

Psikoedukasi Meningkatkan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini Berbasis Permainan

Cucut Arifa Rahman¹, Djudiyah², Siti Suminarti Fasikhah³

^{1,2,3}Magister Psikologi Sains, Universitas Muhammadiyah Malang

E-mail: cucutrahman01@gmail.com¹, djudiyah@umm.ac.id², suminarti@umm.ac.id³

Article History:

Received: 28 Februari 2026

Revised: 10 Maret 2026

Accepted: 23 Maret 2026

Keywords: *Anak Usia Dini, Kompetensi Sosial, Pembelajaran Berbasis Bermain, Psikoedukasi.*

Abstract: *Kompetensi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang berperan dalam kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan mengelola emosi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas psikoedukasi melalui pembelajaran berbasis bermain dalam meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen one-group pretest–posttest. Subjek penelitian berjumlah delapan anak usia 4–5 tahun yang terdaftar di TK Dharma Wanita Persatuan. Data dikumpulkan melalui observasi perilaku sosial anak menggunakan tabel ceklis berdasarkan tujuh aspek permainan sosial. Analisis data dilakukan menggunakan uji Paired Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kompetensi sosial anak setelah diberikan intervensi ($t = -26,33$; $p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa psikoedukasi berbasis bermain efektif dalam meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini.*

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena pada fase ini berbagai aspek dasar seperti perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosi mengalami pertumbuhan yang pesat. Salah satu aspek perkembangan yang sangat menentukan keberhasilan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya adalah kompetensi sosial. Kompetensi sosial membantu anak memahami cara berinteraksi, menjalin hubungan positif, mengelola emosi, serta mematuhi aturan sosial dalam lingkungan bermain maupun belajar. Janice J. Beaty (2013) menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak usia dini dapat diamati melalui perilaku seperti kemampuan berbagi, bermain bersama teman, menunjukkan empati, mengikuti aturan sederhana, serta berpartisipasi dalam aktivitas kelompok. Menurut Beaty, indikator-indikator ini sangat penting karena menjadi dasar bagi kemampuan sosial anak di tahap perkembangan berikutnya. Menurut Beaty (2013), bermain merupakan sarana utama bagi anak untuk mempelajari dunia sosialnya. Melalui bermain, anak belajar mengenai aturan, peran sosial, negosiasi, empati, dan kemampuan memecahkan konflik. Beaty menegaskan bahwa bermain tidak hanya aktivitas rekreatif, tetapi media paling efektif untuk menstimulasi kemampuan sosial secara alami karena anak dapat bereksplorasi, berinteraksi, dan mengekspresikan dirinya secara bebas. Ketika pembelajaran berbasis bermain difasilitasi dengan baik, perkembangan sosial anak dapat tumbuh secara optimal, terutama dalam hal komunikasi, kontrol diri, kerjasama, dan hubungan interpersonal.

Di Indonesia, urgensi pengembangan kompetensi sosial pada anak usia dini semakin

meningkat. Berdasarkan hasil Survei Nasional Profil PAUD Indonesia tahun 2023, hanya sekitar 58% lembaga PAUD yang secara konsisten mengaplikasikan pendekatan bermain dalam proses belajar mengajar. Sementara itu, sebagian besar lembaga lainnya masih menggunakan metode seperti ceramah atau lembar kerja yang kurang sesuai dengan prinsip perkembangan anak. Selain itu, laporan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbud-Ristek) mengenai pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPP) menunjukkan bahwa aspek sosial-emosional memiliki tingkat pencapaian yang terendah dibandingkan aspek perkembangan lainnya, yaitu hanya mencapai 55% pada tahun 2023. Hal ini menggambarkan bahwa kemampuan berbagi, bekerja sama, mengelola emosi, mematuhi aturan, serta berkomunikasi secara efektif masih menjadi tantangan bagi sebagian besar anak usia dini. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya pemahaman pendidik tentang strategi pembelajaran sosial-emosional yang tepat, pelatihan profesional yang minim, serta perbedaan kualitas layanan di berbagai lembaga PAUD. Oleh karena itu, penguatan psikoedukasi melalui pendekatan bermain yang terstruktur dan berpusat pada anak menjadi sangat penting guna memastikan anak mendapatkan pengalaman sosial yang optimal sejak usia dini.

