



## Eco-Play: Mengajarkan Cinta Lingkungan melalui Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Kecamatan Sukaraja

Deswita, Febri Shollihatul Lailah\*, Nisa Aisyah, Najihatul Fitri, dan Kurnia Hayati

Manajemen Ritel, Universitas Indraprasta PGRI, Jl. Raya Tengah No. 80, Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur, 13760

\*Email korespondensi: [shollihatullailah279@gmail.com](mailto:shollihatullailah279@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 08 Feb 2025

Accepted: 02 Jun 2025

Published: 30 Jul 2025

#### Kata kunci:

Anak Usia Dini;

Eco-Play;

Lingkungan;

Permainan Tradisional

#### Keyword:

Early Childhood;

Eco-Play;

Environment;

Traditional Games

### ABSTRAK

**Background:** ECO-PLAY adalah sebuah program yang dirancang untuk mengajarkan anak-anak usia dini tentang pentingnya rasa cinta pada lingkungan melalui permainan tradisional, dengan maraknya isu terkait anak-anak yang lebih mengenal game online dibandingkan permainan tradisional, maka program ini diharapkan dapat membentuk kesadaran dan kepedulian anak-anak terhadap lingkungan sejak dini, sehingga mereka tumbuh menjadi generasi yang lebih bertanggung jawab terhadap keberlangsungan ekosistem. **Metode:** Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode yang diterapkan kepada para guru antara lain, workshop interaktif, pelatihan praktis, pembuatan modul pembelajaran, studi kasus dan sharing best practices, dan evaluasi dan umpan balik. **Hasil:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan anak-anak yang memahami pentingnya lingkungan, kerja sama serta solidaritas dalam kelompok, dan juga pemanfaatan bahan alam untuk belajar. **Kesimpulan:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bukan hanya memberikan edukasi kepada anak-anak tentang pentingnya lingkungan, namun juga memberikan pengalaman nyata bagi para guru dalam menginovasi teknik pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak.

### ABSTRACT

**Background:** ECO-PLAY is a program designed to teach early childhood about the importance of love for the environment through traditional games, with the increasing issue of children who are more familiar with online games than traditional games, this program is expected to form children's awareness and concern for the environment from an early age, so that they grow into a generation that is more responsible for the sustainability of the ecosystem. **Method:** This community service program is implemented using methods applied to teachers, including interactive workshops, practical training, making learning modules, case studies and sharing best practices, and evaluation and feedback. **Results:** This community service activity produces children who understand the importance of the environment, cooperation and solidarity in groups, and also the use of natural materials for learning. **Conclusion:** This community service activity not only provides education to children about the importance of the environment, but also provides real experience for teachers in innovating learning techniques that are fun for children.



## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan perilaku anak. Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0 sampai usia 6 tahun. Menurut [Mansur \(2017\)](#); [Nabila, et al. \(2022\)](#), anak usia dini merupakan kelompok anak dimana mereka berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang cukup unik. Menurut [Khoironi & Ramdhani \(2017\)](#), pendidikan karakter pada anak usia dini merupakan upaya penanaman perilaku terpuji pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi awal dalam membentuk kepribadian, karakter individu yang akan berpengaruh terhadap kehidupannya hingga dewasa ([Hasanah & Fajri, 2022](#)). Menurut [Mawarti \(2022\)](#), yang mengatakan bahwa masa anak usia dini adalah masa yang sangat menentukan kepribadian dasar pada diri seseorang.

Salah satu aspek yang perlu ditanamkan sejak dini adalah kesadaran terhadap lingkungan. Kesadaran akan pentingnya kebersihan lingkungan merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan sejak dini kepada masyarakat ([Erlianti, et al., 2025](#)). Menurut [Utara, et al. \(2024\)](#), Anak yang memiliki kesadaran lingkungan memahami bahwa dirinya adalah bagian dari ekologi yang hidup bersama-sama dengan makhluk hidup lainnya. Masyarakat saat ini semakin terpapar oleh perkembangan teknologi yang membuat anak-anak lebih tertarik pada permainan modern, sementara nilai-nilai tradisional dan kesadaran lingkungan sering kali terabaikan, sebagaimana dilansir pada <https://kanal.psikologi.ugm.ac.id/anak-kecanduan-gadget-mengapa-dan-bagaimana-mengatasinya/>.

Kegiatan pengabdian masyarakat di Raudhatul Athfal Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bagor, sebagaimana pernyataan dari para guru yaitu terkadang anak cuek dengan lingkungan, serta terkadang bila tidak diawasi mereka masih suka membuang sampah sembarangan, serta lebih mengenalnya game yang ada di gawai, sehingga harapan para guru dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan edukasi yang efektif bagi anak.

