

**PENINGKATAN KETERAMPILAN INTERAKSI SOSIAL ANAK MELALUI  
PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKASI DI TAMAN KANAK-KANAK  
YAPIGUNA GUGUAK KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

Sri Indria Yunyul<sup>1</sup>, Indra Yeni<sup>2</sup>

<sup>12</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Negeri Padang

[1sriindriayunyul03@gmail.com](mailto:1sriindriayunyul03@gmail.com), [2indrayeni.30031971@gmail.com](mailto:2indrayeni.30031971@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This classroom action research aimed to improve children's social interaction skills through educational snakes and ladders games at TK Yapiguna Guguak, Lima Puluh Kota Regency. The study used the Kemmis and McTaggart classroom action research model consisting of planning, acting, observing, and reflecting stages conducted in two cycles. The subjects were 15 children aged 5–6 years. Data collection techniques included observation, field notes, documentation, and child development assessment sheets. The results showed an increase in children's social interaction skills in every cycle. In the pre-action stage, only 33% of children achieved the criteria of Developing as Expected (BSH) and Very Well Developed (BSB). In Cycle I, the percentage increased to 60%, and in Cycle II it reached 86%. The improvement was seen in communication, cooperation, empathy, and social adaptation aspects. Educational snakes and ladders games provided opportunities for children to communicate, cooperate, wait for turns, obey rules, and build positive social relationships. Therefore, educational snakes and ladders games can be used as an effective and innovative learning method to improve early childhood social interaction skills.*

**Keywords:** *Social Interaction, Educational Snakes And Ladders, Early Childhood, Classroom Action Research, Play-Based Learning*

**ABSTRAK**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak melalui permainan ular tangga edukasi di TK Yapiguna Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota. Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 15 anak usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, dokumentasi, dan lembar penilaian perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan interaksi sosial anak pada setiap siklus. Pada kondisi awal, persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya sebesar 33%. Pada Siklus I meningkat menjadi 60%, dan pada Siklus II meningkat menjadi 86%. Peningkatan terlihat pada aspek komunikasi, kerja sama, empati, dan adaptasi sosial anak. Permainan ular tangga edukasi memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi, bekerja sama, menunggu giliran, mematuhi aturan, serta membangun hubungan sosial yang positif. Dengan demikian, permainan ular tangga edukasi dapat digunakan sebagai metode

pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak usia dini.

**Kata Kunci:** Interaksi Sosial, Ular Tangga Edukasi, Anak Usia Dini, Penelitian Tindakan Kelas, Bermain

## **A. Pendahuluan**

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa *golden age* (masa emas), yaitu periode perkembangan yang sangat pesat dan menentukan bagi kehidupan selanjutnya. Pada tahap ini, seluruh aspek perkembangan anak berkembang secara optimal, salah satunya adalah keterampilan interaksi sosial. Keterampilan ini menjadi fondasi penting dalam membangun hubungan dengan orang lain, beradaptasi dengan lingkungan, serta mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati. Menurut Suryana (2023), masa usia dini merupakan periode sensitif di mana perkembangan sosial-emosional anak sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan lingkungan. Oleh karena itu, interaksi sosial perlu dikembangkan sejak dini agar kemampuan anak berfungsi secara efektif dalam kehidupan sosialnya.

Interaksi sosial pada anak usia dini tidak terjadi secara alami tanpa stimulasi, melainkan memerlukan

lingkungan yang kondusif serta pengalaman belajar yang bermakna. Interaksi sosial merupakan dasar bagi anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan lainnya, seperti bahasa dan kognitif (Sofia & Anggraini, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayati (2024) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dan responsif mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dan adaptasi sosial anak secara signifikan. Dengan demikian, keterampilan interaksi sosial perlu dikembangkan sejak dini melalui berbagai aktivitas yang sesuai dengan karakteristik anak.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Permasalahan yang sering ditemukan antara lain anak cenderung bermain sendiri, kurang mampu bekerja sama, kurang percaya diri, serta belum mampu mengekspresikan perasaan dan pendapatnya secara tepat. Aulia