Temuan dari penelitian-penelitian terdahulu mendukung pentingnya pembelajaran berbasis bermain dalam meningkatkan kompetensi sosial. Kompetensi sosial sendiri merupakan kemampuan penting yang mencakup pemahaman diri, pengendalian emosi, empati, kerja sama, dan kemampuan berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosial. Di masa kini, ketika anak tumbuh di tengah dinamika keluarga modern, tuntutan akademik yang semakin dini, serta paparan teknologi, kompetensi sosial menjadi keterampilan dasar yang perlu dikembangkan sejak usia dini agar anak mampu beradaptasi, membangun relasi yang sehat, dan mengelola konflik dengan bijaksana (Rahmadhea, 2024). Pembelajaran berbasis bermain diyakini sebagai pendekatan paling efektif, karena bermain memungkinkan anak belajar secara natural, bebas dari tekanan, dan memberikan kesempatan bagi pendidik untuk mengamati perilaku sosial anak secara langsung (Maunary et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada Senin, 27 Oktober 2025 di TK Dharma Wanita Persatuan menunjukkan bahwa sejumlah anak masih mengalami hambatan sosial seperti enggan bermain bersama, sering bertengkar saat berebut mainan, mengalami ledakan emosi ketika menghadapi masalah kecil, atau tidak mampu mengekspresikan kebutuhan dengan kata-kata. Selain itu, ditemukan bahwa variasi keterampilan pendidik dalam memfasilitasi permainan turut berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Beberapa pendidik telah menerapkan permainan kooperatif dengan baik, sementara lainnya masih kesulitan mengarahkan interaksi kelompok sehingga permainan tidak berjalan sesuai tujuan. Minimnya pedoman atau pelatihan khusus mengenai strategi psikoedukasi untuk meningkatkan sosial membuat guru lebih fokus pada pembelajaran akademik dan mengabaikan aspek sosial yang seharusnya menjadi prioritas di usia dini.

Perbedaan kondisi antara apa yang seharusnya dan realitas lapangan menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan intervensi berupa psikoedukasi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman pendidik mengenai pentingnya kompetensi sosial serta cara menstimulasi kemampuan tersebut melalui pembelajaran berbasis bermain. Psikoedukasi tidak hanya memberikan informasi teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat digunakan pendidik untuk merancang permainan yang bermakna, memfasilitasi interaksi, mengatasi konflik antar anak, serta membantu anak mengelola emosi di dalam aktivitas bermain.

Berdasarkan fenomena, hasil penelitian, dan data observasi tersebut, diperlukan sebuah program psikoedukasi yang mampu memberikan pengetahuan, teknik, dan panduan praktis bagi pendidik dalam mengembangkan kompetensi sosial anak usia dini melalui aktivitas bermain. Oleh

karena itu, penulis mengusulkan kegiatan berjudul “Psikoedukasi Meningkatkan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Permainan.” sebagai upaya memberikan pemahaman, keterampilan, dan strategi praktis kepada pendidik untuk mengoptimalkan perkembangan sosial anak secara menyeluruh.

LANDASAN TEORI

Kompetensi Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan sosial pada anak usia diwarnai dengan adanya perubahan dalam hubungan anak usia dini dengan lingkungan sosialnya. Perubahan sosial yang dialami oleh anak terkait dengan hubungannya dengan lingkungan sosialnya mencakup hubungan dengan orang tua, teman sebaya, dan rumah (Santrock, 2011). Lingkungan sosial anak usia dini tentunya memiliki andil dalam perkembangan anak tersebut, terutama dalam bagaimana anak dapat membentuk hubungan sosial, membangun keterampilan sosial, dan menunjukkan sikap yang sesuai di masyarakat. Kesuksesan anak terhadap tugas perkembangan sosialnya akan bergantung pada faktor internal (Beaty 2013) membahas mengenai ranah perkembangan sosial yaitu terkait interaksi anak usia dini dengan teman sebaya melalui permainan sosial. Melalui permainan, anak usia dini dapat mengembangkan kemampuannya untuk dapat belajar berinteraksi dengan anak-anak lain. Sehingga, permainan menjadi wadah untuk melihat dan mendukung perkembangan sosial anak usia dini.

Beaty (2013) menyatakan bahwa perkembangan kompetensi sosial anak usia dini dapat diamati melalui tahapan permainan sosial yang muncul dalam interaksi anak dengan teman sebaya. Tahap awal ditandai dengan permainan soliter, yaitu ketika anak bermain sendiri dengan materi atau mainan tertentu. Permainan ini berfungsi sebagai dasar perkembangan sosial karena memungkinkan anak melakukan eksplorasi mandiri, mengembangkan kreativitas, serta menggunakan material permainan secara fungsional sesuai dengan tujuan tertentu.

