



Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* Edukatif terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

The Effect of Educational Treasure Hunt Games on Social-Emotional Development of Early Childhood

Shofi Yatun Najach^{1*}, Desti Pujiati²

shofi0201@gmail.com¹, pujiatidesti@gmail.com²

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto, Indonesia^{1,2}

Diunggah: 24/12/2025, Direvisi: 10/03/2026, Diterima: 11/03/2026, Terbit: 01/5/2026

Abstract

Social-emotional development in early childhood needs to be stimulated through a learning process that can encourage active and enjoyable involvement for children. This study aims to analyze the effect of the Treasure Hunt Education game on the social-emotional development of early childhood, especially the competence in following rules and instructions, waiting for turns, and emotional control. This game is designed through a treasure hunt activity that involves cooperation, compliance with rules, and emotional control of children during the activity. This study applies a quantitative methodology of one group pretest-posttest design, involving 21 children in group B1 at the Kindergarten of Muhammadiyah University of Purwokerto. Data collection uses observation, interviews, and documentation, followed by analysis through the Wilcoxon Signed-Rank Test. The analysis indicates a significant increase in the socio-emotional aspects of early childhood. Therefore, the findings of this study show that the Educational Treasure Hunt game is able to support the development of social and emotional competencies of early childhood positively and has the potential as an alternative to play-based learning activity for Early Childhood Education units.

Keywords: Educational Treasure Hunt Game; Social-Emotional Development; Early Childhood.

Abstrak

Perkembangan aspek sosial serta emosional pada masa kanak-kanak awal perlu distimulasi melalui proses pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif serta menyenangkan bagi anak-anak. Studi ini bermaksud guna menganalisis pengaruh dari permainan *Treasure Hunt* Edukatif bagi perkembangan sosial-emosional anak usia dini, khususnya kompetensi terkait mengikuti aturan serta instruksi, menunggu giliran, dan pengendalian emosi. Permainan ini dirancang melalui aktivitas pencarian harta karun yang melibatkan kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, serta pengendalian emosi anak selama kegiatan berlangsung. Studi ini menerapkan metodologi kuantitatif desain *one group pretest-posttest*, dengan melibatkan 21 anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi, diikuti dengan analisis melalui pengujian *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Analisis tersebut mengindikasikan terjadinya peningkatan yang signifikan pada dimensi sosial serta emosional anak usia dini. Oleh karenanya, temuan studi ini mengindikasikan bahwasanya implementasi permainan *Treasure Hunt* Edukatif berperan dalam mendukung perkembangan kompetensi sosial serta emosional anak usia dini secara positif serta berpotensi sebagai alternatif kegiatan pembelajaran berbasis bermain bagi satuan Pendidikan Anak Usia Dini.

Kata kunci: Permainan *Treasure Hunt* Edukatif; Perkembangan Sosial-Emosional; Anak Usia Dini.