dan Afrianingsih (2026) menunjukkan bahwa sekitar 75% anak usia 4–6 tahun dalam kelompok observasi mengalami hambatan dalam komunikasi sosial, seperti kurang aktif berbicara, sulit bekerja sama, dan kurang berani berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu, Lestari (2025) juga menemukan bahwa sekitar 70% anak di lingkungan PAUD mengalami keterbatasan dalam kemampuan berbagi dan bekerja sama akibat kurangnya stimulasi sosial di sekolah maupun di rumah. Data tersebut menunjukkan bahwa keterampilan interaksi sosial anak masih memerlukan perhatian dan stimulasi yang optimal melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Faktor lingkungan seperti pola asuh orang tua, lingkungan sekolah, dan interaksi dengan teman sebaya juga sangat memengaruhi perkembangan sosial anak. Rohmiana dkk. (2024) menyatakan bahwa rendahnya keterampilan sosial anak dapat berdampak pada kemampuan bekerja sama, berbagi, serta mengontrol diri. Pratiwi dan Nugraha (2023) menegaskan bahwa

pola asuh yang demokratis dan lingkungan sekolah yang suportif berperan penting dalam membentuk perilaku sosial positif pada anak. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang sistematis dalam mengembangkan keterampilan interaksi sosial anak sejak usia dini.

Dalam perspektif teori, perkembangan interaksi sosial anak dapat dijelaskan melalui beberapa pendekatan. Salah satunya adalah teori sosiokultural Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa perkembangan anak terjadi melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Vygotsky menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui interaksi antara anak dengan orang dewasa maupun teman sebaya dalam *zone of proximal development* (ZPD). Lingkungan sosial yang kaya interaksi akan membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir dan sosial secara optimal (Setiasih & Suryadi, 2025). Penelitian Wulandari (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan pendekatan ZPD dalam pembelajaran PAUD mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi anak.

Selain itu, teori belajar sosial juga menjelaskan bahwa anak belajar

melalui proses imitasi, observasi, dan interaksi dengan lingkungan sosialnya. Menurut teori ini, pengalaman sosial yang positif akan membentuk keterampilan anak dalam beradaptasi dan berperilaku sesuai dengan norma sosial (Putri & Suryana, 2022). Rahmawati (2023) memperkuat bahwa anak yang sering terlibat dalam interaksi sosial positif cenderung memiliki keterampilan empati dan kerja sama yang lebih baik dibandingkan anak yang kurang mendapatkan pengalaman sosial.

Salah satu pendekatan yang efektif dalam mengembangkan interaksi sosial anak adalah melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan dunia anak dan sarana belajar yang paling efektif. Melalui bermain, anak dapat belajar berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, serta memahami aturan sosial. Penelitian Sulistyani dkk. (2023) menunjukkan bahwa metode bermain mampu meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang bergaul. Selain itu, Kurniawan (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) dapat meningkatkan keterlibatan

sosial anak secara signifikan. Maharani dan Sari (2025) juga menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis kelompok mampu meningkatkan kemampuan komunikasi anak sebesar 78% setelah dilakukan pembelajaran secara bertahap dan berulang.

Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial adalah permainan ular tangga edukasi. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang dapat melatih kerja sama, komunikasi, serta kepatuhan terhadap aturan. Dalam permainan ular tangga, anak belajar menunggu giliran, mengikuti aturan permainan, berinteraksi dengan teman, serta mengelola emosi saat menang ataupun kalah. Nurhayati dkk. (2025) menyebutkan bahwa penggunaan permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan keterampilan sosial anak hingga 80% terutama pada aspek kerja sama, komunikasi, dan keberanian berinteraksi.

Permainan berbasis kelompok seperti ular tangga juga sejalan dengan konsep *cooperative play*, yaitu permainan yang melibatkan kerja sama antar anak. Penelitian

menunjukkan bahwa *cooperative play* mampu meningkatkan keterampilan sosial anak, seperti empati, toleransi, kerja sama, dan kedisiplinan (Aulia & Afrianingsih, 2026). Fitriani (2023) menyatakan bahwa aktivitas bermain kelompok dapat membantu anak membangun hubungan sosial yang lebih positif dan meningkatkan rasa percaya diri.

