



## Peran Game Edukatif Dalam Meningkatkan Kesiapan Sosial Emosional Anak Pada Masa Transisi PAUD ke SD

Husnul Hafidhoh<sup>1</sup>, Atin Risnawati<sup>2</sup>, Mubarak Fatahillah<sup>3</sup>

[husnulhafidhoh@gmail.com](mailto:husnulhafidhoh@gmail.com)

Sekolah Tinggi Agama Islam Kuningan, Jawa Barat, Indonesia

### ARTICLE INFO:

#### Article history:

Received: 03-06-2026

Accepted: 21-06-2026

Published: 03-07-2026

#### Kata Kunci:

Game edukatif, Endless Alphabet, kesiapan sosial emosional, transisi PAUD ke SD, anak usia dini.

#### Keywords:

Educational game, Endless Alphabet, social-emotional readiness, transition to elementary school, early childhood.

mengalami kegagalan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa game edukatif Endless Alphabet dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung kesiapan sosial emosional anak, apabila digunakan secara terarah dan didampingi oleh guru serta orang tua.

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kesiapan sosial emosional anak pada masa transisi dari Pendidikan Anak Usia Dini PAUD ke Sekolah Dasar SD. Pada fase ini, anak perlu memiliki kepercayaan diri, kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, dan keterampilan mengelola emosi agar mampu beradaptasi dengan lingkungan belajar yang lebih formal. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran game edukatif Endless Alphabet dalam meningkatkan kesiapan sosial emosional anak pada masa transisi PAUD ke SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas 20 anak usia 5 sampai 6 tahun di RA Raudhatul Hidayah Sindang Laut. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi kegiatan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif Endless Alphabet memberikan dampak positif terhadap kesiapan sosial emosional anak. Peningkatan paling dominan terlihat pada aspek kepercayaan diri, yaitu anak lebih berani menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi, dan menunjukkan hasil permainan. Aspek interaksi sosial juga meningkat melalui perilaku menunggu giliran, membantu teman, dan bermain bersama. Selain itu, anak menunjukkan kemampuan pengelolaan emosi yang lebih baik, seperti lebih sabar, tidak mudah marah, dan mau mencoba kembali setelah

### ABSTRACT

*This study is motivated by the importance of children's social-emotional readiness during the transition from Early Childhood Education to Elementary School. In this phase, children need self-confidence, peer interaction skills, and emotional regulation skills to adapt to a more formal learning environment. This study aims to explore the role of the educational game Endless Alphabet in improving children's social-emotional readiness during the transition from early childhood education to elementary school. This research used a qualitative approach with a case study design. The subjects were 20 children aged 5 to 6 years at RA Raudhatul Hidayah Sindang Laut. Data were collected through observation, interviews with teachers and parents, and documentation of children's learning activities. The results show that the use of the educational game Endless Alphabet had a positive impact on children's social-emotional readiness. The most dominant improvement appeared in self-confidence, as children became more willing to answer questions, follow instructions, and present their game results. Social interaction also improved through behaviors such as taking turns, helping peers, and playing together. In addition, children showed better emotional regulation, including being more patient, less easily frustrated, and more willing to try again after failure. This study concludes that Endless Alphabet can serve as a learning medium that supports children's social-emotional readiness when used purposefully and accompanied by teachers and parents.*

## PENDAHULUAN

Transisi dari Pendidikan Anak Usia Dini PAUD ke Sekolah Dasar SD merupakan fase penting yang menuntut kesiapan anak secara sosial dan emosional. Pada tahap ini, anak menghadapi perubahan lingkungan belajar, aturan kelas, pola interaksi, dan tuntutan kemandirian yang lebih tinggi. Anak tidak hanya perlu mengenal huruf, angka, atau konsep akademik dasar, tetapi juga perlu mampu mengelola emosi, berkomunikasi dengan guru, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengikuti aturan dalam kelompok. Kesiapan sosial emosional menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan anak memasuki jenjang sekolah dasar karena berkaitan langsung dengan kemampuan anak beradaptasi di lingkungan belajar baru (Sholihah, 2025).

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di RA Raudhatul Hidayah Sindang Laut, masih ditemukan beberapa anak yang menunjukkan hambatan sosial emosional selama kegiatan belajar dan bermain. Beberapa anak belum percaya diri ketika diminta berbicara di depan kelas, masih pasif saat berinteraksi dengan teman, mudah kecewa ketika mengalami kesulitan, serta masih membutuhkan arahan guru dalam menyelesaikan tugas sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kesiapan sosial emosional anak belum berkembang secara merata. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rahayu, 2025) yang menjelaskan bahwa masa transisi PAUD ke SD perlu didukung melalui program yang mampu memperkuat adaptasi anak terhadap lingkungan belajar baru.

