
IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI TK AAMILLAH BEKASI

Kurdianingsih, Yon A. E, Roza Yenita

Universitas Panca Sakti Bekasi, Bekasi, Indonesia

e-mail: kurdianingsih95@gmail.com, rosayenita@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing digital-interactive traditional games in improving the social skills of early childhood at TK Aamillah Bekasi. Social skills are an important aspect of child development, including the ability to interact, cooperate, and adapt to the social environment. Therefore, innovative learning strategies are needed to support this development. The research method used in this study is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and "McTaggart model", which consists of planning, action, observation, and reflection stages. The study was conducted in two cycles. The research subjects were group B children aged 5–6 years at TK Aamillah Bekasi, totaling 18 children. Data collection techniques included observation, documentation, and field notes. The results showed that the implementation of digital traditional games had a positive effect on improving children's social skills. The improvement was indicated by children's ability to cooperate, share, communicate, and follow rules during activities. In conclusion, the implementation of digital traditional games is effective as a learning strategy to improve early childhood social skills at TK Aamillah Bekasi. In addition to improving social skills, this approach also fosters positive learning attitudes and enhances children's learning outcomes

Keywords: *Implementation, Digital traditional games, Early childhood social skills, Classroom action research (car)*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi permainan tradisional digital dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di TK Aamillah Bekasi. Kemampuan sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak yang mencakup kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk mendukung perkembangan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model "Kemmis dan McTaggart" yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Aamillah Bekasi yang berjumlah 18 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional digital memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan sosial anak. Peningkatan terlihat dari kemampuan anak dalam bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, serta mengikuti aturan permainan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional digital efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di TK Aamillah Bekasi. Selain meningkatkan kemampuan

sosial, media ini juga membentuk sikap belajar yang lebih aktif dan memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Kata Kunci: *Implementasi, Permainan tradisional digital-interaktif, Kemampuan sosial anak usia dini, PTK*

PENDAHULUAN

Dalam perihal ini penulis menjabarkan tentang pentingnya PAUD dalam perkembangan sosial anak, kondisi permasalahan interaksi di TK Aamillah, peluang pemanfaatan teknologi digital, serta alasan penggunaan metode PTK. Hasilnya diharapkan memberikan manfaat praktis bagi pembelajaran PAUD dan kebijakan pendidikan anak usia dini. Perkembangan teknologi digital pada era modern memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital semakin banyak diterapkan di sekolah karena dinilai mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Namun, dalam praktiknya, penggunaan teknologi di pendidikan anak usia dini masih lebih banyak berfokus pada permainan modern dan aplikasi hiburan yang kurang mengenalkan nilai budaya lokal kepada anak. Kondisi tersebut menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan dan kurang dikenal oleh generasi anak usia dini.

Di TK Aamillah Bekasi, kondisi lapangan menunjukkan beberapa tantangan sosial pada anak-anak. Banyak guru mengamati bahwa anak cenderung bermain sendiri (solitary play) dan kurang terlibat dalam aktivitas kelompok. Dalam situasi pembelajaran, interaksi antar anak tampak minim, dan kerja sama sering kali kurang terlatih. Anak-anak tampak kurang termotivasi untuk berbagi atau saling membantu, karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang mendorong partisipasi timbal balik. Kondisi ini memicu kekhawatiran bahwa perkembangan sosial anak tidak optimal karena kesempatan latihan berinteraksi terbatas.

Kurangnya media yang menarik dipercaya menjadi salah satu penyebab anak kurang bekerja sama. Bila pembelajaran hanya berfokus pada kegiatan individual tanpa stimulasi interaktif, anak-anak kehilangan peluang mengasah kemampuan sosialnya. Padahal, penelitian menyatakan bahwa interaksi sosial melalui permainan membantu anak belajar berkolaborasi, berkomunikasi, dan memahami.

Seiring perkembangan zaman, teknologi digital membuka peluang baru dalam pembelajaran PAUD. Penggunaan aplikasi, video edukasi, dan perangkat interaktif dapat memperkaya metode mengajar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwa setiap guru PAUD dituntut memiliki kompetensi dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Penggunaan permainan tradisional digital interaktif memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain melalui tampilan visual, suara, dan animasi yang menarik. Media ini juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran karena anak lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif. Selain itu, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital yang dekat dengan kehidupan anak masa kini.

Melalui implementasi permainan tradisional digital interaktif, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat mengenal dan melestarikan budaya lokal sejak usia dini. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan mampu menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini sekaligus mempertahankan eksistensi permainan tradisional di era digital.

Konsep permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini mencakup permainan yang sudah dikenal masyarakat, seperti congklak, Permainan Ular naga, ataupun lompat tali. Permainan tradisional bersifat kontekstual, relevan dengan budaya lokal, dan biasanya melibatkan banyak anak dalam satu waktu. Lewat permainan ini, anak-anak belajar mengikuti aturan, bergiliran, dan bekerjasama secara alami. Misalnya, permainan Ular tangga atau bakiak memerlukan koordinasi kelompok, sementara congklak melatih berhitung dan mengenal giliran. Nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional juga membantu anak menghargai warisan lokal dan cara hidup masyarakat sekitar.