Di Taman Kanak-kanak Yapiguna Guguak, berdasarkan observasi awal, masih ditemukan sekitar 75% anak yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, seperti kurangnya komunikasi dengan teman, belum mampu bekerja sama dalam kelompok, cenderung bermain sendiri, dan kurang percaya diri saat berinteraksi. Kondisi ini terlihat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, di mana sebagian besar anak masih pasif dan belum terbiasa berpartisipasi dalam aktivitas kelompok. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Dewi (2024) yang menyatakan bahwa kurangnya variasi metode pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya interaksi sosial anak di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat

meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak secara optimal.

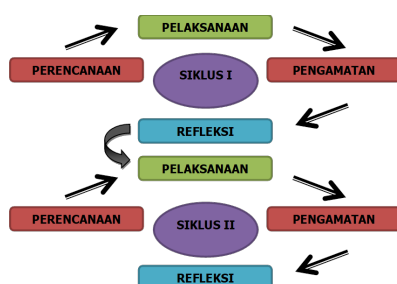
Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Interaksi Sosial Anak melalui Permainan Ular Tangga Edukasi di Taman Kanak-kanak Yapiguna Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak usia dini.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak melalui penerapan permainan ular tangga edukasi di Taman Kanak-kanak Yapiguna Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Keempat tahap tersebut dilakukan secara berulang hingga diperoleh peningkatan kemampuan interaksi sosial anak. Menurut Arikunto (2023), PTK merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis dan reflektif oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas, sedangkan Sanjaya (2022) menegaskan bahwa PTK efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak karena dilakukan secara berulang melalui siklus yang berkelanjutan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari beberapa pertemuan yang disesuaikan dengan kebutuhan peningkatan interaksi sosial anak.

Bagan model Kemmis dan McTaggart dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1 Model Rancangan PTK Kemmis dan Mc Taggart**

Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Yapiguna Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota yang berjumlah 15 orang anak. Pemilihan subjek didasarkan

pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian anak masih kurang mampu berinteraksi sosial, seperti cenderung bermain sendiri, kurang bekerja sama, dan belum aktif berkomunikasi dengan teman sebaya. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Aulia dan Afrianingsih (2024) yang menyatakan bahwa kurangnya stimulasi melalui permainan kelompok dapat menyebabkan rendahnya kemampuan interaksi sosial anak usia dini.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, dokumentasi, dan lembar penilaian perkembangan anak. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung perilaku interaksi sosial anak selama kegiatan bermain berlangsung. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai kejadian penting yang muncul selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi berupa foto dan rekaman kegiatan digunakan sebagai data pendukung penelitian. Selain itu, lembar penilaian perkembangan anak digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian kemampuan interaksi sosial

berdasarkan indikator yang telah ditentukan.

Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan membandingkan hasil pada setiap siklus. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku sosial anak selama kegiatan berlangsung, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase ketercapaian indikator perkembangan anak dengan rumus:

$$P = \frac{N}{F} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase pencapaian

f = Jumlah anak yang mencapai indikator

N = Jumlah seluruh anak

Kriteria penilaian perkembangan anak mengacu pada kategori BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik).

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi kemampuan interaksi sosial anak yang disusun berdasarkan indikator perkembangan sosial anak usia dini. Penilaian dilakukan menggunakan skala

perkembangan BB, MB, BSH, dan BSB. Penggunaan observasi sebagai instrumen utama sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena perilaku sosial lebih mudah diamati secara langsung saat kegiatan bermain berlangsung. Menurut Wulandari (2024), penilaian interaksi sosial anak perlu dilakukan secara autentik melalui pengamatan perilaku dalam situasi nyata agar perkembangan sosial dapat terlihat secara objektif. Selain itu, Yunitasari dkk. (2023) menyatakan bahwa permainan edukatif kelompok mampu meningkatkan komunikasi, kerja sama, empati, dan adaptasi sosial apabila didukung instrumen observasi yang terstruktur dan berkesinambungan.

