

Stimulasi Kognitif Cegah Stunting Melalui Permainan Edukatif Ular Tangga

Cognitive Stimulation Prevents Stunting Through the Educational Game of Snakes and Ladders

Iis Pusparina^{1*}, Filia Sofiani Ikasari², Mutiara Rahmi³

^{1,2,3} Stikes Intan Martapura, Banjar, Indonesia

: pusparizani@gmail.com

: [10.54004/injimas.v1i2.431](https://doi.org/10.54004/injimas.v1i2.431)

Article history:

Received: 4 Jan 2026

Revised : 21 Jan 2026

Accepted 29 Jan 2026

Published: 12 Feb 2026

Kata Kunci:

Stimulasi; Kognitif;
Stunting; Ular Tangga

Keywords:

Stimulation; Cognitive;
Stunting; Snakes and
Ladders

Abstrak

Pemberian stimulasi permainan yang tepat pada anak usia sekolah akan berpengaruh pada proses perkembangan anak berikutnya. Banyak permainan edukatif yang dapat digunakan untuk stimulasi kognitif. Salah satu permainan edukatif yang efektif berdasarkan hasil penelitian pengabdian adalah menggunakan ular tangga stunting dimana permainan ini belum pernah dilakukan di MIN 2 Banjar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk stimulasi peningkatan pengetahuan kognitif cegah stunting melalui permainan edukatif ular tangga pada kelompok teman sebaya anak usia sekolah. Mitra pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 (MIN 2) Banjar, Desa Sungai Tuan Ulu sebanyak 33 peserta, kegiatan dilaksanakan di ruang kelas VI MIN 2 Banjar, Kecamatan Astambul dalam bentuk pengisian kuesioner pre test, permainan edukatif ular tangga stunting ukuran 20 cm x 20 cm, dan kuesioner post test. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VI. Evaluasi perubahan kognitif peserta dilakukan secara kuantitatif, berupa pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi stimulasi permainan edukatif ular tangga tentang pencegahan stunting melalui kuesioner *pretest* dan *post test*. Sebelum diberikan stimulasi kognitif permainan edukatif ular tangga stunting, peserta pengabdian kepada masyarakat mengatakan tidak memahami tentang pencegahan stunting berupa Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), pentingnya isi piringku, imunisasi. Setelah diberikan stimulasi peserta mampu memahami tentang PHBS, pentingnya isi piringku, imunisasi untuk mencegah stunting dengan persentase peningkatan pengetahuan sebesar 35,98%. Hasil pengabdian masyarakat ini diperoleh adanya peningkatan pengetahuan kognitif anak usia sekolah tentang pencegahan stunting melalui permainan edukatif ular tangga stunting.

Abstract

Providing appropriate play stimulation to school-age children will impact their subsequent development. Many educational games can be used for cognitive stimulation. One effective educational game, based on the results of the community service research, is the snakes and ladders stunting game, a game never before used at MIN 2 Banjar. This community service activity aims to stimulate increased cognitive knowledge to prevent stunting through the educational game of snakes and ladders in peer groups of school-age children. The community service partners were 33 sixth-grade students of State Islamic Elementary School 2 (MIN 2) Banjar, Sungai Tuan Ulu Village. The activity was carried out in the sixth-grade classroom of MIN 2 Banjar, Astambul District in the form of filling out a pre-test questionnaire, an educational game of snakes and ladders stunting measuring 20 cm x 20 cm, and a post-test questionnaire. The target of the activity was sixth-grade students. Evaluation of participants' cognitive changes was carried out quantitatively, in the form of knowledge before and after being given educational stimulation of the snakes and ladders educational game about stunting prevention through pretest and posttest questionnaires. Before being given cognitive stimulation of the snakes and ladders educational game on stunting, community service participants said they did not understand about stunting prevention in the form of Clean and Healthy Living Behavior (PHBS), the importance of filling my plate, immunization. After being given stimulation, participants were able to understand PHBS, the importance of filling my plate, immunization to prevent stunting with a percentage increase in knowledge of 35.98%. The results of this community service showed an increase in the cognitive knowledge of school-age children about stunting prevention through the educational game of snakes and ladders stunting.