Metode penelitian yang dipilih untuk mengatasi masalah tersebut adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK sangat tepat digunakan karena dirancang untuk membantu guru memperbaiki praktik pembelajaran di kelas

Dengan PTK, guru PAUD dapat bertindak sebagai peneliti aktif: mengidentifikasi masalah interaksi sosial, merancang tindakan pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional digital-interaktif, mengamati hasilnya, lalu merefleksi dampaknya. Proses refleksi ini memungkinkan guru terus-menerus meningkatkan strategi pengajaran berdasarkan kondisi riil di kelas.

Dalam penelitian ini, tahap identifikasi masalah berfokus pada observasi interaksi sosial anak di kelas. Selanjutnya guru merancang perencanaan media permainan tradisional digital-interaktif yang relevan. Tahap tindakan dilaksanakan di kelas, sementara tahap observasi mengumpulkan data mengenai sejauh mana interaksi dan kerjasama anak meningkat. Pada tahap refleksi, guru menganalisis data dan menentukan apakah pendekatan tersebut efektif atau perlu penyesuaian lebih lanjut. Siklus ini dapat diulang hingga tercapai peningkatan kemampuan sosial yang diharapkan.

Alasan pemilihan PTK mencakup beberapa aspek penting. Pertama, PTK bersifat praktis dan langsung diaplikasikan oleh guru dalam kegiatan sehari-hari di kelas, sehingga setiap rekomendasi hasil penelitian mudah diimplementasikan. Kedua, PTK menekankan perbaikan pembelajaran dengan melibatkan guru secara aktif dalam pengambilan keputusan, memungkinkan guru mengidentifikasi masalah dan solusi secara mandiri

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada implementasi permainan tradisional yang dikembangkan dalam bentuk digital interaktif pada anak usia dini di TK Aamillah Bekasi. Penelitian ini tidak hanya menekankan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan unsur budaya lokal melalui permainan tradisional

Tabel 1.1: Hasil Observasi Awal Kemampuan Sosial Anak

Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
Hari/Tanggal Observasi	Senin, 13 Oktober 2025
Waktu Observasi	08.00 – 10.00 WIB
Tempat Observasi	TK Aamillah Bekasi Jl. Jeruk Raya blok B27 No 46 Teluk pucung Bekasi Utara
Subjek Observasi	Anak Kelompok B (usia 5–6 tahun)
Jumlah Anak	18 Anak
Observer	Peneliti dan Guru kelas B
Fokus Pengamatan	Kemampuan sosial anak dalam kegiatan

	bermain dan pembelajaran
Temuan Observasi	Sebagian anak masih menunjukkan kemampuan sosial yang belum berkembang optimal. Dari 18 anak, terdapat 12 anak yang masih kesulitan bekerja sama dalam kelompok, 10 anak kurang mampu menunggu giliran saat bermain, 9 anak kurang aktif berinteraksi dengan teman, dan 8 anak masih membutuhkan bimbingan dalam berbagi alat permainan dengan teman.
Penyebab yang di temukan	Kegiatan pembelajaran masih didominasi aktivitas individu, sedangkan penggunaan permainan yang melatih interaksi sosial secara langsung masih terbatas. Selain itu, pemanfaatan media digital yang digunakan belum mengintegrasikan unsur permainan tradisional yang dapat mendorong kerja sama dan komunikasi antar anak.
Tindak lanjut yang di rencanakan	Menerapkan permainan tradisional digital interaktif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak, khususnya pada aspek kerja sama, komunikasi, berbagi, dan menunggu giliran.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya membahas permainan tradisional secara konvensional atau media digital secara terpisah, penelitian ini mengombinasikan keduanya menjadi media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, penelitian ini juga menitikberatkan pada implementasi langsung dalam kegiatan pembelajaran anak kelompok B usia 4–6 tahun sehingga memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas penggunaan permainan tradisional digital interaktif di taman kanak-kanak.

Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional digital-interaktif di TK Aamillah. Secara singkat, penelitian ini bertujuan menumbuhkan sikap kerjasama, rasa saling berbagi, dan keterampilan berkomunikasi antara anak dalam konteks bermain. Manfaatnya meliputi peningkatan motivasi belajar anak karena media pembelajaran lebih menarik, peningkatan kualitas praktik guru dalam mengelola kegiatan bermain, serta kontribusi pada perkembangan literatur PAUD mengenai integrasi teknologi. Dengan begitu, hasil penelitian diharapkan memberikan pembelajaran konkret bagi guru dan keluarganya tentang cara efektif membangun kemampuan sosial anak lewat media inovatif.