*Penulis Korespondensi: **Shofi Yatun Najach**; shofi0201@gmail.com

PENDAHULUAN

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Aktivitas pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) seperti *Treasure Hunt* semakin banyak diterapkan sebagai strategi pembelajaran interaktif di berbagai negara. Permainan ini dirancang untuk melibatkan anak secara aktif dalam mengikuti petunjuk, bekerja sama, serta menyelesaikan tantangan untuk mencapai tujuan bersama. Laporan kegiatan yang dipublikasikan oleh US Virgin Islands Hotel & Tourism Association (USVI HTA) menjelaskan bahwa kegiatan *Treasure Hunt* tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga dirancang untuk mengembangkan hubungan sosial, kepercayaan diri, serta keterampilan kolaborasi tim pada anak (Kaufmann, 2023). Di Indonesia, implementasi kegiatan serupa juga mulai dikembangkan sebagai pembelajaran berbasis pengalaman. Laporan kegiatan yang dipublikasikan oleh Radio Republik Indonesia (RRI) menjelaskan bahwa permainan mencari harta karun yang dilakukan secara berkelompok dapat memberikan pengalaman belajar yang menghibur sekaligus menumbuhkan kemampuan sosial-emosional anak (Taheer, 2025). Meskipun sumber-sumber tersebut bersifat laporan kegiatan, namun fenomena tersebut menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang relevan untuk menunjang perkembangan kompetensi sosial-emosional anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan krusial sebagai sarana mengoptimalkan beragam aspek tumbuh kembang anak, terkhusus aspek sosial-emosional anak. Pernyataan tersebut konsisten kepada UU RI No 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional yang mengungkapkan bahwasanya PAUD merupakan usaha terarah dalam mempersiapkan fondasi perkembangan anak usia 0 sampai 6 tahun melalui dukungan stimulasi pendidikan guna menunjang perkembangan rohani serta jasmani secara menyeluruh. Kemampuan sosial-emosional yang kokoh, memungkinkan anak cenderung mengekspresikan kebahagiaan yang lebih stabil, mampu membangun hubungan interaksi yang positif, serta lebih mampu menghadapi berbagai situasi sulit di lingkungannya (Takhlifani et al., 2021, as cited in Rafika & Sit, 2024). Dengan demikian, permainan edukatif yang terarah penting untuk di terapkan dalam proses pembelajaran PAUD.

Landasan teoretis studi ini mengacu pada teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), yang menekankan bahwasanya anak belajar secara optimal melalui interaksi dengan orang lain, bimbingan dari orang dewasa, serta pengalaman langsung yang bermakna. Konsep scaffolding dalam teori ini relevan dengan permainan *Treasure Hunt*, karena guru atau fasilitator dapat memberikan petunjuk, arahan, atau dukungan sesuai dengan kebutuhan anak saat mereka menghadapi tantangan dalam permainan. Melalui kolaborasi tim dan aktivitas berbasis pengalaman, anak dapat belajar mematuhi aturan, bekerja sama, serta mengelola emosinya.

Berdasarkan observasi di TK UMP, ditemukan bahwa beberapa anak terlihat masih membutuhkan penguatan dalam aspek sosial-emosional. Hal ini terlihat dari adanya kesulitan dalam mengikuti aturan dan instruksi guru, serta kemampuan mengelola emosi yang belum optimal, misalnya mudah marah atau menangis ketika menghadapi interaksi kecil yang kurang menyenangkan dengan teman. Kondisi ini diperkuat oleh hasil pretest, di mana beberapa anak terlihat mendahului giliran saat beraktivitas (misalnya ketika berwudhu), dan mudah frustrasi ketika menghadapi tugas yang dirasa sulit dengan mengatakan "tidak bisa" hingga menangis. Variasi perilaku tersebut menunjukkan bahwa anak masih memerlukan stimulasi dalam aspek sosial-emosional, terutama untuk membantu mereka mengelola emosi ketika menghadapi situasi yang kurang menyenangkan, belajar menunggu giliran, mengikuti aturan dan instruksi yang diberikan, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama.

Sejumlah penelitian empiris dari sumber primer menunjukkan bahwa berbagai bentuk permainan edukatif dapat berdampak pada perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Hasil studi dari Yuliani & Suningsih (2025) menunjukkan bahwa permainan balok berdampak signifikan kepada perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak usia 5-6 tahun, termasuk dalam hal bekerjasama, empati, menaati aturan, serta pengendalian diri. Nasihah & Afrianingsih (2024) menemukan bahwa board game berdampak signifikan bagi perkembangan keterampilan sosial serta emosional anak usia 5-6 tahun. Sementara itu, Sitorus, Siregar, & Sari (2025) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan

membantu perkembangan keterampilan sosial serta emosional anak usia dini. Selain itu, Alotaibi (2024) melalui meta-analisis menegaskan bahwa game-based learning mampu menunjukkan implikasi positif bagi perkembangan sosial serta emosional anak usia dini.

