



Permainan Edukatif sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Interaksi Anak Usia Dini

¹Intan Rismawati, ²Suci Muliani, ³Hafid Budiawan, ⁴Miftahul Jannah, ⁵Fajrin Baidis

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Makassar, Program Studi Teknologi Pendidikan

Email: intanrismawati56@gmail.com¹, sucimuliani335@gmail.com², hafidbudiawan@gmail.com³, mftahuljannah2209@gmail.com⁴, fajrin.baidis@unm.ac.id⁵

ABTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana pemanfaatan media permainan edukatif dapat meningkatkan interaksi anak-anak usia dini selama kegiatan belajar di TK RA Mardhati. Dasar dari penelitian ini muncul dari masalah rendahnya minat anak untuk belajar serta keterlibatan yang minim saat proses belajar dilakukan secara monoton tanpa variasi media. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak usia dini memerlukan stimulan belajar yang cocok dengan tahap perkembangan mereka. Salah satu metode yang dianggap efektif adalah konsep belajar melalui permainan, di mana permainan tidak hanya berfungsi untuk bersenang-senang, tetapi juga sebagai alat untuk belajar yang dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan interaksi sosial. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan observasi langsung di lingkungan TK RA Mardhati. Observasi melibatkan beberapa aspek, termasuk kondisi lingkungan belajar, kegiatan pembelajaran, interaksi antara guru dan anak, fasilitas penunjang, penerapan nilai-nilai karakter, serta kemampuan guru dalam mengelola kelas. Data dikumpulkan melalui pengamatan perilaku anak-anak dan guru selama proses belajar. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif berpengaruh positif terhadap peningkatan interaksi anak-anak. Anak-anak tampak lebih bersemangat, aktif berkomunikasi, mampu bekerja sama, serta menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi dalam kegiatan di kelas. Guru juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif lewat pemilihan permainan yang tepat. Jadi, media permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi anak-anak usia dini.

Kata Kunci: media permainan edukatif, sumber belajar, interaksi anak, pendidikan anak usia dini.

ABTRACT

This study aims to examine how the use of educational games can improve interaction among early childhood children during learning activities at RA Mardhati Kindergarten. The basis for this study arises from the problem of children's low interest in learning and minimal engagement when the learning process is carried out monotonously without media variation. This condition indicates that early childhood children need learning stimulants that are appropriate to their developmental stage. One method that is considered effective is the concept of learning through play, where games not only function for fun but also as a learning tool that can increase motivation, curiosity, and social interaction. This study uses a qualitative approach by conducting direct observations in the RA Mardhati Kindergarten environment. Observations involve several aspects, including the condition of the learning environment, learning activities, interactions between teachers and children, supporting facilities, the application of character values, and the ability of teachers in managing the classroom. Data were collected through observations of children's and teachers' behavior during the learning process. The results of the study indicate that the use of educational games has a positive effect on improving children's interaction. Children appear more enthusiastic, actively communicate, are able to work together, and demonstrate the courage to participate in classroom activities. Teachers have also successfully created a more enjoyable and interactive learning environment through the selection of appropriate games. Therefore, educational games can be an effective alternative for improving the quality of learning for young children.

Keywords: educational game media, learning resources, child interaction, early childhood education.

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan (Kemendikbutristek, 2022) Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Anak Usia Dini, atau PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan fisik dan mental anak, sehingga mereka siap memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan tahap krusial dalam membentuk fondasi perkembangan holistik anak, termasuk aspek kognitif, sosial, dan emosional. Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut Golden Age (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. (Maghfiroh & Suryana, 2021). Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mengembangkan potensi anak sejak dini pada masa golden age.

