



**EQUALITA: JURNAL STUDI GENDER DAN ANAK**

<https://jurnal.uinssc.ac.id/index.php/equalita>

Published by Pusat Studi Gender, Anak, dan Disabilitas LP2M  
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

---

## **Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis *Game Solite Kids* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Sosial Anak Usia Dini**

Handayani<sup>1\*</sup>, Lily Yuntina<sup>2</sup>, Nina Yuminar Priyanti<sup>3</sup>

<sup>1</sup> PGPAUD, Universitas Panca Sakti, Bekasi

<sup>2</sup> PGPAUD, Universitas Panca Sakti, Bekasi

<sup>3</sup> PGPAUD, Universitas Panca Sakti, Bekasi

---

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al Azhar 9 Kembangan melalui metode Game Based Learning menggunakan media Game Solite Kids. Komunikasi sosial merupakan aspek krusial dalam perkembangan anak usia dini yang sering kali mengalami hambatan dalam metode pembelajaran konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis & McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 15 anak. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan komunikasi sosial anak. Capaian rata-rata klasikal pada tahap Pra-Siklus sebesar 34,58%, meningkat menjadi 59,17% pada Siklus I, dan mencapai 83,75% pada Siklus II. Hasil ini melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 70%. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game Solite Kids secara efektif mampu menstimulasi inisiatif berinteraksi, penggunaan kata santun, dan kerja sama tim pada anak usia dini.

**Kata Kunci:** Game Based Learning, Komunikasi Sosial, Anak Usia Dini, Solite Kids.

**ABSTRACT:** This research aims to improve the social communication skills of children aged 5-6 years at Al Azhar 9 Islamic Kindergarten Kembangan through the Game-Based Learning method using Solite Kids games. Social communication is a crucial aspect of early childhood development that often faces obstacles in conventional learning environments. The research methodology employed was Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis & McTaggart spiral model, consisting of two cycles. The research subjects included 15 children. Data were collected through structured observation, interviews, and documentation, and analyzed using descriptive qualitative techniques. The results indicated a significant improvement in the children's social communication abilities. The average classical achievement rose from 34.58% in the Pre-Cycle phase to 59.17% in Cycle I, and reached 83.75% in Cycle II. This outcome exceeded the predetermined success indicator of 70%. The study concludes that the use of Solite Kids games effectively stimulates interaction initiatives, the use of polite language, and teamwork in early childhood.

**Keywords:** Game Based Learning, Social Communication, Early Childhood, Solite Kids.

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan strategis dalam mengoptimalkan masa Golden Age, di mana seluruh aspek perkembangan anak berada pada fase stimulasi

terbaik. Salah satu komponen krusial dalam periode ini adalah keterampilan komunikasi sosial. Menurut Wijaya dan Nuraini (2023), interaksi sosial merupakan fondasi utama dalam membentuk keterampilan sosial anak dan menjadi wadah bagi mereka untuk mengeksplorasi identitas sosial di lingkungan yang lebih luas. Komunikasi sosial bukan sekadar pertukaran pesan verbal, melainkan kemampuan memahami konteks, membangun relasi, serta bekerja sama melalui bahasa tubuh dan aturan sosial yang berlaku.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan capaian perkembangan komunikasi sosial anak. Di berbagai lembaga PAUD, masih banyak ditemukan anak yang kesulitan mengekspresikan gagasan, pemalu dalam memulai percakapan, serta kurang mampu berkolaborasi dalam kelompok. Kondisi ini diperparah oleh dominasi pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (Teacher Centered). Metode monoton tersebut membatasi ruang eksplorasi dan interaksi antar-anak, sehingga keterampilan pragmatis mereka tidak terstimulasi secara optimal.