Cite this as :

Pusparina, I., Ikasari, FS., & Rahmi, M. (2025). Stimulasi Kognitif Cegah Stunting Melalui Permainan Edukatif Ular Tangga. *Jurnal Pengabdian Intan Martapura*, 1(2) 44 – 50.

PENDAHULUAN

Stunting merupakan kondisi gagal tumbuh pada anak yang disebabkan oleh kekurangan gizi kronis dan kurangnya stimulasi psikososial, sehingga berdampak pada tidak optimalnya perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial anak (Costa, Pantaleon and Zogara, 2023; Kemenkes RI, 2018). Dampak jangka panjang stunting tidak hanya terbatas pada masa kanak-kanak, tetapi juga memengaruhi kualitas sumber daya manusia di masa depan, antara lain berupa penurunan kemampuan kognitif, prestasi akademik, produktivitas, serta peningkatan risiko penyakit kronis pada usia dewasa. Selain itu, stunting berpengaruh signifikan terhadap perkembangan psikososial anak, khususnya kemampuan bersosialisasi, berinteraksi dengan teman sebaya, serta penyesuaian diri terhadap aturan sosial dan lingkungan sekolah (Costa, Pantaleon and Zogara, 2023).

Usia sekolah merupakan periode penting dalam siklus tumbuh kembang anak karena pada tahapan ini anak mulai memperoleh dasar-dasar pengetahuan, keterampilan kognitif, serta kemampuan sosial yang menjadi fondasi

keberhasilan penyesuaian diri di masa dewasa. Perkembangan kognitif pada usia sekolah sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang melibatkan interaksi aktif dengan lingkungan dan teman sebaya, dan stimulasi yang tepat dapat membantu anak mengembangkan fungsi berpikir, pemecahan masalah, serta kompetensi sosial (Bujuri, 2018) (Network, 2025).

Stimulasi pembelajaran kreatif yang mencakup permainan edukatif terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan game-based learning meningkatkan kemampuan berpikir, retensi pengetahuan, serta keterampilan sosial dan emosional anak melalui aktivitas yang interaktif, menantang, serta relevan dengan kehidupan mereka (Dabbous *et al.*, 2022) (Paramitha and Anggara, 2018). Permainan edukatif menempatkan anak sebagai pelaku aktif pembelajaran sehingga tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep tetapi juga memperkuat keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan pengendalian diri, yang semuanya merupakan bagian penting dari perkembangan psikososial dan kesiapan belajar jangka panjang (Network, 2025)

Permainan ular tangga, sebagai permainan tradisional yang populer dan mudah diterima oleh anak-anak Indonesia, memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena bersifat sederhana, interaktif, menyenangkan, serta memungkinkan terjadinya interaksi sosial antarteman sebaya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan kognitif peserta didik sekolah dasar.

Secara nasional, prevalensi stunting pada tahun 2023 masih tergolong tinggi, yaitu sebesar 21,5%. Di Provinsi Kalimantan Selatan, prevalensi stunting mengalami penurunan dari 26,4% menjadi 24,7% pada tahun 2023, namun angka tersebut masih berada di atas target nasional penurunan stunting sebesar 14% pada akhir tahun 2024 (Kemenkes RI, 2023). Di Kabupaten Banjar, kondisi stunting menunjukkan tantangan tersendiri. Data Dinas Kesehatan Kabupaten Banjar tahun 2024 mencatat bahwa pada awal Juli 2024 prevalensi stunting mengalami peningkatan dibandingkan akhir tahun 2023, dengan jumlah 8.676 balita atau setara 24,4% dari 35.525 anak yang telah dilakukan pengukuran status gizi.

