

Karsum R Asuki

Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Flashcard Bagi Peserta Didik Kelas A di R...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Universitas 17 Agustus 1945 Semarang

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3525439280

Submission Date

Apr 2, 2026, 8:18 PM GMT+7

Download Date

Apr 2, 2026, 8:26 PM GMT+7

File Name

Karsum_R_Asuki.docx

File Size

73.9 KB

15 Pages

4,089 Words

26,619 Characters




17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Small Matches (less than 12 words)

Top Sources

- 17%  Internet sources
- 0%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 17% Internet sources
- 0% Publications
- 0% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
	digilib.uinkhas.ac.id	2%
2	Internet	
	obsesi.or.id	2%
3	Internet	
	docplayer.info	1%
4	Internet	
	journals.upi-yai.ac.id	<1%
5	Internet	
	mamatsasak.blogspot.com	<1%
6	Internet	
	journalshub.org	<1%
7	Internet	
	jiip.stkipyapisdompou.ac.id	<1%
8	Internet	
	jurnalstkipmelawi.ac.id	<1%
9	Internet	
	tugassekolahdankuliah999.blogspot.com	<1%
10	Internet	
	ejournal.unikama.ac.id	<1%
11	Internet	
	journal.udn.ac.id	<1%

12	Internet	e-journal.iaingorontalo.ac.id	<1%
13	Internet	repository.darunnajah.ac.id	<1%
14	Internet	trilogi.ac.id	<1%
15	Internet	repository.upi.edu	<1%
16	Internet	data-sekolah.zekolah.id	<1%
17	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
18	Internet	jas.lppmbinabangsa.ac.id	<1%
19	Internet	journalversa.com	<1%
20	Internet	dmi-journals.org	<1%
21	Internet	jptam.org	<1%
22	Internet	jurnal.rakeyantang.ac.id	<1%
23	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
24	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
25	Internet	eresources.thamrin.ac.id	<1%

26 Internet

id.scribd.com <1%

27 Internet

journal.unj.ac.id <1%

28 Internet

repository.unmuhjember.ac.id <1%



Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Flashcard Bagi Peserta Didik Kelas A di RA Al Munawarah

Karsum R Asuki^{1*}, Sitriah Salim Utina², Sitti Rahmawati Talango³

^{1,2,3}IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

karsumasuki31@gmail.com¹, sitriah@iaingorontalo.ac.id², sitalango@iaingorontalo.ac.id³

Alamat: Kampus 2, Desa Pone, Kec. Limboto Barat, Kab. Gorontalo

Korespondensi penulis: karsumasuki31@gmail.com

Abstract. *This study aims to improve early childhood social skills through the use of flashcard educational game tools in group A students at RA Al-Munawarah, West Dutohe Village, Kabila District, Bone Bolango Regency. Social skills are an important aspect of children's development because they are related to the ability to interact, cooperate, share, show empathy, and follow rules in the social environment. Based on the results of initial observations, it was found that most children have not shown optimal social skills, such as lack of communication skills with peers, reluctance to cooperate, and not used to sharing. This study uses a Classroom Action Research (PTK) approach with the Kemmis and McTaggart models which consist of two cycles. The research subjects amounted to 15 children of group A. Data collection techniques were carried out through observation, documentation, and field notes. The flashcard media used contains images and simple commands that encourage children to interact, cooperate, and express positive social behavior in play while learning. The results of the study showed that there was an increase in children's social skills after the application of flashcard media. At the pre-cycle stage, all children are in the category of starting to develop. After actions were taken in cycle I and cycle II, children's social skills experienced a significant increase, characterized by an increase in children's ability to interact with peers, work together in groups, share, show concern, and follow the teacher's instructions better. Thus, it can be concluded that the use of flashcard educational game tools is effective in improving early childhood social skills in RA Al-Munawarah.*

Keywords: *Social Skills, Early Childhood, Educational Games, Flashcards, Early Childhood Education.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui penggunaan alat permainan edukatif flashcard pada peserta didik kelompok A di RA Al-Munawarah Desa Dutohe Barat, Kecamatan Kabila, Kabupaten Bone Bolango. Keterampilan sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak karena berkaitan dengan kemampuan berinteraksi, bekerja sama, berbagi, menunjukkan empati, serta mengikuti aturan dalam lingkungan sosial. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar anak belum menunjukkan keterampilan sosial yang optimal, seperti kurangnya kemampuan berkomunikasi dengan teman sebaya, enggan bekerja sama, dan belum terbiasa berbagi. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok A. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Media flashcard yang digunakan berisi gambar serta perintah sederhana yang mendorong anak untuk berinteraksi, bekerja sama, dan mengekspresikan perilaku sosial positif dalam kegiatan bermain sambil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak setelah penerapan media flashcard. Pada tahap prasiklus, seluruh anak berada pada kategori mulai berkembang. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II, keterampilan sosial anak mengalami peningkatan secara signifikan, ditandai dengan meningkatnya kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama dalam kelompok, berbagi, menunjukkan kepedulian, serta mengikuti instruksi guru dengan lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif flashcard efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di RA Al-Munawarah.

