

Pengaruh Metode Bermain Berbasis Teori ZPD Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Marlin Soman^{1*}, Pupung Puspa Ardini², Sri Rawanti³

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo
marlinsoman2003@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Januari) (2026)
Di revisi (Juli) (2026)
Di setujui (Juli) (2026)

Keywords:

*Metode Bermain
Berbasis Teori ZPD;
Kemampuan Sosial AUD*

Abstract

The purpose of this study is to determine whether the influence of the ZPD Theory-Based Play Method can affect children and to determine their social abilities. This study is a quantitative study with an experimental research method. The research design used in this study is a one-group pretest-posttest design. The results of this study with 15 children as subjects. From the calculation results in the pre-test 28.40 and in the post-test 46.27. t-test with a significance level of 0.05. This increase reflects that children are better able to interact with friends, cooperate, obey rules, wait their turn, and show empathy and social responsibility. This illustrates that ZPD theory-based play activities provide opportunities for children to learn through social interaction and teacher guidance (scaffolding), so that children can develop according to their zone of proximal development (ZPD). Through the application of a combined test, researchers obtained results that there was a significant difference between the pre-test and post-test scores. Based on the results of the analysis, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted, which means "There is an influence of the ZPD theory-based play method on the social abilities of early childhood."

Abstrak

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui apakah Pengaruh Metode Bermain Berbasis ZPD dapat berpengaruh pada anak serta untuk mengetahui kemampuan sosial pada anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design. Hasil penelitian ini dengan subjek sebanyak 15 anak. Dari hasil perhitungan pada pre-test 28.40 dan pada post-test 46.27. uji t dengan taraf signifikan 0,05. Peningkatan tersebut mencerminkan bahwa anak-anak lebih mampu berinteraksi dengan teman, bekerja sama, mematuhi aturan, menunggu giliran, serta menunjukkan empati dan tanggung jawab sosial. Hal ini menggambarkan bahwa kegiatan bermain berbasis teori ZPD memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui interaksi sosial dan bimbingan guru (scaffolding), sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan zona perkembangan proksimalnya (ZPD). Melalui penerapan uji gabungan, peneliti memperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil analisis, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima yang artinya "Terdapat pengaruh metode bermain berbasis teori ZPD terhadap kemampuan sosial anak usia dini."

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses perkembangan anak, karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan yang pesat baik dari aspek kognitif, emosional, maupun sosial. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun yang dikenal sebagai masa emas (*golden age*), di mana seluruh aspek perkembangan perlu distimulasi secara optimal agar anak memiliki kesiapan dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya (Jamin, 2023).

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan sosial. Kemampuan sosial merupakan kecakapan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, seperti bekerja sama, berkomunikasi, berbagi, serta menunjukkan empati terhadap teman sebaya. Kemampuan ini sangat dibutuhkan agar anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, baik sekolah maupun masyarakat (Latifah, 2019).

Namun, dalam praktiknya masih ditemukan anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Beberapa anak belum mampu bekerja sama dengan baik, belum terbiasa menunggu giliran, serta masih sering terjadi konflik saat bermain bersama teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak belum berkembang secara optimal dan membutuhkan stimulasi yang tepat melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak adalah melalui metode bermain. Bermain merupakan kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak dan menjadi sarana yang efektif dalam proses pembelajaran. Melalui bermain, anak dapat belajar berinteraksi, bekerja sama, memahami aturan, serta mengembangkan sikap sosial secara alami (Apriyani dkk., 2020).

Agar kegiatan bermain lebih terarah dan memberikan hasil optimal, diperlukan pendekatan yang tepat, salah satunya adalah dengan menggunakan teori (*ZPD*) *Zone of Proximal Development* yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Teori *Zone of Proximal Development* (*ZPD*) menjelaskan bahwa perkembangan anak terjadi melalui interaksi sosial dengan individu yang kompeten, seperti guru atau teman sebaya. Anak dapat mencapai kemampuan yang lebih tinggi melalui bantuan atau bimbingan (*scaffolding*) yang diberikan secara bertahap (Santrock, 2020).

Dalam konteks kemampuan sosial, penerapan (ZPD) *Zone of Proximal Development* sangat relevan karena melalui interaksi dan bimbingan tersebut anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta memahami perasaan orang lain. Bantuan yang diberikan oleh guru maupun teman sebaya memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan sosial yang awalnya belum dapat dilakukan secara mandiri. Seiring waktu, bantuan tersebut akan dikurangi sehingga anak mampu berinteraksi secara mandiri (Woolfolk, 2019).