Urgensi penelitian ini juga terletak pada upaya pelestarian budaya tradisional melalui media digital yang lebih dekat dengan kehidupan anak masa kini. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan permainan tradisional tidak hanya dikenal sebagai budaya lama, tetapi dapat

dikembangkan menjadi media pembelajaran modern yang edukatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi di era digital.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2025 di TK Aamillah Bekasi terhadap 18 anak Kelompok B usia 5–6 tahun, ditemukan bahwa kemampuan sosial anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya anak yang kesulitan bekerja sama dalam kelompok, kurang aktif berinteraksi dengan teman, belum terbiasa berbagi alat permainan, serta belum mampu menunggu giliran dengan baik saat kegiatan bermain berlangsung. Dari hasil pengamatan, sebanyak 12 anak menunjukkan kemampuan kerja sama yang masih rendah, 10 anak belum mampu menunggu giliran dengan baik, 9 anak kurang aktif berkomunikasi dengan teman sebaya, dan 8 anak masih memerlukan bimbingan dalam berbagi dengan teman.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan sosial anak. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah permainan tradisional digital interaktif yang memadukan unsur budaya lokal dengan teknologi digital sehingga anak dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, berbagi, dan mengikuti aturan permainan secara menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan tradisional digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di TK Aamillah Bekasi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung melalui tindakan yang dilakukan di dalam kelas. Dalam penelitian yang berjudul "Implementasi Permainan Tradisional Digital Interaktif di TK Aamillah Bekasi", peneliti berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini melalui penggunaan media permainan tradisional berbasis digital. Menurut Eriani, E., Pratiwi, N., Mastuinda, & Siswanto, I. (2025). "*Fostering Deep Learning in Early Childhood Education Through Traditional Games: Joyful, Meaningful, and Mindful Learning*." *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 160–173. penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara berkelanjutan.

Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Kolaborasi dilakukan agar proses penelitian berjalan lebih efektif dan sesuai dengan kondisi nyata pembelajaran di sekolah. Guru kelas berperan sebagai pelaksana tindakan pembelajaran, sedangkan peneliti bertugas menyusun rancangan penelitian, melakukan pengamatan, dan menganalisis data hasil penelitian. Kerja sama tersebut penting untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Pendekatan kolaboratif dalam penelitian tindakan kelas memberikan kesempatan kepada guru untuk terlibat langsung dalam proses perbaikan pembelajaran. Dengan adanya kerja sama antara peneliti dan guru, proses implementasi permainan tradisional digital interaktif dapat dilakukan secara terarah dan sistematis. Menurut Kemmis dan McTaggart, (1988) penelitian tindakan kelas menekankan adanya tindakan nyata dan refleksi bersama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilakukan untuk mengetahui perkembangan hasil implementasi permainan tradisional digital interaktif pada anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Aamillah Bekasi. Siklus pertama digunakan untuk

melihat kondisi awal dan respons anak terhadap media pembelajaran, sedangkan siklus kedua dilakukan sebagai perbaikan dari kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya.

Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahapan tersebut dilakukan secara berulang agar proses pembelajaran dapat terus diperbaiki berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh. Model penelitian ini sesuai dengan konsep penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang menekankan proses tindakan secara siklus dan berkesinambungan.

Tahap pertama adalah perencanaan. Pada tahap ini peneliti bersama guru menyusun rencana kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tradisional digital interaktif. Perencanaan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, penentuan media yang digunakan, penyusunan instrumen observasi, dan penyiapan dokumentasi penelitian. Tahap perencanaan sangat penting agar proses pembelajaran berjalan sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Anak-anak diberikan kesempatan untuk mengikuti permainan tradisional digital interaktif yang dirancang menarik dan sesuai dengan karakteristik usia dini. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara aktif dan menyenangkan agar anak lebih mudah memahami materi serta terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Tahap ketiga adalah observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mencatat berbagai perkembangan yang muncul, seperti tingkat partisipasi anak, antusiasme, kemampuan bekerja sama, dan respons anak terhadap permainan tradisional digital interaktif. Menurut Sulestyaningrum, D. R., & Pranoto, Y. K. S. (2025). "*The Existence of Traditional Games in Early Childhood Learning in the Digital Age.*" *BELIA Early Childhood Education Papers*, 14(2). Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian untuk memperoleh data yang akurat.

Tahap terakhir adalah refleksi. Pada tahap ini peneliti dan guru mendiskusikan hasil pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai bahan perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil refleksi menjadi dasar dalam menentukan langkah yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas implementasi permainan tradisional digital interaktif di kelas.

Melalui metode penelitian tindakan kelas ini, diharapkan proses pembelajaran di TK Aamillah Bekasi dapat menjadi lebih inovatif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Implementasi permainan tradisional digital interaktif tidak hanya membantu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana pelestarian budaya tradisional melalui media digital yang sesuai dengan perkembangan zaman. Rancangan Tindakan

1. Pra Siklus (Persiapan Awal)

Sebelum siklus pertama, dilakukan observasi awal untuk mengukur kemampuan sosial anak dalam konteks pembelajaran biasa. Hal ini dilakukan tanpa intervensi khusus permainan digital-interaktif. Observasi pra-siklus menilai baseline kemampuan berbagi, kerjasama, interaksi, dan kepatuhan aturan anak. Hasil pengamatan awal ini menjadi tolak

ukur efektivitas intervensi selanjutnya. Kondisi ini memastikan bahwa perubahan selama siklus dapat dibandingkan dengan kondisi awal.