Seiring meningkatnya pengalaman sosial, anak mulai terlibat dalam permainan paralel, yaitu bermain di dekat anak lain dengan menggunakan material yang sama tanpa adanya interaksi langsung. Tahap ini menjadi transisi menuju interaksi sosial yang lebih kompleks, karena anak mulai terbiasa berada dalam konteks sosial dan mengamati perilaku teman sebaya. Selanjutnya, anak memasuki tahap permainan kelompok, yang ditandai dengan keterlibatan anak dalam aktivitas bermain bersama dengan tujuan dan penggunaan material yang sama. Melalui permainan kelompok, anak belajar bekerja sama, berbagi peran, serta mengikuti aturan sosial yang berlaku. Perkembangan kompetensi sosial anak juga tercermin melalui kemampuan membangun pertemanan. Pada usia dini, pertemanan masih bersifat sederhana dan cenderung berorientasi pada kedekatan serta aktivitas bermain bersama. Selain itu, anak perlu memiliki keterampilan untuk mengakses permainan yang sedang berlangsung secara positif, seperti menunjukkan minat, mengamati permainan, atau meminta izin untuk bergabung. Anak juga dituntut mampu mempertahankan peran dalam permainan melalui komunikasi yang efektif, termasuk mendengarkan, menyesuaikan respons sosial, dan menjaga keberlangsungan interaksi.

Dalam permainan kelompok, konflik sosial merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses interaksi. Beaty (2013) menjelaskan bahwa melalui pengalaman bermain, anak usia dini belajar menyelesaikan konflik secara bertahap dengan cara yang lebih adaptif, seperti bernegosiasi, bekerja sama, dan berkompromi. Kemampuan menyelesaikan konflik tersebut menunjukkan perkembangan regulasi emosi dan keterampilan sosial anak, serta menjadi indikator penting dalam peningkatan kompetensi sosial anak usia dini.

Peran Pembelajaran Berbasis Bermain dalam Pengembangan Kompetensi Sosial

Bermain merupakan aktivitas utama anak usia dini yang memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan kompetensi sosial. Melalui bermain, anak memperoleh kesempatan

untuk berinteraksi secara alami dengan teman sebaya, berbagi peran, mematuhi aturan, serta mempraktikkan keterampilan sosial dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna (Musthofiyyah et al., 2025). Pendekatan pembelajaran berbasis bermain menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan keterlibatan, keaktifan, dan motivasi intrinsik anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Interaksi sosial yang terjadi selama aktivitas bermain mendorong perkembangan berbagai aspek kompetensi sosial, seperti keterampilan komunikasi, kemampuan bekerja sama, empati terhadap teman sebaya, serta kontrol diri dalam mengikuti aturan permainan (Kristiana et al., 2022).

Selain itu, pembelajaran berbasis bermain menyediakan konteks sosial yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga anak dapat mempraktikkan keterampilan sosial secara berulang, alami, dan mudah dipahami. Proses pengulangan ini penting untuk memperkuat perilaku sosial positif dan membantu anak membentuk pola interaksi sosial yang adaptif (Ulfah et al., 2025). Pembelajaran berbasis bermain juga memberikan ruang bagi anak untuk menghadapi dan menyelesaikan konflik sosial secara konstruktif. Dalam situasi bermain, anak berhadapan dengan perbedaan keinginan, aturan, dan peran, yang menuntut kemampuan negosiasi, kompromi, serta pengendalian emosi. Melalui bimbingan pendidik, konflik yang muncul dalam permainan dapat menjadi sarana pembelajaran sosial yang efektif, karena anak belajar memahami sudut pandang orang lain dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah sosial secara bertahap. (Ramadani & Hikmah, 2024).

Integrasi psikoedukasi dengan pembelajaran berbasis permainan menjadi pendekatan yang relevan dalam pengembangan kompetensi sosial anak usia dini. Psikoedukasi membantu pendidik merancang aktivitas bermain yang terarah dan memiliki tujuan perkembangan sosial yang jelas, sementara permainan berfungsi sebagai media implementasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak. Pendekatan ini memungkinkan pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, contoh, serta dukungan secara bertahap sesuai dengan kemampuan anak (Pasenrigading et al., 2025).

