Trends and Determinants of Underweight among Children under Five Years in Ethiopia: Further Analysis with Ethiopian Demographic and Health Survey 2005-2016 - Multivariate Decomposition Analysis. *J Nutr Metab*. 2022;2022:15–9. doi:10.1155/2022/6663756

5. Chowdhury MRK. The prevalence and socio-demographic risk factors of coexistence of stunting, wasting, and underweight among children under five years in Bangladesh: a cross-sectional study. *BMC Nutr.* 2022;8(1):1–12. doi:10.1186/s40795-022-00584-x
6. Banjar DKK. Profil Dinkes Kabupaten Banjar. 2021.
7. Djamaluddin N, Hadju VA. Pendampingan Balita Underweight dan Refreshing Kader Posyandu untuk Meningkatkan Status Gizi Balita (Mentoring Underweight Under Five Children and Refreshing Posyandu Cadres to Improve the Nutritional Status of Under Five Children). *Jurnal Kolaboratif Sains.* 2023;6(9):1104–10. doi:10.56338/jks.v6i9.4078
8. Al Faiqah Z, Suhartatik S. Peran Kader Posyandu Dalam Pemantauan Status Gizi Balita: Literature Review. *Journal of Health, Education and Literacy (J-Healt).* 2022;5:19–25. doi:10.31605/j-
9. Sofia N, Zubaidah T. Masa Emas Otak Anak (Rumah, Bidan, dan Bukti Ilmiah untuk Generasi Cerdas). Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group; 2025. PubMed PMID: 38252772.
10. Sofia N, Zubaidah T, Rusmilawaty. Kesehatan Otak pada Anak Usia 24–36 Bulan: Peran Kualitas Hunian dan Kebidanan Berbasis Bukti. *Skala Kesehatan.* 2025;16(2):63–74.
11. Hossain FB. Double burden of malnutrition in children aged 24 to 59 months by socioeconomic status in five South Asian countries: Evidence from demographic and health surveys. *BMJ Open.* 2020;10(3). doi:10.1136/bmjopen-2019-032866
12. Islamiyah S, Inayah Z. [Judul tidak lengkap pada sumber asli - hanya berisi header ISSN jurnal]. *Jurnal Malahayati.* 2023;10(3):1672–80.
13. Indonesia KKR. Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 2 Tahun 2020 tentang Standar Antropometri Anak. 2020.
14. Indonesia KKR. Profil Kesehatan Indonesia 2021 [Internet]. Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI; 2022. Available from: <https://pusdatin.kemkes.go.id>
15. Makassar K. [Judul tidak lengkap/tidak jelas pada sumber asli]. *Jurnal Promotif Preventif.* 2020;3(1):58–68.
16. Nurbaya, Saeni RH, Irwan Z. [Judul tidak lengkap pada sumber asli - hanya berisi kode file '6579-24598-1-Pb']. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri).* 2022;6(1):678–86.
17. Nuzula RF, Arfan NA, Ningrum S. Peran Kader Terhadap Upaya Peningkatan Status Gizi Balita Di Posyandu. *Jurnal Kesehatan Samodra Ilmu.* 2023;14(01):18–21. doi:10.55426/jksi.v14i01.246
18. Pratiwi WR, Hasriani S. Faktor Yang Berhubungan Dengan Status Gizi Kurang Pada Balita Di Puskesmas Doi-Doi Kabupaten Barru. *SAKTI BIDADARI (Satuan Bakti Bidan Untuk Negeri).* 2023;6(2):62–70. doi:10.31102/bidadari.2023.6.2.62-70
19. Rusmilawaty R, Tunggal T, Daiyah I. Determinan Kejadian Berat Badan di Bawah Garis Merah (BGM) pada Balita. *Jurnal Bidan Cerdas.* 2020;2(2):81–9. doi:10.33860/jbc.v2i2.64

20. Madigan S, Browne D, Racine N, Mori C, Tough S. Association Between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test. *JAMA Pediatr.* 2019;173(3):244–50. doi:10.1001/jamapediatrics.2018.5056
21. Fitriyani D, Sari AN. Permainan tradisional sebagai sarana pengembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.* 2023;12(1):45–53.
22. Leksana DM, Hidayati S, Pramono H. Permainan tradisional sebagai media bimbingan klasikal dalam mengembangkan tugas perkembangan sosial emosional AUD. *Jurnal Pendidikan Indonesia (IJoEd).* 2025;2(1):78–84.