Dalam konteks ini, kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk "Eco-Play: Mengajarkan Cinta Lingkungan Melalui Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini" diharapkan dapat menjadi solusi inovatif. Pencapaian perkembangan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan permainan tradisional ([Ridhwan, et al., 2023](#)). Permainan tradisional memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak usia dini ([Alvi et al., 2021](#)). Anak usia dini adalah masa yang penuh dengan perubahan dan perkembangan yang cepat, di mana mereka mulai mengembangkan berbagai keterampilan motorik dan kognitif ([Wulandari, 2022](#)). Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat belajar mengenai kebersamaan, gotong-royong, kejujuran, dan nilai-nilai lokal yang melatih kedisiplinan dan kecerdasan sosial mereka ([Fadlillah et al., 2022](#); [Suri, et al., 2024](#)).

Program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan di kalangan anak-anak, tetapi juga untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional yang sarat makna dan nilai edukatif. Melalui pendekatan yang menyenangkan, diharapkan anak-anak dapat belajar tentang pentingnya menjaga lingkungan sambil berinteraksi dan berkreasi dengan teman-teman mereka. Sehingga dari permainan ini dapat membantu dalam membentuk karakter yang baik untuk anak.

Anak-anak merupakan generasi penerus yang akan mewarisi bumi ini, sehingga penting bagi mereka untuk memahami dan menghargai lingkungan. Melalui kegiatan ini, diharapkan anak-anak dapat belajar tentang keberagaman lingkungan, pentingnya menjaga kelestarian alam, serta cara-cara sederhana untuk berkontribusi dalam pelestarian lingkungan. Dengan memanfaatkan permainan tradisional yang sudah dikenal oleh masyarakat, Eco-Play diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan partisipasi anak-anak dalam kegiatan belajar sambil bermain.

## MASALAH

Meskipun Raudhatul Athfal memiliki potensi yang baik dalam mendidik anak-anak, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diatasi dalam upaya mengajarkan cinta lingkungan:

1. Rendahnya Kesadaran Lingkungan: Anak-anak di RA sering kali tidak memahami pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan pengalaman terkait isu-isu lingkungan.
2. Minimnya Kegiatan Edukatif yang Interaktif: Metode pengajaran yang digunakan saat ini cenderung konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif dari anak-anak. Kegiatan yang ada belum mampu menarik perhatian mereka secara maksimal.
3. Kurangnya Pengetahuan tentang Permainan Tradisional: Anak-anak lebih mengenal permainan modern, sehingga mereka kurang tertarik pada permainan tradisional yang dapat mengajarkan nilai-nilai budaya dan lingkungan.
4. Keterlibatan Orang Tua yang Rendah: Orang tua sering kali tidak terlibat dalam proses pendidikan anak terkait isu lingkungan, sehingga nilai-nilai tersebut tidak terinternalisasi dengan baik di rumah.
5. Perubahan Minat Anak: Dengan adanya berbagai pilihan hiburan modern, minat anak-anak terhadap kegiatan yang bersifat edukatif dan tradisional semakin menurun.

Melalui kegiatan "Eco-Play", diharapkan dapat mengatasi permasalahan ini dengan cara yang inovatif dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar tentang cinta lingkungan sambil menikmati pengalaman bermain yang bermakna.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertempat di Raudhatul Athfal Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor dilaksanakan pada bulan Oktober sampai November 2024. Metode yang ditawarkan untuk mendukung realisasi program adalah Workshop Interaktif dan pembuatan modul pembelajaran. Pelatihan merupakan salah satu usaha yang dilakukan perusahaan untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia dalam dunia kerja (Wibowo et al., 2022). Sasaran kegiatan ini adalah 25 orang yang terdiri atas 24 orang guru RA dan satu orang jajarannya KKRA Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor yang membidangi pengembangan Kompetensi dan profesi Guru RA. Para guru dipilih masing-masing satu orang untuk setiap sekolah. Kegiatan ini ditujukan untuk membantu guru agar mampu memperkenalkan konsep Eco-Play dan pentingnya pendidikan lingkungan dengan pendekatan yang menarik bagi anak-anak. Kegiatan ini bertujuan untuk:

### 1. *Workshop Interaktif*

Tujuan: Memperkenalkan konsep Eco-Play dan pentingnya pendidikan lingkungan.

Kegiatan: Diskusi kelompok, presentasi, dan demonstrasi permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai lingkungan.

## **2. Pelatihan Praktis**

Tujuan: Mengajarkan guru cara mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum.