Lingkungan bermain yang terstruktur dan suportif terbukti mampu meningkatkan perilaku prososial serta kemampuan regulasi emosi anak, seperti empati, toleransi, dan kemampuan menunda kepuasan (Hidaya & Sos, 2025). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa keterlibatan aktif pendidik dalam pembelajaran berbasis bermain berkontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi sosial anak usia dini, terutama dalam aspek kerja sama, komunikasi sosial, dan kemampuan menyelesaikan konflik (Agustina et al., 2025). Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain dapat dipandang sebagai strategi yang efektif dan berkelanjutan dalam mengembangkan kompetensi sosial anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini, subjek penelitian terlebih dahulu diberikan pengukuran awal (*pre-test*) untuk mengetahui kondisi awal variabel yang diteliti. Selanjutnya, subjek diberikan perlakuan berupa psikoedukasi. Setelah perlakuan diberikan, dilakukan pengukuran kembali (*post-test*) untuk mengetahui perubahan pada variabel penelitian. Desain ini digunakan untuk melihat perbedaan kondisi subjek sebelum dan sesudah pemberian intervensi psikoedukasi.

Penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest*, yang dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 - X - O_2$$

Keterangan:

O₁ (Pretest): Pengukuran awal kompetensi sosial anak usia dini sebelum diberikan intervensi.

X (Perlakuan): Pemberian intervensi berupa psikoedukasi melalui pembelajaran berbasis bermain.
O₂ (Posttest) : Pengukuran akhir kompetensi sosial anak usia dini setelah intervensi diberikan.

Pada tahap O₁ dilakukan pengukuran awal kemampuan sosial anak melalui pengamatan perilaku anak saat bermain. Selanjutnya, pada tahap X anak mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis bermain yang dirancang sebagai bentuk psikoedukasi. Setelah seluruh kegiatan intervensi selesai dilaksanakan, dilakukan pengukuran kembali pada tahap O₂ dengan menggunakan instrumen dan cara yang sama seperti pada pengukuran awal. Hasil pengukuran sebelum dan sesudah intervensi kemudian dibandingkan untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan kompetensi sosial anak usia dini.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak TK Dharma Wanita Persatuan yang berada pada kelompok belajar TK B, dengan usia 4 hingga 5 tahun. Teknik pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling*, jumlah partisipan dalam penelitian ini sebanyak 8 partisipan.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang bersekolah di TK Dharma Wanita Persatuan. Anak yang terlibat dalam penelitian merupakan peserta didik pada kelompok belajar TK B dengan rentang usia 4 sampai 5 tahun. Kelompok usia ini dipilih karena berada pada tahap perkembangan sosial yang penting, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada peningkatan kompetensi sosial melalui kegiatan bermain. Jumlah subjek yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 8 orang anak. Pemilihan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria subjek meliputi :

1. Terdaftar sebagai siswa aktif
2. Berada pada kelompok belajar TK B
3. Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian

Prosedur dan Analisa Data

Sebelum pemberian intervensi berupa psikoedukasi berbasis permainan, subjek penelitian terlebih dahulu mengikuti tahap pengukuran awal (*pre-test*). *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kompetensi sosial anak usia dini sebelum diberikan intervensi. Pengukuran awal ini penting untuk memperoleh gambaran dasar mengenai kemampuan sosial anak, sehingga perubahan yang terjadi setelah intervensi dapat diamati secara lebih jelas.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Observasi dilakukan untuk mencatat secara sistematis perilaku sosial anak yang muncul selama kegiatan bermain, baik pada tahap sebelum maupun sesudah intervensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar ceklis observasi yang disusun berdasarkan tujuh aspek permainan sosial anak usia dini, yaitu bermain sendirian, bermain paralel, bermain kelompok, berteman, memperoleh akses ke permainan, mempertahankan peran, dan menyelesaikan konflik. Penyusunan indikator perilaku berdasarkan aspek-aspek tersebut bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penilaian secara objektif, terarah, dan terstruktur.

Penilaian pada lembar ceklis observasi menggunakan skala bertingkat, yaitu skor 0 diberikan apabila perilaku tidak muncul, skor 1 apabila perilaku kadang muncul atau masih memerlukan bantuan, dan skor 2 apabila perilaku sering muncul atau telah dilakukan secara mandiri oleh anak. Skala ini digunakan untuk menggambarkan tingkat kemunculan perilaku sosial anak selama kegiatan bermain.

Intervensi dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dirancang secara alami, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Melalui pendekatan bermain, anak diharapkan dapat menampilkan perilaku sosial secara spontan tanpa tekanan. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi langsung serta mengajukan

.....

pertanyaan lisan sederhana untuk menggali cara anak berinteraksi dengan teman sebaya. Pengamatan difokuskan pada tujuh aspek permainan sosial yang telah ditentukan sebagai indikator kompetensi sosial anak.