Permasalahan kesiapan sosial emosional perlu mendapat perhatian karena dapat memengaruhi keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak yang belum siap secara sosial emosional cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti aturan, bekerja sama, mengelola rasa kecewa, dan membangun relasi dengan teman sebaya. Sebaliknya, anak yang memiliki kesiapan sosial emosional yang baik lebih mudah menyesuaikan diri dengan kegiatan kelas dan tuntutan sekolah dasar. (Hadiati et al. 2021) menjelaskan bahwa perkembangan sosial emosional anak berkaitan dengan pola adaptasi, kemampuan berinteraksi, dan kesiapan anak dalam mengikuti proses belajar di lingkungan pendidikan.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kesiapan sosial emosional anak adalah kegiatan bermain. Bermain memberi ruang bagi anak untuk belajar berbagi, menunggu giliran, menyampaikan pendapat, mengikuti aturan, dan menyelesaikan konflik sederhana. Kegiatan bermain juga membuat anak lebih aktif karena proses belajar berlangsung dalam suasana yang menyenangkan. (Harianja et al. 2023) menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini, terutama dalam aspek keberanian, kerja sama, dan kemampuan mengekspresikan diri.

Selain permainan konvensional, perkembangan teknologi mendorong pemanfaatan game edukatif sebagai media belajar anak usia dini. Game edukatif dapat menghadirkan pembelajaran yang interaktif, visual, dan menarik bagi anak. Media ini dapat membantu anak memahami instruksi, mencoba kembali ketika gagal, serta belajar mengendalikan emosi ketika menghadapi tantangan dalam permainan. (Simanjuntak dan Nurlaila. 2022) menyatakan bahwa teknologi digital dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial emosional anak apabila digunakan secara terarah dan didampingi oleh guru atau orang tua.

Game edukatif juga berpotensi mendukung perkembangan anak secara lebih luas. Media permainan yang dirancang secara edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang membantu anak mengenal konsep, membangun keberanian, dan meningkatkan partisipasi dalam kegiatan belajar. (Fatimah et al. 2023) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif dapat menjadi sumber dan media pembelajaran anak usia dini karena mampu menghubungkan aktivitas bermain dengan tujuan perkembangan anak.

Dalam konteks kesiapan sosial emosional, game edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang mendorong anak untuk berani mencoba, sabar menghadapi kesalahan, dan aktif merespons instruksi. Anak dapat belajar mengelola rasa frustrasi ketika belum berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan. Anak juga dapat belajar menunjukkan ekspresi positif ketika berhasil menyelesaikan aktivitas. (2022) menegaskan bahwa game edukatif dapat mendukung perkembangan perilaku sosial anak melalui aktivitas yang melibatkan tantangan, respons, dan interaksi.

Salah satu game edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah Endless Alphabet. Game ini memadukan pengenalan huruf, kosakata, suara, animasi, dan aktivitas interaktif. Dalam penelitian ini, Endless Alphabet tidak hanya dipandang sebagai media pengenalan bahasa, tetapi juga sebagai media untuk mengamati kesiapan sosial emosional anak. Melalui penggunaan game ini, anak dapat menunjukkan kepercayaan diri, kemampuan mengikuti instruksi, respons terhadap kegagalan, serta kemampuan berinteraksi dengan teman atau guru selama proses bermain. (2023) menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak dan mendukung kesiapan mereka dalam menghadapi perubahan pendidikan di era digital.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media bermain dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. (2024) menemukan bahwa penerapan alat permainan edukatif dapat membantu perkembangan sosial emosional anak usia 4 sampai 5 tahun. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media bermain dapat menjadi sarana penting untuk menstimulasi kemampuan anak dalam berinteraksi, merespons lingkungan, dan mengekspresikan emosi.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. (2023) menemukan bahwa permainan tradisional dapat membantu anak mengembangkan kerja sama, keberanian, dan pengendalian diri. Temuan ini memperkuat bahwa aktivitas bermain memiliki peran penting dalam pengembangan sosial emosional anak, baik melalui permainan tradisional maupun media permainan yang lebih modern.