Kisi-kisi instrumen penilaian mencakup empat aspek utama, yaitu komunikasi, kerja sama, empati, dan adaptasi sosial. Pada aspek komunikasi, indikator yang diamati meliputi kemampuan menyapa teman, berbicara saat bermain, dan melakukan kontak mata ketika berinteraksi. Aspek ini penting dikembangkan karena komunikasi verbal maupun nonverbal menjadi dasar pembentukan hubungan sosial anak. Menurut Rahmawati dan

Lestari (2024), anak yang aktif berkomunikasi dalam permainan kelompok cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih baik dibandingkan anak yang pasif berinteraksi.

Pada aspek kerja sama, indikator yang diamati meliputi kemampuan bermain bersama, mengikuti aturan permainan, dan berbagi dengan teman. Kemampuan ini berkembang melalui aktivitas bermain kelompok. Penelitian Aulia dan Afrianingsih (2024) menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis kelompok dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama karena anak belajar menunggu giliran, mematuhi aturan, dan menghargai teman saat bermain.

Pada aspek empati, indikator penilaian meliputi membantu teman, menunjukkan kepedulian, dan menghargai teman. Empati merupakan kemampuan memahami dan merasakan keadaan orang lain yang mulai berkembang sejak usia dini melalui pengalaman sosial yang positif. Menurut Sari dkk. (2023), stimulasi melalui permainan interaktif dapat membantu anak mengembangkan sikap peduli dan

perilaku prososial di lingkungan sekolah.

Aspek adaptasi sosial meliputi kemampuan bergabung dalam kelompok, tidak memilih teman, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan bermain. Kemampuan ini penting agar anak merasa nyaman dalam lingkungan sosial yang beragam. Penelitian Putri (2024) menjelaskan bahwa anak yang mampu menyesuaikan diri dalam kelompok bermain menunjukkan perkembangan sosial emosional yang lebih optimal serta lebih mudah membangun hubungan pertemanan.

**Tabel 1. Tabel Instrumen Penilaian Kemampuan Interaksi Sosial Anak**

| Kemampuan Interaksi Sosial Anak |                                              |
|---------------------------------|----------------------------------------------|
| Aspek Yang Dinilai              | Indikator                                    |
| Komunikasi                      | Anak mampu menyapa teman                     |
|                                 | Anak berbicara saat bermain                  |
|                                 | Anak melakukan kontak mata saat berinteraksi |
| Kerja Sama                      | Anak bermain bersama teman                   |
|                                 | Anak mengikuti aturan permainan              |
|                                 | Anak mau berbagi dengan teman                |
| Empati                          | Anak membantu teman                          |
|                                 | Anak menunjukkan kepedulian                  |
|                                 | Anak menghargai teman                        |
| Adaptasi Sosial                 | Anak bergabung dalam kelompok                |
|                                 | Anak tidak memilih teman                     |
|                                 | Anak mampu menyesuaikan diri                 |

*Sumber: Dikembangkan oleh peneliti berdasarkan STPPA PAUD, teori perkembangan sosial Lev Vygotsky, teori bermain sosial Mildred Parten, serta penelitian Aulia dan Afrianingsih (2024).*

Prosedur penelitian diawali dengan tahap perencanaan, yaitu menyusun RPPH berbasis permainan ular tangga edukasi, menyiapkan media pembelajaran, serta instrumen penilaian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melibatkan anak dalam permainan ular tangga edukasi yang dirancang untuk menstimulasi interaksi sosial melalui kegiatan bermain kelompok, komunikasi, serta kerja sama. Menurut Yunitasari dkk. (2023), permainan edukatif dapat meningkatkan interaksi sosial anak karena memberikan kesempatan untuk berkomunikasi dan bekerja sama secara langsung. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mencatat perkembangan interaksi sosial anak selama kegiatan berlangsung, dan tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan serta merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Permainan ular tangga edukasi dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan spanduk permainan yang telah dimodifikasi sesuai tujuan pembelajaran. Anak dibagi ke dalam beberapa kelompok, dan setiap kelompok terdiri atas dua orang anak, yaitu satu anak bertugas