Dalam perspektif pendidikan, usia 0-6 tahun dipandang sebagai jendela peluang karena adanya kesiapan fungsional baik secara biologis maupun psikologis untuk menerima stimulasi lingkungan. Program PAUD harus diimplementasikan melalui pendekatan yang menggembirakan agar sesuai dengan kodrat perkembangan anak. Fokus pengembangannya mencakup enam aspek fundamental, yaitu intelegensi (kognitif), ketangkasan fisik, pondasi spiritual-moral, kemampuan linguistik, ekspresi estetika, dan stabilitas emosi yang semuanya harus disesuaikan dengan tingkat usia. (Rafiudin dkk, 2023).

Instrumen utama untuk memicu perkembangan menyeluruh pada anak, baik dari sudut pandang fisik maupun mental, adalah melalui PAUD. Cakupan pengembangannya sangat komprehensif, mulai dari kemampuan berpikir, berbahasa, berkesenian, fisik motorik, hingga nilai moral-religius dan kecerdasan sosial. Definisi dan kedudukannya diperkuat dalam sistem hukum kita melalui UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, khususnya pada Pasal 1 Angka 13 yang menegaskan: *"Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada 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"*.

Sebagai saluran pokok pengembangan diri, bermain mengajarkan anak cara berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Di dalamnya terdapat proses belajar tawar-menawar, disiplin mengikuti urutan, dan kerja tim untuk mencapai visi bersama. Bermain juga menjadi ruang bagi anak untuk memahami makna kesetaraan, tenggang rasa, serta kewajiban sosial. Oleh sebab itu, bermain dipandang sebagai cara natural yang paling efektif dalam membangun fondasi keterampilan sosial yang fundamental. (Rogers 2023).

Kemampuan bersosialisasi merupakan faktor determinan bagi kesiapan transisi anak menuju jenjang pendidikan dasar. Anak yang memiliki kemahiran sosial tinggi akan lebih mudah menyelaraskan diri dengan lingkungan baru dan bekerja sama dalam tim di bawah arahan guru. Kualitas interaksi sosial yang baik mendorong inklusi anak dalam proses edukasi, sehingga memicu peningkatan hasil belajar serta menjaga stabilitas emosional anak selama berada di lingkungan sekolah. (Junge et al, 2024).

Kompetensi sosial pada masa kanak-kanak awal merupakan pola tingkah laku terukur yang berfungsi memfasilitasi individu dalam berinteraksi dan berkomunikasi, baik secara lisan maupun melalui bahasa tubuh. Cakupan kemahiran ini meliputi kapasitas untuk berkolaborasi, melakukan regulasi diri, membangun komunikasi antarpribadi, serta berdialog guna merealisasikan atmosfer lingkungan yang kondusif. Pada hakikatnya, kecakapan sosial ini bersifat dinamis sehingga dapat dipelajari dan dipertajam melalui intensitas hubungan dengan sesama. (Cahyani, 2019).

Kapasitas interpersonal anak dapat bertumbuh secara paripurna melalui kegiatan bermain yang mengedepankan aspek kolaboratif dan partisipatif. Aktivitas ini menyediakan medium bagi anak untuk mengasah kemahiran memecahkan perselisihan, mengidentifikasi afeksi orang lain, serta melakukan adaptasi terhadap ekosistem sosialnya secara efektif. (Azizah, 2020).

Kesimpulannya, kemampuan sosial anak usia dini saat ini masih perlu perhatian dan pengembangan yang lebih terukur. Kurangnya stimulasi dan cara belajar yang kurang pas membuat anak belum mahir berteman dan bekerja sama. Untuk mengatasi hal ini, metode bermain yang didasarkan pada teori ZPD (*Zone of proximal development*) diyakini sebagai cara yang paling efektif untuk diterapkan. Lewat metode ini, guru memberikan panduan bertahap (*scaffolding*) dalam permainan yang menantang namun tetap bisa dikerjakan anak. Hal ini membantu anak belajar bekerja sama dan memahami orang lain hingga akhirnya mereka bisa melakukannya sendiri. Maka, bermain dengan dasar teori ZPD (*Zone of proximal development*) sangat mungkin meningkatkan keterampilan sosial anak, karena melalui kegiatan bermain yang berarti, anak belajar cara berhubungan dengan orang lain yang menjadi modal penting bagi pertumbuhan sosial mereka kelak.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Kuntum Mekar Desa Padengo, Kecamatan Kabila, Kabupaten Bone Bolango, diketahui bahwa kegiatan bermain sudah diterapkan

dalam proses pembelajaran. Namun, pelaksanaannya masih bersifat umum dan belum diarahkan secara khusus untuk mengembangkan kemampuan sosial anak melalui pendekatan ZPD (*Zone of proximal development*). Anak cenderung bermain secara individu atau dalam kelompok kecil tanpa adanya bimbingan yang terarah dari guru. Selain itu, masih terdapat anak yang kurang mampu berinteraksi dengan teman, seperti kurang bekerja sama, belum terbiasa berbagi, serta belum mampu menyelesaikan konflik secara baik. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kegiatan bermain yang dilakukan dengan tujuan mengembangkan kemampuan sosial anak.