Kata kunci: Keterampilan Sosial, Anak Usia Dini, Alat Permainan Edukatif, Flashcard, Pendidikan Anak Usia Dini.

1. LATAR BELAKANG

Masa usia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dikenal sebagai masa keemasan (golden age), yaitu periode yang sangat menentukan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini, perkembangan otak berlangsung sangat pesat sehingga anak membutuhkan stimulasi yang tepat dan berkesinambungan agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Masa-masa awal kehidupan anak merupakan fase paling penting dalam pembentukan dasar kepribadian, kecerdasan, serta kemampuan sosial-emosional yang akan menjadi bekal dalam menjalani kehidupan di masa depan.

Pendidikan anak usia dini diberikan sebagai upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan ini tidak hanya menekankan pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, nilai-nilai agama dan moral, kemandirian, serta kemampuan sosial-emosional. Oleh karena itu, peran pendidik dalam menyediakan lingkungan belajar yang kondusif sangat penting, baik dari segi sarana prasarana, pendekatan pembelajaran, maupun pola pengasuhan yang diterapkan di lembaga PAUD.

Pada masa anak usia dini terdapat beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan secara seimbang, yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Keenam aspek tersebut saling berkaitan dan berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak. Keberhasilan perkembangan keenam aspek tersebut sangat ditentukan oleh bagaimana orang tua dan guru memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung.

Anak usia dini merupakan anak dalam rentang usia sejak lahir hingga enam tahun yang membutuhkan rangsangan pendidikan untuk mendukung kesiapan memasuki dunia pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya bertujuan untuk mendorong dan memfasilitasi pertumbuhan serta perkembangan potensi anak secara optimal. Oleh karena itu, lembaga PAUD harus mampu menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, sehingga anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya secara maksimal.

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan sosial. Kemampuan sosial merupakan kompetensi yang dimiliki seseorang dalam berhubungan dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya. Kemampuan ini mencakup kemampuan

4

berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, menolong, menunjukkan empati, serta menyesuaikan diri dengan norma sosial yang berlaku. Kemampuan sosial yang baik sangat penting dalam tahapan perkembangan manusia, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat terlepas dari interaksi dengan orang lain.

Melalui interaksi sosial, anak belajar mengendalikan diri, tidak mementingkan diri sendiri, serta bersikap sopan dan menghargai orang lain. Anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik akan lebih mudah membangun hubungan sosial yang sehat, baik dengan teman sebaya, orang dewasa, maupun anggota keluarga. Oleh karena itu, kemampuan sosial perlu ditanamkan sejak usia dini agar anak mampu berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitarnya.

2

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menjelaskan bahwa pada anak kelompok usia 4–5 tahun, perkembangan sosial-emosional mencakup lingkup kesadaran diri, tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, serta perilaku prososial. Dalam ketiga lingkup perkembangan tersebut tercakup kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, dan kemampuan bekerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan sosial merupakan bagian penting dari tujuan pendidikan anak usia dini.

Kemampuan sosial anak tidak muncul secara otomatis, tetapi perlu diajarkan, dilatih, dan dibiasakan melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu pendekatan yang paling efektif dalam pembelajaran PAUD adalah belajar sambil bermain. Bermain merupakan dunia anak dan menjadi sarana utama bagi anak untuk belajar, bereksplorasi, serta mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk keterampilan sosial. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar berbagi, bekerja sama, menunggu giliran, mematuhi aturan, serta mengekspresikan perasaan dan pendapatnya.