Kegiatan: Simulasi permainan, pengembangan rencana pelajaran, dan penyesuaian permainan dengan tema lingkungan.

## **3. Pembuatan Modul Pembelajaran**

Tujuan: Membantu guru dalam merancang modul yang menggabungkan permainan tradisional dan pendidikan lingkungan.

Kegiatan: Kolaborasi untuk membuat modul yang berisi deskripsi permainan, tujuan pembelajaran, dan cara evaluasi.

## **4. Studi Kasus dan Sharing Best Practices**

Tujuan: Mendorong guru untuk berbagi pengalaman dan strategi yang berhasil.

Kegiatan: Sesi sharing, diskusi tentang tantangan yang dihadapi, dan solusi yang telah diterapkan.

## **5. Evaluasi dan Umpan Balik**

Tujuan: Menilai pemahaman guru tentang materi yang diberikan.

Kegiatan: Kuis, refleksi individu, dan diskusi kelompok untuk memberikan umpan balik konstruktif.

# **HASIL DAN PEMBAHASAN**

## ***Profil KKRA Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bagor***

KKRA (Kelompok Kerja Raudhatul Athfal) dibentuk sebagai respons terhadap kebutuhan akan pengembangan pendidikan anak usia dini di Indonesia, khususnya di lingkungan Raudhatul Athfal (RA). Organisasi ini muncul pada awal tahun 2000-an, seiring dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya pendidikan yang berkualitas bagi anak-anak usia dini.

Inisiatif pembentukan KKRA dipelopori oleh sekelompok pendidik dan pemerhati pendidikan yang ingin menciptakan wadah kolaborasi bagi guru-guru RA. Tujuan utama dari KKRA adalah untuk meningkatkan profesionalisme guru, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan metode pengajaran yang inovatif dan kreatif.

Sejak berdirinya, KKRA telah berperan aktif dalam menyelenggarakan berbagai pelatihan, seminar, dan workshop yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru RA. Selain itu, KKRA juga berupaya untuk menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, termasuk pemerintah dan lembaga swasta, untuk mendukung pengembangan pendidikan anak usia dini.

Di kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor, KKRA terbuka untuk semua guru RA di Kecamatan Sukaraja yang ingin berpartisipasi dalam pengembangan pendidikan anak usia dini. Kegiatan Utama adalah pelatihan dan workshop untuk peningkatan keterampilan guru, seminar tentang pendidikan anak usia dini dan perkembangan anak, pertemuan rutin untuk berbagi pengalaman dan ide, program advokasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan anak usia dini.

### ***Pelaksanaan Kegiatan ECO-PLAY***

Kegiatan "ECO-PLAY" dilaksanakan di Raudhatul Athfal Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bagor tepatnya di Raudhatul Athfal Insan Cendikia dengan tujuan untuk mengenalkan dan mengajarkan cinta lingkungan kepada anak-anak usia dini melalui permainan tradisional. Kegiatan ini berlangsung pada bulan Oktober-November 2024, dan diikuti oleh 20 anak-anak serta 15 guru dan 20 orang tua.

Latar belakang kegiatan ini berfokus pada pentingnya pendidikan lingkungan sejak dini, dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Melalui kegiatan ini, anak-anak diajak untuk memahami konsep cinta lingkungan dengan cara yang interaktif dan menarik.

Kegiatan diawali dengan workshop interaktif pada minggu pertama di bulan Oktober 2024. Tujuan dari kegiatan ini adalah memperkenalkan konsep Eco-Play sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, mengajarkan anak-anak tentang pentingnya cinta lingkungan melalui permainan tradisional dan meningkatkan kesadaran lingkungan di kalangan anak-anak usia dini. Sasaran pesertanya adalah guru Raudhatul Athfal Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bagor dan Orang tua/wali murid.

Diawal kegiatan Tim PKM memberikan penjelasan mengenai Eco-Play adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dengan nilai-nilai lingkungan. Konsep ini mengajak anak-anak untuk belajar dan berinteraksi dengan lingkungan mereka melalui permainan yang menyenangkan dan edukatif. Eco-Play tidak hanya berfokus pada aspek hiburan, tetapi juga mendidik anak-anak tentang pentingnya menjaga dan mencintai lingkungan di sekitar mereka. Dengan menggunakan metode ini, anak-anak dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Eco-Play berupaya menghubungkan pengalaman bermain anak-anak dengan pemahaman dan kesadaran akan isu-isu lingkungan. Melalui permainan, anak-anak diajak untuk mengenali berbagai elemen alam, seperti flora, fauna, dan ekosistem, serta memahami pentingnya menjaga keseimbangan alam. Permainan yang digunakan dalam Eco-Play sering kali melibatkan bahan-bahan alami atau ramah lingkungan, sehingga anak-anak juga belajar tentang keberlanjutan dan penggunaan sumber daya yang bijak.