Sebagai alternatif solusi, Game-Based Learning (GBL) hadir menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan bermakna. Faizatunisa dan Kuniati (2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game digital memberikan dampak positif signifikan terhadap perkembangan anak, termasuk peningkatan kreativitas dan interaksi sosial. Secara spesifik, penelitian Fitriani (2021) dan Suryadi (2020) membuktikan bahwa permainan kolaboratif dan berbasis kelompok mampu meningkatkan kemampuan anak dalam berdiskusi, memahami giliran berbicara, serta bekerja sama secara efektif.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kemampuan komunikasi sosial menjadi salah satu aspek perkembangan yang sangat krusial, karena mendukung anak dalam berinteraksi, mengekspresikan diri, dan menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial. Seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi dalam pendidikan, metode pembelajaran berbasis Game atau Game Based Learning (GBL), menurut Nasihah & Afrianingsih (2024) mulai banyak diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu merangsang keterampilan sosial serta bahasa anak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar anak, tetapi juga berpengaruh positif terhadap keterampilan komunikasi dan kemampuan bersosialisasi (Andini, Dewi, & Pinanta, 2025).

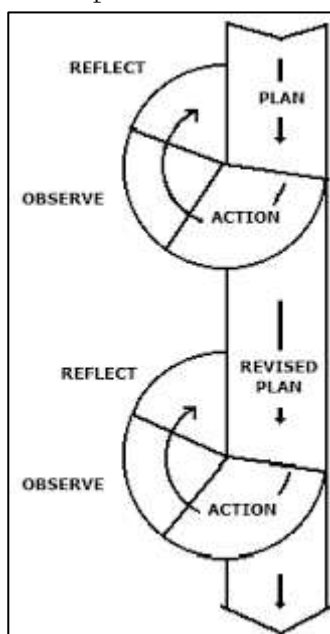
Temuan penulis di kelompok B TK Islam Al Azhar 9 Kembangan memperkuat adanya urgensi masalah tersebut, terutama terkait rendahnya inisiatif berinteraksi dan kontak mata pada

anak. Menanggapi fenomena ini, pemanfaatan media interaktif Game Solite Kids dipandang sangat perlu untuk segera diimplementasikan. Melalui pembelajaran berbasis permainan digital ini, diharapkan tercipta suasana belajar yang dinamis yang mampu mendorong respons verbal serta partisipasi aktif anak. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas Game Solite Kids dalam memperkuat kemampuan komunikasi sosial anak usia dini sebagai suatu langkah dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di lembaga PAUD.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart. Model ini dipilih karena sifatnya yang siklis dan reflektif, yang memungkinkan perbaikan praktik pembelajaran secara berkelanjutan melalui empat tahapan utama: perencanaan (*Plan*), pelaksanaan (*Action*), pengamatan (*Observation*), dan refleksi (*Reflection*) (Kemmis & McTaggart, 2019). Penelitian dilaksanakan di TK Islam Al Azhar 9 Kembangan, Jakarta Barat, pada tahun ajaran 2025–2026 dengan subjek penelitian anak kelompok B yang berjumlah 15 orang.

Gambar 1. Tahapan Model Kemmis & Mc Taggart



Prosedur tindakan dilaksanakan dalam dua siklus yang diawali dengan tahap pra-siklus untuk mengidentifikasi kondisi awal kemampuan komunikasi sosial anak. Intervensi yang diberikan berupa penggunaan media interaktif Game Solite Kids sebagai instrumen pedagogis untuk menstimulasi respons verbal, inisiatif sosial, dan kerja sama tim. Pada setiap siklus,

peneliti dan guru kelas secara kolaboratif merancang aktivitas permainan digital yang mendorong anak untuk melakukan negosiasi, berbagi giliran (Turn-Taking), serta menggunakan kata santun seperti "tolong" dan "terima kasih".

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, catatan lapangan, dan dokumentasi visual. Instrumen penelitian difokuskan pada empat indikator utama komunikasi sosial: (1) inisiatif berinteraksi, (2) kemampuan menyampaikan pesan, (3) ketepatan memahami informasi, dan (4) kemahiran menjalin hubungan sosial. Validasi instrumen dilakukan melalui Expert Judgment oleh pakar PAUD untuk menjamin validitas isi dan konstruksi. Keabsahan data diperkuat melalui teknik triangulasi sumber dan metode untuk memastikan objektivitas temuan (Santrock, 2021).

Keberhasilan tindakan diukur menggunakan kriteria ketuntasan klasikal sebesar 70%. Artinya, penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 70% dari jumlah anak mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH) atau "Berkembang Sangat Baik" (BSB) sesuai dengan skala penilaian perkembangan standar PAUD. Analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil capaian perkembangan anak antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Deskripsi Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini diimplementasikan dengan mengadopsi model spiral Kemmis dan McTaggart. Intervensi difokuskan pada optimalisasi empat indikator utama komunikasi sosial subjek melalui pemanfaatan media Game Solite Kids.