Namun pada kenyataannya, kemampuan sosial anak usia dini masih menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius. Hasil observasi awal di kelompok A RA Al-Munawarah Kabupaten Bone Bolango menunjukkan bahwa dari 15 anak, sebanyak 8 anak atau sekitar 53% belum memiliki keterampilan sosial yang optimal. Beberapa permasalahan yang ditemukan antara lain anak belum mau berkomunikasi dengan teman, belum mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok, serta belum terbiasa berbagi permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar sambil bermain adalah media flashcard. Flashcard merupakan alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk

menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan sosial. Penggunaan flashcard dalam pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat edukatif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan penuh interaksi. Anak tidak hanya belajar mengenal gambar atau konsep tertentu, tetapi juga belajar berinteraksi dengan teman sebaya melalui kegiatan yang dirancang secara kelompok.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak. Penelitian yang dilakukan oleh Herlin Nurliana dan Jojo Renta Maranatha di salah satu TK di Kabupaten Purwakarta menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan sikap empati anak usia 5–6 tahun. Hal ini membuktikan bahwa flashcard efektif digunakan sebagai alat permainan edukatif dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran berupa flashcard perintah sebagai alat permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Flashcard perintah merupakan media yang dirancang secara interaktif dengan memuat instruksi sederhana yang mendorong anak untuk berinteraksi, mengamati lingkungan sekitar, dan mengekspresikan diri secara sosial. Misalnya, anak diminta untuk memperhatikan teman di sekitarnya, menceritakan apa yang dilihat, atau bergabung dalam aktivitas bersama.

Media ini diharapkan dapat melatih keterampilan sosial anak, meningkatkan kemampuan komunikasi, menumbuhkan empati, serta meningkatkan rasa percaya diri anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Herlin Nurliana dan Jojo Renta Maranatha terletak pada jenis media dan fokus pengembangan. Penelitian Herlin dan Jojo menggunakan flashcard bergambar untuk meningkatkan sikap empati anak usia 5–6 tahun, sedangkan penelitian ini menggunakan flashcard perintah yang berisi instruksi sederhana untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4–5 tahun (kelompok A).

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di PAUD serta menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui pendekatan belajar sambil bermain yang menyenangkan dan bermakna.

2. KAJIAN TEORITIS

1. Anak Usia Dini

1 Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia sejak lahir hingga enam tahun. Pada masa ini anak berada pada fase perkembangan yang sangat pesat dan fundamental, sehingga sering disebut sebagai masa keemasan (golden age). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

17 Pada masa anak usia dini, perkembangan anak meliputi beberapa aspek utama, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Seluruh aspek tersebut berkembang secara terpadu dan saling memengaruhi satu sama lain. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang secara holistik, integratif, serta disesuaikan dengan karakteristik anak yang belajar melalui bermain, bergerak, dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya.

2. Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

4 Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial. Menurut Hurlock, keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya serta mampu menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. Sementara itu, Cartledge dan Milburn menyatakan bahwa keterampilan sosial mencakup perilaku yang dapat diterima secara sosial dan memungkinkan individu berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosialnya.

26 Pada anak usia dini, keterampilan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, menolong, menunggu giliran, mematuhi aturan, serta menunjukkan empati terhadap orang lain. Keterampilan sosial sangat penting karena menjadi dasar bagi anak dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah maupun masyarakat. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik cenderung lebih mudah beradaptasi, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, serta mampu mengelola emosi dengan lebih baik.

13 Pengembangan keterampilan sosial pada anak usia dini perlu dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Lingkungan yang suportif serta pendekatan pembelajaran yang tepat akan membantu anak belajar memahami

perasaan orang lain, bekerja sama dalam kelompok, dan menyelesaikan konflik secara sederhana.

3. Bermain sebagai Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Bermain merupakan kebutuhan dasar anak dan menjadi sarana utama bagi anak untuk belajar. Menurut Piaget, bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Sementara itu, Vygotsky menekankan bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan sosial anak, karena melalui bermain anak belajar bekerja sama, berbagi peran, serta memahami aturan sosial.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bermain bukan sekadar kegiatan mengisi waktu luang, tetapi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, bahasa, kognitif, serta emosional secara alami dan menyenangkan. Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD seharusnya dirancang dalam bentuk kegiatan bermain yang terstruktur dan terarah.

4. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan kemampuan anak untuk belajar. Menurut Arsyad, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu anak memahami konsep secara konkret melalui pengalaman langsung.