2. Siklus I

a. Siklus I - Perencanaan

Di siklus I, guru merancang RPPH pertama yang melibatkan aktivitas permainan digital-interaktif. Media digital telah dipilih dan diujicoba sebelum pembelajaran. Indikator sosial (berbagi, kerja sama, interaksi, aturan) dimasukkan dalam lembar observasi. Guru menyiapkan materi dan lingkungan belajar yang mendukung. Langkah ini menekankan kesiapan semua komponen untuk pelaksanaan tindakan pertama.

b. Siklus I - Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan siklus I, guru memperkenalkan permainan tradisional digital-interaktif kepada anak. Anak-anak mengikuti instruksi dalam bermain baik secara kelompok maupun sendiri. Misalnya, guru mengarahkan anak bermain game tradisional berbasis tablet secara berkelompok kecil. Guru juga memberikan contoh kerja sama dan berbagi. Pelaksanaan ini memberikan pengalaman konkret kepada anak dalam konteks pembelajaran baru.

c. Siklus I - Observasi dan Refleksi

Selama permainan, guru mengamati perilaku sosial anak. Setelah pembelajaran selesai, guru mencatat hasil pembelajaran dan mendiskusikan temuan. Misalnya, guru mencatat berapa banyak anak yang berhasil berbagi sumber belajar atau ikut berperan aktif. Dalam refleksi akhir Siklus I, guru mendiskusikan apa yang berjalan baik dan apa yang perlu diperbaiki (misal menyesuaikan instruksi atau durasi permainan). Hasil refleksi menjadi acuan perbaikan untuk siklus selanjutnya.

3. Siklus II

a. Siklus II -perencanaan

Berdasarkan refleksi Siklus I, guru merencanakan perbaikan untuk siklus II. Contohnya, guru mungkin menambah variasi permainan atau memperjelas instruksi dalam RPPH kedua. Media tambahan mungkin disiapkan untuk memudahkan interaksi anak. Indikator sosial tetap digunakan, namun guru siap menangani kendala yang ditemukan (misal menambah aturan dalam game). Perencanaan siklus II menekankan peningkatan aspek yang kurang dari siklus sebelumnya.

b. Siklus II – Pelaksanaan

Guru melaksanakan pembelajaran dengan perubahan yang telah direncanakan. Misalnya, guru menggunakan permainan interaktif baru atau teknik fasilitasi berbeda agar anak lebih aktif. Anak-anak kembali berpartisipasi baik secara individu maupun dalam kelompok kecil. Pelaksanaan ini merupakan implementasi dari perbaikan hasil refleksi. Kondisi kelas dimaksimalkan agar anak mendapatkan pengalaman bermain yang lebih baik dalam mencapai tujuan sosial.

c. Siklus II - Observasi dan Refleksi

Selama Siklus II, guru kembali mengamati aktivitas dan perkembangan sosial anak dengan media dan metode yang telah disempurnakan. Hasil observasi kedua dicatat untuk melihat perubahan dibanding awal. Refleksi akhir PTK membahas keberhasilan perbaikan dan perbedaan hasil sosialisasi anak antara siklus I dan II. Dari proses ini, guru dapat menyimpulkan efektivitas model tindakan terhadap peningkatan kemampuan sosial.

A. Desain dan Prosedur Tindakan

1. Tahapan: Perencanaan (Planning)

Tahap pertama adalah merencanakan tindakan. Dalam penelitian ini, guru menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang melibatkan permainan tradisional digital-interaktif. Guru menyiapkan media permainan tersebut sesuai tema pembelajaran. Selain itu, guru menentukan indikator kemampuan sosial (misalnya berbagi, kerjasama, mengikuti aturan) yang akan diamati. Lembar observasi dibuat untuk mencatat perilaku sosial anak selama pembelajaran. Tahap perencanaan memastikan semua komponen siap untuk implementasi.

2. Tahapan: Pelaksanaan Tindakan (Action)

Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPPH yang telah disiapkan. Guru memfasilitasi permainan tradisional digital-interaktif di kelas. Anak-anak mengikuti kegiatan baik secara individual maupun berkelompok, sesuai dengan karakter permainan. Guru memberikan instruksi dan bimbingan sambil memantau bagaimana anak bermain. Pelaksanaan tindakan menguji kepraktisan rencana dan efektivitas media permainan terhadap keterlibatan anak.

3. Tahapan: Observasi (Observation)

Selama pembelajaran, guru melakukan observasi secara cermat. Fokus observasi pada aktivitas sosial anak: apakah mereka berinteraksi dengan teman, saling bekerja sama, berbagi, dan patuh aturan. Guru mencatat perkembangan kemampuan sosial anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Misalnya, guru mencatat jumlah anak yang meminjamkan mainan (berbagi) atau yang saling menyapa dengan sopan (interaksi). Data observasi inilah yang digunakan untuk mengevaluasi proses pembelajaran.

