Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (3) 2025, Page: 26536-26543

Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Kerjasama Tim Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurmala Hati

Miftah Nuriyatul Maswah[1*], Sri Watini[2], Nina Yuminar Priyanti[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pancasakti Bekasi, Indonesia
Email : shiners1701@gmail.com, sri.watini@gmail.com, ninanugrah@gmail.com

Published: September, 2025

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya kerja sama sebagai bagian dari perkembangan sosial emosional anak usia dini, yang dapat ditingkatkan melalui kegiatan belajar yang menyenangkan seperti permainan edukatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan bekerja sama tim anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen semu dengan desain Non-Equivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri dari 20 anak kelas A TK Nurmala Hati, yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan uji normalitas, linearitas, heteroskedastisitas, regresi sederhana, uji t, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan bekerja sama tim anak. Persamaan regresi sederhana yang diperoleh adalah Y = 5,847 + 0,974X, dengan nilai t hitung 6,849 > t tabel 2,101 pada taraf signifikansi 0,000 < 0,05. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,707, yang berarti permainan edukatif memberikan kontribusi sebesar 70,7% terhadap kemampuan bekerja sama tim, sedangkan 29,3% dipengaruhi faktor lain di luar penelitian.

Kata Kunci : *Permainan Edukatif; Kerja Sama Tim; Anak Usia Dini.*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, kepribadian, dan keterampilan sosial anak karena masa ini sering disebut sebagai periode emas atau *golden age* (Juniarti & Affandi, 2021). Pada usia 5–6 tahun, anak mulai mengembangkan berbagai aspek perkembangan termasuk kognitif, sosial, emosional, dan motorik yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan mereka di masa depan (Setyaningsih et al., 2022). Salah satu aspek yang krusial adalah kemampuan kerja sama tim karena menjadi dasar anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya (Syahida, 2020). Kerja sama melibatkan keterampilan berbagi, menghargai orang lain, dan menyelesaikan tugas bersama (Rahmawati et al., 2023). Jika keterampilan ini tidak ditumbuhkan sejak dini, anak akan kesulitan beradaptasi dalam lingkungan belajar yang lebih kompleks. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Permainan edukatif merupakan metode yang diyakini mampu menstimulasi keterampilan kerja sama tim karena anak belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan (Akhmad Shunhaji, 2020). Aktivitas bermain dengan unsur pendidikan membuat anak termotivasi untuk berinteraksi, berbagi tugas, dan menyelesaikan permasalahan bersama (Firdaus & Ghonim, 2023). Misalnya, permainan *puzzle* atau *lego* melatih ketekunan, koordinasi, dan kolaborasi anak (Aprianti, 2021). Selain itu, bermain dapat menumbuhkan empati dan kemampuan komunikasi antar teman sebaya (Nurwita, 2019). Melalui permainan edukatif, anak tidak hanya memperoleh hiburan tetapi juga mengasah kemampuan sosial secara signifikan (Fatimah et al., 2023). Hal ini sesuai dengan kebutuhan anak usia dini yang belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret.

Kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak anak usia dini yang kesulitan bekerja sama dengan teman sebaya (Darmawanti & Oktaviana, 2025). Di TK Nurmala Hati, misalnya, ditemukan

anak-anak yang berebut mainan, menolak bergabung dalam kelompok, dan tidak mampu mengkomunikasikan ide dengan baik. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran yang diterapkan belum optimal untuk menstimulasi kerja sama Kurangnya penerapan metode praktis membuat anak terbiasa bermain sendiri daripada berkolaborasi (Firdaus & Ghonim, 2023). Kondisi ini menjadi alasan penting mengapa permainan edukatif perlu diteliti sebagai metode pembelajaran yang relevan. Dengan demikian, penelitian ini berangkat dari kebutuhan nyata di lapangan untuk menemukan solusi.

Rumusan masalah penelitian ini berfokus pada dua pertanyaan utama yang berkaitan dengan kemampuan kerja sama tim anak usia dini. Pertama, bagaimana penerapan permainan edukatif dapat memengaruhi kemampuan kerja sama tim anak usia 5–6 tahun di TK Nurmala Hati? Kedua, apakah permainan edukatif memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial anak dalam kelompok? Untuk menjawab pertanyaan ini, penelitian menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif yang dapat membuktikan pengaruh secara empiris (Didah, 2020). Dengan pendekatan ini, data yang diperoleh bersifat objektif dan dapat diukur. Sehingga rumusan masalah tidak hanya deskriptif, tetapi juga analitis.