Intervensi dalam penelitian ini berupa psikoedukasi untuk meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini berbasis permainan. Intervensi dilaksanakan dalam satu kali pertemuan melalui rangkaian aktivitas bermain sosial yang terstruktur dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4–5 tahun. Kegiatan intervensi meliputi tahap pendahuluan dan pre-test, pelaksanaan permainan sosial, serta post-test dan penutup. Rincian pelaksanaan psikoedukasi berbasis permainan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Modul Psikoedukasi Berbasis Permainan

Sesi	Kegiatan	Durasi
1	Pendahuluan dan pre-test (pengondisian anak dan observasi awal)	5 menit
2	Bermain soliter (mainan bebas: balok, cat air, adonan)	10–15 menit
3	Bermain paralel (bermain di dekat teman dengan material serupa)	10–15 menit
4	Bermain kelompok (menyusun puzzle, membangun menara)	10–15 menit
5	Pertanyaan lisan dan refleksi sederhana	5–10 menit
6	Post-test dan penutup	5 menit

Pada tahap pendahuluan, fasilitator mengkondisikan anak agar merasa nyaman dan siap mengikuti kegiatan bermain. Fasilitator menyampaikan secara sederhana bahwa anak akan mengikuti kegiatan bermain bersama teman-temannya. Pada tahap ini, dilakukan pre-test melalui observasi perilaku sosial anak selama kegiatan bermain dengan menggunakan lembar ceklis observasi berdasarkan tujuh aspek permainan sosial.

Tahap inti intervensi dilaksanakan melalui aktivitas bermain soliter, bermain paralel, dan bermain kelompok. Aktivitas-aktivitas tersebut dirancang untuk menstimulasi interaksi sosial, kerja sama, komunikasi, serta kemampuan anak dalam mengikuti aturan. Selama kegiatan berlangsung, fasilitator berperan sebagai pendamping yang memberikan arahan minimal, dukungan, dan penguatan terhadap perilaku sosial positif yang ditunjukkan anak.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, dilakukan post-test dengan menggunakan prosedur dan instrumen yang sama seperti pada pre-test. Post-test bertujuan untuk menilai perubahan dan perkembangan kompetensi sosial anak setelah mengikuti psikoedukasi berbasis permainan. Pada tahap ini, pengamatan kembali dilakukan terhadap perilaku anak selama bermain, khususnya dalam kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, bergabung dalam permainan, mempertahankan peran, serta menyelesaikan konflik dengan cara yang lebih positif.

Data hasil pre-test dan post-test selanjutnya dianalisis dengan membandingkan skor observasi sebelum dan sesudah intervensi untuk mengetahui efektivitas psikoedukasi berbasis permainan dalam meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kompetensi sosial anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan intervensi psikoedukasi melalui pembelajaran berbasis bermain. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji Paired Sample t-test, karena pengukuran dilakukan pada kelompok subjek yang sama dalam dua waktu yang berbeda.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Kompetensi Sosial Anak pada Pre-test dan Post-test
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	5.8750	8	.83452	.29505
	Posttest	14.1250	8	.64087	.22658

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada Tabel 2, diperoleh nilai rata-rata skor kompetensi sosial anak pada tahap pre-test sebesar 5,88. Setelah diberikan intervensi psikoedukasi, nilai rata-rata skor pada tahap post-test meningkat menjadi 14,13. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada kompetensi sosial anak setelah mengikuti pembelajaran berbasis bermain. Jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 8 anak, dengan nilai simpangan baku yang relatif kecil, sehingga menunjukkan bahwa variasi data antar subjek tidak terlalu besar.

Tabel 3. Korelasi Skor Pre-test dan Post-test Kompetensi Sosial Anak
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	8	.301	.470

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Correlations* pada Tabel 3, hasil menunjukkan nilai korelasi antara skor pre-test dan post-test sebesar 0,301 dengan tingkat signifikansi 0,470. Nilai ini menunjukkan bahwa hubungan antara skor sebelum dan sesudah intervensi berada pada kategori rendah dan tidak signifikan. Namun demikian, hasil korelasi ini tidak memengaruhi tujuan utama analisis, karena fokus penelitian adalah untuk melihat perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-test Skor Kompetensi Sosial Anak
Paired Samples Test