Permainan *Treasure Hunt* Edukatif merupakan strategi efektif yang dapat digunakan untuk mendukung penguatan aspek sosial-emosional anak. Dalam konteks permainan tersebut, anak-anak didorong untuk berkolaborasi dalam tim dengan mengikuti petunjuk untuk mencapai tujuan bersama, sehingga proses tersebut secara alami juga dapat merangsang kemampuan komunikasi, kerja sama, serta pengendalian emosi. Meskipun *Treasure Hunt* banyak diterapkan secara praktik, namun studi yang mengkaji peran permainan *Treasure Hunt* Edukatif dalam memfasilitasi perkembangan sosial serta emosional anak usia dini masih terbatas.

Secara khusus, penelitian terdahulu mengenai *Treasure Hunt* mendukung efektivitas permainan ini dalam perkembangan sosial-emosional anak. Studi oleh Putri, Sumardi, & Mulyadi (2020) mengindikasikan bahwa penerapan aktivitas *Treasure Hunt* mampu mendukung perkembangan kompetensi interpersonal pada anak usia 5 sampai 6 tahun. Nafisah, Mulyana, & Giyartini (2021) dalam hasil uji coba mengadaptasi permainan *Treasure Hunt* dengan mengintegrasikan karya seni lukis, menunjukkan bahwa permainan tersebut sangat layak diterapkan dalam pembelajaran guna mengoptimalkan perkembangan pada aspek sosial emosional anak usia dini. Astuti (2023) menemukan peningkatan yang signifikan dalam kecerdasan interpersonal anak setelah diterapkannya permainan *Treasure Hunt*. Temuan-temuan tersebut secara keseluruhan menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* efektif sebagai upaya mengoptimalkan perkembangan sosial dan emosional anak usia dini.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* serta pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini, kajian yang secara khusus menelaah penerapan *Treasure Hunt* Edukatif yang dirancang sesuai dengan tema pembelajaran pada satuan PAUD tertentu masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang mengkaji pengaruh permainan *Treasure Hunt* Edukatif terhadap perkembangan sosial-emosional anak melalui implementasi yang terstruktur juga masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut melalui penelitian yang menganalisis pengaruh permainan *Treasure Hunt* Edukatif dalam konteks pembelajaran di TK UMP.

Kajian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dikarenakan secara khusus meneliti permainan *Treasure Hunt* Edukatif dengan skenario permainan yang dirancang sendiri oleh peneliti dan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang digunakan di TK UMP. Pendekatan ini berbasis aktivitas pembelajaran, menyertakan kegiatan permainan yang menyenangkan, serta langsung menitikberatkan pada pengembangan kemampuan sosial-emosional anak usia dini. Dengan demikian, kajian ini bertujuan menganalisis pengaruh permainan *Treasure Hunt* Edukatif sebagai strategi pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan pada perkembangan sosial-emosional anak usia dini, disertai hipotesis bahwasanya permainan *Treasure Hunt* Edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan studi ini ialah kuantitatif melalui desain eksperimen *one group pretest-posttest*. Penerapan tersebut ditujukan guna mengidentifikasi dampak dari implementasi permainan *Treasure Hunt* Edukatif pada perkembangan sosial-emosional anak usia dini melalui perbandingan perolehan pengukuran sebelum dan sesudah intervensi dilakukan. Ruang lingkup penelitian difokuskan terhadap perkembangan aspek sosial-emosional anak usia dini, meliputi kemampuan mengelola emosi, mengikuti aturan dan instruksi, menunggu giliran, serta bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran. Fokus ini ditetapkan berdasarkan kondisi kelas yang menunjukkan bahwa anak masih memerlukan stimulasi sosial-emosional melalui aktivitas bermain yang terstruktur.