Permainan edukatif adalah bentuk kegiatan bermain yang sengaja dirancang untuk tujuan pendidikan. Permainan tersebut mengandung unsur edukatif dan berfungsi merangsang perkembangan berbagai aspek pada anak, seperti kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa. Alat permainan edukatif merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran agar materi pembelajaran lebih mudah diterima oleh siswa. Menurut (Firdaus et al., 2023). Alat permainan edukatif adalah alat yang digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar artinya alat dan bermain itu sendiri merupakan sarana belajar yang menyenangkan. Anak tidak akan bosan-bosan bermain, di samping itu dengan bermain akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan keimanan dan ketakwaan, daya pikir, daya cipta, kemampuan olah tubuh. Penggunaan alat permainan edukatif akan membantu anak untuk lebih memahami materi pembelajaran (Narifiyanti, +ana+1, 2014). Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif pada dasarnya berfungsi sebagai sarana belajar yang menarik. Melalui aktivitas bermain, anak-anak bisa mendapatkan pengalaman yang positif yang mendukung pertumbuhan berbagai aspek diri mereka. Di samping itu, pemanfaatan alat permainan edukatif juga mempermudah anak dalam memahami materi pelajaran secara lebih efisien.

Berdasarkan observasi awal proses pembelajaran di TK RA Mardhati masih dilakukan secara monoton tanpa variasi media pembelajaran. Hal ini menimbulkan permasalahan rendahnya minat belajar dan interaksi sosial anak, di mana anak-anak kurang antusias, dan kurang terlibat dalam kegiatan kelas. Akibatnya, kemampuan mereka untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun hubungan dengan teman sebaya serta guru menjadi terhambat. Permasalahan ini dipengaruhi oleh kurangnya inovasi dalam strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan interaksi anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran di TK RA Mardhati. Pendekatan kualitatif melalui observasi langsung digunakan untuk mencakup aspek kondisi lingkungan belajar, kegiatan pembelajaran, interaksi guru dan anak, fasilitas penunjang, penerapan nilai karakter, dan kompetensi guru. Penelitian ini diharapkan dapat membantu para guru dan pengelola TK RA Mardhati dalam merancang

metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik bagi anak-anak. Dengan penerapan metode inovatif tersebut, anak tidak hanya diharapkan mampu berinteraksi lebih baik dengan teman-temannya, tetapi juga dapat membangun karakter positif seperti sikap percaya diri, mandiri, dan disiplin.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, karena tujuannya adalah untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan interaksi anak usia dini di TK RA Mardhati. Pemilihan metode ini bertujuan agar peneliti dapat secara langsung dan menyeluruh mengamati proses pembelajaran dalam konteks yang nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan (Creswell dan Poth, 2018) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif memberikan kemudahan bagi peneliti untuk memahami makna dari pengalaman dan tingkah laku yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dirancang dengan cara melakukan observasi langsung di TK RA Mardhati. Peneliti hadir di sekolah untuk melihat, mencatat, dan berinteraksi dengan anak-anak serta guru selama kegiatan belajar. Tujuan pengamatan ini adalah untuk melihat bagaimana permainan digunakan dalam pembelajaran, bagaimana anak-anak berinteraksi dengan teman-teman dan guru, serta bagaimana permainan tersebut mendukung mereka untuk menjadi lebih aktif dan berkolaborasi. Metode ini sejalan dengan teori Piaget yang mengemukakan bahwa anak belajar melalui permainan, serta teori (Bronfenbrenner, 2009) yang menekankan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai alat utama yang terlibat secara langsung di semua tahap penelitian, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, analisis, hingga menarik kesimpulan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Moleong, 2019) peneliti memiliki peranan sebagai pengamat, pewawancara, dan menganalisis data sehingga harus dapat beradaptasi dengan situasi sekitar, mempertahankan objektivitas, dan sensitif terhadap kondisi sosial di lapangan. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan beberapa alat bantu untuk mendukung proses pengumpulan data, seperti lembar observasi yang digunakan untuk mendokumentasikan perilaku anak dan bagaimana guru menggunakan media permainan edukatif, pedoman wawancara untuk memperoleh informasi dari guru, kepala sekolah, serta instrumen dokumentasi yang meliputi foto kegiatan dan catatan harian dari guru. Peneliti juga memanfaatkan alat bantu seperti perekam suara, kamera, dan buku catatan lapangan agar data yang dikumpulkan menjadi lebih tepat dan lebih akurat.

