

Implementasi Game-Based Learning untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Septia Andini ^{1*}, Eka Olivia Dewi ², Raden Roro Maya Candra Pinanta ³

Correspondensi Author

^{1, 2, 3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

Email:

andinisepti_21@gmail.com

Olivieka21@gmail.com

Roro_mayapinanta@gmail.com

Keywords :

Early Childhood Education;

Game-Based Learning;

Keterampilan Sosial;

Anak Usia Dini;

Abstrak. Keterampilan sosial merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini, karena berperan dalam membentuk kemampuan anak untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi GBL dalam pembelajaran anak usia dini, mengetahui dampaknya terhadap keterampilan sosial anak, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini secara signifikan, terutama dalam aspek komunikasi, kerja sama, dan empati. Persentase anak dengan keterampilan sosial berkembang baik meningkat dari 30% pada pra-siklus menjadi 85% setelah siklus II. Penelitian ini juga menemukan bahwa keberhasilan GBL sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, ketersediaan media permainan, serta desain pembelajaran yang relevan dengan karakteristik anak. Temuan ini mengindikasikan bahwa GBL merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan layak diterapkan untuk mendukung perkembangan sosial anak usia dini.

Abstract. Social skills are a crucial aspect that must be developed from an early age, as they play a key role in shaping children's ability to interact and adapt to their social environment. This study aims to analyze the implementation of Game-Based Learning (GBL) in early childhood education, examine its impact on children's social skills, and identify the supporting and inhibiting factors in its implementation. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and field notes. The research instruments consisted of observation sheets, interview guides, documentation, and field notes. The findings revealed that the implementation of GBL

significantly improved the social skills of young children, particularly in communication, cooperation, and empathy. The percentage of children demonstrating well-developed social skills increased from 30% in the pre-cycle to 85% after the second cycle. The study also found that the success of GBL was strongly influenced by teacher readiness, the availability of game-based media, and the relevance of the learning design to the characteristics of young learners. These findings indicate that GBL is an effective and feasible instructional strategy to support the social development of early childhood learners.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam membentuk dasar perkembangan anak secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, emosional, fisik, dan sosial (Paturahman et al, 2025). Pada masa ini, stimulasi terhadap keterampilan sosial menjadi bagian penting yang harus diarahkan sejak dini karena berhubungan langsung dengan kesiapan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sekolah dan. Keterampilan sosial mencakup kemampuan anak untuk berinteraksi, bekerja sama, berbagi, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif (Tamam et al, 2023). Dengan demikian, pengembangan keterampilan sosial sejak dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kepribadian dan karakter anak di masa depan.

Seiring dengan perkembangan pendidikan modern, pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) muncul sebagai inovasi signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya bagi anak usia dini (Anita et al, 2024). *Game-Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna (Fariqoh et al, 2025). Melalui permainan edukatif, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih alami karena bermain merupakan aktivitas utama dalam kehidupan mereka.

Namun, hasil pengamatan di berbagai lembaga PAUD menunjukkan bahwa masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam menjalin relasi sosial yang sehat (Septiani, 2025). Minimnya interaksi bermakna antara anak-anak, keterbatasan media pembelajaran interaktif, serta penerapan metode pembelajaran yang cenderung konvensional menjadi faktor penghambat berkembangnya keterampilan sosial anak (Kusuma et al, 2023). Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya menstimulasi aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan kemampuan sosial anak melalui pengalaman belajar yang kolaboratif dan menyenangkan.

Salah satu inovasi yang dinilai mampu menjawab tantangan tersebut adalah penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran anak usia dini. Pendekatan ini telah terbukti meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan sosial anak (Putri et al, 2024). *Game-Based Learning* (GBL) tidak hanya berpengaruh pada peningkatan kemampuan akademik, tetapi juga membantu anak membangun interaksi sosial yang positif melalui aktivitas bermain yang terstruktur (Khafidh et al, 2025). Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga membekali anak dengan keterampilan sosial yang penting untuk

kehidupan mereka di masa mendatang (Anggraini et al, 2024). Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi efektivitas *Game-Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di berbagai lingkungan pembelajaran (Fitriana, 2023).