Kondisi tersebut diperkuat dengan temuan bahwa guru lebih berperan sebagai pengawas daripada fasilitator dalam kegiatan bermain. Pemberian bantuan (*scaffolding*) yang sesuai dengan kebutuhan anak belum dilakukan secara optimal, sehingga potensi perkembangan sosial anak belum berkembang secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan sosial anak secara efektif. Metode bermain berbasis teori (ZPD) *Zone of proximal development* diyakini dapat menjadi solusi karena memberikan kesempatan kepada anak untuk melalui interaksi sosial yang terarah dengan bantuan guru maupun teman sebaya.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode bermain berbasis teori ZPD terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Kuntum Mekar Desa Padengo, Kecamatan Kabila, Kabupaten Bone Bolango.

Metode Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah TK Kuntum Mekar di Desa Padengo, Bone Bolango. Penelitian ini dibuat dengan maksud untuk melihat seberapa besar hasil atau pengaruh dari cara bermain dengan teori (ZPD) *Zone of proximal development* terhadap kepintaran anak-anak kecil dalam bergaul dan bekerja sama. Kegiatan riset ini, mulai dari awal persiapan, dilanjutkan dengan penelitian yang dilakukan 8 kali pertemuan, kemudian dilanjutkan pada pembuatan laporan akhir. Sehingga dikerjakan dalam waktu total selama 5 bulan. Jenis penelitian yang dipilih adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2019), metode ini gunanya untuk melihat pengaruh dari suatu tindakan terhadap sesuatu yang lain dalam keadaan yang bisa diatur oleh peneliti. Penelitian ini berfokus pada kelas B-1 yang muridnya berusia 5-6 tahun. Peneliti mengambil semua siswa di kelas tersebut yang berjumlah 15 anak sebagai

sampel. Teknik ini disebut sampel jenuh karena semua anggota kelas ikut diteliti tanpa kecuali. Adapun instrument yang digunakan peneliti untuk menilai kemampuan sosial anak yaitu berupa indikator : Emapti, Penerimaan Teman Sebaya, Kepatuhan Terhadap Aturan dan Instruksi, Ekspresi Emosi yang Sesuai, Kesadaran Diri, dan Tanggung Jawab yang kemudian peneliti menggunakan kriteria penilaian : BB (1) MB (2). BSB (3), dan BSH (4). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Di sini, anak-anak diberikan tes awal sebelum memulai cara bermain (ZPD) *Zone of proximal development*. Tujuannya supaya hasil penelitiannya lebih akurat, karena kita bisa membandingkan perbedaan kemampuan anak antara sebelum dan sesudah diberikan bantuan atau *scaffolding* (William & Hita, 2019).

Tabel 1. Bagan Desain *One Group Pretest-Posttest*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
X ₁	T	X ₂

Keterangan :

X₁ = Nilai awal (sebelum belajar) untuk melihat kemampuan berteman anak.

X₂ = Nilai akhir (setelah belajar) untuk melihat hasil perkembangan anak.

T = Cara mengajar melalui metode bermain berbasis ZPD.

Peneliti menggunakan hasil uji instrument sebelum fase pengumpulan data inti diaktualisasikan, peneliti menyelenggarakan verifikasi instrumen melalui tahapan uji coba guna menjamin reliabilitas alat ukur. Selanjutnya, dilakukan analisis statistik yang mencakup pemeriksaan distribusi data (uji normalitas) serta pengujian signifikansi (uji hipotesis). Adapun hasil uji instrumentnya yaitu : uji validasi instrumen dan uji reliabilitas instrumen. Sedangkan teknik analisis data menurut perspektif Abdullah et al. (2022), analisis data adalah prosedur krusial untuk membedah data hasil lapangan agar menjadi informasi yang lebih komunikatif. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu : Uji normalitas data, uji hipotesis dan uji hipotesis statistik

Hasil Penelitian dan Diskusi

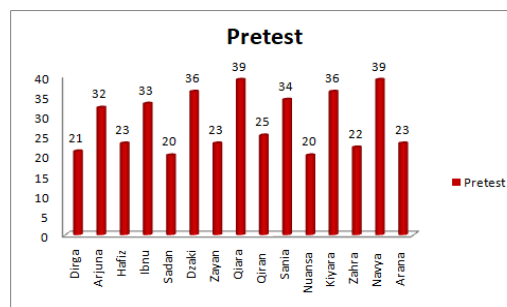
Prosedur eksperimen ini dilaksanakan secara bertahap, diawali dengan pre-test, diikuti oleh pemberian treatment, dan diakhiri dengan post-test. Peneliti memosisikan metode bermain berbasis ZPD sebagai variabel pengaruh untuk meningkatkan kemampuan sosial anak. Instrumen yang digunakan untuk mengukur progres 15 anak

didik di TK Negeri Kuntum Mekar mengacu pada interval skor: 81–100% (Baik Sekali), 61–80% (Baik), 41–60% (Cukup), 21–40% (Kurang), dan 0–20% (Kurang Sekali). Hasil akhir menunjukkan bahwa sinergi antara metode bermain dan teori ZPD di Desa Padengo ini berhasil meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini secara signifikan.