Desain penelitian *one group pretest-posttest* diterapkan dengan melibatkan 1 kelompok eksperimen yang dilaksanakan dengan beberapa tahapan yakni pemberian *pretest* (tes awal), perlakuan, serta *posttest* (tes akhir). Desain penelitian tersajikan pada Tabel berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Kelompok	Tes Awal (<i>pretest</i>)	Perlakuan	Tes Akhir (<i>posttest</i>)
Eksperimen (E)	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = Tes awal (*pretest*) perkembangan sosial-emosional anak

X = Perlakuan berupa permainan *Treasure Hunt* Edukatif

O₂ = Tes akhir (*posttest*) perkembangan sosial-emosional anak

Kajian ini dilaksanakan di TK UMP sebagai lokasi penelitian. Subjek penelitian melibatkan seluruh anak dalam kelompok B1 TK UMP yang berjumlah 21 anak, yang dipilih berdasarkan usia dan tingkat perkembangan sosial-emosional yang sesuai dengan fokus penelitian. Jumlah subjek tersebut sekaligus menjadi populasi dan sampel penelitian.

Perolehan data pada kajian ini dilaksanakan melalui pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Observasi dilaksanakan guna menilai kemampuan sosial-emosional anak sebelum dan sesudah penerapan permainan *Treasure Hunt* Edukatif, wawancara dilakukan dengan pendidik guna memperoleh informasi lebih luas mengenai perilaku anak, sedangkan dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan digunakan untuk melengkapi data.

Prosedur penelitian dimulai dengan pelaksanaan *pretest* berupa observasi kemampuan sosial-emosional anak sebelum perlakuan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan *Treasure Hunt* Edukatif selama dua minggu dengan frekuensi dua kali pertemuan setiap minggu, dan diakhiri *posttest* menggunakan instrumen yang sama. Permainan *Treasure Hunt* Edukatif dilaksanakan melalui beberapa tahapan kegiatan yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) TK dengan tema hewan. Anak-anak mengikuti permainan yang terdiri dari empat pos, yaitu tiga pos yang berisi aktivitas bermain dengan petunjuk (*clue*) hewan dan satu pos harta karun sebagai pos mencari harta karun (*reward*).

Kegiatan diawali dengan peneliti memberikan arahan serta penjelasan aturan permainan kepada anak. Pada tahap ini, anak dilatih untuk memperhatikan instruksi serta memahami aturan permainan sebelum kegiatan dimulai. Selanjutnya, anak diminta mencari pos 1 hingga 3 secara berurutan berdasarkan *clue* berupa gambar hewan yang telah terpasang di beberapa titik area permainan.

Setelah menemukan pos berdasarkan *clue*, peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai hewan yang menjadi *clue*, sehingga anak memperoleh informasi baru sekaligus menstimulasi kemampuan menyimak dan komunikasi. Anak kemudian melaksanakan aktivitas permainan yang telah disiapkan di setiap pos. Sebagai contoh, pada pos 1 dengan *clue* berupa gambar kepiting, anak melakukan aktivitas "Kepiting Mencapit Ikan", yaitu mencapit kertas berbentuk dan bergambar ikan menggunakan klip sambil berjalan menirukan gerakan kepiting. Aktivitas ini dilakukan secara bergantian, sehingga secara langsung dapat menstimulasi perkembangan sosial-emosional sesuai indikator yang menjadi fokus penelitian.

Variasi *clue* dan aktivitas pada pos 1 hingga 3 dibuat bervariasi setiap pertemuan, namun tetap selaras dengan tema hewan dan fokus pada indikator sosial-emosional. Selama proses permainan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap keterlibatan anak dalam mencari *clue*, mengikuti aktivitas permainan, serta berinteraksi dengan teman sebaya.

Pada pos harta karun, peneliti mengajukan pertanyaan terkait informasi tentang hewan yang telah disampaikan pada pos-pos sebelumnya. Tujuannya adalah untuk memperkuat pemahaman, menstimulasi ingatan, serta melihat kemampuan anak dalam menyampaikan ide secara verbal. Setelah itu, anak-anak melakukan aktivitas pencarian harta karun (*reward*) yang tersembunyi di dalam kelas.