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning* (GBL) merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini (Khairunida et al, 2025). Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong anak untuk lebih aktif berinteraksi dengan teman sebaya (Maulida et al, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi lebih lanjut efektivitas penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di berbagai lingkungan pembelajaran. *Game-Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. *Game-Based Learning* (GBL) tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan emosional anak melalui interaksi yang terjadi dalam permainan (Lisa et al, 2024). Metode ini memungkinkan anak-anak belajar melalui eksplorasi, percobaan, dan pemecahan masalah dalam lingkungan yang menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Penggunaan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pendidikan anak usia dini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati (Khoirina et al, 2023). Anak-anak yang terbiasa belajar melalui permainan dalam konteks pembelajaran cenderung lebih mengembangkan sikap prososial dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan metode konvensional. Keterampilan sosial mencakup berbagai kemampuan yang memungkinkan anak untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Menurut penelitian yang dilakukan keterampilan sosial pada anak usia dini meliputi kerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan baik, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif (Qondias et al, 2024). Anak-anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik lebih mudah beradaptasi dalam lingkungan sekolah dan memiliki kesiapan yang lebih baik untuk pembelajaran selanjutnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan keterampilan sosial anak usia dini. Sebelum implementasi, sebagian besar anak menunjukkan keterampilan sosial yang rendah, ditandai dengan enggan berinteraksi, dominasi bermain individual, serta kurangnya kemampuan menyelesaikan konflik. Setelah dua siklus pembelajaran berbasis permainan, terdapat peningkatan yang nyata pada aspek kerja sama, komunikasi, dan empati. Hal ini menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* (GBL) mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna secara sosial. Temuan ini sejalan dengan studi yang dilakukan yang menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan edukatif terstruktur mengalami peningkatan dalam kemampuan berbagi dan kerja sama (Syaukani et al, 2022). Aktivitas bermain, seperti permainan kelompok, permainan peran, dan simulasi sosial memungkinkan anak untuk mengalami situasi nyata yang menuntut interaksi sosial secara langsung. Melalui pengalaman ini, anak-anak belajar mengenali emosi, berempati, dan memahami perspektif teman sebayanya.

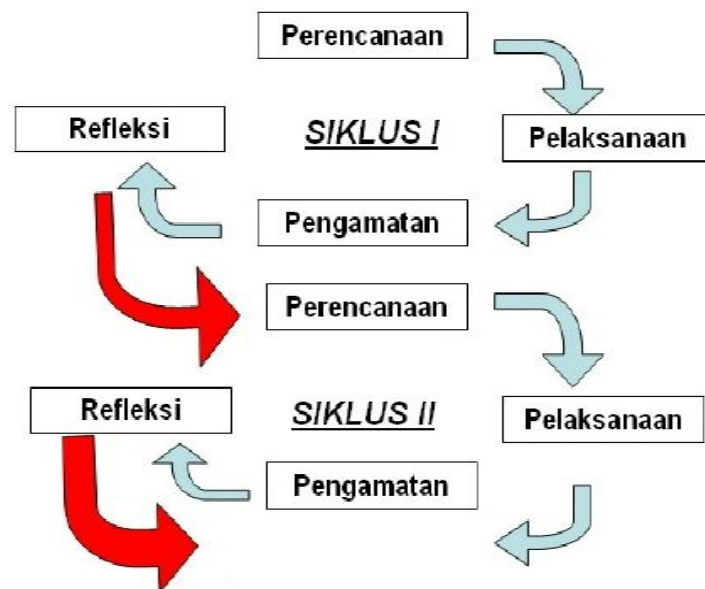
Implementasi *Game-Based Learning* (GBL) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini" dipilih karena adanya kebutuhan mendesak untuk menemukan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak. Penelitian

mengenai *Game-Based Learning* (GBL) telah banyak dilakukan dalam berbagai konteks pendidikan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak. Permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan empati anak usia dini. Selain itu, penelitian menyebutkan bahwa permainan konstruktif berbasis teori Piaget dapat meningkatkan keterampilan sosial anak melalui interaksi aktif dengan teman sebaya (Irfan, 2024).

Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan *Game-Based Learning* (GBL), seperti keterbatasan sarana dan prasarana serta kesiapan pendidik dalam mengintegrasikan metode ini ke dalam kurikulum pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, orang tua, dan pemerintah, untuk mengoptimalkan penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pendidikan anak usia dini. Dengan mempertimbangkan manfaat dan tantangan yang ada, *novelty* penelitian ini merekomendasikan bahwa pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) sebaiknya diterapkan secara lebih luas dalam kurikulum pendidikan anak usia dini guna mendukung perkembangan keterampilan sosial anak secara maksimal.

Metode

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Siklus ini dilakukan secara berulang hingga diperoleh. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui *Game-Based Learning*.



Gambar 1. Alur PTK Menurut Kemmis dan MC Taggart

Berdasarkan penelitian ini, subjek penelitian adalah anak usia dini yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan di kelas mereka. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru, serta dokumentasi proses pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi keterampilan sosial anak, catatan lapangan, dan rekaman interaksi dalam proses pembelajaran. Siklus ini dilakukan secara berulang hingga diperoleh peningkatan keterampilan sosial anak secara optimal.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama yang mencerminkan model penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun strategi pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Perencanaan ini mencakup pemilihan jenis permainan edukatif, penentuan tujuan pembelajaran, serta penyusunan langkah-langkah kegiatan yang mampu menstimulasi interaksi sosial anak. Selanjutnya, pada tahap tindakan, strategi yang telah dirancang diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas melalui berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk mendorong kolaborasi, komunikasi, dan kerja sama antar anak.

Tahap berikutnya yaitu observasi, di mana peneliti dan guru melakukan pengamatan secara sistematis terhadap aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini difokuskan pada penilaian perubahan keterampilan sosial anak, seperti kemampuan bekerja sama, berbagi, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Setelah itu, pada tahap refleksi, dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan untuk menilai keberhasilan metode *Game-Based Learning* yang diterapkan. Refleksi ini juga digunakan sebagai dasar untuk menentukan langkah perbaikan dan penyesuaian strategi pada siklus berikutnya agar hasil pembelajaran semakin optimal. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil observasi sebelum dan sesudah penerapan *Game-Based Learning*. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode yang diterapkan dan menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Game-Based Learning* (GBL) dalam pendidikan anak usia dini memiliki dampak positif terhadap perkembangan keterampilan sosial anak. *Game-Based Learning* (GBL) tidak hanya meningkatkan interaksi sosial, tetapi juga membantu anak dalam mengembangkan kerja sama, komunikasi, dan empati dalam lingkungan yang menyenangkan. Dengan adanya pendekatan ini, anak-anak lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah beradaptasi dengan teman sebaya mereka. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan *Game-Based Learning* (GBL), seperti keterbatasan sarana dan prasarana serta kesiapan pendidik dalam mengintegrasikan metode ini ke dalam kurikulum pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, orang tua, dan pemerintah, untuk mengoptimalkan penerapan GBL dalam pendidikan anak usia dini.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Lembar observasi digunakan untuk menilai perkembangan keterampilan sosial anak yang mencakup indikator kerja sama, komunikasi, empati, serta interaksi sosial selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas penerapan *Game-Based Learning* serta kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan. Dokumentasi berupa foto dan rekaman aktivitas anak digunakan sebagai bukti pendukung yang memperkuat hasil observasi. Sementara itu, catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai temuan penting, perilaku anak, serta dinamika kegiatan yang terjadi selama penelitian berlangsung.