##### **a. Kondisi Pra Siklus**

###### **1. Perencanaan (Plan): Identifikasi dan Penyiapan Instrumen**

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan awal untuk memetakan kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas di Kelompok B TK Islam Al Azhar 9 Kembangan. Peneliti menyadari bahwa metode konvensional yang berpusat pada guru mengakibatkan anak-anak kurang mendapatkan ruang untuk berekspresi secara verbal. Sebagai langkah antisipatif, peneliti menyusun modul ajar yang mengintegrasikan Game Solite Kids. Peneliti juga menyiapkan instrumen observasi yang spesifik mencakup indikator komunikasi sosial, seperti inisiatif berbicara, kontak mata, dan kemampuan bekerja sama, guna memastikan data yang diambil objektif dan terukur.

## **2. Pelaksanaan (Action): Diagnosa Kondisi Awal**

Tahap pelaksanaan pada Pra-Siklus bertujuan untuk melihat sejauh mana kemampuan dasar anak sebelum diberikan intervensi yang terstruktur secara digital. Guru melaksanakan pembelajaran seperti biasa (tanpa atau sebelum optimalisasi Game). Peneliti bertindak sebagai praktisi yang mengamati respon alami anak dalam situasi pembelajaran rutin. Fokus utama adalah melihat bagaimana anak merespons instruksi verbal dan sejauh mana mereka berinteraksi dengan teman saat diberikan tugas kelompok yang masih bersifat manual (alat peraga fisik konvensional).

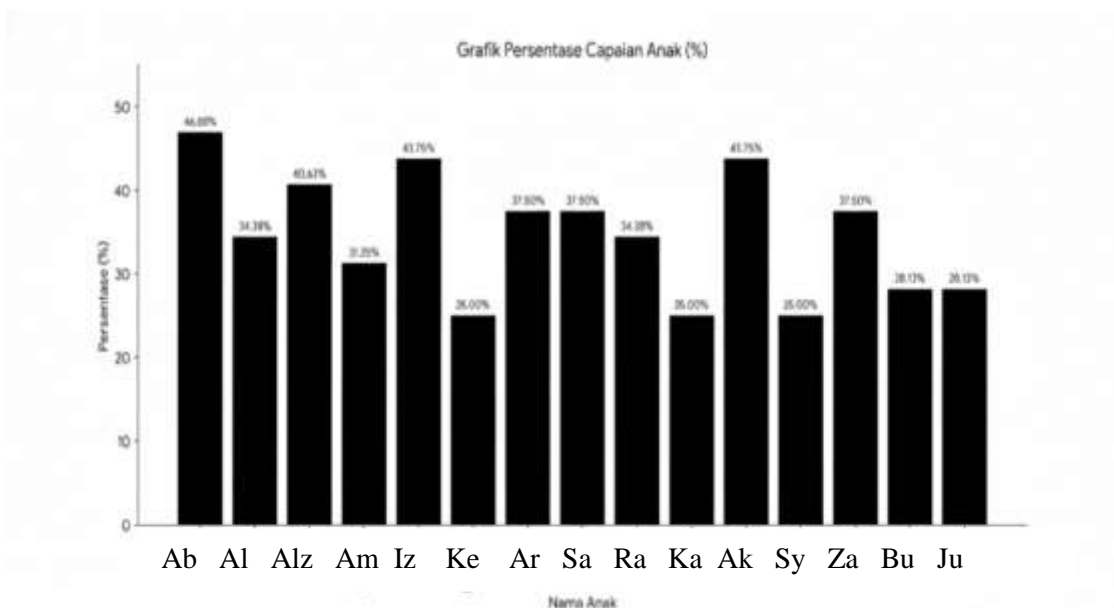
## **3. Pengamatan (Observation): Dokumentasi Kesenjangan**

Tahap ini menjadi krusial untuk mengumpulkan bukti empiris mengenai rendahnya komunikasi sosial anak yang mencapai rata-rata 34,58%. Peneliti melakukan pencatatan mendalam (anekdot) terhadap perilaku anak. Ditemukan fenomena di mana anak-anak cenderung "menunggu" instruksi guru tanpa adanya inisiatif untuk berdiskusi dengan teman di sebelahnya. Dokumentasi menunjukkan minimnya penggunaan kata-kata santun dan kecenderungan anak untuk bermain secara soliter (sendiri-sendiri). Hasil pengamatan ini mengonfirmasi bahwa stimulasi yang diberikan selama ini belum cukup kuat untuk memicu kemampuan pragmatik anak.