Hasil penelitian yang dilakukan Divisi Anak pada Januari 2024 menunjukkan adanya pengaruh positif permainan edukatif ular tangga bertema stunting terhadap perkembangan anak usia sekolah di SDN Sungai Tuan Ulu. Namun demikian, masih terdapat sekolah lain di wilayah yang sama dengan karakteristik serupa yang belum pernah mendapatkan intervensi pencegahan stunting berbasis stimulasi kognitif, salah satunya adalah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Banjar yang juga berlokasi di Desa Sungai Tuan Ulu.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di MIN 2 Banjar pada Maret 2025 mengungkapkan berbagai permasalahan yang relevan dengan upaya pencegahan stunting pada anak usia sekolah. Sebanyak 9 dari 10 siswa diketahui memiliki kebiasaan tidak mencuci tangan pakai sabun di bawah air mengalir sebelum makan di sekolah, yang merupakan salah satu komponen Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dalam pencegahan stunting. Selain itu, siswi tidak mengonsumsi tablet tambah darah dan memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai aspek pencegahan stunting pada usia sekolah. Dalam kurun waktu tiga bulan terakhir, ditemukan pula sebanyak 7 siswa yang menunjukkan kelemahan kognitif saat menerima pelajaran di kelas. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan intervensi edukatif dan stimulatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, permainan ular tangga terbukti dapat digunakan sebagai media pembelajaran edukatif yang efektif dalam meningkatkan stimulasi kognitif dan pemahaman peserta didik sekolah dasar karena sifatnya yang ringan, sederhana, menyenangkan, dan mendorong interaksi aktif antar teman sebaya (Pusparina and Ikasari, 2024). Oleh karena itu, upaya pencegahan stunting perlu melibatkan seluruh lapisan masyarakat dan dilakukan secara berkelanjutan sejak usia sekolah, salah satunya melalui pemberian stimulasi kognitif berbasis permainan edukatif yang mengintegrasikan edukasi pencegahan stunting, meliputi penerapan PHBS, pentingnya imunisasi, dan aspek kesehatan lainnya. Stimulasi kognitif pada anak usia sekolah sangat penting untuk membantu memaksimalkan potensi fungsi otak, memperbaiki kemampuan berpikir, memori, dan pemecahan masalah, serta mendukung peningkatan prestasi akademik dan kualitas hidup anak di masa depan (Lestari, Sari and Handayani, 2025).

Mengingat belum pernah dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan serupa di MIN 2 Banjar, maka kegiatan ini bertujuan untuk memberikan stimulasi peningkatan pengetahuan kognitif dalam upaya pencegahan stunting melalui permainan edukatif ular tangga pada kelompok teman sebaya anak usia sekolah, khususnya siswa kelas VI MIN 2 Banjar.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendekatan edukasi kreatif melalui media permainan ular tangga stunting berukuran 3 m × 3 m. Sebelum pelaksanaan kegiatan, peserta terlebih dahulu mengisi kuesioner *pre-test*, dan setelah intervensi diberikan kuesioner *post-test* untuk menilai peningkatan pengetahuan. Permainan ular tangga berfungsi sebagai media interaktif dalam penyampaian materi pencegahan

stunting. Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa MIN 2 Banjar dengan jumlah peserta sebanyak 33 orang. Kegiatan dilaksanakan pada siswa kelas VI MIN 2 Banjar yang berlokasi di Desa Sungai Tuan Ulu, Kecamatan Astambul, pada bulan Mei 2025. Sasaran kegiatan adalah seluruh siswa kelas VI. Evaluasi perubahan pengetahuan peserta dilakukan secara kuantitatif menggunakan kuesioner pengetahuan yang diukur sebelum dan sesudah pemberian edukasi kreatif tentang pencegahan stunting melalui media permainan ular tangga stunting. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama satu hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden pengabdian kepada masyarakat yaitu siswa MIN 2 Banjar sebagaimana tabel berikut:

Tabel 1. Karakteristik Siswa MIN 2 Banjar (n=33)

Karakteristik	f	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	16	48,5
Perempuan	17	51,5
Pengalaman Stimulasi Ular Tangga Stunting		
Belum Pernah	33	100
Sudah	0	0
Umur		
10 Tahun	1	3,03
11 Tahun	11	33,3
12 Tahun	21	63,6
Total	33	100

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa karakteristik peserta pengabdian kepada masyarakat berdasarkan jenis kelamin, sebagian besar peserta merupakan siswa perempuan (51,5%), berdasarkan umur, sebagian besar peserta berumur 12 tahun (63,6%) serta 100% belum pernah memiliki pengalaman stimulasi ular tangga stunting.