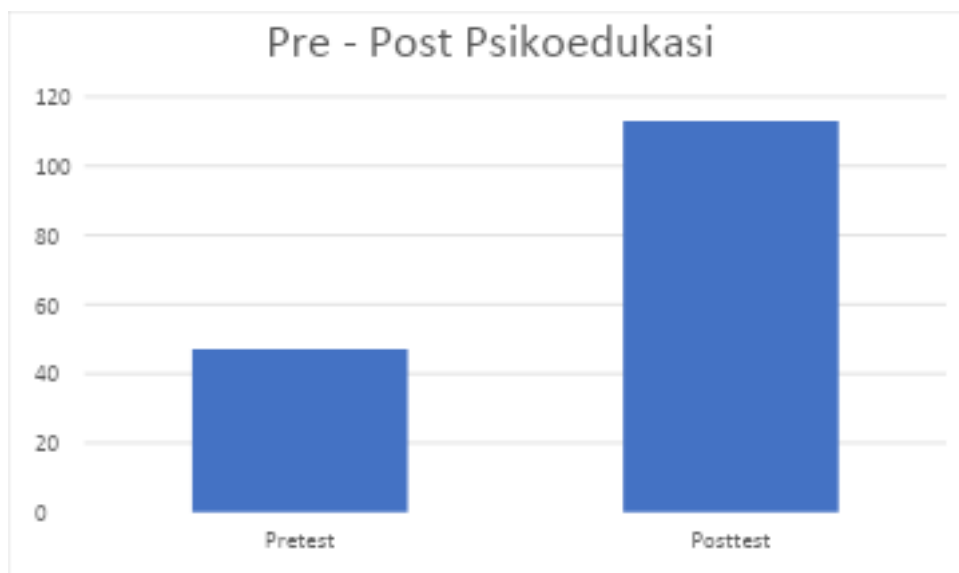
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Posttest	-8.25000	.88641	.31339	-8.99105	-7.50895	-26.325	7	.000

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-test* pada Tabel 4, didapatkan nilai selisih rata-rata sebesar -8,25, yang menandakan bahwa skor post-test lebih tinggi dibandingkan skor pre-test. Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dengan nilai t sebesar -26,33 dan derajat kebebasan (df) sebesar 7 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kompetensi sosial anak sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa psikoedukasi melalui pembelajaran berbasis bermain berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kompetensi sosial anak usia dini.

Grafik

Berdasarkan hasil penyajian data dalam bentuk tabel dan grafik, terlihat adanya perbedaan

skor kompetensi sosial anak sebelum dan sesudah pelaksanaan psikoedukasi melalui pembelajaran berbasis bermain. Jumlah skor pada tahap pretest tercatat sebesar 47, sedangkan pada tahap posttest meningkat menjadi 113. Peningkatan skor tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada kompetensi sosial anak setelah intervensi diberikan.



Gambar 1. Perbandingan Skor Kompetensi Sosial Anak Usia Dini pada Pre-test dan Post-test

Grafik batang menunjukkan perbedaan yang cukup mencolok antara skor pretest dan posttest. Skor pada tahap pretest berada pada tingkat yang lebih rendah, yang mencerminkan bahwa kompetensi sosial anak sebelum intervensi masih belum berkembang secara optimal. Setelah mengikuti psikoedukasi, skor posttest mengalami peningkatan yang signifikan, yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan sosial anak.



Gambar 2. Perubahan Skor Kompetensi Sosial Anak Usia Dini Sebelum dan Sesudah Psikoedukasi Berbasis Bermain

Grafik garis menunjukkan kecenderungan peningkatan yang jelas dari pretest ke posttest. Pola garis yang meningkat menunjukkan bahwa kompetensi sosial anak mengalami kemajuan setelah pelaksanaan intervensi. Hal ini menggambarkan bahwa kegiatan psikoedukasi berbasis bermain memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, serta menyelesaikan permasalahan sosial selama bermain.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kompetensi sosial anak usia dini setelah diberikan intervensi berupa psikoedukasi melalui pembelajaran berbasis bermain. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan skor rata-rata pre-test dan post-test yang signifikan secara statistik berdasarkan uji *Paired Sample t-test*. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kompetensi sosial anak usia dini. Peningkatan kompetensi sosial anak dapat dijelaskan melalui karakteristik pembelajaran berbasis bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dalam interaksi sosial yang bermakna. Melalui aktivitas bermain soliter, paralel, dan kelompok, anak memperoleh pengalaman bertahap dalam memahami keberadaan orang lain, beradaptasi dengan lingkungan sosial, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa bermain merupakan konteks alami bagi anak untuk mempelajari aturan sosial dan membangun keterampilan interpersonal secara spontan dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa setelah intervensi, anak lebih mampu bergabung dalam permainan kelompok, mempertahankan peran, serta menyelesaikan konflik dengan cara yang lebih adaptif. Temuan tersebut mendukung teori perkembangan sosial anak yang menyatakan bahwa interaksi dalam permainan kelompok berperan penting dalam melatih empati, pengendalian emosi, dan kemampuan pemecahan masalah sosial. Melalui pendampingan fasilitator yang memberikan arahan minimal dan penguatan positif, anak didorong untuk menemukan solusi secara mandiri tanpa menghilangkan esensi bermain sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Selain itu, integrasi psikoedukasi dalam pembelajaran berbasis bermain memberikan arah dan tujuan yang jelas terhadap aktivitas bermain yang dilakukan. Psikoedukasi membantu fasilitator dalam merancang permainan yang tidak hanya berfokus pada aktivitas fisik, tetapi juga menargetkan indikator kompetensi sosial tertentu. Pendekatan ini memungkinkan anak untuk mempraktikkan keterampilan sosial secara berulang dalam situasi yang konkret, sehingga meningkatkan pemahaman dan internalisasi perilaku sosial yang positif.