Hasil

Deskripsi Hasil Pretest

Langkah awal penelitian ini dimulai dengan pre-test untuk memetakan kemampuan sosial anak sebelum diberikan perlakuan ZPD. Temuan lapangan pada 15 subjek penelitian menunjukkan angka rata-rata yang cukup rendah (28,40), yang mencerminkan fase perkembangan yang belum stabil. Karakteristik yang dominan adalah kesulitan dalam berkolaborasi dan rendahnya kesadaran akan aturan kolektif. Berdasarkan kondisi objektif ini, penggunaan metode bermain berbasis ZPD dipandang sebagai solusi strategis untuk mengoptimalkan kompetensi sosial peserta didik. Berikut tersaji perolehan nilai awal secara mendetail:



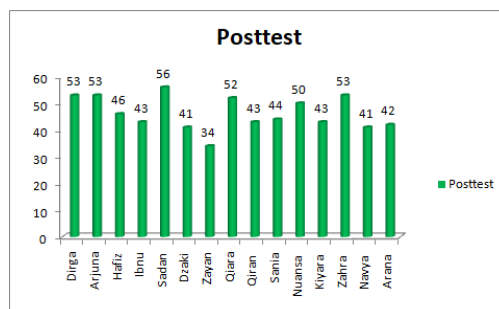
Gambar 1. Diagram Hasil Data Pretest

Diagram di atas memaparkan profil nilai pre-test kelompok B1 sebelum keterlibatan dalam metode bermain ZPD. Total skor yang diraih adalah 426 poin, dengan perolehan tertinggi sebesar 39 dan terendah sebesar 20. Disparitas nilai ini menegaskan adanya tingkat kemampuan berinteraksi yang beragam di antara para peserta didik. Perbedaan baseline ini menjadi landasan penting bagi peneliti dalam memberikan bimbingan bertahap (scaffolding) yang sesuai dengan kebutuhan unik setiap anak.

Deskripsi Hasil Post Test

Asesmen akhir diselenggarakan untuk meninjau efektivitas metode ZPD terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik. Hasil tes terhadap 15 anak membuktikan adanya kemajuan substansial dibandingkan kondisi awal. Dengan

perolehan nilai yang dominan pada skala 3 dan 4, kemampuan anak secara kolektif telah mencapai predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Hal ini membuktikan bahwa metode bermain ZPD memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat karakter sosial anak melalui proses bimbingan yang sesuai dengan tingkat kesiapan masing-masing individu.



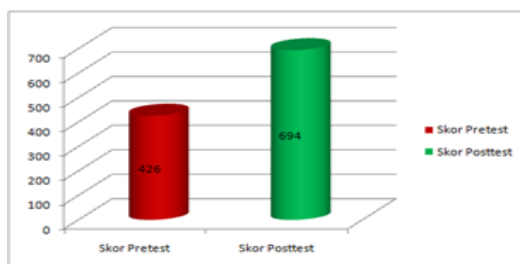
Gambar Diagram 2. Hasil Data Posttest

Grafik di atas memvisualisasikan hasil akhir penilaian anak kelompok B1 melalui metodologi bermain ZPD. Perolehan skor menunjukkan rentang yang bergerak dari nilai minimal 34 hingga nilai puncak sebesar 56.

Analisis Data Pretest Dan Posttest Kemampuan Sosial Anak

Asesmen akhir diselenggarakan untuk meninjau efektivitas metode ZPD terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik. Hasil tes terhadap 15 anak membuktikan adanya kemajuan substansial dibandingkan kondisi awal. Dengan perolehan nilai yang dominan pada skala 3 dan 4, kemampuan anak secara kolektif telah mencapai predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Hal ini membuktikan bahwa metode bermain ZPD memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat karakter sosial anak melalui proses bimbingan yang sesuai dengan tingkat kesiapan masing-masing individu

Grafik ini menyajikan komparasi data antara pre-test (indikator merah) dan post-test (indikator hijau). Histogram tersebut memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan tajam pada keterampilan sosial anak di akhir masa eksperimen. Rincian perbandingan skor kolektif dari kedua sesi penilaian tersebut dipaparkan sebagai berikut:



Gambar Diagram 3. Perbandingan Skor Total Pre-test dan Post-test

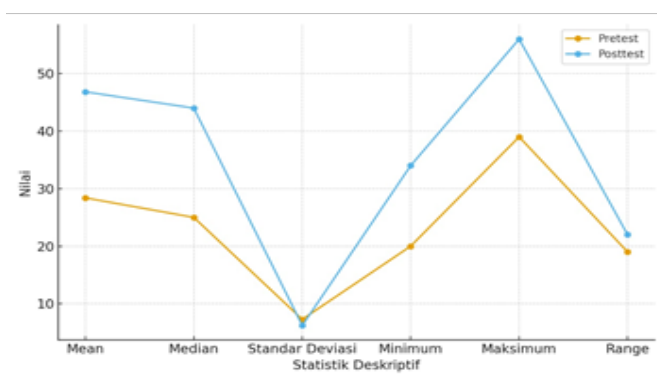
Bagan ini merepresentasikan pertumbuhan nilai yang signifikan, di mana akumulasi skor pre-test sebesar 426 melonjak menjadi 694 pada saat post-test. Temuan ini menjadi bukti empiris bahwa kompetensi sosial anak mengalami eskalasi secara masif melalui stimulasi bermain berlandaskan kerangka ZPD. Hasil tersebut secara langsung melegitimasi efektivitas metode permainan dalam mengoptimalkan seluruh dimensi sosial peserta didik secara komprehensif.

Tabel 2. Data Statistik Kemampuan Sosial *pret-tet* (test awal) Dan *Post-test* (tes akhir)

Descriptives			Statistic	Std. Error
Prettest	Mean		28.40	.879
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	24.37	
		Upper Bound	32.43	
	5% Trimmed Mean		28.28	
	Median		25.00	
	Variance		52.971	
	Std. Deviation		6.204	
	Minimum		20	
	Maximum		39	
	Range		19	
	Interquartile Range		14	
	Skewness		.260	.580
	Kurtosis		-1.778	.1.121
Posttest	Mean		46.27	.1.602
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	42.83	
		Upper Bound	49.70	
	5% Trimmed Mean		46.41	
	Median		44.00	
	Variance		38.495	
	Std. Deviation		7.278	
	Minimum		34	
	Maximum		56	
	Range		22	
	Interquartile Range		11	
	Skewness		.087	.580
	Kurtosis		-.707	.1.121

Sumber: Olah data SPSS (23)

Tabel tersebut menyajikan output analisis statistik deskriptif melalui SPSS 23 yang mengkomparasikan fase pra-intervensi dan pasca-aplikasi metode bermain ZPD. Pada tahap *pre-test*, tercatat nilai rerata (mean) sebesar 28,40 dengan interval kepercayaan batas bawah (95\% \text{ CI for lower bound}) pada angka 24,37. Data tersebut memiliki jangkauan (range) sebesar 19, dengan indeks kecondongan (skewness) 0,260 dan keruncingan (kurtosis) 1,778. Sementara itu, pada fase *post-test*, terjadi eskalasi rerata yang signifikan menjadi 46,27 dengan nilai median 44,00. Distribusi data pada tahap akhir ini menunjukkan tingkat kemiringan yang lebih rendah yaitu 0,087 dengan keruncingan 0,707, yang merepresentasikan adanya transformasi positif pada kemampuan sosial anak.



Sumber Olah Data Excel 2010

Gambar 1. Grafik Perbandingan Data Statistik Pretest dan Post-test

Grafik ini menunjukkan dengan jelas bahwa hampir semua angka statistik naik setelah tes akhir, mulai dari nilai rata-rata sampai nilai tertingginya. Ini artinya, metode bermain ZPD memang membawa perbaikan nyata. Meskipun data awal terlihat lebih kompak atau mirip antar anak, data setelah tes akhir menunjukkan hasil yang lebih bervariasi. Secara keseluruhan, gambar ini memudahkan kita melihat perbedaan nyata antara kondisi anak sebelum dan sesudah diberikan pelajaran.

Data Hasil Pengukuran Uji Normalitas

Pre-test dan post-test digunakan sebagai instrumen pengukuran sebelum dan sesudah intervensi dilakukan terhadap kelompok sampel. Peneliti melakukan uji normalitas guna memastikan validitas perubahan data sebagai akibat langsung dari perlakuan khusus. Berdasarkan analisis menggunakan SPSS 23, diperoleh nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) .200, yang mengindikasikan bahwa data memenuhi prasyarat normalitas. Rincian data tersebut dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.98245109
Most Extreme Differences	Absolute	.166
	Positive	.166
	Negative	-.135
Test Statistic		.166
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Kriteria determinasi untuk uji normalitas ini mengikuti pedoman statistik berikut: (1). Nilai Asymp. Sig. > 0,05 menunjukkan distribusi data yang normal. (2). Nilai Asymp. Sig. < 0,05 menunjukkan distribusi data yang tidak normal.