sebagai pelempar dadu dan satu anak lainnya berperan sebagai pion yang bergerak di atas spanduk permainan sesuai jumlah angka yang diperoleh. Pada beberapa kotak tertentu terdapat instruksi edukatif, seperti menyapa teman, bekerja sama, menjawab pertanyaan sederhana, atau melakukan aktivitas sosial tertentu. Anak yang memperoleh tangga akan naik ke kotak yang lebih tinggi sebagai bentuk penghargaan, sedangkan anak yang berada pada kotak ular harus turun mengikuti arah ular sebagai konsekuensi permainan. Melalui aktivitas tersebut, anak belajar bersabar menunggu giliran, mematuhi aturan, bekerja sama dengan pasangan kelompoknya, serta menjalin komunikasi dengan teman sebaya.

Penerapan permainan ular tangga edukasi dilakukan dalam dua siklus. Pada Siklus I, kegiatan difokuskan pada pengenalan aturan permainan dan pembiasaan interaksi sosial sederhana, seperti menyapa teman, berbicara saat bermain, dan mengikuti aturan permainan. Guru memberikan contoh cara bermain, menjelaskan aturan permainan, serta mendampingi anak selama kegiatan

berlangsung agar anak mulai terbiasa berinteraksi dan bekerja sama dengan teman kelompoknya. Hasil refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar perbaikan kegiatan pada siklus berikutnya.

Selanjutnya, pada Siklus II kegiatan difokuskan pada peningkatan kemampuan komunikasi dan kerja sama anak melalui instruksi permainan yang lebih variatif dan menantang. Anak diarahkan untuk berdiskusi, saling membantu, berbagi, dan lebih aktif berkomunikasi selama permainan berlangsung. Pada siklus ini diharapkan anak mampu menunjukkan peningkatan keterampilan interaksi sosial secara lebih mandiri, seperti percaya diri saat berbicara, mampu bekerja sama dengan teman, serta mematuhi aturan permainan dengan baik.

Indikator kemampuan interaksi sosial dalam kajian ini mengacu pada teori perkembangan sosial anak usia dini dan penelitian terbaru yang meliputi kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, serta adaptasi sosial. Menurut Wulandari (2024), interaksi sosial anak usia dini mencakup kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan menunjukkan empati dalam

lingkungan sosialnya. Kegiatan dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB), yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial melalui permainan ular tangga edukasi.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian Kondisi Awal**

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan sebelum tindakan penelitian, kemampuan interaksi sosial anak di TK Yapiguna Guguak masih tergolong rendah. Sebagian besar anak masih menunjukkan perilaku bermain sendiri, kurang percaya diri berbicara dengan teman, serta belum mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Dari 15 orang anak, hanya 1 orang anak (7%) yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 anak (26%) yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 10 anak lainnya (67%) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB).

**Tabel 2. Hasil Observasi Kondisi Awal Kemampuan Interaksi Sosial Anak**

| <i>Kategori</i> | <i>Jumlah Anak</i> | <i>Persentase</i> |
|-----------------|--------------------|-------------------|
| BB              | 5                  | 33%               |
| MB              | 5                  | 33%               |
| BSH             | 4                  | 27%               |
| BSB             | 1                  | 7%                |
| Jumlah          | 15                 | 100%              |

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial anak masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan melibatkan interaksi kelompok secara aktif.

#### **Hasil Siklus I**

Pada Siklus I, guru mulai menerapkan permainan ular tangga edukasi dalam kegiatan pembelajaran. Anak dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan kesempatan bermain secara bergantian. Guru memberikan arahan tentang aturan permainan serta mendampingi anak selama kegiatan berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial anak. Anak mulai berani berbicara dengan teman, mampu mengikuti aturan permainan, dan mulai bekerja sama dalam kelompok. Namun, beberapa anak

masih terlihat malu dan belum aktif berkomunikasi.

**Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Interaksi Sosial Anak Siklus I**

| <i>Kategori</i> | <i>Jumlah Anak</i> | <i>Persentase</i> |
|-----------------|--------------------|-------------------|
| BB              | 2                  | 14%               |
| MB              | 4                  | 26%               |
| BSH             | 6                  | 40%               |
| BSB             | 3                  | 20%               |
| Jumlah          | 15                 | 100%              |

Berdasarkan tabel diatas, persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 60%. Meskipun demikian, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa beberapa anak masih membutuhkan motivasi dan pendampingan saat bermain. Guru juga perlu memberikan instruksi yang lebih jelas dan menciptakan suasana bermain yang lebih menyenangkan agar seluruh anak terlibat aktif dalam kegiatan.

#### **Hasil Siklus II**

Pada Siklus II, guru melakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Guru memberikan instruksi permainan yang lebih variatif, meningkatkan

motivasi anak, serta memberikan penghargaan sederhana kepada kelompok yang mampu bekerja sama dengan baik.

Pada siklus ini, anak terlihat lebih aktif berkomunikasi, lebih percaya diri saat bermain, serta mampu bekerja sama dan berbagi dengan teman. Anak juga mulai terbiasa menunggu giliran dan mematuhi aturan permainan.

**Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Interaksi Sosial Anak Siklus II**

| <i>Kategori</i> | <i>Jumlah Anak</i> | <i>Persentase</i> |
|-----------------|--------------------|-------------------|
| BB              | 0                  | 0%                |
| MB              | 2                  | 14%               |
| BSH             | 7                  | 46%               |
| BSB             | 6                  | 40%               |
| Jumlah          | 15                 | 100%              |

Hasil pada Siklus II menunjukkan bahwa persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 86%. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

### **Perbandingan Hasil Antar Siklus**

Peningkatan kemampuan interaksi sosial anak dari kondisi awal hingga Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Anak**

| <i>Tahap</i> | <i>Persentase BSH dan BSB</i> |
|--------------|-------------------------------|
| Kondisi Awal | 33%                           |
| Siklus I     | 60%                           |
| Siklus II    | 86%                           |

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa permainan ular tangga edukasi mampu meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak secara bertahap dan signifikan.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak di TK Yapiguna Guguk Kabupaten Lima Puluh Kota. Peningkatan terlihat pada aspek komunikasi, kerja sama, empati, dan adaptasi sosial.

Peningkatan kemampuan komunikasi terlihat ketika anak mulai berani menyapa teman, berbicara saat bermain, dan melakukan kontak mata saat berinteraksi. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa perkembangan sosial anak terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Lingkungan bermain yang interaktif memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berkomunikasi secara aktif.

Pada aspek kerja sama, anak mulai mampu mengikuti aturan permainan, menunggu giliran, dan berbagi dengan teman. Aktivitas bermain kelompok dalam permainan

ular tangga edukasi memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk bekerja sama dan menghargai orang lain. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aulia dan Afrianingsih (2024) yang menyatakan bahwa permainan edukatif berbasis kelompok dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini.

Peningkatan juga terlihat pada aspek empati dan adaptasi sosial. Anak mulai menunjukkan kepedulian terhadap teman, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta mampu bergabung dalam kelompok bermain tanpa memilih teman. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan perilaku sosial positif.

Selain itu, penggunaan media permainan yang menarik membuat anak lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak belajar sambil bermain sehingga kegiatan berlangsung secara alami dan tidak membosankan. Menurut Smits-van der Nat dkk. (2024), pendekatan play-based learning efektif dalam meningkatkan kompetensi sosial anak karena memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong interaksi sosial yang positif.

Keberhasilan penelitian ini juga dipengaruhi oleh peran guru dalam memberikan motivasi, pendampingan, dan penguatan positif kepada anak selama kegiatan berlangsung. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai model dalam menunjukkan perilaku sosial yang baik kepada anak.