Penelitian ini dilaksanakan di TK RA Mardhati selama dua hari. Kegiatan penelitian dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Selama dua hari tersebut, peneliti hadir secara penuh di sekolah untuk mengamati suasana belajar, perilaku anak, serta cara guru menggunakan media permainan edukatif. Meskipun dilakukan dalam waktu singkat, pengumpulan data dilakukan secara intensif untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai peran media permainan edukatif dalam meningkatkan interaksi anak usia dini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung pada kegiatan pembelajaran di TK RA Mardhati. Pengamatan dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2025 saat proses belajar mengajar berlangsung. Dari hasil pengamatan tersebut, Kondisi ruangan di TK RA Mardhati sudah dalam keadaan yang sangat baik. Tempatnya tampak bersih, tertata rapi, dan disusun dengan memperhatikan kebutuhan anak-anak. Lingkungan di sekolah pun aman dan nyaman, sebab tidak ada barang yang berpotensi membahayakan, sehingga anak-anak dapat bermain dan belajar dengan tenang.

Guru menunjukkan keterampilan yang luar biasa dalam mengenali ciri khas setiap siswa. Guru menyadari bahwa setiap anak memiliki kebutuhan serta metode belajar yang beragam, sehingga guru mampu mengadaptasi strategi pengajaran untuk memenuhi kebutuhan individu setiap anak. Dengan pemahaman ini, guru dapat memberikan perhatian yang tepat dan membantu siswa lebih mudah terlibat dalam proses belajar. Ruang kelas memiliki berbagai jenis media pembelajaran dan sesuai untuk usia anak, seperti buku bergambar, alat peraga, serta berbagai bacaan yang mendukung kegiatan belajar. Penataan meja dan kursi juga dilakukan dengan baik, sehingga anak-anak dapat bergerak dengan leluasa dan merasa nyaman saat belajar. Pencahayaan di dalam kelas cukup baik. Selain itu, kebersihan ruangan selalu terpelihara, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan nyaman

Namun, guru masih perlu meningkatkan penggunaan media pembelajaran agar kegiatan belajar lebih bervariasi dan interaktif. Oleh karena itu, peneliti membuat dan memberikan Media Permainan Edukatif (Botol Angka) sebagai sumber belajar yang diharapkan dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, mendorong partisipasi aktif anak, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Fokus pengamatan ini mencakup 3 aspek utama, yaitu: (1)kegiatan pembelajaran, (2) proses interaksi, (3) etika dan nilai karakter siswa. Berdasarkan hasil analisis diperoleh beberapa temuan diantaranya:

3.1 Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan yang di lakukan, metode pengajaran yang diterapkan sudah cukup dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak di usia dini. Proses belajar dilakukan secara kelompok, dan kegiatan rutin seperti doa bersama, menyanyi, dan menjaga kebersihan dijalankan dengan teratur. Keterlibatan anak-anak dalam kegiatan pembelajaran juga tampak baik.. Meski demikian, guru masih jarang memanfaatkan alat bantu belajar selama proses pembelajaran, dan umumnya alat tersebut hanya digunakan saat pembelajaran prakarya.

3.2 Penggunaan Permainan Edukatif Botol Angka

Media permainan edukatif ini dibuat dari berbagai bahan sederhana yang mudah ditemukan. Bahan utama yang digunakan adalah botol bekas yang berfungsi sebagai tempat untuk menempelkan atau menuliskan angka, serta karton bekas yang dibentuk menjadi alas dan kotak permainan. Semua bahan tersebut dikumpulkan sendiri oleh

peneliti, termasuk mempersiapkan bahan tambahan seperti kertas berwarna, lem, gunting, dan perlengkapan lain yang diperlukan. Proses pembuatannya dilakukan melalui beberapa langkah. Pertama, peneliti membersihkan botol bekas, lalu menggunting bagian bawah botol sesuai kebutuhan agar dapat digunakan sebagai elemen utama media, sambil menyiapkan potongan karton berdasarkan ukuran media yang dirancang. Selanjutnya, karton dibentuk menjadi dasar permainan, lalu botol bekas ditempelkan di atas karton menggunakan lem. Setelah bentuk utama selesai, peneliti menambahkan dekorasi menggunakan kertas berwarna agar media menjadi lebih menarik bagi anak-anak.