Tabel 1. Indikator Keterampilan Sosial

Aspek	Indikator	MB	BB	BSH	BSB
Kerja Sama	Anak mampu bekerja sama dalam permainan kelompok	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aspek	Indikator	MB	BB	BSH	BSB
Komunikasi	Anak dapat berbicara dengan jelas dan sopan kepada teman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empati	Anak menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Berbagi	Anak bersedia berbagi mainan atau alat permainan dengan teman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Menyelesaikan Konflik	Anak dapat menyelesaikan konflik dengan cara yang baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Keterangan penilaian dalam penelitian ini terdiri atas empat kategori perkembangan keterampilan sosial anak, yaitu MB (Mulai Berkembang), BB (Belum Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Kategori MB (Mulai Berkembang) menunjukkan bahwa anak telah mulai menampilkan tanda-tanda keterampilan sosial, namun masih memerlukan banyak bimbingan dan dorongan dari guru. Kategori BB (Belum Berkembang) menandakan bahwa anak belum memperlihatkan kemampuan atau perilaku sosial yang diharapkan sesuai indikator. Sementara itu, kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) menggambarkan bahwa anak telah menunjukkan keterampilan sosial yang baik sesuai dengan tahapan usianya, meskipun masih memerlukan sedikit bimbingan. Adapun kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) menunjukkan bahwa anak telah memiliki keterampilan sosial yang sangat baik dan mampu menerapkannya secara mandiri dalam berbagai situasi sosial.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Sebelum penerapan *Game-Based Learning* (GBL), hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Beberapa anak tampak enggan bekerja sama dalam aktivitas kelompok, cenderung bermain sendiri, serta memiliki kemampuan komunikasi yang terbatas. Berdasarkan hasil observasi awal, hanya sekitar 30% anak yang mampu menunjukkan keterampilan sosial yang berkembang dengan baik (BSH dan BSB), sementara 70% lainnya masih dalam kategori BB dan MB. Pada tahap Siklus I, penerapan GBL dilakukan melalui permainan kooperatif, seperti *role-playing*, permainan membangun tim, serta diskusi kelompok kecil. Anak-anak mulai diperkenalkan dengan aturan permainan yang mendorong interaksi dan kerja sama. Setelah penerapan pada siklus ini, terjadi peningkatan keterampilan sosial. Berdasarkan hasil observasi, persentase anak dalam kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 55%, meskipun masih ada beberapa anak yang kurang aktif dalam berinteraksi dan berbagi dengan teman.

Tantangan yang ditemukan dalam siklus ini meliputi kurangnya keterlibatan beberapa anak serta adanya konflik kecil dalam permainan kelompok. Sebagai upaya perbaikan untuk siklus berikutnya, strategi yang dilakukan meliputi peningkatan variasi permainan, pemberian arahan yang lebih jelas, serta dorongan lebih aktif kepada anak-anak yang masih pasif. Pada Siklus II, penerapan *Game-Based Learning* (GBL) lebih ditekankan pada penguatan keterampilan sosial yang telah mulai berkembang. Permainan kooperatif yang lebih kompleks diterapkan untuk meningkatkan komunikasi, kerja sama, dan empati. Guru juga memberikan lebih banyak bimbingan dalam menyelesaikan konflik sosial secara mandiri. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan siklus pertama. Persentase anak dalam kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 85%, menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mengembangkan keterampilan sosial yang baik. Anak-anak tampak lebih percaya diri