## **4. Refleksi (Reflection): Landasan Masuk ke Spiral I**

Refleksi pada tahap Pra-Siklus adalah momen "sadar masalah" di mana peneliti mengevaluasi mengapa capaian anak masih sangat jauh dari indikator keberhasilan 70%. Peneliti menganalisis bahwa hambatan utama adalah kurangnya media yang mampu memancing respons timbal balik (interaktif). Anak-anak membutuhkan pemantik (Trigger) yang menyenangkan agar mereka merasa perlu untuk berkomunikasi. Berdasarkan refleksi ini, peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran harus diubah menjadi lebih interaktif. Inilah yang menjadi titik tolak bagi peneliti untuk masuk ke Siklus I dalam spiral Kemmis & McTaggart, dengan membawa solusi berupa integrasi Game Solite Kids sebagai media stimulasi komunikasi sosial.

Gambar 2. Diagram Skor Kemampuan Komunikasi Sosial Anak (Pra Siklus)



Pada tahap Pra-Siklus, data menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi sosial anak berada pada level rendah. Subjek cenderung bersikap pasif dan menunjukkan intensitas inisiasi sosial yang minim. Fenomena ini relevan dengan sintesis pemikiran Santrock (2021) yang menegaskan bahwa ketiadaan stimulasi lingkungan yang responsif berisiko menghambat kemampuan inisiasi sosial pada anak usia dini. Rendahnya capaian ini didukung oleh temuan empiris di lapangan yang menunjukkan dominasi pola perilaku "menunggu instruksi", yang merepresentasikan keterbatasan paparan terhadap penyelesaian masalah sosial (Social Problem Solving) dalam metode pembelajaran konvensional.

**b. Tahap Siklus I**

**1. Perencanaan (Plan): Integrasi Media Interaktif**

Berdasarkan hasil refleksi pada Pra-Siklus, peneliti menyusun perencanaan tindakan yang lebih terstruktur untuk mengatasi rendahnya inisiatif anak. Peneliti merancang modul ajar yang mengintegrasikan Game Solite Kids sebagai kegiatan inti. Perencanaan difokuskan pada pemanfaatan fitur visual dan auditif pada game untuk memancing respons verbal anak. Peneliti juga menyiapkan pembagian kelompok kecil (3-4 anak) agar terjadi interaksi yang lebih intens, serta menyiapkan instrumen penilaian untuk melihat perubahan perilaku anak saat berhadapan dengan media digital tersebut.

**2. Pelaksanaan (Action): Implementasi Strategi Baru**

Pada tahap ini, rencana yang telah disusun diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas Kelompok B. Guru mulai memperkenalkan Game Solite Kids kepada anak-anak. Tindakan difokuskan pada cara guru memberikan instruksi yang memancing anak untuk bertanya atau berkomentar mengenai konten di dalam Game. Anak-anak mulai diarahkan untuk bermain secara bergantian, di mana satu anak mengoperasikan perangkat dan anak lainnya memberikan saran atau tanggapan. Di sini, peneliti mulai melihat adanya stimulasi "Bahasa Langsung" melalui media tersebut.

### **3. Pengamatan (Observation): Munculnya Progres dan Kendala**

Tahap ini dilakukan secara simultan dengan pelaksanaan untuk merekam peningkatan capaian klasikal menjadi 59,17%. Hasil pengamatan menunjukkan adanya perubahan positif; anak-anak mulai terlihat antusias dan mulai terjadi percakapan spontan antar teman saat membahas tantangan di dalam Game. Namun, peneliti juga mencatat beberapa kendala teknis dan sosial: beberapa anak masih mendominasi perangkat, sementara anak yang pemalu masih ragu untuk bergabung dalam diskusi kelompok. Kontak mata antar anak saat berbicara juga belum konsisten karena perhatian mereka masih terlalu terfokus sepenuhnya pada layar (egosentrisme digital).