4. Tahapan: Refleksi (Reflection)

Setelah pelaksanaan, guru bersama rekan guru atau peneliti mengevaluasi hasil tindakan. Refleksi meliputi identifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran pada siklus sebelumnya. Guru membahas apakah tujuan pembelajaran tercapai, serta kendala yang muncul (misalnya anak sulit fokus atau aturan belum diikuti). Berdasarkan refleksi, guru merumuskan perbaikan untuk siklus berikutnya. Tahap refleksi penting agar pembelajaran menjadi semakin efektif di setiap siklus.

B. Kriteria Keberhasilan

Intervensi ini diharapkan meningkatkan beberapa aspek kemampuan sosial anak. Kerjasama dan Komunikasi: Melalui aktivitas bermain kelompok, anak-anak belajar bekerja sama menyelesaikan tugas dalam permainan. Sari & Suyadi (2024) menunjukkan bahwa bermain interaktif mendorong kolaborasi dan komunikasi antarteman.

Anak yang terbiasa bermain konvensional seperti congklak atau petak umpet kini menggunakan saluran digital, tetapi esensinya sama: mereka harus saling berkomunikasi untuk strategi menang, berbagi sumber daya (misal biji congklak), dan bersikap sportif. Dengan demikian, diharapkan kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal anak membaik (mereka lebih aktif berbicara dalam kelompok), serta frekuensi tindakan saling membantu meningkat. Empati: Permainan peran dan interaktif mengizinkan anak merasakan perasaan karakter lain. Sebagai contoh, dalam game yang melibatkan tugas bersama, anak belajar mengenali emosi teman (senang, sedih, kecewa). Temuan penelitian menyebutkan bahwa melalui permainan anak belajar “memahami perasaan orang lain”. Sehingga, program ini diharapkan menumbuhkan empati—anak menjadi lebih peka ketika teman perlu bantuan atau menunggu giliran. Regulasi Emosi: Saat bermain, anak sering menghadapi tantangan (peraturan baru, kalah permainan, atau konflik kecil). Proses ini mengajarkan pengendalian diri. Sari & Suyadi (2024) mencatat bahwa mengatasi kegagalan dalam permainan mengajarkan anak mengatasi frustrasi dan mencoba kembali. Dengan dukungan guru, anak

belajar untuk mengekspresikan kemarahan atau kecewa secara sehat, menenangkan diri, serta merayakan kemenangan dengan bijak. Hasil post-test diharapkan menunjukkan peningkatan skor dalam penguasaan kerjasama, komunikasi, empati, dan regulasi emosi dibandingkan pre-test sebelum intervensi.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan implementasi permainan tradisional digital interaktif pada anak kelompok B di TK Aamillah Bekasi. Penelitian dikatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kategori BSH menunjukkan bahwa perkembangan anak telah sesuai dengan indikator yang diharapkan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, kategori Berkembang Sesuai Harapan merupakan capaian perkembangan anak yang menunjukkan kemampuan anak berkembang secara optimal sesuai tahap usianya.

Keberhasilan penelitian juga ditandai dengan kemampuan anak dalam bekerja sama selama kegiatan permainan tradisional digital interaktif berlangsung. Kemampuan bekerja sama terlihat dari sikap anak yang mampu melakukan aktivitas kelompok, saling membantu, dan menyelesaikan permainan bersama teman-temannya. Sikap kerja sama sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena dapat membantu anak belajar bersosialisasi dan membangun hubungan positif dengan lingkungan sekitar. Pendapat ini sejalan dengan teori Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam perkembangan kemampuan anak.

Selain bekerja sama, indikator keberhasilan penelitian ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam berbagi dengan teman selama proses pembelajaran. Anak diharapkan mampu menggunakan media permainan secara bergantian, menghargai teman, dan menunjukkan sikap peduli terhadap orang lain. Kemampuan berbagi merupakan bagian dari perkembangan sosial emosional anak usia dini yang perlu ditanamkan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan interaktif.

Kriteria keberhasilan berikutnya adalah kemampuan anak dalam berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya. Interaksi yang baik dapat terlihat dari keberanian anak untuk berkomunikasi, menjawab pertanyaan, serta terlibat aktif dalam kegiatan permainan tradisional digital. Menurut Purnamasari, E., & Sefriyanti. (2025). kegiatan bermain dapat membantu anak meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial karena anak belajar memahami lingkungan sekitarnya melalui aktivitas bermain bersama. Selain itu, penelitian ini dinyatakan berhasil apabila anak mampu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan. Kemampuan mengikuti aturan menunjukkan bahwa anak memiliki sikap disiplin, tanggung jawab, dan mampu memahami instruksi yang diberikan guru. Melalui permainan tradisional digital interaktif, anak belajar mematuhi aturan permainan sambil tetap menikmati proses belajar yang menyenangkan. Dengan tercapainya seluruh indikator tersebut, implementasi permainan tradisional digital interaktif di TK Aamillah Bekasi diharapkan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Permainan Tradisional Digital di TK Aamillah Bekasi

Proses pelaksanaan tindakan: Hasil penelitian dan pengamatan lapangan menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional dalam bentuk digital interaktif pada TK Aamillah dapat berjalan terstruktur sesuai rencana. Ini sesuai dengan temuan Handayani & Munastiwii (2022) bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan baik

pada proses pembelajaran maupun saat istirahat di PAUD. Guru menggunakan permainan tradisional sebagai bagian kegiatan inti (misalnya pembukaan atau inti) serta saat anak bermain bebas. Perpaduan nilai budaya lokal dan teknologi digital berhasil menarik perhatian anak, sebagaimana dikemukakan bahwa tradisi permainan tradisional membawa nilai-nilai lokal dan pendidikan., A., Anggri & Wathon, S. (2022).