Tabel 2. Perkembangan Kognitif Responden Sebelum dan Sesudah Diberikan Stimulasi Ular Tangga Stunting

Tingkat Perkembangan	Sebelum Perlakuan		Setelah Perlakuan	
	f	%	f	%
Perkembangan Kognitif				
Baik	5	15,2	17	51,5
Cukup	18	54,5	15	45,5
Kurang	10	30,3	1	3
Total	33	100	33	100

Hasil pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pada perkembangan kognitif, sebelum diberikan perlakuan stimulasi ular tangga *stunting*, sebagian besar perkembangan kognitif responden adalah cukup sebesar 54,5%, diikuti dengan kurang sebesar 30,3% dan baik sebesar 15,2%. Setelah diberikan perlakuan stimulasi ular tangga *stunting*, sebagian besar responden mengalami peningkatan perkembangan kognitif, yang ditandai dengan data yang menunjukkan perkembangan kognitif pada tingkatan baik sebesar 51,5%, diikuti dengan cukup sebesar 45,5% dan kurang sebesar 3%.

Sebelum melaksanakan stimulasi kognitif dengan permainan edukatif ular tangga stunting, tim pengabdian berkoordinasi dengan pihak MIN 2 Banjar yaitu dengan Kepala Sekolah MIN 2 Banjar, dan wali kelas VI. Setelah berkoordinasi, tim pengabdian melakukan wawancara awal kepada peserta mengenai pengetahuannya tentang pencegahan stunting. Setelah wawancara awal, tim pengabdian kemudian melaksanakan stimulasi dengan permainan edukatif ular tangga stunting. Adapun hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditampilkan pada gambar berikut :



Gambar 1-3 Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MIN 2 Banjar

Berdasarkan karakteristik peserta pengabdian kepada masyarakat, sebagian besar responden adalah siswa perempuan (51,5%), mayoritas berusia 12 tahun (63,6%), dan seluruh peserta (100%) belum pernah mendapatkan pengalaman stimulasi melalui permainan ular tangga bertema stunting. Karakteristik demografis ini penting untuk dianalisis karena dapat memengaruhi keterlibatan peserta serta efektivitas intervensi edukatif yang diberikan.

Dominasi peserta perempuan dalam kegiatan ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa anak perempuan cenderung memiliki tingkat partisipasi, keterlibatan sosial, dan minat yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran berbasis kolaborasi dan edukasi kesehatan dibandingkan anak laki-laki, khususnya pada metode pembelajaran interaktif dan berbasis permainan edukatif (Leung, Chung and Lau, 2024). Keterlibatan yang lebih baik ini berpotensi mendukung proses internalisasi pengetahuan dan sikap terhadap perilaku hidup sehat, termasuk upaya pencegahan stunting sejak usia sekolah.

Mayoritas peserta berusia 12 tahun menunjukkan bahwa sasaran kegiatan berada pada fase usia sekolah dasar tingkat atas. Pada usia ini, anak telah memasuki tahap perkembangan kognitif operasional formal awal, di mana kemampuan berpikir logis, memahami hubungan sebab-akibat, serta menerima informasi abstrak mulai berkembang secara optimal. Penelitian menunjukkan bahwa pemberian edukasi kesehatan pada kelompok usia ini melalui media permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep kesehatan dan gizi secara signifikan dibandingkan metode ceramah konvensional (Madinah, Farhat and Hariati, 2024). Permainan edukatif juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat interaksi sosial antar teman sebaya.

Temuan bahwa seluruh peserta belum pernah memiliki pengalaman stimulasi menggunakan permainan ular tangga stunting menunjukkan adanya kesenjangan intervensi edukatif di lingkungan mitra. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya pemanfaatan media pembelajaran kreatif dalam edukasi pencegahan stunting pada anak usia sekolah. Beberapa penelitian melaporkan bahwa program pencegahan stunting di tingkat sekolah lebih sering berfokus pada pendekatan konvensional seperti penyuluhan satu arah, sementara pendekatan berbasis permainan edukatif masih jarang diterapkan secara sistematis (Supriasa and Nyoman, 2023).