Media pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini harus menarik, aman, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Media yang baik akan membantu anak lebih aktif dalam kegiatan belajar, meningkatkan motivasi, serta mempermudah anak dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

5. Alat Permainan Edukatif Flashcard

Flashcard merupakan salah satu jenis alat permainan edukatif yang berbentuk kartu bergambar atau bertuliskan informasi tertentu yang digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Susanto, flashcard adalah kartu yang berisi gambar, simbol, atau tulisan yang digunakan untuk membantu anak mengenal konsep, meningkatkan daya ingat, serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Flashcard perintah merupakan inovasi media pembelajaran yang memuat instruksi sederhana yang mendorong anak untuk melakukan suatu aktivitas, seperti berinteraksi dengan

teman, mengamati lingkungan sekitar, atau mengekspresikan perasaan. Media ini dirancang untuk melatih keterampilan sosial, komunikasi, serta meningkatkan empati dan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Penggunaan flashcard perintah dalam pembelajaran anak usia dini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan yang melatih keterampilan sosial mereka. Dengan demikian, flashcard perintah menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui penggunaan alat permainan edukatif berupa flashcard. Penelitian ini mengacu pada model tindakan Kurt Lewin, yang terdiri dari empat tahapan dalam satu siklus, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif deskriptif dan jenis penelitian adalah jenis penelitian lapangan yaitu field research. Jenis penelitian field research adalah jenis penelitian yang dilakukan langsung dilapangan RA Al-Munawarah desa Dutohe Barat, kabupaten Bone Bolango, kecamatan Kabila. Field research yaitu penelitian yang dilingkungan ditempat fenomena atau masalah yang diteliti, untuk mengumpulkan data yang diperlukan secara langsung. Ide pentingnya adalah bahwa peneliti berangkat kelapangan untuk mengadakan pengamatan tentang sesuatu fenomena dalam suatu keadaan alamiah. Dalam hal demikian maka pendekatan ini terkait erat dengan pengamatan berperan serta.

Penelitian lapangan dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam proses pengumpulan data dan analisis dilakukan karena penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan terkait alat permainan edukatif flashcard dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini kelompok A usia 4-5 tahun di RA Al-Munawarah desa Dutohe Barat, kabupaten Bone Bolango, kecamatan Kabila. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang nyata yang terjadi didalam kelas saat proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan sosial anak melalui alat permainan edukatif flashcard. Sehingga terwujud kualitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan tercapainya hasil belajar yang optimal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** yang dilaksanakan pada anak kelompok A RA Al-Munawarah Desa Dutohe Barat, Kecamatan Kabila, Kabupaten Bone Bolango. Subjek penelitian berjumlah 15 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu **prasiklus, siklus I, dan siklus II**.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui penggunaan **Alat Permainan Edukatif (APE) flashcard perintah**. Indikator keterampilan sosial yang diamati meliputi:

- bermain dengan teman sebaya,
- berbagi,
- penuh kasih sayang dan perhatian,
- mengikuti perintah.

A. Hasil Prasiklus

Tahap prasiklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal keterampilan sosial anak sebelum diberikan tindakan. Observasi dilakukan pada tanggal 14 November 2025.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Anak Prasiklus

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Kategori
1	Dika	13	32,5%	MB
2	Muzamil	11	27,5%	MB
3	Arisa	13	32,5%	MB
4	Sadia	11	27,5%	MB
5	Arsyi	13	32,5%	MB
6	Uwaiz	13	32,5%	MB
7	Deanisa	11	27,5%	MB
8	Azkila	11	27,5%	MB
9	Aretha	11	27,5%	MB
10	Sudais	11	27,5%	MB
11	Azahra	11	27,5%	MB
12	Nazwa	13	32,5%	MB

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Kategori
13	Aqila	11	27,5%	MB
14	Safana	13	32,5%	MB
15	Kaindra	13	32,5%	MB
Rata-rata			29,5%	MB

Berdasarkan tabel di atas, seluruh anak berada pada kategori **Mulai Berkembang (MB)** dengan rata-rata persentase sebesar **29,5%**. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak masih berada pada tahap awal dan memerlukan stimulasi pembelajaran yang terarah.

Tabel 2. Aspek Keterampilan Sosial Prasiklus

Aspek	BB	MB	BSH	BSB
Bermain dengan teman	0%	100%	0%	0%
Berbagi	0%	100%	0%	0%
Kasih sayang & perhatian	0%	100%	0%	0%
Mengikuti perintah	0%	100%	0%	0%

Interpretasi:

Keterampilan sosial anak masih rendah, ditandai dengan kurangnya kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, dan mengikuti aturan.

B. Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 17–19 November 2025 dengan penerapan media flashcard perintah.