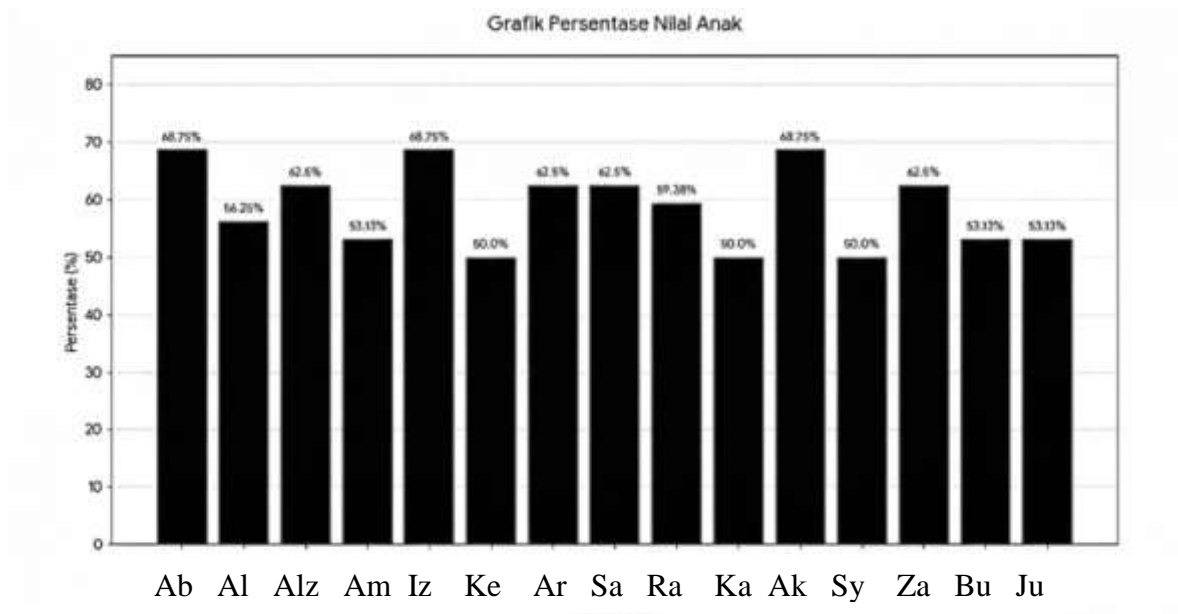
### **4. Refleksi (Reflection): Analisis Kegagalan Mencapai Target**

Peneliti melakukan evaluasi mendalam terhadap data Siklus I untuk memahami mengapa target 70% belum tercapai. Hasil refleksi menunjukkan bahwa meskipun persentase meningkat secara signifikan dari Pra-Siklus (34,58% ke 59,17%), tindakan pada Siklus I belum optimal dalam hal manajemen interaksi kelompok. Peneliti menyimpulkan bahwa media Game saja tidak cukup; diperlukan penguatan peran guru sebagai fasilitator untuk mendorong penggunaan kata santun dan pengaturan giliran yang lebih ketat. Hasil refleksi ini menjadi landasan krusial untuk menyusun Perencanaan Ulang pada Siklus II. Fokus perbaikan diarahkan pada teknik "diskusi pasca-bermain" dan aturan "giliran berbicara" agar komunikasi sosial yang terjadi lebih berkualitas dan merata di antara seluruh anak.

Implementasi Siklus I menghasilkan kemajuan positif dengan peningkatan rerata menjadi 59,17%. Stimulasi visual pada media edukatif tersebut terbukti mampu mereduksi hambatan psikologis anak. Namun, hasil refleksi mengidentifikasi munculnya gejala "egosentrisme digital". Kondisi ini selaras dengan teori kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun pada tahap praoperasional cenderung memiliki

konsentrasi terpusat pada persepsi subjektif terhadap objek fisik dalam hal ini perangkat digital dibandingkan melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Gambar 3. Diagram Skor Kemampuan Komunikasi Sosial Anak (Siklus I)