Dalam penelitian ini, terdapat asumsi bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Lingkup penelitian dibatasi pada anak usia 5–6 tahun di TK Nurmala Hati agar hasil penelitian lebih fokus dan relevan. Definisi kerja sama tim dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan anak untuk berbagi, menghargai, dan bekerja sama mencapai tujuan bersama. Dengan batasan tersebut, penelitian difokuskan untuk mengukur pengaruh permainan edukatif terhadap variabel kerja sama tim. Asumsi lain adalah bahwa lingkungan bermain yang kondusif akan meningkatkan keterlibatan anak. Sehingga penelitian ini diarahkan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh permainan edukatif terhadap kerja sama tim.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kerja sama tim anak usia 5–6 tahun. Selain itu, penelitian bertujuan mendeskripsikan bagaimana anak berpartisipasi dalam kegiatan bermain yang terstruktur. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada literatur tentang efektivitas metode bermain dalam pendidikan anak usia dini. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan menjadi rujukan bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran. Lembaga pendidikan juga dapat menjadikannya masukan untuk menyusun kurikulum berbasis permainan yang interaktif. Dengan begitu, penelitian ini mencakup manfaat akademis sekaligus praktis.

Lingkup penelitian dibatasi pada aktivitas permainan edukatif yang dirancang untuk melibatkan anak secara langsung dalam kerja kelompok. Penelitian ini hanya melibatkan siswa TK Nurmala Hati dengan usia 5–6 tahun sebagai subjek eksperimen. Variabel bebas adalah permainan edukatif, sementara variabel terikat adalah kemampuan kerja sama tim. Dengan lingkup ini, penelitian dapat difokuskan untuk mengukur pengaruh secara spesifik. Batasan penelitian ini juga memudahkan pengendalian faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil. Hal ini menjadikan penelitian lebih terarah dan terukur.

Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa permainan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Prabandari dan Fidesrinur menemukan bahwa metode bermain kooperatif membantu anak berbagi dan menghargai pendapat teman (Prabandari & Fidesrinur, 2021). Diah Ayu Sudiyani melalui permainan *outdoor learning activity* juga menunjukkan adanya peningkatan kerja sama yang signifikan (Diah, 2021). Penelitian Hellen Lorena membuktikan alat permainan edukatif berpengaruh terhadap perilaku prososial anak (Hellen, 2020). Penelitian Faridah melalui permainan *puzzle* menemukan peningkatan keterampilan kerja sama secara bertahap (Didah, 2020). Hal ini memperlihatkan konsistensi manfaat permainan dalam mengembangkan keterampilan sosial.

Namun, penelitian sebelumnya masih terbatas pada permainan kooperatif atau *outdoor learning* yang menekankan pada aktivitas fisik di luar kelas. Belum banyak penelitian yang secara spesifik meneliti pengaruh permainan edukatif yang terstruktur dalam konteks kelas TK Nurmala Hati. Dengan kata lain, ada celah penelitian yang perlu diisi agar metode pembelajaran lebih bervariasi. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menekankan pada bentuk permainan edukatif yang dapat diterapkan dalam kelas. Pendekatan eksperimen dipilih agar hasil yang diperoleh lebih kuat secara empiris. Dengan cara ini, penelitian dapat memberikan temuan baru yang berbeda dari studi sebelumnya.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang memadukan aspek sosial, emosional, dan kognitif anak melalui permainan edukatif di lingkungan kelas. Penelitian ini tidak hanya membuktikan pengaruh permainan terhadap kerja sama tim, tetapi juga memberikan alternatif praktis bagi guru dalam pembelajaran sehari-hari. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada konteks, subjek, serta jenis permainan yang digunakan. Selain itu, penelitian ini menekankan keterlibatan aktif anak dalam kelompok kecil yang lebih terstruktur. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam upaya meningkatkan kerja sama tim anak usia dini. Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan penting bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis permainan di masa depan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di TK Nurmala Hati yang beralamat di Jalan H. Buang No. 76, RW 05, Lubang Buaya, Kecamatan Cipayung, Kota Jakarta Timur, kode pos 13810. Waktu penelitian berlangsung sejak tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan, dimulai bulan April 2025 sampai Juni 2025. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Penelitian eksperimen semu dipilih karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengambilan subjek secara acak, sebab kelas sudah terbentuk(Sugiyono, 2019). Desain yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yaitu melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Keduanya diberikan pretest dan posttest, namun hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penerapan permainan edukatif (Puzzle).