Alat ukur yang diterapkan pada kajian ini berupa lembar pengamatan perkembangan sosial-emosional anak yang disusun dengan merujuk pada aspek perkembangan sosial-emosional dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Instrumen tersebut kemudian dikonsultasikan dengan dosen yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk memperoleh masukan mengenai kesesuaian indikator, kejelasan redaksi, serta kelayakan penggunaannya dalam penelitian. Bahan pendukung penelitian meliputi skenario kegiatan yang berbeda pada setiap pertemuan serta disesuaikan dengan tema pembelajaran dan indikator perkembangan sosial-emosional anak.

Teknik analisis data pada kajian ini diawali dengan pengujian normalitas menerapkan pengujian *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi data. Selanjutnya, pengujian pengaruh dianalisis melalui uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* menggunakan bantuan *software* SPSS untuk mengetahui perkembangan dari sosial-emosional anak sebelum maupun sesudah diterapkannya permainan *Treasure Hunt* Edukatif. Hasil analisis tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran objektif efektivitas intervensi, mendukung validitas temuan penelitian, serta menjadi dasar rekomendasi pengembangan metode pembelajaran anak usia dini berkelanjutan.

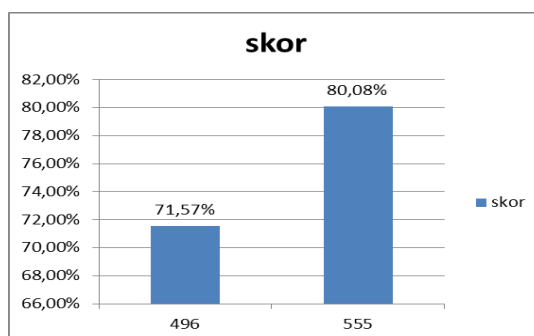
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Deskriptif

Perolehan analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor perkembangan sosial-emosional anak setelah diberikan perlakuan permainan *Treasure Hunt* Edukatif. Pada tahap *pretest*, total skor yang diperoleh sebesar 496 atau setara dengan 71,57%. Setelah perlakuan, skor *posttest* meningkat dengan total 555, atau setara dengan 80,08%. Dengan demikian, capaian perkembangan sosial-emosional anak meningkat sebesar 8,51%.

Peningkatan skor tersebut mengindikasikan bahwa permainan *Treasure Hunt* Edukatif berkontribusi positif pada perkembangan sosial-emosional anak. Aktivitas permainan yang dirancang secara terstruktur dengan melibatkan aturan, kerja sama, serta interaksi antarindividu, memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mengelola emosi, mematuhi instruksi, serta berpartisipasi aktif dalam permainan. Selain itu, suasana bermain yang menyenangkan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi anak untuk menyalurkan ekspresi emosi dan berpartisipasi dalam interaksi sosial, sehingga mendorong peningkatan aspek sosial-emosional.

Perbandingan skor perkembangan sosial-emosional anak pada tahap *pretest* dan *posttest* digambarkan pada Grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Skor

3.1 Perkembangan Indikator Sosial-Emosional Anak

Penelitian ini menggunakan 11 indikator perkembangan pada aspek sosial-emosional anak usia dini. Indikator tersebut dikembangkan berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 serta didukung oleh kajian penelitian yang relevan.

Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1 hingga 3 dengan kriteria:

- 1 = Tidak terlihat
- 2 = Kadang terlihat
- 3 = Sering terlihat

Indikator perkembangan sosial-emosional anak usia dini dipaparkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

No.	Indikator	Skor (1-3)	Catatan
1.	Anak mampu bekerja sama dalam kelompok		
2.	Anak mampu mengikuti aturan		
3.	Anak mampu mengikuti instruksi		
4.	Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan		
5.	Anak menunjukkan sikap suportif		
6.	Anak mampu mengontrol emosi		
7.	Anak mampu berbagi dengan teman		
8.	Anak mampu bergantian		
9.	Anak mampu membantu teman		
10.	Anak mampu menunjukkan rasa percaya diri		
11.	Anak mampu menyampaikan ide saat bermain		