Ramadani dan Hikmah (2023) menyatakan bahwa bahwa aktivitas bermain memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dalam suasana yang alami. Melalui permainan, anak belajar berbagi, bekerja sama, dan memahami aturan sosial tanpa tekanan. Proses ini membantu anak mengembangkan keterampilan sosial secara bertahap sesuai dengan tahap perkembangannya. Selain itu, bermain memungkinkan anak mengekspresikan emosi serta belajar mengendalikan perilaku dalam situasi sosial. Interaksi yang terjadi selama bermain juga mendorong anak untuk lebih aktif berkomunikasi dan membangun hubungan positif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain menjadi strategi yang efektif untuk menstimulasi kompetensi sosial anak. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan sosial anak setelah diberikan intervensi berbasis permainan.

Puspita dan Rahma (2023) mengungkapkan bahwa bermain peran membantu anak memahami aturan sosial melalui simulasi situasi kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini, anak belajar menunggu giliran, bekerja sama, dan menghargai peran orang lain. Bermain peran juga

melatih anak untuk mengelola emosi dan menyelesaikan konflik secara lebih positif. Selain itu, anak menjadi lebih peka terhadap perasaan teman sebaya dan mampu menunjukkan empati. Keterlibatan aktif anak dalam permainan membuat proses pembelajaran sosial menjadi lebih bermakna. Pengalaman sosial yang diperoleh melalui bermain peran dapat memperkuat perilaku prososial anak. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan kemampuan interaksi dan kerja sama anak setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan.

Penelitian Imanniar dan Mastuti (2025) berpendapat bahwa permainan yang difasilitasi dengan pendekatan sosial membantu anak lebih berani berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang sebelumnya cenderung pasif atau menarik diri menunjukkan perubahan perilaku sosial yang positif setelah mengikuti kegiatan bermain. Aktivitas bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar mengajak teman, berbagi peran, dan bekerja sama. Selain itu, anak menjadi lebih mampu mengekspresikan perasaan dan kebutuhan secara tepat. Proses ini membantu anak membangun rasa percaya diri dalam berinteraksi sosial. Dengan pendampingan yang tepat, bermain dapat menjadi sarana pembelajaran sosial yang efektif. Hal ini mendukung hasil penelitian yang menunjukkan bahwa psikoedukasi berbasis bermain mampu meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah subjek yang relatif kecil dan penggunaan desain one-group pretest–posttest tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi sosial anak tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar serta menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol agar efektivitas intervensi dapat diuji secara lebih komprehensif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini. Psikoedukasi berbasis permainan dapat dijadikan alternatif intervensi yang aplikatif bagi pendidik dan praktisi pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan sosial anak secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa psikoedukasi melalui pembelajaran berbasis bermain terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini. Efektivitas ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kompetensi sosial dari 5,88 pada pretest menjadi 14,13 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 8,25 poin. Hasil uji statistik Paired Sample t-test yang signifikan ($t = -26,33$; $p = 0,000$) mengonfirmasi bahwa perbedaan ini bukanlah suatu kebetulan. Dukungan tambahan juga terlihat dari kenaikan skor total kelompok dari 47 menjadi 113. Peningkatan kompetensi sosial tersebut terutama teramati dalam aspek-aspek penting seperti interaksi sosial, kerja sama, dan kemampuan menyelesaikan konflik selama kegiatan bermain.