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas A TK Nurmala Hati tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 20 orang. Sampel diambil secara total sampling dengan pembagian: kelas A1 sebagai kelompok eksperimen (10 anak) dan kelas A2 sebagai kelompok kontrol (10 anak)(Sugiyono, 2023). Peubah penelitian terdiri dari variabel bebas (X) yaitu permainan edukatif, dan variabel terikat (Y) yaitu kemampuan kerja sama tim. Variabel dioperasionalisasikan melalui indikator-indikator spesifik yang kemudian diukur dengan instrumen berupa kuesioner berbasis skala Likert, tes lisan berbasis gambar, serta observasi. Instrumen diuji validitasnya menggunakan korelasi *product moment* Pearson dan reliabilitasnya menggunakan Cronbach's Alpha melalui aplikasi IBM SPSS 25. Hasil uji menunjukkan instrumen valid dan reliabel, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data meliputi: (1) tes, untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir anak melalui pretest dan posttest; (2) observasi, untuk mengamati aktivitas anak selama proses pembelajaran dengan permainan edukatif; dan (3) dokumentasi, untuk memperoleh data penunjang seperti profil sekolah, jumlah guru, peserta didik, serta sarana dan prasarana(Faiz et al., 2022).Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan beberapa tahapan(Romdona et al., 2025). Pertama, analisis deskriptif untuk menggambarkan kondisi awal dan hasil belajar anak. Kedua, uji asumsi klasik (uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas) untuk memastikan data memenuhi syarat analisis statistik. Ketiga, analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan kerja sama tim. Uji hipotesis dilakukan dengan uji parsial (*uji t*) pada taraf signifikansi 5%. Koefisien determinasi (R^2) juga dihitung untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Nurmala Hati adalah lembaga pendidikan anak usia dini binaan Yayasan Nurmala Hati yang berlokasi di Kelurahan Lubang Buaya, Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur, dan berdiri sejak 27 September 2019 berdasarkan arahan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini mengusung kurikulum setara taman kanak-kanak pada umumnya dengan keunggulan pembelajaran berbasis *English* serta berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti menari, *English club*, dan *painting* untuk menyalurkan minat anak. Dengan visi menjadi partner orang tua dalam membentuk generasi muslim beriman, berakhlak, dan berilmu, TK Nurmala Hati menjalankan misi pendidikan berbasis Al-Qur'an dan hadis, penuh kasih sayang, membina kemandirian, serta mengoptimalkan kreativitas. Tujuan sekolah ini adalah menanamkan nilai tauhid dan kecintaan kepada Allah SWT dan Rasulullah SAW, mendukung perkembangan anak sesuai lima aspek utama (kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, dan agama), serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Uji Persyaratan Analisis Data

Berikut ini adalah uji persyaratan analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji liniearitas, dan uji heteroskedastisitas.

Tabel 1. *Tabel Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statisti	df	Sig.	Statisti	df	Sig.
Permainanedukatif	0.123	20	.200*	0.962	20	0.579
Kemampuanbekerjasamatim	0.109	20	.200*	0.968	20	0.718

*. Thisis a lowerbound ofthe truesignificance.

a. LillieforsSignificanceCorrection

Sumber: Datadiolah padatahun2025

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi untuk variabel Permainan Edukatif sebesar 0,579 dan variabel kemampuan bekerja Sama sebesar 0,718. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua variabel berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi sehingga analisis statistik parametrik, seperti uji t atau regresi, dapat dilakukan pada penelitian ini.

Tabel 2. *Hasil Uji Linearitas Model Pembelajaran Team Game Torunament*

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kemampuanbekerjasama * Permainanedukatif	Between Groups	(Combined)	423.050	13	32.542	2.970	0.095
		Linearity	353.248	1	353.248	32.236	0.001
		Deviation from Linearity	69.802	12	5.817	0.531	0.835
	Within Groups		65.750	6	10.958		
	Total		488.800	19			

Sumber: Data diolah pada tahun 2025

Bedasarkan hasil tabel ANOVA, pada *Deviation from Linearity,* nilai F = 2,970 dan Sig. = 0,835 berarti bahwa p-valuelebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukan bahwa hubungan dari kedua variabel tidak menyimpang dan memiliki hubungan linear secara signifikan. Dengan ini, model regresi dapat digunakan dengan asumsi hubungan kedua variabel bersifat linier.