Peran guru dalam pembelajaran: Guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah dalam kegiatan ini. Guru mempersiapkan RPPH dan media pembelajaran, memfokuskan pada kemampuan sosialisasi (kerjasama, berbagi). Selama kegiatan, guru memantau interaksi anak, mengingatkan aturan, dan memberikan pujian. Literatur menggarisbawahi pentingnya pendampingan guru dalam penggunaan media digital agar aman dan efektif. *Piaget, J. (1962). play, Dreams and Imitation in Childhood.* Oleh karena itu, literasi digital guru menjadi faktor kunci; mereka harus mampu memilih konten yang tepat dan menjaga keamanan digital anak. Peran aktif guru dalam menggunakan media interaktif dapat meningkatkan hasil pembelajaran, sejalan dengan prinsip pembelajaran Vygotsky tentang pentingnya bimbingan dalam zona perkembangan proksimal anak.

Respons anak terhadap permainan: Anak-anak menunjukkan respons yang positif terhadap permainan tradisional digital-interaktif. Banyak anak tampak antusias dan fokus, karena unsur bermain yang interaktif membuat pembelajaran tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan penelitian Hardianto dkk. (2024) bahwa game edukatif membuat belajar serta-merta lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar anak. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 59–68. Pengalaman bermain bersama juga mengundang kegembiraan; anak-anak ikut bernyanyi dan tertawa saat berpartisipasi dalam permainan. Selain itu, implementasi teknologi dalam konteks budaya lokal membuat anak merasa terbantu, dan beberapa anak yang sebelumnya kurang pemalu kini lebih terbuka berbicara dengan teman saat berbagi alat permainan. Secara keseluruhan, interaksi sosial anak meningkat karena media ini menyediakan situasi belajar yang adaptif dan menyenangkan. *Piaget, J. (1952). The Origins of Intelligence in Children.*

1. Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Digital

Peningkatan kerja sama: Permainan tradisional biasanya melibatkan dua orang atau lebih, sehingga secara alami melatih kerjasama. Tyas & Widyasari (2023) melaporkan bahwa permainan tradisional secara signifikan dapat mengembangkan karakter kerjasama anak usia dini

Penelitian ini mendapati fenomena serupa: setelah tindakan Siklus II, anak-anak lebih mampu bekerjasama dalam menyelesaikan tugas permainan. Mereka saling membantu mempersiapkan alat, berbagi strategi, dan menyusun tugas bersama. Hal ini konsisten dengan teori bahwa interaksi sosial dalam bermain menumbuhkan kemampuan sosial (Vygotsky).

Peningkatan kemampuan berbagi: Kegiatan bermain interaktif mensyaratkan anak mengambil giliran dan berbagi sumber daya (alat permainan). Observasi menunjukkan peningkatan kemampuan berbagi: anak menjadi lebih rela menukar peran menggunakan tablet atau media pembelajaran lain. Meskipun tidak ada sitasi langsung, peningkatan ini didukung oleh literatur yang menyatakan bahwa media interaktif dapat melatih pemahaman emosi dan perspektif (misalnya media cerita interaktif dapat meningkatkan empati), yang bersesuaian dengan kesiapan anak untuk berbagi.

Peningkatan komunikasi sosial: Ketika bergabung dalam kelompok bermain, anak-anak lebih sering saling menanyakan strategi, menimpali cerita, dan memberi

instruksi sederhana. Anggri & Wathon (2022) menunjukkan media game interaktif mendukung perkembangan sosial-emosional anak, yang mencakup kemampuan berkomunikasi. Kami mengamati anak lebih lancar dalam berkomunikasi dengan temannya dan mengikuti percakapan ketika bermain, menandakan adanya peningkatan interaksi sosial.

Peningkatan kepatuhan terhadap aturan permainan: Setelah dua siklus tindakan, sebagian besar anak menunjukkan pemahaman dan kepatuhan yang lebih baik terhadap aturan permainan. Mereka mulai disiplin antri dan menghormati giliran, yang awalnya menjadi masalah. Hal ini selaras dengan teori Piaget bahwa pembelajaran aturan melalui bermain melatih perilaku sosial dan pengendalian diri anak

Dengan bimbingan guru dan pengulangan permainan, anak menginternalisasi aturan permainan tradisional sehingga kepatuhan terhadap aturan meningkat pada Siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional digital interaktif mampu meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di TK Aamillah Bekasi. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku anak selama proses pembelajaran. Anak menjadi lebih aktif berinteraksi, mampu bekerja sama dalam kelompok, saling membantu teman, menghargai giliran bermain, mematuhi aturan permainan, serta menunjukkan sikap empati kepada teman. Keberhasilan tindakan ini sejalan dengan teori Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan sosial anak berlangsung melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa. Melalui kegiatan bermain bersama, anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga kemampuan sosial berkembang secara optimal.