Kajian terbaru juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain kooperatif dapat meningkatkan empati, kerja sama, dan kemampuan mengelola emosi anak. (2024) menjelaskan bahwa kegiatan bermain yang melibatkan interaksi langsung dengan teman sebaya dapat membantu anak memahami perasaan orang lain dan belajar menyesuaikan perilakunya. Hal ini relevan dengan kebutuhan anak pada masa transisi PAUD ke SD karena anak akan menghadapi lingkungan sosial yang lebih luas.

Di sisi lain, penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini tetap membutuhkan pengawasan. Game edukatif harus digunakan secara terarah agar tidak hanya menjadi hiburan, tetapi benar-benar mendukung tujuan perkembangan anak. (2021) menekankan bahwa keterlibatan orang tua memiliki peran penting dalam mendukung kesiapan anak masuk sekolah dasar. Oleh karena itu, pendampingan guru dan orang tua diperlukan agar penggunaan game edukatif dapat memberikan manfaat yang optimal bagi perkembangan sosial emosional anak.

Meskipun banyak penelitian telah membahas permainan dan perkembangan anak, sebagian besar kajian masih berfokus pada aspek kognitif, bahasa, literasi awal, dan pengenalan konsep akademik. Penelitian yang secara khusus membahas penggunaan game edukatif Endless Alphabet untuk meningkatkan kesiapan sosial emosional anak pada masa transisi PAUD ke SD masih terbatas. (2023) menjelaskan bahwa keterampilan sosial emosional merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia dini, tetapi masih perlu dikaji lebih lanjut dalam konteks media pembelajaran berbasis teknologi.

Kesenjangan lain terlihat pada terbatasnya penelitian yang menghubungkan game edukatif dengan tiga aspek sosial emosional secara spesifik, yaitu kepercayaan diri, interaksi dengan teman sebaya, dan pengelolaan emosi. Penelitian sebelumnya lebih banyak menjelaskan manfaat umum game edukatif atau alat permainan edukatif, tetapi belum banyak yang menguraikan bagaimana game tertentu dapat membantu anak menghadapi transisi pendidikan. (2021) menjelaskan bahwa kesiapan sosial emosional anak pada masa transisi pendidikan perlu dikaji secara lebih spesifik karena berhubungan dengan kemampuan anak beradaptasi di sekolah dasar.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengeksplorasi peran game edukatif Endless Alphabet dalam meningkatkan kesiapan sosial emosional anak pada masa transisi PAUD ke SD. Fokus penelitian diarahkan pada tiga aspek utama, yaitu kepercayaan diri anak, kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, dan kemampuan mengelola emosi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru, orang tua, dan lembaga PAUD dalam memilih media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. (2025) menegaskan bahwa permainan memiliki peran penting dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini karena memberi ruang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Desain studi kasus dipilih karena penelitian ini berfokus pada satu konteks khusus, yaitu penggunaan game edukatif Endless Alphabet dalam meningkatkan kesiapan sosial emosional anak pada masa transisi PAUD ke SD di RA Raudhatul Hidayah Sindang Laut. Melalui desain ini, peneliti dapat menggali perilaku anak secara mendalam dalam situasi belajar yang alami, terutama ketika anak menunjukkan kepercayaan diri, kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, dan kemampuan mengelola emosi selama kegiatan bermain. Penggunaan studi kasus juga relevan karena penelitian tentang anak usia dini membutuhkan pengamatan yang kontekstual, dekat dengan

lingkungan anak, dan memperhatikan proses yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Muis A., 2026).