Rendahnya paparan anak terhadap media pembelajaran kreatif berpotensi menghambat proses internalisasi pengetahuan kesehatan, khususnya terkait pencegahan stunting yang memerlukan pemahaman berkelanjutan dan perubahan perilaku. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti ular tangga edukatif, mampu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta daya serap informasi anak usia sekolah

dibandingkan metode ceramah tradisional (Ibnu, 2020). Selain itu, penggunaan permainan edukatif dalam edukasi gizi dan kesehatan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan kesadaran anak terhadap perilaku hidup bersih dan sehat sebagai bagian dari upaya pencegahan stunting (Awaliah, Sari and Handayani, 2024).

Penelitian sebelumnya melaporkan bahwa permainan ular tangga sebagai media edukasi kesehatan efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan pemahaman anak sekolah dasar mengenai gizi seimbang serta perilaku hidup bersih dan sehat (Pusparina and Ikasari, 2024). Dengan demikian, belum adanya pengalaman stimulasi permainan ular tangga stunting pada seluruh peserta semakin menegaskan pentingnya penerapan media pembelajaran kreatif sebagai strategi intervensi edukatif yang relevan dan kontekstual. Pendekatan ini tidak hanya mengisi kesenjangan intervensi yang ada, tetapi juga berpotensi meningkatkan efektivitas program pencegahan stunting pada anak usia sekolah secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, karakteristik peserta yang mayoritas perempuan, berusia 12 tahun, dan belum pernah mendapatkan stimulasi permainan ular tangga stunting menunjukkan bahwa kelompok sasaran berada pada kondisi awal yang tepat untuk menerima intervensi edukasi kreatif. Karakteristik tersebut mendukung pentingnya penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif sebagai strategi peningkatan pengetahuan dan kesadaran anak usia sekolah dalam upaya pencegahan stunting secara berkelanjutan.

Pernyataan di atas diperkuat dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan edukatif efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan peserta didik pada topik-topik kesehatan dan gizi. Studi pengabdian sebelumnya melaporkan peningkatan pengetahuan tentang gizi seimbang pada pelajar setelah mereka mengikuti permainan edukatif yang dirancang khusus untuk pembelajaran kesehatan serta permainan ular tangga stunting yang terbukti efektif meningkatkan pemahaman gizi siswa sekolah menengah (Awaliah, 2025). Selain itu, penggunaan media game edukatif juga terbukti meningkatkan skor pengetahuan siswa lebih signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Ibnu, 2020) sehingga mendukung penerapan metode serupa dalam konteks pencegahan stunting.

Hasil pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan adanya perubahan yang bermakna pada perkembangan kognitif peserta setelah diberikan stimulasi melalui permainan ular tangga stunting. Sebelum intervensi, mayoritas responden berada pada kategori perkembangan kognitif cukup (54,5%), diikuti kategori kurang (30,3%) dan hanya sebagian kecil yang berada pada kategori baik (15,2%). Kondisi ini mencerminkan bahwa sebelum diberikan stimulasi, sebagian besar anak usia sekolah belum mencapai perkembangan kognitif yang optimal, yang dapat dipengaruhi oleh kurangnya paparan terhadap stimulasi pembelajaran yang kreatif dan interaktif, khususnya yang berkaitan dengan edukasi kesehatan dan pencegahan stunting.

Kondisi ini mencerminkan bahwa sebelum diberikan stimulasi, sebagian besar anak usia sekolah belum mencapai perkembangan kognitif yang optimal. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kondisi tersebut adalah kurangnya paparan terhadap stimulasi pembelajaran yang bersifat kreatif dan interaktif, khususnya dalam konteks edukasi kesehatan dan pencegahan stunting. Pada usia sekolah, perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif, pemecahan masalah, serta interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran yang monoton dan berpusat pada ceramah cenderung kurang mampu merangsang kemampuan berpikir kritis, daya ingat, dan pemahaman konsep anak secara optimal (Papalia, Martorell and Feldman, 2019).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa rendahnya stimulasi kognitif pada anak usia sekolah berkaitan dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran inovatif di lingkungan sekolah melaporkan bahwa sebelum diberikan intervensi permainan edukatif, sebagian besar siswa berada pada kategori perkembangan kognitif sedang hingga rendah, yang kemudian mengalami peningkatan signifikan setelah diberikan stimulasi berbasis permainan (Madinah, Farhat and Hariati, 2024). Hal ini menegaskan bahwa stimulasi kreatif dan interaktif berperan penting dalam meningkatkan fungsi kognitif anak