Contoh aktivitas Eco-Play berupa permainan tradisional yang dimodifikasi dengan tema lingkungan, seperti Engklek dengan gambar-gambar elemen lingkungan atau Congklak menggunakan biji-bijian alami. Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga mendapatkan pengetahuan dan nilai-nilai positif terkait pelestarian lingkungan. Dalam kegiatan ini manfaat Eco-Play buat anak-anak adalah

#### **a. Meningkatkan Kreativitas dan Imajinasi**

Eco-Play mendorong anak-anak untuk berpikir kreatif dan berimajinasi saat mereka berpartisipasi dalam permainan. Dalam konteks permainan yang berkaitan dengan lingkungan, anak-anak dapat menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan cerita atau skenario yang melibatkan elemen-elemen alam. Hal ini membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif, serta meningkatkan keterampilan problem-solving.

## **b. Mengembangkan Keterampilan Sosial dan Emosional**

Permainan dalam Eco-Play sering kali dilakukan secara kelompok, yang memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi satu sama lain. Melalui interaksi ini, mereka belajar bekerja sama, berbagi, dan menghargai pendapat orang lain. Kegiatan bermain bersama juga dapat membantu anak-anak mengelola emosi mereka, seperti rasa senang, kecewa, atau frustrasi, sehingga meningkatkan kecerdasan emosional mereka. Keterampilan sosial ini sangat penting dalam membangun hubungan yang sehat dengan teman sebaya.

## **c. Mendorong Rasa Tanggung Jawab terhadap Lingkungan**

Dengan mengenalkan nilai-nilai lingkungan melalui permainan, Eco-Play membantu anak-anak memahami pentingnya menjaga alam dan sumber daya yang ada. Anak-anak diajarkan untuk menghargai keindahan alam serta memahami dampak dari tindakan mereka terhadap lingkungan. Rasa tanggung jawab ini akan tumbuh seiring waktu, mendorong mereka untuk menjadi individu yang peduli dan aktif dalam menjaga keberlanjutan lingkungan di masa depan.

Pada minggu kedua di bulan Oktober Tim PKM melaksanakan pelatihan praktis. Pelatihan ini bertujuan untuk mengajarkan guru cara mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan dengan fokus pada tema lingkungan. Dengan memahami bagaimana cara mengadaptasi permainan tradisional, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik bagi siswa, serta meningkatkan kesadaran mereka terhadap isu-isu lingkungan. kegiatan pelatihan ini dimulai dari :

### **a. Simulasi Permainan Tradisional**

Deskripsi Kegiatan: Dalam sesi ini, peserta pelatihan akan melakukan simulasi beberapa permainan tradisional yang dapat diadaptasi untuk mendukung pembelajaran tentang lingkungan.

#### ***Contoh Permainan:***

1. Engklek: Modifikasi permainan ini dengan menambahkan gambar-gambar elemen lingkungan (seperti pohon, hewan, atau air) pada setiap kotak. Setiap kali pemain mendarat di kotak tertentu, mereka harus menjelaskan pentingnya elemen tersebut bagi ekosistem.
2. Congklak: Gunakan biji-bijian alami dan ajarkan anak-anak tentang keberlanjutan dengan menjelaskan dari mana biji-bijian tersebut berasal dan bagaimana mereka dapat digunakan sebagai sumber pangan.

### **b. Pengembangan Rencana Pelajaran**

Deskripsi Kegiatan: Peserta akan dibagi menjadi kelompok kecil untuk mengembangkan rencana pelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional dengan tema lingkungan.

#### ***Langkah-langkah:***

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran: Tentukan apa yang ingin dicapai melalui rencana pelajaran, misalnya: "Siswa dapat menjelaskan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan."
2. Pilih Permainan Tradisional: Pilih satu atau dua permainan tradisional yang relevan dengan tema lingkungan.



3. Rancang Aktivitas: Buat aktivitas yang menggabungkan permainan dengan diskusi atau refleksi tentang isu lingkungan. Misalnya, setelah bermain Engklek, diskusikan tentang dampak sampah plastik di lingkungan.
4. Evaluasi: Tentukan cara untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

#### c. Penyesuaian Permainan dengan Tema Lingkungan

Deskripsi Kegiatan: Dalam sesi ini, peserta akan belajar cara menyesuaikan berbagai permainan tradisional agar relevan dengan tema lingkungan.