Berdasarkan hasil olah data, ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,200 untuk kedua variabel (pre-test dan post-test). Karena hasil tersebut melampaui standar minimal 0,05, maka secara statistik data penelitian ini dinyatakan berdistribusi normal dan layak digunakan untuk pengujian hipotesis selanjutnya.

Data Hasil Pengukuran Uji Hipotesis

Uji-t digunakan sebagai alat untuk membuktikan atau membantah hipotesis yang dipaparkan dalam penelitian ini. Dasar keputusannya adalah jika nilai sig < 0,05, maka pernyataan “Terdapat efek metode bermain berbasis teori ZPD terhadap kemampuan sosial anak usia dini” dinyatakan diterima. Berikut adalah sajian data hasil analisis statistik yang diproses melalui program SPSS 23:

Tabel 4. Uji t Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	28.40	15	6.204	1.879
	Posttest	46.27	15	7.278	1.602

Berdasarkan paparan tabel di atas, dapat dicermati bahwa perolehan *pre-test* menunjukkan rerata sebesar 28,40 dengan *std. deviation* 6,204 serta *std. error mean* 1,879. Sementara itu, pada tahap *post-test*, nilai mean meningkat menjadi 46,27 dengan

std. deviation 7,278 dan *std. error mean* 1,602. Melalui data tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat kenaikan yang nyata antara hasil *pre-test* menuju *post-test*.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
Paired Differences								
95% Confidence								
Interval of the								
Difference								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest - Posttest	-17.867	10.743	2.774	-23.816	-11.917	-6.441	14	.000

Acuan pengambilan keputusan dalam riset ini adalah: (1). Nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 berarti terdapat perbedaan signifikan; (2). Nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 berarti tidak terdapat perbedaan signifikan. Merujuk pada tabel uji sampel berpasangan, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga H_0 digugurkan dan H_a divalidasi. Analisis data awal dan akhir mengindikasikan adanya diferensiasi capaian yang substansial pada kompetensi sosial anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel independen (X) memberikan dampak nyata terhadap variabel dependen (Y) secara meyakinkan.

Diskusi

Bersandarkan pada hasil observasi di TK Negeri Kuntum Mekar, Kecamatan Kabila, penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode bermain berbasis ZPD memicu perubahan performa yang signifikan. Data penelitian kuantitatif ini memperlihatkan pertumbuhan skor yang konsisten dari tahap awal hingga akhir. Skor rata-rata awal sebesar 28,40 mencerminkan kondisi sosial anak yang belum berkembang secara penuh. Setelah mendapatkan stimulasi bermain berbasis ZPD, angka tersebut bereskalasi menjadi 46,27. Fakta ini memperkuat kesimpulan bahwa metode tersebut menjadi determinan penting dalam meningkatkan kecakapan sosial anak.

Merujuk pada tabel analisis komparatif, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari ambang batas 0,05. Dengan demikian, dapat ditarik

konklusi bahwa terdapat disparitas yang nyata pada kemampuan sosial anak dibandingkan dengan kondisi saat *pre-test*. Hal ini menegaskan bahwa metode bermain berbasis teori ZPD memberikan dampak yang substansial terhadap perkembangan sosial anak kelompok B di TK Negeri Kuntum Mekar.

Penyelenggaraan riset ini bertempat di lapangan pada 6-15 Oktober 2025, diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran agar kegiatan terorganisir dengan matang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji kontribusi metode bermain berbasis ZPD terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Pada prosesnya, anak-anak akan berinteraksi dan memperhatikan metode bermain yang dikembangkan. Peneliti mengawali prosedur dengan melakukan pendataan awal (*pre-test*) sebagai langkah prasyarat sebelum intervensi atau perlakuan resmi diberikan.

Pada tahapan *pre-test*, ditemukan bahwa sebagian anak merasa segan untuk memberikan jawaban, yang menandakan bahwa perkembangan sosial mereka masih dalam tahap awal (BB). Kecenderungan untuk bermain sendiri dan minimnya kepekaan sosial terhadap teman sebaya menjadi temuan utama. Situasi tersebut muncul akibat belum optimalnya otonomi yang diberikan oleh guru kepada anak untuk mengemukakan rasa ingin tahu atau menanggapi materi sesuai dengan perspektif mereka.

Perubahan positif terlihat jelas pada tahap *post-test* setelah anak menjalani serangkaian tindakan eksperimen. Kemampuan anak dalam menjalankan permainan tematik kelompok membuktikan bahwa mereka telah mencapai standar perkembangan BSH bahkan BSB. Hasil ini menjadi bukti kuat bahwa metode bermain berbasis ZPD fungsional dalam membangun fondasi interaksi sosial. Kini, anak-anak tampil lebih percaya diri, lebih ekspresif dalam bertukar ide, serta mampu menjalin kerja sama yang harmonis dalam setiap kegiatan kolektif.