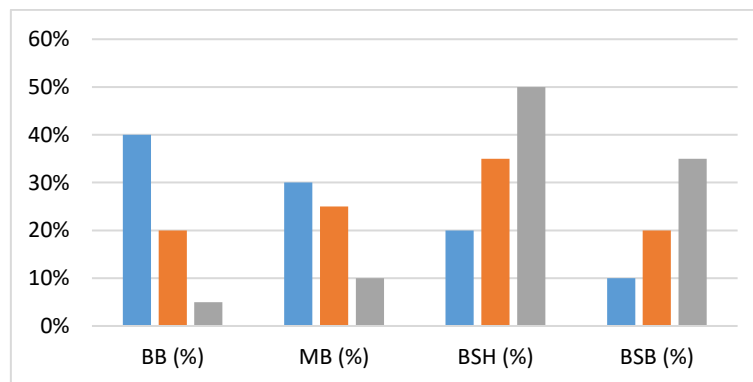
dalam berkomunikasi, lebih sering berbagi dengan teman, serta mampu menyelesaikan konflik kecil dengan bantuan minimal dari guru.

Tabel 2. Hasil Penelitian

Siklus	BB (%)	MB (%)	BSH (%)	BSB (%)
Kondisi Awal	40%	30%	20%	10%
Siklus I	20%	25%	35%	20%
Siklus II	5%	10%	50%	35%

Berdasarkan Tabel 2 mengenai hasil penelitian, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada perkembangan keterampilan sosial anak usia dini setelah diterapkannya pendekatan *Game-Based Learning* (GBL). Pada kondisi awal, sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 40%, dan Mulai Berkembang (MB) sebesar 30%, sedangkan yang sudah mencapai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) baru 20%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya 10%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak masih relatif rendah sebelum dilakukan tindakan pembelajaran berbasis permainan. Setelah penerapan GBL pada Siklus I, terjadi peningkatan pada kategori BSH menjadi 35% dan BSB menjadi 20%, sementara kategori BB dan MB menurun masing-masing menjadi 20% dan 25%.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian anak mulai menunjukkan perkembangan sosial yang lebih baik, meskipun masih ada beberapa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Pada Siklus II, peningkatan keterampilan sosial anak semakin terlihat dengan penurunan signifikan pada kategori BB menjadi 5% dan MB menjadi 10%. Sebaliknya, kategori BSH meningkat menjadi 50% dan BSB mencapai 35%. Pencapaian ini menggambarkan bahwa mayoritas anak telah mampu berinteraksi dengan baik, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan perilaku prososial yang positif.



Gambar 2. Diagram Grafik Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* (GBL) secara efektif dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini dalam dua siklus. Dengan perencanaan yang baik dan pemilihan permainan yang tepat, anak-anak mampu mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati secara signifikan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan keterampilan sosial anak usia dini. Sebelum implementasi, sebagian besar anak menunjukkan keterampilan sosial yang rendah, ditandai dengan enggan berinteraksi, dominasi bermain individual, serta kurangnya kemampuan menyelesaikan konflik. Setelah dua siklus pembelajaran berbasis permainan, terdapat peningkatan yang nyata pada aspek kerja sama, komunikasi, dan

empati. Hal ini menunjukkan bahwa GBL mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna secara sosial.

Temuan ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh yang menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan edukatif terstruktur mengalami peningkatan dalam kemampuan berbagi dan kerja sama (Tumbel, 2023). Aktivitas bermain, seperti permainan kelompok, permainan peran, dan simulasi sosial memungkinkan anak untuk mengalami situasi nyata yang menuntut interaksi sosial secara langsung. Melalui pengalaman ini, anak-anak belajar mengenali emosi, berempati, dan memahami perspektif teman sebayanya. Berdasarkan penelitian ini, salah satu permainan yang digunakan adalah role-playing, di mana anak-anak diminta untuk memainkan peran dalam situasi tertentu, misalnya sebagai penjual dan pembeli. Aktivitas ini menuntut anak untuk menggunakan bahasa yang sopan, menyampaikan maksud dengan jelas, dan menanggapi respons teman.