##### *Contoh Penyesuaian:*

1. Lomba Lari: Ubah lomba lari menjadi lomba lari sambil mengumpulkan sampah di area bermain. Siswa dapat belajar tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan sambil berolahraga.
2. Permainan Peran: Ciptakan permainan peran di mana siswa berperan sebagai berbagai elemen dalam ekosistem (misalnya, pohon, hewan, manusia) dan berinteraksi satu sama lain untuk memahami bagaimana setiap elemen saling bergantung.

Pelatihan praktis ini dirancang untuk memberi guru keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan dengan fokus pada tema lingkungan. Dengan kegiatan simulasi, pengembangan rencana pelajaran, dan penyesuaian permainan, diharapkan guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sekaligus meningkatkan kesadaran mereka terhadap isu-isu lingkungan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang pentingnya menjaga lingkungan tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Pada minggu ke tiga dibulan Oktober Tim PKM pendampingan pembuatan modul Ajar. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu guru merancang modul pembelajaran yang efektif, menggabungkan permainan tradisional dengan pendidikan lingkungan. Modul ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep lingkungan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Langkah-langkah kegiatan;

#### a. Pembentukan Kelompok Kolaboratif

1. Peserta pelatihan dibagi menjadi kelompok kecil (4-5 orang) untuk mendorong kolaborasi dan pertukaran ide.
2. Setiap kelompok akan memilih satu atau dua permainan tradisional yang akan dijadikan fokus dalam pembuatan modul.

#### b. Penentuan Deskripsi Permainan

Setiap kelompok harus menyusun deskripsi detail tentang permainan yang dipilih, mencakup:

1. Asal Usul dan Budaya: Menjelaskan latar belakang permainan, termasuk asal-usul dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.
2. Aturan Permainan: Menyusun aturan permainan secara jelas agar mudah dipahami oleh siswa.

3. Alat dan Bahan: Mencantumkan alat dan bahan yang diperlukan untuk memainkan permainan tersebut.

**c. Menetapkan Tujuan Pembelajaran**

Setiap kelompok harus merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur terkait dengan permainan yang dipilih. Contoh tujuan pembelajaran dapat mencakup:

1. Siswa dapat menjelaskan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan melalui permainan.
2. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan isu lingkungan.
3. Tujuan pembelajaran harus selaras dengan kurikulum yang ada dan mengedepankan keterampilan berpikir kritis serta kesadaran lingkungan.

**d. Merancang Aktivitas Pembelajaran**

Kelompok harus merancang serangkaian aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan sebelum, selama, dan setelah permainan. Aktivitas ini bisa meliputi:

1. Pra-Permainan: Diskusi awal tentang tema lingkungan yang relevan sebelum bermain.
2. Selama Permainan: Memasukkan elemen refleksi selama permainan, misalnya, diskusi singkat setelah setiap ronde permainan tentang bagaimana permainan berhubungan dengan isu lingkungan.
3. Pasca-Permainan: Aktivitas refleksi seperti membuat poster tentang pesan lingkungan yang dipelajari dari permainan.

**e. Cara Evaluasi**

Setiap kelompok harus menentukan metode evaluasi untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Beberapa metode evaluasi yang bisa digunakan antara lain:

1. Observasi: Mengamati partisipasi siswa selama permainan dan diskusi.
2. Kuis atau Tes Singkat: Mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah diajarkan setelah permainan.
3. Refleksi Tertulis: Meminta siswa untuk menuliskan apa yang mereka pelajari tentang lingkungan dari pengalaman bermain.

Setelah semua elemen di atas disusun, setiap kelompok akan menyatukan informasi ke dalam format modul pembelajaran. Modul ini harus mencakup:

- a. Judul Modul: Nama permainan dan tema lingkungan.
- b. Deskripsi Permainan: Penjelasan lengkap tentang permainan.
- c. Tujuan Pembelajaran: Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan ini.
- d. Aktivitas Pembelajaran: Langkah-langkah kegiatan sebelum, selama, dan setelah bermain.
- e. Metode Evaluasi: Cara-cara untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi.

Setelah modul selesai dibuat, setiap kelompok akan mempresentasikan modul mereka kepada peserta lain. Ini akan menjadi kesempatan untuk mendapatkan umpan balik dan saran perbaikan dari rekan-rekan.

Kegiatan pembuatan modul pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan guru alat yang berguna untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pendidikan lingkungan. Dengan modul yang dirancang dengan baik, siswa tidak hanya belajar tentang pentingnya



menjaga lingkungan tetapi juga menikmati proses belajar melalui permainan yang telah diwariskan secara turun-temurun.