Dengan demikian, permainan ular tangga edukasi terbukti bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak usia dini. Permainan ini dapat dijadikan alternatif kegiatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak di TK Yapiguna Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota. Peningkatan terlihat pada aspek

komunikasi, kerja sama, empati, dan adaptasi sosial anak.

Persentase kemampuan interaksi sosial anak mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 33%, meningkat menjadi 60% pada Siklus I, dan mencapai 86% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Permainan ular tangga edukasi memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berkomunikasi, bekerja sama, menunggu giliran, mematuhi aturan, dan menjalin hubungan sosial yang positif melalui kegiatan bermain kelompok. Oleh karena itu, permainan ular tangga edukasi dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak usia dini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2023). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Aulia, R., & Afrianingsih, D. (2024). Pengaruh permainan edukatif berbasis kelompok terhadap kemampuan kerja sama anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 115–123.
- Aulia, R., & Afrianingsih, D. (2026). Hambatan komunikasi sosial anak usia 4–6 tahun dalam pembelajaran kelompok. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 45–54.
- Dewi, N. (2024). Variasi metode pembelajaran dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan PAUD Indonesia*, 6(1), 66–74.
- Fitriani, L. (2023). Aktivitas bermain kelompok dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 7(2), 98–106.
- Hidayati, S. (2024). Lingkungan belajar interaktif dan perkembangan komunikasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 21–30.
- Kurniawan, A. (2024). Play-based learning dalam pembelajaran anak usia dini. Alfabeta.
- Lestari, P. (2025). Kemampuan berbagi dan bekerja sama pada anak usia dini di lingkungan PAUD. *Jurnal PAUD Nusantara*, 5(2), 88–97.
- Maharani, D., & Sari, Y. (2025). Permainan edukatif berbasis kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia*, 11(1), 34–42.
- Nurhayati, E., Sari, D., & Putri, N. (2025). Penggunaan permainan ular tangga edukasi dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 201–210.
- Pratiwi, R., & Nugraha, A. (2023). Pengaruh pola asuh demokratis terhadap perilaku sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 4(2), 55–63.

- Putri, A. (2024). Adaptasi sosial anak usia dini dalam kegiatan bermain kelompok. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*, 3(1), 70–79.
- Putri, M., & Suryana, D. (2022). Teori belajar sosial dalam perkembangan perilaku anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 13456–13463.
- Rahmawati, I. (2023). Pengalaman sosial positif dan perkembangan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(3), 140–149.
- Rahmawati, I., & Lestari, P. (2024). Kemampuan komunikasi anak dalam permainan kelompok di PAUD. *Jurnal Golden Age*, 8(1), 12–20.
- Rohmiana, S., Fitri, A., & Yuliana, D. (2024). Dampak rendahnya keterampilan sosial terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 5(1), 77–85.
- Sanjaya, W. (2022). Penelitian tindakan kelas. Kencana.
- Sari, N., Putri, E., & Wulandari, F. (2023). Pengembangan empati anak usia dini melalui permainan interaktif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 144–152.
- Setiasih, R., & Suryadi, A. (2025). Teori sosiokultural Vygotsky dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 9(1), 25–33.
- Smits-van der Nat, M., van der Wilt, F., van der Veen, C., & van Kruistum, C. (2024). The value of pretend play for the development of social competence in early childhood: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 36(4).
- Sulistiyani, D., Rahma, Y., & Kurniawati, E. (2023). Metode bermain dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 320–329.
- Suryana, D. (2023). Pendidikan anak usia dini: Teori dan praktik pembelajaran. UNP Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wulandari, F. (2024). Penilaian autentik perkembangan sosial anak usia dini melalui observasi. *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia*, 10(2), 110–118.
- Yunitasari, R., Handayani, S., & Putra, M. (2023). Permainan edukatif kelompok dalam meningkatkan komunikasi dan kerja sama anak usia dini. *Jurnal PAUD Indonesia*, 6(3), 155–164.