Gambar 3.1 Permainan Edukatif Botol angka

Cara penggunaan media permainan ini dimulai dengan peneliti yang menyiapkan media yang telah diberi angka di bagian atas. Anak-anak kemudian akan dipanggil secara bergiliran untuk maju ke depan. Setiap anak diminta mengambil beberapa tutup botol yang sudah dengan angka, lalu mencocokkan angka-angka sesuai dengan angka yang ada di atas. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya belajar mengenal angka, tetapi juga dilatih untuk lebih fokus, teliti, dan berani tampil di depan teman-temannya. Aktivitas mencocokkan angka menggunakan tutup botol membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.



Gambar 3.2 Cara penggunaan media

3.3 Proses Interaksi

Berdasarkan dari pengamatan yang di lakukan saat anak-anak menggunakan media permainan edukatif (Botol Angka), anak-anak berpartisipasi secara aktif. Setiap anak bergiliran untuk maju ke depan untuk memilih dan mencocokkan angka dengan tutup botol. Selama proses tersebut, anak-anak berinteraksi dengan peneliti dan teman-teman mereka, seperti ketika mereka meminta untuk mendapatkan giliran, dan saling memberi

dukungan kepada teman. Proses interaksi ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan penuh semangat. Anak-anak belajar untuk sabar menunggu giliran, mendengarkan teman, dan saling membantu agar permainan dapat berjalan dengan baik. Dengan cara ini, mereka tidak hanya memahami angka, tetapi juga mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok.



Gambar 3.3 Proses interaksi siswa terhadap media

3.4 Etika dan nilai karakter siswa

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang dilakukan, permainan ini memungkinkan anak-anak untuk memahami etika yang penting saat beraktivitas bersama, contohnya pada saat menunggu giliran, anak-anak sabar menunggu tanpa mengganggu teman atau berusaha untuk memperebutkan permainan. Mereka juga belajar bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik, sambil melatih kesabaran, ketelitian, dan rasa percaya diri selama berinteraksi dengan media pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan di TK RA Mardhati, penggunaan media permainan edukatif terbukti meningkatkan semangat dan keterlibatan aktif anak-anak usia dini dalam proses belajar. Anak-anak tidak hanya pasif mendengarkan, tetapi berpartisipasi dalam kegiatan yang mendorong mereka untuk berinteraksi, berbicara, bergantian, membantu sama lain, dan meningkatkan komunikasi dengan guru serta teman-teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat et al., 2023) yang mengindikasikan bahwa pemanfaatan alat permainan edukatif di tingkat TK mampu memicu rasa ingin tahu, minat untuk berpartisipasi, serta perkembangan sosial-emosional seperti kemampuan berkomunikasi dan rasa percaya diri. Penelitian lain oleh (Busyro et al., 2014.) yang mengatakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) membantu perkembangan anak secara menyeluruh, termasuk moral, agama, bahasa, kognitif, fisik, dan sosial-emosional. APE mendorong bermain berkualitas, interaksi, serta munculnya bakat dan potensi anak. Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) bermanfaat untuk perkembangan anak secara menyeluruh, meningkatkan partisipasi, kemampuan sosial-emosional, serta menumbuhkan bakat dan potensi anak melalui bermain yang berkualitas.