Diawal bulan November Tim PKM dengan mitra melakukan kegiatan Studi Kasus dan Sharing Best Practice. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong guru untuk berbagi pengalaman, strategi yang berhasil, serta tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dengan berbagi praktik terbaik, diharapkan guru dapat saling belajar dan menginspirasi satu sama lain untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka, khususnya dalam konteks pendidikan lingkungan. Langkah-langkah kegiatan:

**a. Pembentukan Kelompok Diskusi**

1. Peserta pelatihan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (5-6 orang) untuk menciptakan suasana diskusi yang lebih intim dan produktif.
2. Setiap kelompok akan memiliki waktu untuk mendiskusikan pengalaman mereka dalam mengajar, termasuk tantangan yang dihadapi dan solusi yang telah diterapkan.

**b. Sesi Sharing Pengalaman**

1. Setiap guru diberi kesempatan untuk membagikan pengalaman mereka dalam mengajar, termasuk:
2. Strategi Pembelajaran yang Efektif: Guru dapat berbagi metode atau pendekatan yang terbukti berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang isu-isu lingkungan.
3. Pengalaman Menghadapi Tantangan: Diskusikan tantangan spesifik yang dihadapi dalam pengajaran, seperti kurangnya minat siswa, keterbatasan sumber daya, atau kesulitan dalam mengintegrasikan materi lingkungan ke dalam kurikulum.

**c. Diskusi Terbuka**

1. Setelah sesi sharing, fasilitator memimpin diskusi terbuka di mana peserta dapat:
2. Mengajukan pertanyaan kepada rekan-rekan mereka tentang pengalaman yang dibagikan.
3. Memberikan masukan atau saran berdasarkan pengalaman mereka sendiri.
4. Menyampaikan ide-ide baru yang mungkin belum dipertimbangkan oleh kelompok lain.

**d. Identifikasi Tantangan dan Solusi**

1. Setiap kelompok diminta untuk mencatat tantangan utama yang dihadapi oleh anggota kelompok selama proses pembelajaran.
2. Kelompok kemudian harus mendiskusikan solusi yang telah diterapkan atau ide-ide baru yang dapat digunakan untuk mengatasi tantangan tersebut. Contoh tantangan dan solusi dapat mencakup:
3. Tantangan: Siswa kurang tertarik dengan materi lingkungan.
4. Solusi: Menggunakan permainan interaktif atau proyek berbasis lapangan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
5. Tantangan: Keterbatasan sumber daya untuk kegiatan praktis.
6. Solusi: Menggali sumber daya lokal atau menjalin kemitraan dengan organisasi lingkungan setempat.

**e. Penyusunan Rangkuman Praktik Terbaik**

1. Setiap kelompok menyusun rangkuman praktik terbaik yang telah dibagikan selama sesi diskusi. Rangkuman ini harus mencakup:

2. Deskripsi tantangan yang dihadapi.
3. Solusi yang diterapkan dan hasilnya.
4. Rekomendasi untuk guru lain yang mungkin menghadapi tantangan serupa.

Setelah rangkuman praktik terbaik selesai disusun, setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka kepada seluruh peserta. Presentasi ini tidak hanya bertujuan untuk berbagi informasi, tetapi juga untuk memfasilitasi diskusi lebih lanjut dan mendapatkan umpan balik dari peserta lain.

Kegiatan studi kasus dan sharing best practices ini diharapkan dapat menciptakan jaringan kolaboratif antara guru, di mana mereka dapat saling mendukung dan belajar dari pengalaman satu sama lain. Dengan berbagi tantangan dan solusi, guru dapat meningkatkan keterampilan pengajaran mereka dan pada akhirnya memberikan dampak positif bagi siswa dalam memahami dan menjaga lingkungan. Kegiatan ini juga memperkuat rasa komunitas di antara para pendidik dan mendorong inovasi dalam metode pengajaran.

Akhir dari kegiatan PKM ini, tim pelaksana pada minggu kedua dibulan November melakukan Evaluasi dan umpan balik. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai pemahaman guru tentang materi yang telah diberikan selama pelatihan. Melalui berbagai metode evaluasi, diharapkan peserta dapat merefleksikan pembelajaran mereka, mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, serta memberikan umpan balik konstruktif untuk pengembangan program pelatihan di masa mendatang. Langkah-langkah kegiatan;

#### **a. Kuis Pemahaman**

1. Deskripsi: Kuis singkat akan disiapkan untuk menguji pemahaman peserta tentang materi yang telah diajarkan. Kuis ini dapat berupa pilihan ganda, isian singkat, atau pertanyaan esai.
2. Tujuan: Mengukur sejauh mana peserta memahami konsep-konsep kunci yang telah dibahas, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk merefleksikan apa yang telah dipelajari.
3. Pelaksanaan: Kuis dilakukan secara individu, dengan waktu yang ditentukan untuk menjawab semua pertanyaan. Hasil kuis akan dianalisis untuk mengetahui pemahaman umum peserta.