Selain itu, stunting diketahui memiliki dampak jangka panjang terhadap perkembangan otak dan kemampuan kognitif anak, sehingga edukasi pencegahan stunting sejak usia sekolah menjadi sangat penting. Anak yang kurang mendapatkan edukasi kesehatan dan gizi secara menarik dan mudah dipahami berisiko memiliki pemahaman yang rendah terhadap perilaku hidup sehat, yang secara tidak langsung dapat memengaruhi perkembangan kognitif dan prestasi belajar (Black *et al.*, 2017). Oleh karena itu, keterbatasan paparan terhadap pembelajaran kreatif, khususnya yang mengintegrasikan edukasi kesehatan dan pencegahan stunting, dapat menjadi salah satu penyebab belum optimalnya perkembangan kognitif anak usia sekolah.

Setelah diberikan perlakuan berupa stimulasi permainan ular tangga stunting, terjadi peningkatan yang signifikan pada perkembangan kognitif responden. Sebagian besar peserta menunjukkan perkembangan kognitif pada kategori baik (51,5%), diikuti kategori cukup (45,5%), dan hanya sebagian kecil yang masih berada pada kategori kurang (3%). Perubahan distribusi ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga stunting sebagai media edukasi kreatif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia sekolah secara efektif.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan ular tangga yang mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran, yaitu visual, motorik, dan sosial. Keterlibatan multisensori dalam proses pembelajaran diketahui dapat memperkuat pemahaman konsep dan daya ingat anak, karena informasi tidak hanya diterima secara verbal, tetapi juga melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan belajar

(Papalia, Martorell and Feldman, 2019). Selain itu, interaksi sosial yang terjadi selama permainan mendorong anak untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mematuhi aturan, yang secara tidak langsung mendukung perkembangan fungsi kognitif dan sosial anak.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa anak usia sekolah berada pada tahap di mana stimulasi aktif, pengalaman langsung, dan pembelajaran berbasis permainan sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir, pemahaman konsep, serta pemecahan masalah. Permainan edukatif seperti ular tangga mendorong anak untuk berpikir logis, mengingat informasi, memahami aturan, serta berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga berkontribusi pada peningkatan fungsi kognitif secara menyeluruh (Papalia, Martorell and Feldman, 2019).

Hasil pengabdian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan pengetahuan anak sekolah dasar, adanya peningkatan signifikan pengetahuan dan kemampuan kognitif siswa setelah diberikan edukasi gizi melalui permainan ular tangga dibandingkan metode ceramah (Madinah, Farhat and Hariati, 2024). Penelitian lain oleh Pusparina, 2024 juga menemukan bahwa permainan ular tangga berbasis edukasi kesehatan efektif dalam meningkatkan pemahaman, daya ingat, dan kemampuan berpikir anak usia sekolah karena sifatnya yang menyenangkan dan interaktif (Pusparina and Ikasari, 2024).

Selain itu, peningkatan perkembangan kognitif setelah intervensi menunjukkan bahwa stimulasi berbasis permainan sangat relevan sebagai strategi pencegahan dampak stunting pada anak usia sekolah. Stunting diketahui dapat menghambat perkembangan otak dan fungsi kognitif, sehingga diperlukan intervensi yang mampu merangsang kerja otak secara optimal. Stimulasi kognitif melalui permainan edukatif terbukti dapat membantu anak mengejar ketertinggalan kemampuan berpikir, memori, dan pemecahan masalah, serta mendukung peningkatan prestasi akademik (Lestari, Sari and Handayani, 2025).

Dengan demikian, hasil pengabdian kepada masyarakat ini menguatkan bahwa pemberian stimulasi permainan ular tangga stunting merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia sekolah. Intervensi ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pengetahuan tentang pencegahan stunting, tetapi juga berperan dalam mengoptimalkan fungsi kognitif anak sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini.