Dalam penelitian ini, diterapkan delapan jenis permainan sosial berbasis teori ZPD, yaitu : *Menata Piring Empat Sehat Lima Sempurna, Mengelompokkan Makanan Sehat dan Tidak Sehat, Bola Nama Makanan Sehat, Mewarnai Gambar Empat Sehat Lima Sempurna, Menghias Roti Sehatku, Tebak Rasa Minuman, Bercerita Aku Anak Sehat, Telepon Bergilir*. Seluruh permainan tersebut dirancang berdasarkan prinsip *Zone of Proximal Development* (ZPD) dengan tahapan pemberian *scaffolding* (bantuan

sementara), kegiatan bermain kolaboratif, dan pengurangan bantuan secara bertahap (*fading*) hingga anak mampu berinteraksi sosial secara mandiri.

Berikut ini adalah deskripsi per indikator dari hasil penelitian yang ditemukan di lapangan:

Indikator Pertama (Empati) Temuan ini selaras dengan argumen Hidayati (2020) bahwa pendekatan ZPD menstimulasi interaksi sosial melalui aktivitas kolektif yang atraktif. Hal tersebut diperkuat oleh Sulikasmi dkk. (2024) yang mengemukakan efikasi metode ini dalam mempertajam rasa empati anak.

Indikator Kedua dan ketiga Studi Tumangger (2023) mengonfirmasi bahwa bermain peran mengoptimalkan kecakapan berbagi, yang pada akhirnya meningkatkan akseptasi sosial dalam lingkup kelompok. Riset Tumangger (2023) serta Suryadi dkk. (2025) memaparkan bahwa skema permainan terstruktur mampu menginternalisasi disiplin serta kepatuhan anak terhadap arahan kelompok.

Indikator ke empat (Ekspresi emosi yang sesuai) Penelitian Yesil dkk. (2025) dalam *Early Childhood Education Journal* membuktikan bahwa permainan sosiodramatik ZPD memfasilitasi anak dalam meregulasi perasaan secara akurat. Hal ini didukung secara sistematis oleh Yatmaz dkk. (2024) yang menyoroti peran *scaffolding* guru dalam mendongkrak kematangan sosial-emosional.

Indikator 5 (Kesadaran Diri), Investigasi Gladh dkk. (2023) di Swedia mengindikasikan bahwa intervensi bermain berbasis ZPD meningkatkan partisipasi aktif anak, terutama bagi mereka yang sebelumnya bersifat pasif di kelas inklusif.

Indikator keenam (Tanggung Jawab) Sulikasmi dkk. (2024) menegaskan bahwa metode ini efektif membangun tanggung jawab sosial. Smith dkk. (2024) menambahkan bahwa guru sebagai fasilitator memegang peran kunci dalam mengonstruksi rasa tanggung jawab melalui dinamika sosial.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memiliki koherensi mendalam dengan beragam literatur mutakhir, baik dalam lingkup domestik maupun skala internasional. Seluruh data mengonfirmasi bahwa pendekatan bermain berbasis teori ZPD sangat berhasil guna dalam akselerasi kompetensi sosial anak. Hal ini disebabkan karena aktivitas permainan berfungsi sebagai wahana natural bagi peserta didik untuk berlatih berinteraksi, berkolaborasi, dan mengemban tanggung jawab melalui dukungan instruksional yang terukur dari pendidik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode bermain berbasis teori ZPD (Zone of Proximal Development) terhadap kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Kuntum Mekar Desa Padengo, Kecamatan Kabila, Kabupaten Bone Bolango. Dapat disimpulkan bahwa metode bermain berbasis teori ZPD (Zone of Proximal Development) berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan sosial anak. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan sosial anak, yaitu dari 28,40 pada saat pretest menjadi 46,27 pada saat posttest setelah diberikan perlakuan berupa metode bermain berbasis teori ZPD.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan sosial anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, metode bermain berbasis teori ZPD (Zone of Proximal Development) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Kuntum Mekar Desa Padengo, Kecamatan Kabila, Kabupaten Bone Bolango.