Permainan seperti ini memperkuat keterampilan komunikasi, baik verbal maupun nonverbal, serta melatih anak untuk menyimak dan menghargai pendapat orang lain. Pendangan lain menyatakan bahwa permainan imajinatif memiliki efek positif terhadap perkembangan bahasa sosial dan inisiatif sosial anak (Honesty et al, 2025). Tidak hanya komunikasi, kemampuan bekerja sama juga meningkat secara signifikan dalam pembelajaran berbasis permainan. Dalam permainan konstruktif, seperti membangun menara dari balok atau menyusun puzzle secara kelompok, anak-anak didorong untuk mencapai tujuan bersama. Mereka belajar menunggu giliran, membagi tugas, dan menghargai hasil kerja tim menekankan bahwa pembelajaran berbasis game memungkinkan anak belajar tentang peran sosial, aturan main, dan toleransi dalam konteks yang menyenangkan (Za'diyah et al, 2024).

Selain aspek positif, penelitian ini juga menemukan adanya tantangan dalam penerapan *Game-Based Learning* (GBL). Salah satunya adalah keterbatasan sarana dan prasarana, seperti kurangnya alat permainan edukatif yang sesuai. Beberapa permainan membutuhkan media khusus atau ruang yang memadai untuk pelaksanaannya. Hambatan lainnya adalah kesiapan guru. Tidak semua pendidik terbiasa dengan pendekatan bermain sebagai media pembelajaran yang serius. Diperlukan pelatihan dan pendampingan agar guru dapat merancang dan memfasilitasi permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan yang menyebutkan bahwa faktor guru menjadi elemen kunci dalam keberhasilan integrasi metode GBL dalam kurikulum PAUD (Wildana et al, 2022).

Faktor pendukung keberhasilan penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dalam penelitian ini meliputi beberapa aspek penting. Pertama, adanya dukungan guru yang bersedia terlibat secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran serta berperan sebagai fasilitator selama kegiatan bermain berlangsung. Peran guru yang responsif dan komunikatif sangat membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi anak. Kedua, partisipasi anak yang antusias menjadi faktor utama dalam meningkatkan efektivitas penerapan *Game-Based Learning* (GBL). Antusiasme tersebut tampak meningkat setelah pelaksanaan siklus pertama, di mana anak memperoleh pengalaman belajar yang baru, interaktif, dan menyenangkan. Ketiga, desain permainan yang kontekstual, sederhana, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak turut mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran. Permainan yang dirancang dengan mempertimbangkan usia dan karakteristik anak membuat proses belajar menjadi lebih relevan, menarik, serta mendorong anak untuk aktif berinteraksi dan bekerja sama.

Penelitian ini juga menguatkan pandangan Vygotsky bahwa permainan sosial merupakan wahana efektif bagi anak untuk mengembangkan fungsi psikologis tingginya (Yuliani et al, 2025). Melalui interaksi dalam permainan, anak memperoleh zone of proximal development, yaitu ruang belajar optimal antara apa yang dapat dilakukan sendiri dan apa yang dapat dilakukan dengan bantuan. Pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) secara tidak langsung menciptakan kondisi ini, karena anak belajar sambil berinteraksi dengan teman dan guru. Sudi lain menambahkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan empati dan rasa peduli terhadap sesama (Abbas et al, 2025). Anak yang aktif dalam bermain bersama menunjukkan peningkatan dalam kepekaan sosial dan respons terhadap teman yang mengalami kesulitan. Hal ini juga tampak dalam penelitian ini, terutama pada siklus kedua, di mana anak lebih cepat membantu teman yang kesulitan menyusun alat permainan atau menyelesaikan konflik kecil secara mandiri.