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus I

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Kategori
1	Dika	24	60%	BSH
2	Muzamil	25	62,5%	BSH
3	Arisa	23	57,5%	BSH
4	Sadia	19	47,5%	MB
5	Arsyi	24	60%	BSH
6	Uwaiz	26	65%	BSH

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Kategori
7	Deanisa	25	62,5%	BSH
8	Azkila	19	47,5%	MB
9	Aretha	25	62,5%	BSH
10	Sudais	26	65%	BSH
11	Azahra	26	65%	BSH
12	Nazwa	26	65%	BSH
13	Aqila	25	62,5%	BSH
14	Safana	24	60%	BSH
15	Kaindra	25	62,5%	BSH
Rata-rata			60,33%	BSH

Tabel 4. Aspek Keterampilan Sosial Siklus I

Aspek	BB	MB	BSH	BSB
Bermain dengan teman	0%	13,33%	86,67%	0%
Berbagi	20%	40%	40%	0%
Kasih sayang	13,33%	53,33%	33,33%	0%
Mengikuti perintah	20%	46,66%	33,33%	0%

Interpretasi:

Terjadi peningkatan keterampilan sosial anak dari prasiklus ke siklus I. Anak mulai mampu bekerja sama, berkomunikasi, serta mengikuti instruksi guru.

C. Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 24–26 November 2025 dengan perbaikan pembelajaran dan pemberian penguatan positif.

Tabel 5. Hasil Observasi Siklus II

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Kategori
1	Dika	34	85%	BSB
2	Muzamil	35	87,5%	BSB
3	Arisa	33	82,5%	BSB

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Kategori
4	Sadia	34	85%	BSB
5	Arsyi	34	85%	BSB
6	Uwaiz	36	90%	BSB
7	Deanisa	35	87,5%	BSB
8	Azkila	34	85%	BSB
9	Aretha	35	87,5%	BSB
10	Sudais	35	87,5%	BSB
11	Azahra	37	92,5%	BSB
12	Nazwa	36	90%	BSB
13	Aqila	37	92,5%	BSB
14	Safana	34	85%	BSB
15	Kaindra	37	92,5%	BSB
Rata-rata			87,67%	BSB

Tabel 6. Aspek Keterampilan Sosial Siklus II

Aspek	BB	MB	BSH	BSB
Bermain dengan teman	0%	26,66%	53,33%	20%
Berbagi	0%	20%	60%	20%
Kasih sayang	0%	20%	60%	20%
Mengikuti perintah	0%	26,66%	53,33%	20%

D. Perbandingan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Tabel 7. Perbandingan Nilai Rata-rata

Tahap	Rata-rata Persentase
Prasiklus	29,5%
Siklus I	60,33%
Siklus II	87,67%

2. Pembahasan

7 Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan **media flashcard perintah** mampu meningkatkan keterampilan **sosial anak usia dini secara signifikan**. Pada tahap prasiklus, keterampilan **sosial anak masih berada pada kategori** Mulai Berkembang (MB). Anak belum mampu bekerja sama, berbagi, dan mengikuti aturan dengan baik.

Setelah diterapkan media flashcard pada siklus I, keterampilan sosial anak mengalami peningkatan menjadi kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak mulai mampu berinteraksi dengan teman sebaya, mengikuti instruksi guru, serta menunjukkan sikap peduli. Pada siklus II, seluruh anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak sudah mampu:

- a. bekerja sama dalam kelompok,
- b. berbagi mainan,
- c. menolong teman,
- d. mengikuti aturan permainan,
- e. menunjukkan empati dan kasih sayang.

Hasil ini sejalan dengan teori **Vygotsky** yang menyatakan bahwa pembelajaran sosial terjadi melalui interaksi dan scaffolding. Flashcard memberikan stimulus visual yang konkret sehingga anak mudah memahami perilaku sosial.

Pendapat **Hurlock** juga menegaskan bahwa keterampilan sosial berkembang melalui pembiasaan dan pengalaman langsung. Media flashcard memungkinkan anak mempraktikkan langsung perilaku sosial dalam suasana menyenangkan.

Selain itu, sesuai teori **Piaget**, anak usia dini belajar melalui aktivitas konkret. Flashcard membantu anak memahami konsep sosial secara visual dan praktis. Dengan demikian, penggunaan APE flashcard perintah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok A RA Al-Munawarah.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

11 Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa **penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) flashcard terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok A di RA Al-Munawarah**. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan persentase rata-rata keterampilan sosial anak dari tahap prasiklus sebesar 36,5%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 60,33%, dan kembali meningkat secara signifikan pada siklus II menjadi 87,67%. Dengan demikian, terjadi peningkatan keterampilan sosial anak sebesar 51,17% dari kondisi awal hingga akhir tindakan.