Subjek penelitian ini adalah 20 anak usia 5 sampai 6 tahun yang sedang berada pada masa transisi dari PAUD ke SD. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan fokus penelitian. Kriteria tersebut meliputi anak yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di RA Raudhatul Hidayah Sindang Laut, berada pada rentang usia transisi menuju sekolah dasar, dan mengikuti kegiatan bermain menggunakan game edukatif Endless Alphabet. Selain anak, informan pendukung dalam penelitian ini adalah guru dan orang tua. Guru dipilih karena memiliki pengalaman langsung dalam mengamati perilaku anak di kelas, sedangkan orang tua dipilih karena mengetahui perkembangan sosial emosional anak di rumah. Pelibatan guru dan orang tua penting karena perkembangan anak usia dini tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga dipengaruhi oleh kesinambungan lingkungan keluarga dan lembaga pendidikan (Athifah S. A., 2026).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan saat anak menggunakan game edukatif Endless Alphabet, baik secara individu maupun dalam kegiatan bersama. Observasi diarahkan pada perilaku anak ketika mengikuti instruksi permainan, merespons tantangan, mencoba kembali setelah gagal, berinteraksi dengan teman, meminta bantuan guru, dan menunjukkan ekspresi emosi selama bermain. Wawancara dilakukan kepada guru dan orang tua untuk memperoleh informasi mengenai perubahan perilaku sosial emosional anak sebelum, selama, dan setelah penggunaan game edukatif. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data, seperti catatan kegiatan, foto aktivitas, dan catatan perkembangan anak yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik pengumpulan data ini digunakan agar peneliti memperoleh data yang lebih lengkap dari berbagai sumber dan dapat menggambarkan fenomena secara lebih utuh (Selian S. N., 2024).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti berperan dalam mengamati, mencatat, mewawancarai, menafsirkan, dan menganalisis data berdasarkan fokus penelitian. Untuk membantu proses pengumpulan data, peneliti menggunakan pedoman observasi dan pedoman wawancara. Pedoman observasi disusun berdasarkan tiga indikator utama, yaitu kepercayaan diri, interaksi sosial, dan pengelolaan emosi. Pedoman wawancara disusun dalam bentuk pertanyaan terbuka agar guru dan orang tua dapat menjelaskan pengalaman mereka secara lebih luas. Penggunaan pertanyaan terbuka diperlukan agar informasi yang diperoleh tidak terbatas pada jawaban singkat, tetapi dapat menggambarkan pengalaman nyata anak dalam proses bermain dan belajar (Afifah A. M., 2025).

Analisis data dilakukan dengan analisis tematik. Tahap analisis dimulai dengan membaca seluruh catatan observasi dan transkrip wawancara secara berulang. Setelah itu, peneliti melakukan pengkodean data berdasarkan perilaku yang muncul, seperti anak berani menjawab pertanyaan, anak membantu teman, anak menunggu giliran, anak mencoba kembali setelah gagal, atau anak mampu menenangkan diri ketika mengalami kesulitan. Kode yang memiliki kesamaan makna kemudian dikelompokkan menjadi tema utama. Tema yang digunakan dalam

penelitian ini meliputi peningkatan kepercayaan diri, peningkatan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, dan peningkatan keterampilan pengelolaan emosi. Proses analisis dilakukan secara sistematis agar hasil penelitian tidak hanya menjelaskan perubahan perilaku anak, tetapi juga menunjukkan bagaimana game edukatif Endless Alphabet berperan dalam mendukung kesiapan sosial emosional anak pada masa transisi PAUD ke SD (Sabila N. S., 2025).

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari anak, guru, dan orang tua. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga melakukan konfirmasi hasil temuan kepada guru untuk memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan kondisi anak selama proses pembelajaran. Langkah ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih akurat, konsisten, dan dapat dipercaya. Dengan demikian, metode penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai penggunaan game edukatif Endless Alphabet dalam meningkatkan kesiapan sosial emosional anak pada masa transisi dari PAUD ke SD.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif Endless Alphabet berperan positif dalam meningkatkan kesiapan sosial emosional anak pada masa transisi PAUD ke SD. Data diperoleh melalui observasi kegiatan bermain, wawancara dengan guru, wawancara dengan orang tua, dan dokumentasi aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung. Informan dalam penelitian ini terdiri atas dua guru, yaitu Bunda Neni dan Bunda Muniroh, serta dua orang tua, yaitu Ibu Hikmah dan Ibu Shoimatun. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan tiga kategori utama peningkatan kesiapan sosial emosional anak, yaitu kepercayaan diri, interaksi sosial, dan pengelolaan emosi.

Tabel 1. Kesiapan Sosial Emosional Anak melalui Game Edukatif Endless Alphabet

Kategori	Jumlah Anak	Kutipan Wawancara
Kepercayaan Diri	8 anak	“Anak-anak mulai berani menjawab ketika ditanya. Mereka juga terlihat senang saat berhasil menyelesaikan bagian permainan dan ingin mencoba lagi.” Bunda Neni
Interaksi Sosial	7 anak	“Saat bermain, beberapa anak mau membantu temannya yang belum paham. Mereka juga mulai belajar menunggu giliran dan tidak berebut seperti sebelumnya.” Bunda Muniroh
Pengelolaan Emosi	6 anak	“Biasanya anak saya cepat kesal kalau tidak bisa menyelesaikan sesuatu. Setelah beberapa kali bermain, dia mulai mau mencoba lagi dan tidak langsung marah.” Ibu Hikmah

Tabel 1 menunjukkan bahwa aspek kepercayaan diri menjadi kategori yang paling banyak mengalami peningkatan, yaitu 8 anak. Interaksi sosial meningkat pada 7 anak, sedangkan pengelolaan emosi meningkat pada 6 anak. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif Endless Alphabet memberi dampak paling kuat pada keberanian anak untuk berbicara, mencoba, dan menunjukkan hasil permainan.