Daftar Pustaka

- Andini, Pupung Puspa, and Anik Lestarinigrum. 2018. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Sebuah Kajian Teori Dan Praktik." *Kencana* 1:236.
- Amri, Ulil, Rifma Rifma, and Syahril Syahril. 2021. "Konsistensi Kebijakan Pendidikan Di Indonesia." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2200–2205. doi: 10.31004/edukatif.v3i5.778.
- Atina Yus, Kamtini. 2018. "Explorasi Penggunaan Bermain Simbolik Untuk Membantu Perkembangan Belajar Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood Education Journal Afindonesia*.
- Dewi Wulandari. 2020. "Model Pengembangan Permainan Petak Umpet Terhadap Tanggung Jawab Dan Kemandirian Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Bustanul Atfal 25 Medan,
- Erikson, E. H. (2020). *Childhood and Society* (Reissue ed.). W. W. Norton & Company.
- Etivali, Adzroil Ula Al, and Bagus kurnia ps Alaika M. (2019). "Pendidikan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal :Penelitian Medan Agama* 10(2):212-37.
- Etnawati, Susanti. 2022. "Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan* 22(2):130–38. doi: 10.52850/jpn.v22i2.3824.

- Hasanah, Ulfiatul Husnah dan Hisbiyatul. 2019. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." 3(1):33.
- Indriyani, Finka. 2024. "Analisis Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Finger Painting Di Ra Al-Hidayah Labuhan Ratu."
- Insani, Hilda Nurul. 2025. "Strategi Efektif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky." (2):1-14.
- Khatimah, Husnul, Eka Nurhalisa, and Neela Afifah. 2022. "Stimulasi Zone Of Proximal Development Anak Usia Dini Melalui Metode Eksplorasi." ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education 3(2):26-36.
- Melinda, Aprilia Elsy, and Izzati Izzati. 2021. "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Teman Sebaya." Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha 9(1):127. doi: 10.23887/paud.v9i1.34533.
- Musthofiyyah, Rizkiyatul, and Sofa Muthohar. 2025. "Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun." 8(1):20-30. doi: 10.31004/aulad.v8i1.902.
- Nabila Salsabina Itha Ishmah Aurora, Arum Meiranny, and Endang Susilowati. 2024. "Faktor Yang Mempengaruhi Sosial-Emosional Anak Usia Dini: Literature Review." Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI) 7(4):768-77. doi: 10.56338/mppki.v7i4.4940.
- Noviani, Dwi, and Rio Arjaya. 2024. "Model Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini."
- Nurani & Sujiono, (2019). Langkah-Langkah Metode Bermain Peran. Jurnal caksana-pendidikan anak usia dini.
- Nita Apriyani, Hibana, Susilo Suhrahman. 2020. "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini". Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Puspitasari, Ratna Nila, and Safiruddin Al Baqi. 2022. "Mengembangkan Kemampuan Sosial Melalui Pendekatan Project Based Learning." Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini 9(1):30-39. doi: 10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.13294.
- Puspitasari, Ratna Nila, and Aida Faizatur Rahma. 2023. "Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran." BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini 3(2):201-16. doi: 10.24952/alathfal.v3i2.8805.
- Rachman, Selly Puspa Dewi, and Isah Cahyani. 2019. "Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini." (JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA) 2(1):52-65. doi: 10.15575/japra.v2i1.5312.
- Sentul, City. 2015. "Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Sosial Anak." 1-7.

- Ujud, Sartika, Taslim D. Nur, Yusmar Yusuf, Ningsi Saibi, and Muhammad Riswan Ramli. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan." *Jurnal Bioedukasi* 6(2):337–47. doi: 10.33387/bioedu.v6i2.7305.
- Wahyuni, Fitri, and Suci Midsyahri Azizah. 2020. "Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini." *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan* 15(01):161–79. doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.
- Hidayati, N. (2020). Penerapan Metode Bermain Berbasis Teori ZPD untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 5(2), 145–152.
- Sulikasmi, R., dkk. (2024). Implementasi Bermain Berbasis ZPD dalam Meningkatkan Empati dan Tanggung Jawab Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 8(1), 21–30.
- Tumangger, R. (2023). Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 35–42.
- Santrock, J. (2020). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.
- Alwiyah Sylvia Smith, Norma Octaviani, Siti Silpi Salpiah, & Yasika Irawati. (2024). Analysis of Guidebook: Belajar dan Bermain for Preschool Children in Merdeka Curriculum Using Vygotsky's Zone of Proximal Development (ZPD) Theory. *Multidisciplinary Journal of Systemic and Innovative Research*, 1(4), 158–165.
- Suryadi, D., Németh, Z., Dewantara, J., Haidar, M. D., & Ilmah, N. K. (2025). The Role of Play in Shaping Early Childhood Character: A Systematic Literature Review. *Journal of Applied Movement and Sport Science*, 1(1), 10–17.
- Gladh, M., Siljehag, E., Westling Allodi, M., & Odom, S. L. (2023). Supporting Children's Social Play with Peer-Based Intervention and Instruction in Four Inclusive Swedish Preschools. *Frontiers in Education*, Vol. 7.
- Yesil, R., Erdiller Yatmaz, Z., & Metindogan, A. (2025). Exploring Children's Play Culture and Game Construction: Role of Sociodramatic Play in Supporting Agency. *Early Childhood Education Journal*, 53, 703–716.