KESIMPULAN

Kesimpulan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga stunting sebagai media edukasi kreatif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada siswa MIN 2 Banjar selaku mitra yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Selain itu kami juga menyampaikan apresiasi kepada kepala MIN 2 Banjar beserta wali kelas yang telah memberikan dukungan dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Semua penulis terlibat dalam pelaksana kegiatan berupa edukasi dengan ular tangga, penyiapan artikel oleh IP, analisis dampak dan penyajian hasil pengabdian oleh IP dan FSI.

DAFTAR PUSTAKA

- Awaliah, A. (2025) "Edukasi gizi seimbang melalui permainan ular tangga stunting: Efektivitas media permainan dalam meningkatkan pengetahuan gizi seimbang pada remaja," *Jurnal STIKes Pemkab Jombang* [Preprint].
- Awaliah, A., Sari, D.P. and Handayani, S. (2024) "Edukasi gizi seimbang melalui permainan edukatif pada anak usia sekolah sebagai upaya pencegahan stunting," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesehatan*, 6(2), pp. 112–120.
- Black, M.M. *et al.* (2017) "Early childhood development coming of age: Science through the life course," *The Lancet*, 389(10064), pp. 77–90. Available at: [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)31389-7](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)31389-7).
- Bujuri, D.A. (2018) "Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar," *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), pp. 37–50.
- Costa, S.L.D. V, Pantaleon, M.G. and Zogara, A.U. (2023) "Pengaruh stunting terhadap perkembangan motoric anak usia 6-23 bulan di Kecamatan Maulafa, Kupang, Nusa Tenggara Timur," *Kupang Journal of Food and Nutrition Research*, 4(1), pp. 23–26.
- Dabbous, M. *et al.* (2022) "Game-based learning effects on cognitive, social, emotional, motivation, and

- Pusparina, I., Ikasari, F.S., & Rahmi, M. (2025). Stimulasi Kognitif Cegah Stunting engagement outcomes,” *Journal of Educational Technology Studies* [Preprint].
- Ibnu, A. (2020) “Papan permainan edukasi sebagai media pembelajaran kesehatan pada siswa sekolah dasar,” *Gorontalo Journal of Health and Science Community*, 4(1), pp. 45–52.
- Kemendes RI. (2018) Buku Saku Nasional Penanggulangan Stunting. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Jakarta
- Kemendes RI. (2023) *Buku Saku Hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) 2022*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Available at: <https://kesmas.kemkes.go.id/assets/uploads/contents/attachments/09fb5b8ccfd088080f2521ff0b4374f.pdf>.
- Lestari, W., Sari, D.P. and Handayani, S. (2025) “Cognitive stimulation and learning outcomes among school-aged children at risk of stunting,” *Journal of Child Nutrition and Development*, 7(1), pp. 45–54.
- Leung, M., Chung, P.K. and Lau, P.W.C. (2024) “Effects of game-based learning on children’s motivation, engagement, and enjoyment in health education: A systematic review,” *BMC Public Health*, 24(1), pp. 1–12. Available at: <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18043-6>.
- Madinah, S., Farhat, Y. and Hariati, N.W. (2024) “Pengaruh permainan edukatif ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap tentang gizi seimbang pada siswa sekolah dasar,” *Jurnal Riset Pangan dan Gizi*, 6(1), pp. 13–22.
- Network, R.C. (2025) “Play ideas for children’s cognitive development and school-age learning.” Available at: <https://raisingchildren.net.au/school-age/play-media-technology/play-school-age-development/thinking-play-school-age>.
- Papalia, D.E., Martorell, G. and Feldman, R.D. (2019) *Experience human development*. 13th ed. McGraw-Hill Education.
- Paramitha, S. and Anggara, R. (2018) “Pengaruh pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan dan perkembangan anak,” *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), pp. 313–319.
- Pusparina, I. and Ikasari, F.S. (2024) “Pengaruh stimulasi permainan ular tangga stunting terhadap peningkatan perkembangan anak usia sekolah di SDN Sungai Tuan Ulu,” *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(4), pp. 12556–12566.
- Supariasa, I.D.N. and Nyoman, N.K. (2023) “Strategi edukasi gizi dan pencegahan stunting pada anak usia sekolah: Tantangan dan peluang,” *Jurnal Gizi dan Kesehatan Indonesia*, 15(1), pp. 1–9.