Table 2. Jumlah Anak dengan Peningkatan Kesiapan Sosial Emosional per Kategori

Kategori	Jumlah Anak
Kepercayaan Diri	8
Interaksi Sosial	7
Pengelolaan Emosi	6

Tabel diatas memperlihatkan perbandingan jumlah anak yang mengalami peningkatan pada tiga kategori kesiapan sosial emosional. Kategori kepercayaan diri memiliki capaian tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa anak lebih mudah menunjukkan perubahan pada aspek keberanian setelah memperoleh pengalaman berhasil dalam permainan. Kategori interaksi sosial berada pada posisi kedua karena anak mulai belajar menunggu giliran, membantu teman, dan mengikuti aturan sederhana. Kategori pengelolaan emosi berada pada posisi ketiga karena beberapa anak masih membutuhkan pendampingan ketika mengalami kesulitan dalam permainan.

Peningkatan kepercayaan diri terlihat dari perubahan perilaku anak selama kegiatan bermain. Anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani mengikuti instruksi permainan, menyebutkan huruf yang muncul di layar, menjawab pertanyaan guru, dan menunjukkan hasil permainan kepada teman. Anak juga tampak lebih antusias ketika berhasil menyelesaikan tantangan dalam game. Perubahan ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain yang menyenangkan dapat membangun rasa mampu pada diri anak.

*“Anak-anak mulai berani menjawab ketika ditanya. Mereka juga terlihat senang saat berhasil menyelesaikan bagian permainan dan ingin mencoba lagi.”* Bunda Neni, Guru.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan anak dalam menyelesaikan permainan memberi dorongan positif terhadap rasa percaya diri. Anak merasa mampu menyelesaikan tugas sederhana, lalu menunjukkan keberanian untuk berbicara dan mencoba kembali. Dalam konteks transisi PAUD ke SD, kepercayaan diri menjadi aspek penting karena anak akan menghadapi lingkungan belajar yang lebih formal, aturan kelas yang lebih terstruktur, dan tuntutan komunikasi yang lebih tinggi.

Peningkatan interaksi sosial terlihat dari perilaku anak ketika bermain secara bergantian. Anak mulai menunggu giliran, memperhatikan teman yang sedang bermain, memberi tahu jawaban, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Aktivitas ini menunjukkan bahwa game edukatif tidak hanya menjadi media individual, tetapi juga dapat menjadi media sosial ketika digunakan dalam kegiatan kelompok. Anak belajar memahami aturan sederhana, menghargai giliran, dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

*“Saat bermain, beberapa anak mau membantu temannya yang belum paham. Mereka juga mulai belajar menunggu giliran dan tidak berebut seperti sebelumnya.”* Bunda Muniroh, Guru.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Endless Alphabet memberi ruang bagi anak untuk membangun perilaku sosial positif. Anak tidak hanya fokus pada keberhasilan pribadi, tetapi juga mulai memperhatikan teman. Perilaku membantu teman dan menunggu giliran menunjukkan adanya perkembangan kemampuan sosial yang relevan dengan kesiapan anak memasuki sekolah dasar.

Peningkatan pengelolaan emosi terlihat dari kemampuan anak menghadapi kesalahan dalam permainan. Pada awal kegiatan, beberapa anak menunjukkan ekspresi kecewa ketika salah memilih huruf atau belum mampu menyelesaikan tantangan. Setelah beberapa kali pendampingan, anak mulai mampu mencoba kembali, menunggu arahan guru, dan menyelesaikan permainan dengan lebih tenang. Anak juga tampak lebih sabar saat menunggu giliran bermain.

*“Biasanya anak saya cepat kesal kalau tidak bisa menyelesaikan sesuatu. Setelah beberapa kali bermain, dia mulai mau mencoba lagi dan tidak langsung marah.”* Ibu Hikmah, Orang Tua.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa game edukatif memberi kesempatan kepada anak untuk belajar menerima kegagalan kecil. Anak belajar bahwa kesalahan bukan alasan untuk berhenti, tetapi bagian dari proses mencoba. Kemampuan mencoba kembali setelah gagal menjadi indikator penting dalam pengelolaan emosi anak pada masa transisi PAUD ke SD.