Jika dibandingkan dengan metode konvensional, *Game-Based Learning* (GBL) memberikan pengalaman yang lebih bermakna. Anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi pelaku aktif dalam pembelajaran. Mereka belajar melalui eksplorasi, kegagalan, kerja sama, dan keberhasilan yang nyata. Sebagaimana dikatakan pembelajaran berbasis game mampu mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional dalam satu rangkaian aktivitas yang tidak terpisahkan (Khadijah et al, 2024). Dalam konteks jangka panjang, keterampilan sosial yang diasah melalui GBL sangat berkontribusi terhadap kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Anak yang terbiasa bermain dan belajar dalam lingkungan sosial akan lebih percaya diri, mandiri, dan adaptif terhadap perubahan.

Penelitian yang menyatakan bahwa anak yang memiliki keterampilan sosial baik di usia dini cenderung memiliki perkembangan akademik dan emosional yang lebih stabil di jenjang sekolah dasar (Herdiyana et al, 2023). Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa *Game-Based Learning* bukan sekadar metode alternatif, tetapi pendekatan strategis yang mampu menjawab kebutuhan belajar anak usia dini secara menyeluruh. Meski demikian, implementasi GBL tetap membutuhkan perencanaan matang, evaluasi berkala, serta kolaborasi antara guru, orang tua, dan lembaga pendidikan agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia dini. Melalui penerapan *Game-Based Learning* (GBL), anak-anak tidak hanya belajar secara aktif dan menyenangkan, tetapi juga mengalami perkembangan yang nyata dalam aspek kerja sama, komunikasi, dan empati terhadap teman sebaya. Permainan edukatif yang dirancang secara terstruktur terbukti mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan sosial anak. Anak menjadi lebih terbuka dalam berinteraksi, mampu menyelesaikan konflik secara sederhana, serta menunjukkan perilaku prososial dalam kegiatan bermain. Selain memberikan dampak positif, penelitian ini juga mengungkapkan beberapa hambatan dalam penerapan *Game-Based Learning* (GBL), antara lain keterbatasan alat permainan yang sesuai serta kesiapan guru dalam merancang dan mengelola aktivitas bermain yang mendidik. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi *Game-Based Learning* (GBL) sangat ditentukan oleh dukungan sarana yang memadai, kompetensi pendidik, serta perencanaan pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik anak usia dini. Secara keseluruhan, pendekatan *Game-*

Based Learning (GBL) layak untuk dijadikan strategi utama dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam membentuk keterampilan sosial sebagai bagian dari bekal penting anak dalam kehidupan bermasyarakat di masa depan.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian dilakukan dalam ruang lingkup yang terbatas, yaitu pada satu lembaga PAUD dengan jumlah peserta yang relatif sedikit, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan keterampilan sosial tanpa menelaah secara mendalam aspek kognitif dan emosional yang mungkin juga terpengaruh oleh penerapan GBL. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak subjek penelitian dari berbagai lembaga pendidikan, menggunakan desain penelitian yang lebih komprehensif, serta mengeksplorasi integrasi GBL dengan pendekatan pembelajaran lain guna memperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini secara holistik.

Daftar Rujukan

- Abbas, N., Firmansyah, A., & Apriani, M. (2025). Penguatan Aspek Nilai Agama Dan Moral Melalui Pendidikan Karakter Dengan Game-Based Learning Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Al Basirah*, 5(1), 54-66. <https://doi.org/10.58326/jab.v5i1.322>
- Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2024). Pengaruh game based learning terhadap hasil belajar pada keragaman sosial budaya masyarakat. *Journal of Education Research*, 5(3), 3723-3730. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1069>
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *Author: Education and Learning Journal*, 3(5), 21-26. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.361>
- Fariqoh, A., Sutriyani, W., & Zumrotun, E. (2025). Pengaruh Game Based Learning Berbasis Augmented Reality terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1243-1253. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1745>
- Fitriana, N. (2023). Penerapan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102-111. <https://doi.org/10.47766/seulanga.v4i2.1571>
- Herdiyana, R., Lestari, R., & Bahrum, M. (2023). Psikologi Perkembangan Sosial terhadap Emosional pada Anak Usia Dini. *Banun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 23-30.
- Honesty, D. H., Nurhalisa, I., Musyarofah, N. F., & Asilia, H. (2025). *Tangga Menuju Kesuksesan: Peran Pendidikan dalam Mobilitas Sosial*. Penerbit Kbm Indonesia.
- Irfan, A. Z. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif Pada Akan Kelompok A. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 2373â-2381.
- Khadijah, S., Ningrum, W. A., Kinanti, E. S., & Annisa, N. (2024). Integrasi Permainan Edukatif, Seni, dan Teknologi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Interdisciplinary Explorations in Research Journal*, 2(1), 111-121. <https://doi.org/10.62976/ierj.v2i1.388>