### c. Tahap Siklus II

#### 1. Perencanaan (Plan): Perbaikan dan Penguatan Strategi

Tahap ini merupakan hasil dari Perencanaan Ulang berdasarkan kendala yang ditemukan pada refleksi Siklus I. Peneliti merancang strategi yang lebih spesifik dengan menekankan pada aspek sosial dalam penggunaan media. Perencanaan difokuskan pada penerapan aturan "Main Bergantian" yang lebih ketat dan penambahan sesi "Diskusi Kelompok Kecil" sebelum dan sesudah bermain Game Solite Kids. Guru juga menyiapkan skenario komunikasi yang mewajibkan anak menggunakan kata santun (tolong, maaf, terima kasih) sebagai syarat kemajuan dalam aktivitas kelompok.

#### 2. Pelaksanaan (Action): Optimalisasi Interaksi Sosial

Pada tahap ini, tindakan dilakukan dengan memaksimalkan peran game sebagai pemantik (trigger) komunikasi sosial yang lebih berkualitas. Pelaksanaan di kelas menunjukkan suasana yang lebih dinamis. Guru tidak hanya membiarkan anak bermain, tetapi secara aktif memberikan pertanyaan pemantik yang mengharuskan anak berkoordinasi dengan temannya. Fokus tindakan adalah mendorong anak yang sebelumnya pasif untuk menjadi "pemimpin" dalam sesi permainan tertentu, sehingga terjadi pemerataan inisiatif berkomunikasi di seluruh anggota kelompok.

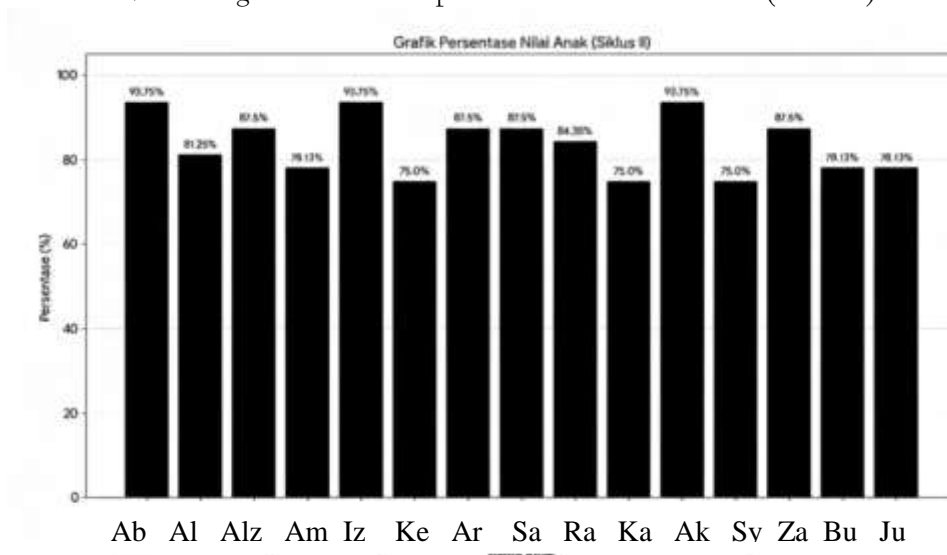
### 3. Pengamatan (*Observation*): Pencapaian Target dan Perubahan Nyata

Hasil pengamatan menunjukkan lonjakan persentase klasikal yang sangat signifikan menjadi 83,75%. Data observasi merekam perubahan perilaku yang sangat kontras dibandingkan Pra-Siklus. Anak-anak kini menunjukkan kontak mata yang konsisten saat berbicara, mampu menunggu giliran dengan sabar, dan secara spontan saling membantu saat teman mengalami kesulitan dalam Game. Peneliti mendokumentasikan bahwa penggunaan kata santun telah menjadi kebiasaan alami tanpa perlu sering diingatkan oleh guru. Efektivitas media Game Solite Kids terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan responsif.