#### **b. Refleksi Individu**

1. Deskripsi: Setelah kuis, setiap peserta diminta untuk menulis refleksi pribadi mengenai pengalaman mereka selama pelatihan. Beberapa pertanyaan pemandu yang bisa digunakan antara lain:
  - 1) Apa yang paling Anda pelajari dari materi yang disampaikan?
  - 2) Bagaimana Anda berencana menerapkan pengetahuan ini dalam praktik pengajaran Anda?
  - 3) Apa tantangan yang Anda antisipasi dalam menerapkan materi ini?
2. Tujuan: Memberikan kesempatan bagi peserta untuk merenungkan pengalaman mereka, memperkuat pemahaman, dan merencanakan langkah selanjutnya.
3. Pelaksanaan: Peserta diberikan waktu sekitar 10-15 menit untuk menyelesaikan refleksi ini. Setelah itu, mereka dapat berbagi beberapa poin penting dengan kelompok.

### c. Diskusi Kelompok

1. Deskripsi: Setelah sesi refleksi individu, peserta dibagi kembali ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan hasil refleksi mereka. Setiap kelompok akan:
  - 1) Membahas poin-poin penting dari refleksi individu.
  - 2) Mengidentifikasi tema atau pola umum yang muncul dari diskusi.
  - 3) Memberikan umpan balik konstruktif kepada satu sama lain mengenai ide-ide dan rencana penerapan yang diusulkan.
2. Tujuan: Memfasilitasi diskusi yang mendalam dan kolaboratif, serta menciptakan ruang bagi peserta untuk saling mendukung dan memberikan perspektif baru.
3. Pelaksanaan: Setiap kelompok akan memiliki waktu sekitar 20-30 menit untuk berdiskusi. Fasilitator dapat berkeliling untuk mendengarkan diskusi dan memberikan dorongan jika diperlukan.

### d. Penyampaian Umpan Balik

1. Deskripsi: Setelah diskusi kelompok, setiap kelompok diminta untuk menyampaikan beberapa poin kunci dari diskusi mereka kepada seluruh peserta. Umpan balik ini bisa mencakup:
  - 1) Ide-ide inovatif yang muncul selama diskusi.
  - 2) Tantangan yang diidentifikasi dan saran solusi.
  - 3) Harapan untuk pelatihan selanjutnya atau materi tambahan yang dibutuhkan.
2. Tujuan: Mengumpulkan umpan balik kolektif dari semua peserta dan mendengarkan perspektif yang berbeda tentang bagaimana pelatihan dapat ditingkatkan di masa depan.
3. Pelaksanaan: Setiap kelompok memiliki waktu 5-10 menit untuk presentasi, diikuti dengan sesi tanya jawab singkat.

Kegiatan evaluasi dan umpan balik ini bertujuan untuk memberikan gambaran jelas tentang pemahaman peserta terhadap materi pelatihan dan mendukung pengembangan profesional mereka. Dengan menggabungkan kuis, refleksi individu, dan diskusi kelompok, diharapkan peserta dapat lebih memahami materi serta merumuskan rencana tindakan yang konkret untuk diterapkan dalam praktik pengajaran mereka. Selain itu, umpan balik konstruktif dari rekan-rekan dapat membantu meningkatkan kualitas program pelatihan di masa mendatang dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif bagi semua guru.

### *Hasil Kegiatan Eco-Play*

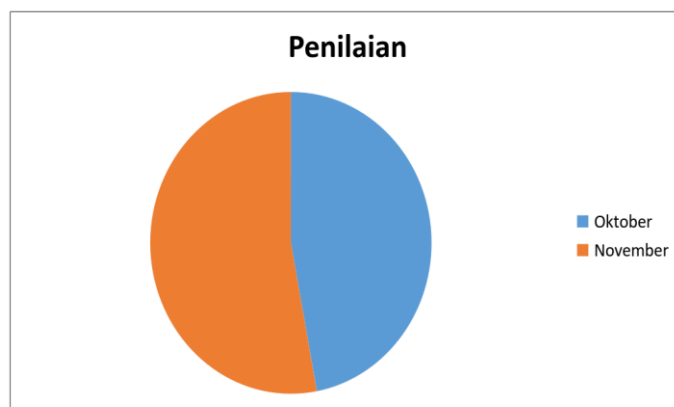
Kegiatan ECO-PLAY bertujuan untuk mengenalkan konsep cinta lingkungan kepada anak usia dini melalui permainan tradisional yang menarik dan edukatif. Dengan memanfaatkan permainan yang sudah dikenal, diharapkan anak-anak dapat belajar tentang pentingnya menjaga lingkungan sambil bersenang-senang.