Implikasi teoritis dari temuan ini adalah memperkuat dan memberikan landasan empiris bagi teori perkembangan sosial yang menempatkan aktivitas bermain sebagai konteks utama pembelajaran anak, sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky dan Piaget. Penelitian ini berkontribusi pada khazanah ilmu pendidikan anak usia dini dengan mendokumentasikan bagaimana pendekatan terstruktur yang menggabungkan psikoedukasi dan bermain dapat secara sistematis memfasilitasi pertumbuhan kompetensi sosial. Pada tataran praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi para pemangku kepentingan di lapangan. Bagi pendidik dan lembaga PAUD, temuan ini menegaskan perlunya mengintegrasikan permainan edukatif yang terencana ke dalam kurikulum harian, sekaligus mendorong penyelenggaraan pelatihan untuk

.....

meningkatkan kapasitas guru dalam merancang kegiatan bermain yang bernuansa psikoedukasi. Bagi orang tua, implikasi yang muncul adalah kesadaran untuk menciptakan lingkungan rumah yang mendukung melalui kegiatan bermain bermakna guna memperkuat stimulasi yang diterima anak di sekolah.

Selanjutnya, penelitian ini membuka jalan bagi pengembangan kajian lebih lanjut. Implikasi untuk penelitian mendatang mencakup perlunya ekspansi cakupan studi dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, penggunaan desain eksperimen yang lebih ketat (seperti dengan kelompok kontrol), serta penyelenggara studi longitudinal untuk menguji

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan guru TK Dharma Wanita Persatuan atas izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Apresiasi juga disampaikan kepada anak-anak dan orang tua yang telah berpartisipasi dengan baik dalam kegiatan penelitian ini. Ucapan terima kasih turut diberikan kepada dosen pembimbing atas arahan dan masukan akademik yang berharga, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR REFERENSI

- Agustina, S. R., Sabrina, S., Aiman, U., Adiansha, A. A., & Nurgufriani, A. (2025). Penerapan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa SD. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(1), 31–37.
- Beaty, J. J. (1998). *Observing development of the young child*. Prentice Hall.
- Faiza, M., Miftah, M., Syarifah, U., & Rohmatin, A. N. (2025). Penerapan psikoedukasi sebagai metode untuk mengatasi kecanduan gawai pada pelajar. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 66–76.
- Hidaya, N., & Sos, S. (2025). Pengantar psikologi. Dalam *Pengantar psikologi* (hlm. 73).
- Imanniar, O., & Mastuti, E. (2025). Optimalisasi perkembangan sosial-emosional pada anak dengan reticent behavior melalui play skills: social skills facilitated play. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 10(1), 37-50.
- Kristiana, D. (2025). Penerapan play-based learning dalam menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini di Pocomer. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 3(1), 44–50.
- Malti, T., & Noam, G. G. (2016). Social-emotional development: From theory to practice. *European Journal of Developmental Psychology*, 13(6), 652–665. <https://doi.org/10.1080/17405629.2016.1196178>
- Musthofiyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan metode bermain peran (role playing) untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia 4–5 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 20–30.
- Noviani, E., Suryani, A., Nurhalimah, Y., Nuraeni, R., & Saadah, S. (2025). Implementasi pendekatan bermain dalam meningkatkan keterampilan sosial anak di TK Islam Al-Fitriyah. *Jurnal Bersama Ilmu Pendidikan (DIDIK)*, 1(1), 55–58.
- Nurhusnaina, I., Santika, P. P., Lubis, P. W., & Jannah, T. R. (2024). Peran bermain dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 140–153.
- Pasenrigading, A. R., Thohirah, M. D., Siswanti, D. N., & Daud, M. (2025). Psikoedukasi “Tumbuh Ceria” untuk meningkatkan perilaku sosial positif anak usia dini. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(10).
- Puspitasari, R. N., & Rahma, A. F. (2023). Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui

- Metode Bermain Peran. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 3(2), 201-216.
- Ramadani, U., & Hikmah, N. (2024). Pengaruh metode bermain terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 36–45.
- Rosidah, H. K., Mulyana, E. H., & Aprily, N. M. (2024). Peran guru dalam mengoptimalkan interaksi sosial anak usia dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(1), 24–32.
- Rubin, K. H., Coplan, R., Chen, X., Bowker, J., & McDonald, K. L. (2013). Peer relationships in childhood. Dalam *Social and personality development* (hlm. 309–360). Psychology Press.
- Sehati, R., & Pohan, S. (2025). Implementasi pembelajaran berbasis bermain melalui engagement belajar anak usia dini. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(2), 235–239.
- Ulfah, M., Sopiah, C., & Fazilet, N. (2025). *Bermain dan permainan: Fondasi emas pendidikan anak usia dini*. Edu Publisher.
-