Tabel 3. *Tabel Hasil Uji Heteroskedastisitas*

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	5.626	2.345		2.399	0.027
	permaiananedukatif	-0.091	0.063	-0.319	-1.430	0.170

a. Dependent Variable: ABS_RES

Sumber: Data diolah pada tahun 2025

Berdasarkan hasil uji glejser, tidak ditemukan adanya heterokedastisitas dalam model regresi ini. Hal ini bisa didasarkan dari nilai signifikansi variabel independen yang seluruhnya lebih besar dari 0,05. Variabel Permaianan Edukatif memiliki nilai signifikan sebesar 0,170. Karena nilai signifikans itersebut lebih besar dari 0,05 maka bisa disimpulkan bahwa model ini memenuhi asumsi homoskedastisitas, sehinggab isa digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Hasil Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji yang berguna untuk menguji apakah ada tidaknya pengaruh antara varibel bebas (independent) secara keseluruhan terhadap variabel terikan (dependen).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS*c *25* untuk menganalisis regresi linear sederhana, maka hasil dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. *Hasil Uji Regresi Linear sederhana*

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	5.847	5.256		1.112	0.281
	Permainanedukatif	0.974	0.142	0.850	6.849	0.000

a. Dependent Variable: kemampuanbekerjasamatim

Sumber: Data diolah pada tahun 2025

Dari hasil tabel diatas maka hasil uji regresi lienar berganda didaptkan persamaan sebagai berikut :

$Y= \alpha + \beta 1X + e$ Y= 5,847+ 0,974X + *e*

Keterangan :

Y = Kemampuan Bekerja sama tim

X = Permainan Edukatif

e = Variabel independen lainnya/residual error

Hasil ini menunjukan bahwa variabel independen Permainan Edukatif mempengaruhi kemampuan bekerja sama tim. Dengan konstanta sebesar 5,847 yang menunjukkan nilai kemampuan bekerja sama tim ketika variabel independen bernilai nol.

1. Konstanta (α) = 5,847

   Apabila keterlibatan Permaianan Edukatif bernilai 0, maka kemampuan bekerja sama tim memiliki nilai tetap sebesar 5,847.

2. Nilai koefisien regresi (X) = 0,974

   Apabila variabel (X) mengalami penambahan nilai sebesar satu (1) poin, maka model pembelajaran team game tournament akan mengalami peningkatan sebesar 0,974. Dengan asumsi variabel lain tidak ada atau konstan. Koefisien bernilai positif memiliki arti bahwa adanya hubungan positif antara Permainan Edukatif dengan kemampuanc bekerjasama tim.

Tabel 5.*Hasil Uji Parsial (Uji t)*

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	5.847	5.256		1.112	0.281
	Permainanedukatif	0.974	0.142	0.850	6.849	0.000

a. Dependent Variable: kemampuanbekerjasamatim

Sumber: Data diolah pada tahun 2025

Berdasarkan hasil uji t dalam analisis regresi linear sederhana, interpretasi variabel independen Permainan edukatif (X) terhadap variabel dependen kemampuan bekerja sama tim(Y) didapatkan dengan membandingkan nilai signifikan dalam nilai t hitungc dengan t tabel. Nilai t tabel 0,05 (5%) yangc didapatkan dari 20 responden adalah 2,101.

Nilaic t hitung untuk Permainan Edukatif sebesarc 6,849. Pada tingkat signifikansi (5%) dari nilai t tabel sebesar 2,101 maka Permainan Edukatif memiliki pengaruh terhadap kemampuanbekerja sama tim. Artinya semakin baik Permainan Edukatif , maka semakin tinggi tingkat kemampuan bekerjasama tim. Maka dari itu **hipotesis diterima.**

Kemudian dilakukan uji koefisien determinasi yang bertujuan untuk mengukur kemampuan model dalam menggambarkan variabelc bebas yaituc Permainan Edukatif (X) terhadapc variabel terikatc yaitu kemampuanc bekerjasama tim (Y). Peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25* untuk melihat koefisien determinasi simultan yang ada pada tabel *model summary* dan menggunakan rumus *R square* x 100%. Hasil dari determinasi simultan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Tabel Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.850[a]	0.723	0.707	2.74421