Setelah mengikuti kegiatan, anak-anak menunjukkan peningkatan pengetahuan mengenai konsep dasar lingkungan, seperti pengertian sampah, pentingnya pohon, dan cara menjaga kebersihan. Anak-anak sangat antusias dan aktif berpartisipasi dalam setiap permainan. Interaksi sosial meningkat, dan mereka saling bekerja sama dalam kelompok. Melalui permainan, anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus, serta kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi. Saat sesi refleksi, banyak anak yang menyatakan bahwa mereka merasa senang

belajar tentang lingkungan melalui permainan. Mereka juga menyampaikan keinginan untuk menjaga kebersihan lingkungan sekitar.

Peserta (Guru, Anak-Anak dan Orang Tua Wali Murid) memberikan umpan balik positif terhadap kegiatan ini. Beberapa poin penting dari umpan balik adalah:

1. Anak-anak merasa lebih senang belajar ketika menggunakan metode bermain.
2. Guru mengapresiasi pendekatan kreatif yang menggabungkan pendidikan lingkungan dengan permainan.
3. Ada permintaan untuk melanjutkan kegiatan serupa di masa mendatang.
4. Berikut chart hasil kuesioner terkait keefektifan kegiatan



**Gambar 1.** Grafik Hasil Penelitian

## KESIMPULAN

Kegiatan ECO-PLAY berhasil mencapai tujuannya dalam mengenalkan cinta lingkungan kepada anak-anak melalui permainan tradisional. Anak-anak sangat antusias dalam rangkaian kegiatan, mereka senang kegiatan ini dilakukan secara bersama-sama. Dari kegiatan ini anak-anak jadi lebih memahami pentingnya menjaga lingkungan, serta memahami bahan alam yang ada disekitar dapat dijadikan mainan yang menyenangkan sambil mereka belajar. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar kegiatan serupa diadakan secara berkala untuk memperkuat pemahaman anak tentang lingkungan, melibatkan orang tua dalam kegiatan agar nilai-nilai cinta lingkungan dapat diterapkan di rumah, dan mengembangkan lebih banyak variasi permainan yang dapat mengedukasi anak-anak tentang isu-isu lingkungan yang lebih kompleks.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami tim pengabdian kepada masyarakat menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dana yang diberikan melalui program Pengabdian kepada Masyarakat Hibah Unindra dengan Nomor Kontrak 1681/SP3M/KPM/LPPM/UNINDRA/XI/2024. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dan fasilitas yang telah memungkinkan terlaksananya penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alvi, R. R., Jais, M., Ayub, D., Fitrilinda, D., & Ramadhani, N. (2021). Identifikasi Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Cak Bur. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*. <https://doi.org/10.15294/jnece.v5i2.49187>
- Erlianti, Hijeriah, Mailinda & Pitari. (2025). Peran Lembaga Pendidikan dalam Meningkatkan Kesadaran Kebersihan Lingkungan Masyarakat di Kelurahanbintan. *Pesat: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 244-250.
- Fadlillah, M., Rahmawati, I. Y., & Setyowahyudi, R. (2022). Desain Playground Budaya sebagai Media untuk Menanamkan Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3361–3368. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2380>
- Hasanah, U. & Fajri, Nur. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116-126.
- Khaironi, M. & Ramdhani, S. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 1(2), 82-89.
- Mansur. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mawarti, A. (2022). Peran Penting Pendidikan Karakter Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Pancasila dan Bela Negara*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.31315/jpbn.v2i1.6665>
- Nabila Putri Widya Ningrum, Fatma Mayang Jelita Pane, Seri Indah Yani, Khadijah. (2022). Pendidikan Anak Usia Dini: Perannya dalam Membangun Karakter dan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 1(1), 98–102.
- Ridhwan, Surya, & Andalia. (2023). Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini: Literature Review. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 9(2), 76-91.
- Suri, Pesona & Annissa. (2024). Penanaman Rasa Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(2), 129-139
- Utara, Hapidin, & Utami. (2024). Kesadaran Lingkungan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 275-281. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4358>
- Wibowo, T. S., Tannady, H., Erlianti, D., Setiadi, R., & Suparman, S. (2022). Analisis Peran Kompensasi Kerja Dan Pelatihan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Foodpedia Group. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 6(1), 924–930. <https://doi.org/10.31539/costing.v6i1.4640>
- Wulandari, W. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional “Gempuran.” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(2). <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.924>