### 4. Refleksi (*Reflection*): Kesimpulan dan Penghentian Siklus

Refleksi akhir dilakukan untuk memvalidasi apakah hasil penelitian telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Peneliti menganalisis bahwa target capaian sebesar 70% telah terlampaui secara meyakinkan (mencapai 83,75%). Melalui alur spiral Kemmis & McTaggart, terlihat bahwa perbaikan yang terus-menerus dilakukan sejak Pra-Siklus hingga Siklus II telah berhasil memecahkan masalah rendahnya komunikasi sosial. Peneliti menyimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* yang dikelola dengan manajemen kelas yang tepat adalah solusi efektif. Berdasarkan hasil yang memuaskan ini, peneliti memutuskan untuk menghentikan siklus karena tujuan penelitian telah tercapai secara optimal.

Gambar 4. Diagram Skor Kemampuan Komunikasi Sosial Anak (Siklus II)



Pada Siklus II, modifikasi intervensi diarahkan pada penguatan manajemen interaksi melalui prosedur regulasi "giliran bermain". Hasil observasi menunjukkan

peningkatan rata-rata klasikal yang substansial mencapai 83,75%. Perubahan perilaku ditandai dengan manifestasi kontak mata yang konsisten serta internalisasi penggunaan kata santun secara mandiri.

Berdasarkan analisis data, ditemukan adanya peningkatan kemampuan komunikasi anak secara signifikan pada setiap tahapan tindakan.

Tabel I. Rekapitulasi Skor Kemampuan Komunikasi Sosial Anak

Tahapan	Rata-Rata Capaian (%)	Kategori
Pra-Siklus	34,58%	Rendah
Siklus I	59,17%	Cukup
Siklus II	83,75%	Sangat Baik

## B. Pembahasan

### a. Analisis Peningkatan Kemampuan Komunikasi Sosial Secara Klasikal

Akumulasi peningkatan sebesar 49,17% mengonfirmasi bahwa penggunaan *Game Solite Kids* secara efektif mampu melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 70%. Arikunto (2021) mengemukakan bahwa efikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terukur dari adanya perubahan perilaku yang menetap sebagai implikasi dari perbaikan praktik instruksional. Dalam penelitian ini, pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centered*) menuju interaksi antar teman sebaya (*Peer Interaction*) menjadi determinan utama keberhasilan tindakan.

Peningkatan kemampuan komunikasi sosial anak dari Pra-Siklus ke Siklus I membuktikan bahwa media interaktif efektif sebagai stimulan awal. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky mengenai *Zone of Proximal Development (ZPD)*, di mana interaksi sosial dengan bantuan media atau teman sebaya membantu anak mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi (Vygotsky, 1978). Selain itu, Suryadi (2020) menekankan bahwa gim digital edukatif bertindak sebagai pemantik (*trigger*) bagi anak untuk bertanya dan merespons secara spontan. Faizatunisa dan Kuniati (2024) juga menambahkan bahwa lingkungan belajar berbasis gim mampu mereduksi hambatan psikologis sehingga anak lebih berani berekspresi secara verbal.

Maka efektivitas *Game Based Learning* sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil temuan penelitian membuktikan bahwa fungsi *Game Solite Kids* sebagai jembatan sosial (*Social Bridge*). Merujuk pada teori *Zone of Proximal Development (ZPD)* dari Vygotsky, media ini berperan sebagai *Scaffolding* yang memfasilitasi subjek mencapai level perkembangan komunikasi yang lebih kompleks melalui kolaborasi sejawat. Suryadi (2020) turut menekankan bahwa media digital edukatif bertindak sebagai stimulus (*Trigger*) bagi anak untuk bertanya, berpendapat, dan merespons secara spontan.

Gambar 2. Implementasi *Game Solite Kids* sebagai media pembelajaran



#### **b. Kematangan Emosi dan Internalisasi Etika Berkomunikasi**

Indikator "respons emosi sosial" mencapai angka signifikan sebesar 96,67%. Capaian ini didukung oleh teori Hurlock yang menyatakan bahwa perkembangan sosial anak berkorelasi linier dengan kesempatan yang diberikan untuk mempraktikkan perilaku sosial yang berterima. Peningkatan penggunaan kata santun hingga 86,67% pada Siklus II membuktikan bahwa integrasi teknologi yang terstruktur mampu menginternalisasi nilai karakter dan aspek pragmatik bahasa. Hal ini diperkuat oleh penelitian Wahyuni (2022) menekankan bahwa penanaman nilai karakter dan etika anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mampu menstimulasi kecerdasan emosional secara konsisten.