Selain itu, hasil penelitian juga sesuai dengan konsep bermain pada anak usia dini yang menjelaskan bahwa permainan merupakan media pembelajaran yang efektif karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berkomunikasi, bekerja sama, memecahkan masalah, dan mengendalikan emosi. Pelaksanaan penelitian menggunakan model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu:

Perencanaan (Planning), peneliti menyusun RPPH, media permainan tradisional digital interaktif, lembar observasi, dan instrumen penelitian.

Pelaksanaan Tindakan (Action), guru menerapkan permainan tradisional digital dalam kegiatan pembelajaran.

Observasi (Observation), peneliti bersama guru kolaborator mengamati perkembangan kemampuan sosial anak menggunakan lembar observasi.

Refleksi (Reflection), hasil observasi dianalisis untuk mengetahui kekurangan pembelajaran sehingga dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan Siklus I karena guru melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi. Anak memperoleh kesempatan lebih banyak untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama selama permainan berlangsung. Dengan demikian, hasil penelitian membuktikan bahwa implementasi permainan tradisional digital interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di TK Aamillah Bekasi. Indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dihentikan pada Siklus II.

Berikut adalah hasil observasi kemampuan sosial anak yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui implementasi permainan tradisional digital interaktif. Data diperoleh berdasarkan hasil observasi pada Siklus I dan Siklus II.

Tabel 4.6 Data Hasil Observasi Pengembangan kemampuan Sosial Anak Siklus I dan Siklus II

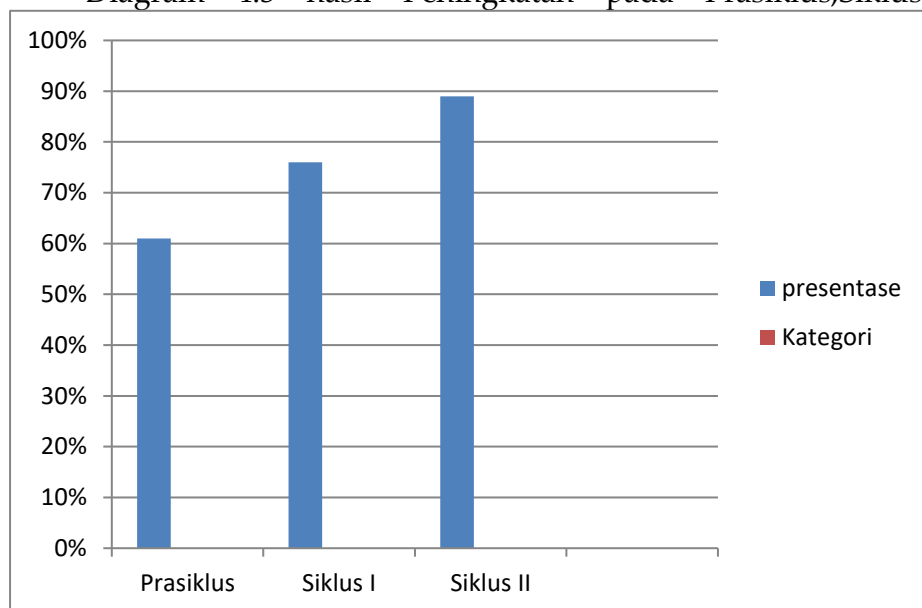
Siklus	Presentasi Rata-rata	Kategori
Siklus I	76 %	BSH
Siklus II	89 %	BSB

kemampuan sosial anak pada Siklus I memperoleh persentase rata-rata sebesar 76% dengan kategori Baik. Meskipun sebagian besar anak telah mampu bekerja sama, berkomunikasi, bergiliran, dan menaati aturan permainan, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan guru dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II, persentase rata-rata kemampuan sosial anak meningkat menjadi 89% dengan kategori Sangat Baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional digital interaktif mampu meningkatkan kemampuan sosial anak, ditandai dengan anak lebih aktif bekerja sama, saling membantu, mampu berkomunikasi dengan baik, menghargai giliran, serta menunjukkan sikap empati kepada teman.

Dari hasil Siklus I ke Siklus II terjadi peningkatan sebesar 13% (89% – 76%). Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dihentikan pada Siklus II.

Diagram 4.3 hasil Peningkatan pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan Diagram 4.4, terlihat adanya peningkatan kemampuan sosial anak pada setiap tahapan penelitian, yaitu mulai dari prasiklus, Siklus I, hingga Siklus II. Pada tahap prasiklus, rata-rata persentase kemampuan sosial anak mencapai sekitar 61%, yang menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak masih belum berkembang secara optimal. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I melalui penerapan permainan tradisional digital-interactive, rata-rata persentase meningkat menjadi sekitar 76%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan sosial anak, meskipun indikator keberhasilan penelitian belum sepenuhnya tercapai.

Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan, yaitu mencapai rata-rata persentase sekitar 89%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan mampu menunjukkan kemampuan sosial yang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Anak terlihat lebih aktif berinteraksi dengan teman, mampu bekerja sama dalam kelompok, saling berbagi, menaati aturan permainan, serta menunjukkan sikap peduli dan menghargai teman selama kegiatan berlangsung.

Peningkatan kemampuan sosial anak dari prasiklus ke Siklus I dan berlanjut hingga Siklus II menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional digital efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak Kelompok B di TK Islam Aamillah Bekasi. Berdasarkan hasil tersebut, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, sehingga penelitian tindakan kelas dihentikan pada Siklus II.

Secara keseluruhan, peningkatan rata-rata kemampuan sosial anak dari 61% pada prasiklus menjadi 76% pada Siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 89% pada Siklus II, membuktikan bahwa penggunaan permainan tradisional digital merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. Hasil ini sekaligus menjawab rumusan masalah dan membuktikan bahwa tindakan yang diberikan berhasil meningkatkan kemampuan sosial anak sesuai dengan tujuan penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) melalui implementasi permainan tradisional digital-interactive. Penelitian menggunakan model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection), yang dilakukan secara berulang dalam dua siklus hingga indikator keberhasilan tercapai di Kelompok B TK Aamillah Bekasi, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional digital-interactive mampu meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi pada setiap siklus yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan anak dalam bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, serta mematuhi aturan permainan.

Pada kondisi awal (pra siklus), kemampuan sosial anak masih berada pada kategori cukup dengan rata-rata persentase sebesar 61%. Anak masih menunjukkan sikap individual, kurang percaya diri ketika berinteraksi dengan teman, serta belum mampu bekerja sama secara optimal dalam kegiatan kelompok.

Tahap perencanaan pada Siklus I dilakukan dengan menyusun RPPH, menentukan indikator kemampuan sosial, menyiapkan media permainan tradisional digital-interactive, menyusun instrumen observasi, serta mempersiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang mendukung pelaksanaan tindakan. Tahap pelaksanaan tindakan pada Tahap observasi pada Siklus I dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan sosial anak selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi juga dilakukan terhadap aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas anak selama mengikuti permainan. Berdasarkan hasil observasi Siklus I, kemampuan sosial anak mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal.

Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I melalui penerapan permainan tradisional digital-interactive, kemampuan sosial anak mengalami peningkatan menjadi 76% dengan kategori baik. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan

bimbingan dalam mengikuti aturan permainan dan menjalin komunikasi dengan teman sebaya.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi Siklus I sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Anak tampak lebih antusias mengikuti kegiatan, lebih aktif berinteraksi, dan menunjukkan kerja sama yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Tahap observasi pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih signifikan pada seluruh indikator kemampuan sosial. Anak mulai mampu bekerja sama dalam kelompok, berbagi alat permainan, berkomunikasi dengan teman secara lebih baik, serta menaati aturan permainan tanpa harus selalu diingatkan oleh guru.

Perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada Siklus II memberikan hasil yang lebih optimal. Rata-rata kemampuan sosial anak meningkat menjadi 89% dengan kategori sangat baik. Sebagian besar anak telah mampu bekerja sama dalam kelompok, saling berbagi, berkomunikasi secara aktif, serta mematuhi aturan permainan dengan baik. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 89%, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Peningkatan kemampuan sosial anak terjadi secara bertahap melalui setiap tahapan dalam model PTK Kemmis dan McTaggart. Proses perencanaan yang matang, pelaksanaan tindakan yang sistematis, observasi yang objektif, dan refleksi yang berkesinambungan menjadi faktor utama keberhasilan penelitian ini. Implementasi permainan tradisional digital-interactive terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih mudah berinteraksi dengan teman, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, serta belajar menghargai orang lain melalui aktivitas bermain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional digital-interactive efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di Kelompok B TK Aamillah Bekasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggri, A., & Wathon, S. (2022). Pengaruh Media Game Interaktif Berbasis Digital terhadap Pembelajaran Agama Anak Usia Dini. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8 (1), 59–68.
- Handayani, F. F., & Munastiwi, E. (2022). Implementasi Permainan Tradisional di Era Digital dan Integrasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5 (2), 12–19.
- Kartika, S. D., Rahmi, S., & Wibowo, N. A. (2025). Pemanfaatan Permainan Edukatif Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Fonologis Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Anak Usia Dini (JUPENBAUD)*, 1 (2), 31–37.
- Najibah, N. S., Rahayu, T. S., & Tazkiyah, N. (2026). Pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran interaktif bagi anak usia dini. *Jurnal AUDHI*, 8(2).
- Nurhusnaina, I., Santika, P. P., Lubis, P. W., & Jannah, T. R. (2024). Peran bermain dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. *Jurnal Edusiana*, 2(2).
- Novitasari, W., & Fauziddin, M. (2020). Analisis literasi digital pendidik PAUD dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (1), 135–146.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (SN-PAUD). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International

Universities Press.

- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Routledge.
- Prila, R. (2024). Peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui model pembelajaran ... *Jurnal FKIP UIM*. (Data umum tentang indikator kemampuan sosial).
- Tyas, R. W., & Widyasari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508–516.