Temuan orang tua juga menunjukkan bahwa perubahan perilaku anak tidak hanya tampak di sekolah, tetapi juga terlihat di rumah. Anak mulai lebih sering bercerita tentang kegiatan belajar, lebih berani menunjukkan kemampuan, dan lebih terbuka dalam menyampaikan pengalaman. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain di sekolah dapat memengaruhi ekspresi diri anak dalam lingkungan keluarga.

*“Anak saya jadi lebih sering bercerita tentang kegiatan di sekolah. Dia juga lebih berani menunjukkan apa yang sudah bisa dilakukan.”* Ibu Shoimatun, Orang Tua.

Pernyataan tersebut memperkuat temuan bahwa penggunaan game edukatif dapat meningkatkan ekspresi diri anak. Anak yang sebelumnya kurang terbuka mulai menunjukkan keberanian untuk bercerita dan menyampaikan pengalaman. Perubahan ini menunjukkan bahwa rasa percaya diri anak berkembang tidak hanya dalam kegiatan bermain, tetapi juga dalam komunikasi sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif Endless Alphabet memberikan perubahan positif terhadap kesiapan sosial emosional anak. Aspek yang paling dominan meningkat adalah kepercayaan diri, kemudian interaksi sosial, dan pengelolaan emosi. Meskipun demikian, perubahan setiap anak tidak terjadi secara sama. Beberapa anak menunjukkan perkembangan yang cepat, sedangkan anak lain masih membutuhkan pendampingan guru dan orang tua secara lebih intensif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukatif Endless Alphabet dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung kesiapan sosial emosional anak pada masa transisi PAUD ke SD. Temuan ini menunjukkan bahwa kesiapan anak memasuki sekolah dasar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akademik awal, tetapi juga oleh kemampuan anak dalam mengelola emosi, berinteraksi dengan teman sebaya, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar baru. Pada masa transisi, anak akan menghadapi aturan kelas yang lebih terstruktur, jumlah teman yang lebih banyak, dan tuntutan kemandirian yang lebih tinggi. Oleh karena itu, stimulasi sosial emosional perlu dilakukan melalui kegiatan yang dekat dengan dunia anak, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Peningkatan kepercayaan diri menjadi temuan paling menonjol dalam penelitian ini. Anak yang awalnya pasif mulai berani menjawab pertanyaan guru, menyebutkan huruf, dan menunjukkan hasil permainan kepada teman. Keberhasilan anak menyelesaikan tantangan dalam game memberikan pengalaman positif yang membangun rasa mampu. Rasa mampu tersebut mendorong anak untuk lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan belajar. Temuan ini sejalan dengan (Afifah & Arbarini, 2025) yang menjelaskan bahwa pendampingan pendidik dalam kegiatan anak usia dini dapat membantu mengembangkan keterampilan emosional dan keberanian anak dalam mengekspresikan diri.

Peningkatan interaksi sosial menunjukkan bahwa game edukatif dapat menjadi media yang mendorong anak untuk berhubungan dengan teman sebaya. Anak belajar menunggu giliran, membantu teman, mengikuti aturan, dan bekerja sama selama kegiatan bermain. Temuan ini penting karena penggunaan teknologi pada anak usia dini sering dianggap sebagai aktivitas individual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi tetap dapat mendukung interaksi sosial apabila digunakan secara terarah dan didampingi oleh guru. Hal ini sejalan dengan (2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran sosial emosional anak usia dini memerlukan lingkungan yang memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, mengenali emosi, dan membangun relasi positif.

Peningkatan pengelolaan emosi menunjukkan bahwa anak mulai belajar menghadapi kesalahan dan kegagalan kecil dalam permainan. Anak yang sebelumnya mudah kecewa mulai mampu mencoba kembali setelah gagal. Proses ini penting karena anak usia dini masih berada pada tahap belajar mengendalikan respons emosional. Ketika anak mampu mencoba kembali, menunggu arahan guru, dan menyelesaikan permainan dengan lebih tenang, anak sedang mengembangkan ketekunan dan regulasi emosi. Temuan ini selaras dengan (2025) yang menyatakan bahwa masa transisi anak usia dini menuju jenjang pendidikan berikutnya membutuhkan pengelolaan kegiatan yang dapat mendukung kesiapan perilaku dan adaptasi anak.

Peran guru menjadi faktor penting dalam penggunaan game edukatif. Guru tidak hanya menyediakan perangkat permainan, tetapi juga mengatur giliran, memberi arahan, membantu anak memahami instruksi, dan menenangkan anak ketika mengalami kesulitan. Tanpa pendampingan guru, game edukatif berisiko hanya menjadi hiburan digital. Dengan pendampingan yang tepat, game dapat menjadi media pembelajaran yang memiliki tujuan

perkembangan sosial emosional. Guru juga berperan dalam mengubah aktivitas bermain menjadi pengalaman sosial yang bermakna.