Selain itu, interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan guru meningkat secara nyata. Permainan edukatif yang berlangsung di TK RA Mardhati mendorong anak-anak untuk melakukan diskusi kecil, berkolaborasi dalam kelompok, menunggu giliran, serta berbagi peran, yang semuanya merupakan aktivitas sosial yang sebelumnya tidak begitu terlihat dengan metode pembelajaran yang monoton. Melalui kegiatan bermain yang dirancang dengan tujuan edukatif, anak-anak diajarkan untuk mematuhi aturan, menghargai pandangan teman, dan membangun kerjasama yang baik. Proses ini tidak hanya memperkuat hubungan sosial antar anak, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengendalikan emosi dan menyelesaikan konflik dengan cara yang positif. Temuan di atas sejalan dengan penelitian (Asmara & Rulyansah, 2024) mengenai peran permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan penyelesaian konflik dan kerjasama pada anak berusia 6-8 tahun menunjukkan bahwa permainan edukatif bisa memperkuat keterampilan komunikasi, empati, dan kolaborasi sosial. Penelitian (Rumiyati & ZulFitria, 2024) mengatakan bahwa Permainan edukatif efektif meningkatkan interaksi sosial, kemampuan berkomunikasi, dan pemecahan masalah pada anak usia dini karena anak belajar bekerja sama, menyampaikan pendapat, serta menemukan solusi saat bermain. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Permainan edukatif terbukti efektif meningkatkan kemampuan sosial anak, seperti komunikasi, kerja sama, empati, interaksi, dan pemecahan masalah.

Berdasarkan sudut pandang karakter siswa, penggunaan media permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral dan sosial. Nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, dan saling menghormati tumbuh ketika anak-anak terlibat dalam aktivitas bermain yang mengharuskan mereka mengikuti aturan, menunggu giliran, berkomunikasi, dan bekerja dalam kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan merupakan bagian penting dalam proses internalisasi nilai karakter pada anak usia dini. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Aisyah & Madianti 2023) yang mengembangkan media game edukatif. Penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan permainan dapat membantu meningkatkan karakter belajar anak, seperti sikap patuh aturan, ketekunan, serta tanggung jawab selama mengikuti aturan permainan. Sebagai contoh, penelitian literatur oleh (Tohari et al., 2025) mengenai "Penggunaan Permainan Tradisional untuk Mendorong Kreativitas dan Interaksi Sosial" menyatakan bahwa permainan tradisional tidak hanya memperbaiki keterampilan sosial, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan interaksi sosial anak-anak, terutama dalam konteks budaya dan lokal. Kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan baik game edukatif maupun permainan tradisional berperan penting dalam membentuk karakter positif anak, seperti kepatuhan aturan, ketekunan, dan tanggung jawab, sekaligus meningkatkan kreativitas serta kemampuan interaksi sosial mereka.

Lingkungan belajar di TK RA Mardhati memiliki peranan yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan penggunaan alat permainan edukatif. Kelas yang teratur, alat permainan yang mudah diakses oleh anak-anak, serta suasana yang ramah dan penuh interaksi menjadikan permainan tidak sekedar sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini dkk, 2023) yang mengatakan bahwa Lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik bagi anak usia dini. Anak yang berada di tempat belajar yang aman dan nyaman biasanya lebih mudah berkonsentrasi dan fokus. Mereka juga bisa memahami dan mengingat pelajaran

dengan lebih baik. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif membantu anak mengembangkan kemampuan sosial dan emosionalnya.