- Khafidh, A. N., Widyawati, F., Yani, S., Nuraeni, Y., Inesrawanti, V., Salam, H. A., & Damayanti, F. (2025). Pemanfaatan Game Based Learning dan Gamifikasi Adaptif dalam Pembelajaran STEM: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 9468-9477. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3419>
- Khairunida, D. D., & Muharis, A. Y. (2025). Implementasi Game Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Smk Dan Sma Azzahriyah. *Khazanah*, 5(1), 18-31.
- Khoirina, V., & Fatonah, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 1(1), 17-23. <https://doi.org/10.63863/jce.v1i1.6>
- Kusuma, T. C., Boeriswati, E., & Supena, A. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 413-420. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.563>
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+ S Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 125-138. <https://doi.org/10.58230/27454312.1492>
- Maulida, M., & Faqihatuddiniyah, F. (2025). Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak dalam Pengenalan Huruf Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning, Make A Match, dan Media Pembelajaran Mekah (Studi Kasus Siswa Kelompok B3 TK Negeri Pembina Martapura). *Jurnal Literasi Digital*, 5(2), 170-180. <https://doi.org/10.54065/jld.5.2.2025.752>
- Paturohman, P., Aprilia, N. H., & Insani, S. K. (2025). Analisis Penerapan Model Blended Learning dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 5(3), 264-273. <https://doi.org/10.54065/jld.5.3.2025.849>
- Putri, G. S. D. S., Rahmah, I. A., Janah, V. R., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 1954-1963. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.544>
- Qondias, D., Dhiu, K. D., mahendra Dinatha, N., Mere, V. O., Wea, H. R., & Weti, M. O. (2024). Pendampingan Permainan Edukatif Untuk Membentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Alamtana: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram*, 5(1), 1-9. <https://doi.org/10.51673/jaltn.v5i1.2172>
- Septiani, T. B. (2025). Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 175-185. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>
- Syaukani, A. A., Sanggita, M., & Rahman, A. (2022). Edukasi Manfaat Olahraga Terstruktur Bagi Pembentukan Karakter 5C Anak Pada Orang Tua Murid Humble Basketball Academy di Kota Surakarta. *Jurnal Pengabdian Undikma*, 3(1), 122-129. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i1.5095>
- Tamam, B., & Nurhikmah, N. (2023). Cooperative Learning Model Type STAD for Improving Students' Skills in Determining Main Ideas of Paragraphs. *Jurnal Dieksis ID*, 3(1), 55-62. <https://doi.org/10.54065/dieksis.3.1.2023.200>

- Tumbel, M. (2023). Analisis proses pembelajaran pada peserta didik di TK Frater Don Bosco Tomohon. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 921-934. <https://doi.org/10.58230/27454312.327>
- Wildana, A., & Pratama, J. (2022). Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Berbasis Game di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo Tahun 2022. *EDMA: Education Managemen Journal*, 3(1), 15-25.
- Yuliani, E. D., Sundari, R. I., & Kurniawan, W. E. (2025). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Di SMP Negeri 1 Padamara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(10. A), 186-198.
- Za'diyah, H., Sukamto, S., Wahyudin, H., & Sunarti, S. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang Efisien untuk Kelas I Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 570-577. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.674>