Pemanfaatan media digital dalam konteks ini tidak hanya mengasah aspek kognitif, tetapi juga menjadi sarana pembentukan kontrol emosi. Sari dan Fitriani (2021) menyatakan bahwa pola interaksi yang didasarkan pada aktivitas rekreatif-edukatif, seperti penggunaan gim, membantu anak dalam mengenali respons emosi lawan bicara sehingga tercipta hubungan sosial yang harmonis. Konsistensi peningkatan dari Pra-Siklus hingga Siklus II menegaskan bahwa *Game Solite Kids* berfungsi efektif sebagai media mediasi untuk mengubah pola komunikasi anak dari pasif menjadi aktif dan responsif.

Lebih lanjut, kemandirian anak dalam berkomunikasi secara santun menunjukkan adanya keberhasilan internalisasi nilai di luar bimbingan langsung guru. Lestari (2023) menjelaskan bahwa kematangan sosial anak ditandai dengan kemampuan mereka dalam mempraktikkan etika berkomunikasi sebagai bentuk adaptasi terhadap peran sosial di lingkungannya. Hal ini selaras dengan penegasan Susanti (2021) bahwa parameter

keberhasilan pembelajaran PAUD terletak pada kemampuan anak mengaplikasikan keterampilan sosial secara independen di berbagai situasi interaktif.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Game Solite Kids* secara efektif meningkatkan kemampuan komunikasi sosial anak kelompok B di TK Islam Al Azhar 9 Kembangan, dengan kenaikan signifikan dari 34,58% pada pra-siklus menjadi 83,75% pada siklus II. Peningkatan ini tidak hanya terlihat secara kuantitatif, tetapi juga kualitatif melalui transformasi perilaku subjek yang menjadi lebih aktif, memiliki empati tinggi, serta konsisten menggunakan kata santun dalam berinteraksi. Temuan ini berimplikasi pada penggunaan media digital sebagai instrumen *scaffolding* dalam pendekatan *joyful learning* untuk mereduksi hambatan psikososial anak. Oleh karena itu, disarankan bagi pendidik untuk mengintegrasikan gim edukatif dengan penguatan positif, lembaga pendidikan perlu mendukung penyediaan fasilitas teknologi dan pelatihan guru, orang tua diharapkan melakukan pendampingan aktif (*co-viewing*) di rumah, serta bagi peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan subjek atau mengombinasikan media ini dengan model pembelajaran inovatif lainnya untuk mengeksplorasi dampak perkembangan anak secara lebih luas.

#### REFERENSI

- Andini, A., Dewi, S., & Pinanta, A. (2025). *Efikasi Game Based Learning pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faizatunisa, H., & Kuniati, S. (2024). Dampak game digital terhadap kreativitas dan literasi digital anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Fitriani, D. (2021). Pengaruh Game edukatif terhadap kemampuan komunikasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2).
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development*. McGraw-Hill.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2019). *The Action Research Planner*. Springer.
- Lestari, P. (2023). Peran lingkungan pendidikan dalam membentuk kematangan sosial dan adaptasi peran anak usia dini. *Equalita: Jurnal Ilmiah Keluarga dan Gender*, 5(1), 12-25.
- Nasihah, D., & Afrianingsih, R. (2024). *Digital Games as a Tool for Social Interaction in Early Childhood Education*. International Journal of Early Childhood.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Santrock, J. W. (2021). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Erlangga.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak.
- Sari, N., & Fitriani, D. (2021). Pola interaksi rekreatif-edukatif dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak. *Equalita: Jurnal Ilmiah Keluarga dan Gender*, 3(2), 88-102.
- Susanti, R. (2021). *Strategi Komunikasi Guru dan Anak di PAUD*. Pustaka Media.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.

Wijaya, E., & Nuraini, F. (2023). Pentingnya Interaksi Sosial dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *TIFLUN : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Wahyuni, S. (2022). Penanaman nilai karakter dan kecerdasan emosional melalui lingkungan belajar yang stimulatif. *Equalita: Jurnal Ilmiah Keluarga dan Gender*.

Wijaya, A., & Nuraini, L. (2023). Interaksi sosial sebagai fondasi keterampilan sosial anak kelompok B. *Jurnal Observasi PAUD*.