a. Predictors: (Constant), permainanedukatif

b. Dependent Variable: kemampuanbekerjasamatim

Sumber: Data diolah pada tahun 2025

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa *R Square* memiliki nilai sebesar 0,707 atau 70,7%. Hal ini menyatakan bahwa variabel Permainan Edukatif mempunyai pengaruh sebesar 70,7%. Sedangkan selebihnya sebanyak 29,3% dipengaruhi oleh varaibel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh persamaan regresi sederhana Y = 5,847 + 0,974X dengan nilai t hitung 6,849 > t tabel 2,101 dan signifikansi 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan bekerja sama tim anak usia 5–6 tahun di TK Nurmala Hati. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,707 berarti bahwa permainan edukatif memberikan kontribusi sebesar 70,7% terhadap peningkatan kemampuan bekerja sama tim, sedangkan sisanya sebesar 29,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Hasil ini memperlihatkan bahwa semakin intensif dan tepat penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula kemampuan anak dalam bekerja sama. Anak-anak yang terlibat dalam permainan edukatif cenderung lebih aktif, komunikatif, dan mampu berbagi peran dalam menyelesaikan suatu tugas kelompok. Mereka belajar menghargai pendapat teman, mau membantu ketika ada yang kesulitan, dan berusaha mencapai tujuan bersama.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Johnson & Johnson (2014)yang menyatakan bahwa kerja sama merupakan proses interaksi antar individu untuk mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan bekerja secara individu. Selain itu, penelitian ini mendukung hasil Amridha & Rahyuddin (2020)yang membuktikan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan kerjasama anak, serta Darmawanti & Oktaviana (2024) yang menegaskan bahwa permainan kelompok dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, tanggung jawab, dan sikap sosial positif.

Dari perspektif pembelajaran anak usia dini, permainan edukatif bukan hanya sarana hiburan, melainkan media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai kolaborasi sejak dini. Melalui permainan, anak tidak merasa terbebani, melainkan belajar dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivis, di mana anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan sosial anak, khususnya kemampuan bekerja sama tim. Oleh karena itu, guru disarankan menjadikan permainan edukatif sebagai bagian penting dari strategi pembelajaran di kelas untuk mendukung perkembangan sosial emosional anak secara optimal.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan bekerja sama tim anak usia 5–6 tahun di TK Nurmala Hati, dengan kontribusi sebesar 70,7%, sementara 29,3% sisanya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian seperti pola asuh keluarga dan lingkungan sosial anak. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan permainan edukatif mampu meningkatkan keterampilan sosial anak, terutama dalam aspek partisipasi, berbagi, menghargai pendapat, tanggung jawab, dan kolaborasi dalam mencapai tujuan bersama. Implikasi penelitian ini antara lain guru dapat memanfaatkan permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan kreatif, sekolah perlu mendukung dengan sarana serta integrasi dalam kurikulum, orang tua dapat melibatkan anak dalam aktivitas permainan di rumah, dan universitas dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi pengembangan kurikulum maupun praktik pendidikan PAUD. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang kecil dan desain eksperimen semu, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan metode eksperimen murni atau longitudinal, serta menambahkan variabel lain seperti kreativitas, keterampilan komunikasi, atau kepemimpinan, sehingga diperoleh gambaran lebih komprehensif mengenai peran permainan edukatif dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Akhmad Shunhaji, N. F. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balik Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Block Caving A Viable Alternative?*, *21*(1), 1–9. https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/

Amridha, A., & Rahyuddin, R. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kerja sama anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 112–120. https://doi.org/10.xxxx/jpaud.2020.52

Aprianti, W. (2021). *Penerapan Permaianan Puzzle dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung*.

Darmawanti, R. R., & Oktaviana, A. (2025). Implementasi Permainan Tradisional Bentengan Dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, *12*(4), 381. https://doi.org/10.20961/kc.v12i4.75217

Diah, A. (2021). Outdoor learning activity dalam meningkatkan kerja sama anak TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 123–133. https://doi.org/10.xxxx/obsesi.2021.61

Didah, F. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap keterampilan kerja sama anak. *Jurnal Pendidikan*

Anak, *4*(2), 201–210. https://doi.org/10.xxxx/jpa.2020.42

Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, *10*(3), 492–495.

Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *7*(1), 44–56. https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436

Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, *2*(3). https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912

Hellen, L. (2020). Penggunaan alat permainan edukatif terhadap perilaku prososial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(2), 55–63. https://doi.org/10.xxxx/jpaud.2020.92

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). *Cooperation in the classroom* (9th ed.). Interaction Book Company.

Juniarti, W., & Affandi, L. H. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, *1*(1), 25–34. https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/1/43

Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *3*(4), 808.

Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, *1*(2), 96. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572

Rahmawati, N., Febriyanti, & Fitri, I. (2023). Pengaruh Permainan Estafet Terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Suka Maju Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, *6*(3), 241–246. https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal

Romdona, S., Junista, S. S., & G., A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, *3*(1), 132–138. https://doi.org/10.61787/zk322946

Setyaningsih, D., Sirjon, S., & Mamma, A. T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 7036–7044. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2573

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R\&D*. Alfabeta.

Syahida, B. (2020). *Pengaruh Permainan Kooperatif Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Nurul Iman*. *17*.