Peran orang tua juga mendukung perkembangan sosial emosional anak. Data wawancara menunjukkan bahwa perubahan perilaku anak terlihat di rumah, seperti lebih sering bercerita, lebih berani menunjukkan kemampuan, dan lebih sabar saat menghadapi kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi sosial emosional yang dilakukan di sekolah perlu diperkuat oleh lingkungan keluarga. Orang tua dapat mendampingi anak ketika menggunakan media digital, membatasi durasi penggunaan, memilih konten yang sesuai, dan mengajak anak berdialog tentang pengalaman bermain.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa perkembangan anak tidak terjadi secara seragam. Beberapa anak menunjukkan peningkatan yang cepat, sedangkan anak lain membutuhkan waktu dan bimbingan lebih lama. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh karakter anak, pengalaman sosial sebelumnya, kebiasaan menggunakan media digital, dan pola dukungan dari keluarga. Oleh karena itu, game edukatif tidak dapat dipahami sebagai satu-satunya faktor yang menentukan kesiapan sosial emosional anak. Game edukatif perlu ditempatkan sebagai media pendukung yang bekerja bersama peran guru, orang tua, lingkungan belajar, dan pengalaman sosial anak.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa Endless Alphabet dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung kesiapan sosial emosional anak, terutama pada aspek kepercayaan diri, interaksi sosial, dan pengelolaan emosi. Game ini memberi anak kesempatan untuk mencoba, gagal, mengulang, berinteraksi, dan merasakan keberhasilan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat memberikan manfaat apabila diterapkan secara terarah, terbatas, dan didampingi oleh orang dewasa. Penelitian ini masih terbatas pada satu lembaga pendidikan dan jumlah informan yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak lembaga PAUD, jumlah partisipan yang lebih besar, serta durasi pengamatan yang lebih panjang agar hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih luas dan mendalam.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif Endless Alphabet berpengaruh positif terhadap kesiapan sosial emosional anak pada masa transisi PAUD ke SD. Penelitian menunjukkan bahwa aspek kepercayaan diri anak mengalami peningkatan paling dominan, diikuti oleh interaksi sosial dan pengelolaan emosi. Anak-anak yang terlibat dalam permainan menjadi lebih berani menjawab pertanyaan, lebih aktif membantu teman, menunggu giliran, serta mampu mencoba kembali setelah menghadapi kegagalan. Peran guru (Bunda Neni, Bunda Muniroh) dan orang tua (Ibu Hikmah, Ibu Shoimatun) terbukti sangat penting dalam mendampingi anak selama penggunaan game edukatif. Guru mengarahkan kegiatan, mengatur giliran, dan menenangkan anak saat mengalami kesulitan, sedangkan orang

tua memperkuat pengalaman sosial emosional anak di rumah. Kombinasi penggunaan game edukatif dengan bimbingan guru dan dukungan orang tua memungkinkan anak mengembangkan keterampilan sosial emosional secara optimal.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung kesiapan sosial emosional anak usia dini, khususnya dalam aspek keberanian, interaksi sosial, dan pengelolaan emosi. Namun, karena penelitian ini dilakukan pada satu lembaga dengan jumlah informan terbatas, disarankan penelitian lanjutan melibatkan lebih banyak lembaga PAUD, partisipan yang lebih besar, dan durasi pengamatan yang lebih panjang untuk memperkuat generalisasi temuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah A. M., & A. M. (2025). Peran pendidik dalam mengembangkan keterampilan emosional anak usia dini: Studi kasus kualitatif di PAUD Cahaya Rumah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7052>
- Afifah, A. M., & Arbarini, M. (2025). *Peran Pendidik dalam Mengembangkan Keterampilan Emosional Anak Usia Dini: Studi Kasus Kualitatif di PAUD Cahaya Rumah*. 9(May), 1533–1544. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7052>
- Al Umairi, M. (2025). Hubungan Dyadic terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini di Lingkungan PAUD: Studi pada TK ABA GIRI 11 Gresik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 2129–2138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7325>
- Al-Faruq A., & S. A. (2021). Kesiapan sosial emosional anak pada transisi pendidikan PAUD ke SD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(3), 320--332.
- Athifah S. A., & F. A. (2026). Dinamika kolaborasi sekolah dan orang tua dalam membentuk perilaku parenting melalui program SOT. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3), 1671--1678.
- Ayatina, N., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun ditinjau dari penerapan Ape Busy Book di TK Ta Pendem 01. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(1), 38–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.9.1.38-47>
- Dista, F. N., & Mandira, G. (2025). Entrepreneurship For Kids Apa yang Dipelajari dalam Program Kewirausahaan Di Tingkat PAUD. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.8842>
- Fatimah F. N., A. H. U. N. A. R. & L. 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.
- Hadiati, E., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2021). Preschool pola asuh otoriter dalam perkembangan sosial emosional anak 4-5 tahun di Ra Al-Ishlah. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 68–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1326>