Selain itu, pengamatan juga menunjukkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pembelajaran yang berbasis permainan. Di TK RA Mardhati, guru mengambil peran aktif sebagai pengarah yang membantu anak-anak dalam memanfaatkan media permainan dengan tujuan pembelajaran yang sesuai. Selain itu, guru juga dapat mengatur kelas dengan baik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara mandiri. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan (Wahyu, 2018) guru diharapkan dapat bersikap kreatif agar proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah media belajar yang cocok digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Dengan adanya APE, diharapkan kreativitas anak dapat berkembang lebih baik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan bagi anak usia dini. Media ini memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga konsep yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif di TK RA Mardhati tidak hanya meningkatkan interaksi antar anak, tetapi juga memperkuat hubungan positif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media permainan edukatif memiliki peranan penting dalam meningkatkan interaksi sosial dan partisipasi aktif anak usia dini di TK RA Mardhati. Penggunaan permainan edukatif mampu mengubah suasana belajar yang semula monoton menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi anak. Anak-anak terlihat lebih antusias, aktif berkomunikasi, serta mampu bekerja sama dengan teman sebaya dalam setiap kegiatan pembelajaran. Melalui pendekatan belajar sambil bermain, guru berhasil menumbuhkan rasa percaya diri, rasa ingin tahu, serta kemampuan beradaptasi sosial anak. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif dan dukungan guru yang kreatif turut memperkuat efektivitas penggunaan media permainan sebagai sarana pembelajaran. Dengan demikian, permasalahan rendahnya interaksi dan motivasi belajar anak yang menjadi latar belakang penelitian ini dapat teratasi melalui penerapan media permainan edukatif yang terencana dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penelitian ini juga menegaskan bahwa peran guru sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan permainan edukatif sangat menentukan keberhasilan pembelajaran yang berpusat pada anak. Secara keseluruhan, penerapan media permainan edukatif tidak hanya berdampak pada peningkatan interaksi sosial anak, tetapi juga membantu membentuk suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan sehingga mendukung perkembangan sosial, emosional, serta karakter positif pada diri anak usia dini.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam proses penelitian hingga terselesaikannya penulisan jurnal ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada Kepala Sekolah, para guru, serta seluruh peserta didik di TK RA Mardhati, yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan kerja sama selama kegiatan observasi dan pengumpulan data berlangsung. Terima kasih yang mendalam ditujukan kepada para dosen pembimbing dan seluruh pihak pengajar yang telah memberikan arahan, masukan, serta motivasi hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan peneliti yang ikut serta berkolaborasi, memberikan gagasan, serta membantu dalam proses pengolahan data dan penyusunan naskah ilmiah ini. Penulis juga menghargai dukungan dari keluarga serta semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung ikut berkontribusi dalam kelancaran penelitian ini.

Semoga seluruh bantuan dan kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan media permainan edukatif

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., & M. H. P. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI GAME EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI GAME EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4472>
- Anggraini dkk. (2023). Pentingnya Penataan Lingkungan Belajar yang kondusif bagi Anak Usiadini. *Pentingnya Penataan Lingkungan Belajar Yang Kondusif Bagi Anak Usiadini*, 7.
- Asmara, B., & Rulyansah, A. (2024). Play to Resolve: Educational Games as a Pathway to Conflict Resolution for Early Learners. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(3). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5528>
- Bronfenbrenner, Urie. (2009). *Ecology of Human Development : Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.
- Busyro, M., Siti, K., & Wifroh, H. (n.d.). *MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF*.
- Creswell dan Poth. (2018). *Qualitative Inquiry Research Design*. SAGE.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>

- Firdaus, A. N., Ghonim, M. I., & Korespondensi, P. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR*.
- Hidayat, Y., Nurhayati, I., Salamah, S., Rosmiati, M., Fatimah, A. S., & Lestari, L. (2023). Effect of the Educational Game Tools on Early Childhoods in the Kindergarten. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 3(2), 100–107. <https://doi.org/10.54012/jcell.v3i2.200>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (n.d.). *Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Moleong, L. J. . (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- narifiyanti,+ana+1*. (n.d.).
- Rumiyati & ZulFitria. (n.d.). PERAN PERMAINAN DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *PERAN PERMAINAN DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*.
- Tohari, A., Pinontoan, M., Mandagi, M. O., & Anam, S. K. (2025). International Journal for Science Review Utilizing Traditional Games to Foster Creativity and Social Interaction in Early Childhood Education. In *International Journal for Science Review* (Vol. 2, Issue 7). <https://ijfsr.com/index.php/ijfsr>
- Wahyu, W. (2018). Peran Guru menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *Peran Guru Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini*. <https://doi.org/https://doi.org/10.51529/ijiece.v3i2.119>