Peningkatan keterampilan sosial tersebut diperoleh melalui penerapan APE flashcard yang dirancang dalam bentuk kegiatan bermain sambil belajar. Pembelajaran dilakukan dengan mengukur beberapa indikator keterampilan sosial, yaitu kemampuan bermain dengan teman sebaya, berbagi dengan teman, bekerja sama dalam kelompok, menunjukkan sikap peduli dan empati, serta mengikuti aturan dan instruksi sederhana. Seluruh indikator tersebut mengalami perkembangan yang positif seiring dengan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus.

Penggunaan APE flashcard dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Melalui kegiatan mengenal, mencocokkan, dan memainkan flashcard secara bergiliran, anak belajar berkomunikasi, menjalin hubungan sosial, serta memahami pentingnya sikap berbagi dan bekerja sama. Selain itu, aktivitas bermain kelompok dengan flashcard melatih anak untuk bertanggung jawab, saling membantu, dan menghargai teman. Gambar-gambar pada flashcard juga mendorong anak untuk menunjukkan sikap peduli dan empati terhadap sesama.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan APE flashcard dalam kegiatan pembelajaran di PAUD merupakan salah satu alternatif media yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan interaktif tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan sosial anak, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan kondusif bagi tumbuh kembang anak secara optimal.

DAFTAR REFERENSI

- Ade, H. (2019). Peranan keluarga/orang tua dan sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 1(1), 22–43. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/8/8>
- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan fisik-motorik anak 4–5 tahun pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Kajian konsep perkembangan anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219–234. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>
- Agnes, R., & Pali, A. (2021). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam mengembangkan keterampilan sosial. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 295–300. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.32983>
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan media pembelajaran flashcard dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 138–146. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>

- Anwar, M. F. N., & Cahyanti, A. M. (2025). Penerapan metode role playing materi pelestarian lingkungan sekitar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPAS kelas III di SDN 1 Ngembel. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 759–768. <https://doi.org/10.10761>
- Arif, R., & Yochanan, E. (n.d.). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D [Buku].
- Basri, H. (2021). Optimalisasi peran guru pendidikan anak usia dini yang proporsional. *Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 29–45. <https://doi.org/10.30863/educhild.v1i1.1300>
- Deri, F., & Dadang, S. (2022). Social learning theory: Cognitive and behavioral approaches. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(3), 297–324. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i3.2317>
- Ellen, K. E. (2010). Profil perkembangan anak prakelahiran hingga usia 12 tahun (hlm. 152) [Buku].
- Hayati, D. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran flashcard pada materi klasifikasi makhluk hidup. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 3(1), 82–93. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v3i1.4910>
- Lestari, R. (2023). Media flashcard interaktif untuk meningkatkan kemampuan merespon instruksi pada anak usia dini (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/22990>
- Maulana, R., & Eliasa, E. I. (2024). Eksplorasi ciri khas dan tugas perkembangan anak usia dini (2–6 tahun): Implikasi fisik, kognitif, dan sosio-emosi dalam pendidikan dan pengasuhan. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 4(4), 239–252. <https://doi.org/10.51878/educational.v4i4.3404>
- Munjiati. (2021). Meningkatkan hasil belajar PPKN pada materi sistem dinamika demokrasi Pancasila melalui model pembelajaran komperatif tipe Quick On The Draw kelas XI MAN 1 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian*, 2(2), 227–232.
- Musdalifah. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media flash card di kelas. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(3), 195–205. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i3.2446>
- Noviana, M. U. (2020). Analisis media pembelajaran flash card untuk anak usia dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>

- Rahman, R. N., Sundawa, D., & Ratmaningsih, N. (2025). Pengembangan pendidikan karakter dan keterampilan sosial siswa melalui kegiatan Parents Day. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 565–574. <https://doi.org/10.58230/27454312.1991>
- Rando, A. R., & Pali, A. (2025). Dimensi kognitif dan sosial emosional dalam psikologi perkembangan anak (usia 0–7 tahun): Tinjauan teoretis dan empiris. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 1–29. <https://doi.org/10.62281/7xrbs224>
- Romit, T., & Akmillah, I. (2025). Pengaruh media flashcard suku kata terhadap kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 3800–3807. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7598>
- Siregar, I., Nurhasan, N., & Ilhamsyah, R. (2024). Penerapan model penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pendidikan karakter. *Afkaruna: International Journal of Islamic Studies*, 2(1), 56–64. <https://doi.org/10.38073/aijis.v2i1.1904>