- Harianja A. L., S. R. & L. J. N. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871--4880.
- Hasbi, H. (2024). Pengembangan keterampilan sosial emosional pada anak usia dini melalui aktivitas bermain. *Sultra Educational Journal*, 4(2), 1--10.
- Karomah R. T., M. F. & Desyandri. (2023). Pengaruh permainan tradisional Dayakan dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 32--41.
- Muis A., S. R. A. M. D. H. & R. R. (2026). Teacher responsive strategies in early literacy development: A case study in suburban Jakarta. *JPUD: Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 20(1), 135--142.
- Mushab Al Umairi. (2024). Reinforcement terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *IJECIE: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 45--97.
- Mushab Al Umairi Mushab, & Lillawati, A. (2024). Pemberian Penguatan Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam Di Era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Al-Amin*, 2(2), 101--115. <https://doi.org/10.54723/jpa.v2i2.201>
- Nadja F., P. P. R. & S. M. (2023). The role of social-emotional skills in early childhood education: A case study. *Journal of Early Childhood Education*, 19(1), 41--56.
- Nursaadah, S., Ratnasih, T., & Nurdiansah, N. (2025). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelas A Di Ra Al-Kautsar Kota Banjar. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 109. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.8193>
- Pertiwi, K. E. (2025). Peran permainan tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini. *JIEEC: Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 7(2), 1--10.
- Rahayu, F. (2025). Implementasi program transisi PAUD ke SD dalam mendukung proses adaptasi anak pada lingkungan belajar baru. *Sultra Educational Journal*, 5(1), 1--12.
- Sabila N. S., F. A. & S. J. (2025). Transition management towards Merdeka Curriculum at early childhood education not school mover: Case study 5 kindergartens Jepara. *JPUD: Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 19(1).
- Sanjaya, M. S., Rachmah, L. L., & Setyowati, R. I. (2026). Peran Guru Dalam Membangun Kesadaran Literasi Keuangan Anak Kelompok B Di TK PKK Perintis Gogodeso. *JIEEC*, 8(1), 1--9. <https://doi.org/10.30587/jieec.v8i1.11576>
- Selian S. N., & A. H. (2024). Persepsi pendidik tentang pembelajaran sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 303--312. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5192>
- Sholihah, W. (2025). Model kegiatan transisi Pendidikan Anak Usia Dini PAUD ke Sekolah Dasar SD dalam mendukung kesiapan belajar anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 1--15.

- Simanjuntak H. R., & N. D. (2022). Pengembangan keterampilan sosial emosional anak melalui teknologi digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 101--110.
- Syahidah B. D., L. F. Y. A. F. A. A. Z. & C. S. (2021). Anak siap sekolah: Persepsi orang tua terhadap kesiapan anak masuk ke sekolah dasar. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1--10.
- Taufiq, M. A., & Mahfud, I. (2022). Implementasi game edukatif dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 57–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.31106/jpaud.10.1.57>
- Umairi, M. Al, Nurkhasyanah, A., & Masae, A. R. (n.d.). Analysis of Early Childhood Social-Emotional Development Using the EMC2 Approach in Early Childhood Education Institutions. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2023), 350–361. <https://doi.org/10.31004/aulad.v9i1.1600>
- Umairi, M. Al, & Sidiq, A. M. (n.d.). Islam sebagai Jalan Hidup dalam Konteks Pendidikan Anak Usia Dini. *JISM*, 1–7.
- Widiastuti, R. Y., & Yuliati, N. (2023). Analisis kesiapan mental anak usia dini menghadapi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5564–5574. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5177>
- Wulandari, C., Umairi, M. Al, & Fatmawati, F. A. (2026). Pentingnya Bermain dalam Proses Belajar Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Islam Tunas Bakti 4 YPBWI Gresik. *JIEEC*, 8(1), 1–14.