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa setelah intervensi, mayoritas anak mengalami peningkatan skor pada hampir semua indikator. Peningkatan yang paling menonjol terlihat pada indikator mengikuti aturan dan instruksi, serta kemampuan pengendalian emosi. Hal ini terjadi karena struktur permainan *Treasure Hunt* Edukatif menuntut anak untuk mengikuti tahapan permainan secara berurutan, mematuhi aturan yang disepakati, serta menahan diri agar dapat menyelesaikan aktivitas di setiap pos secara tertib.

Indikator lain seperti kemampuan bekerja sama, berpartisipasi aktif, menunjukkan sikap suportif, berbagi, bergantian, membantu teman, menunjukkan rasa percaya diri, serta menyampaikan ide saat bermain juga mengalami peningkatan. Hal ini terjadi karena sebagian besar aktivitas permainan dilakukan secara berkelompok, sehingga anak didorong untuk saling berinteraksi, menunggu giliran, dan menyelesaikan tugas bersama. Proses ini memberikan pengalaman sosial yang nyata dan bermakna bagi anak.

Meskipun demikian, terdapat beberapa anak yang menunjukkan skor indikator yang tidak mengalami perubahan secara signifikan. Kondisi ini menunjukkan adanya variasi respons individual yang dapat dipengaruhi oleh motivasi, kemampuan adaptasi terhadap permainan, serta kondisi emosional anak saat kegiatan berlangsung, seperti mudah terdistraksi atau cenderung pasif.

Analisis Statistik

Sebelum menganalisis pengaruh, dilaksanakan pengujian normalitas menerapkan *Shapiro-Wilk* guna mengidentifikasi distribusi data dengan acuan :

1. Nilai (*p-value*) > 0,05 , menunjukkan bahwasanya data distribusi normal, sehingga hipotesis nol (H_0) diterima.

2. Nilai ($p\text{-value}$) < 0,05, mengindikasikan bahwasanya data tidak berdistribusi normal, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak.

Berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk*, skor *pretest* memperoleh nilai ($p = 0,067$) > 0,05, sehingga bisa disimpulkan bahwasanya data tersebut berdistribusi normal. Adapun skor *posttest* memperoleh nilai ($p = 0,001$) < 0,05 sehingga data tersebut tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, distribusi data tidak sepenuhnya normal, sehingga analisis statistik lanjutan yang sesuai adalah menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Hasil pengujian normalitas data menggunakan uji *Shapiro-Wilk* secara rinci disajikan pada Tabel

Tabel 3. Uji Shapiro-Wilk

<i>Shapiro-Wilk</i>			
	Statistic	df	Sig.
Sebelum Perlakuan	.914	21	.067
Sesudah Perlakuan	.821	21	.001

Berdasarkan perolehan hasil analisis menggunakan pengujian *Wilcoxon Signed Rank Test*, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yaitu sebesar < 0,001. Nilai tersebut berada jauh di bawah batas signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$).

Dengan demikian, hasil ini memenuhi acuan kriteria dalam pengujian *Wilcoxon* yaitu :

1. Apabila perolehan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < α (0,05), maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwasanya adanya perbedaan signifikan terhadap skor *pretest* dan *posttest* yang dianalisis.
2. Sebaliknya, apabila perolehan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > α (0,05), maka H_0 diterima, yang bermakna bahwasanya tidak adanya perbedaan yang signifikan.

Hasil analisis statistik menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Test Statistics ^a	
	Sesudah Perlakuan Sebelum Perlakuan
Z	-3.943 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks

Nilai signifikansi yang diperoleh sangat kecil, sehingga perubahan setelah perlakuan dapat dianggap benar-benar nyata. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa intervensi yang diterapkan dapat memberikan efek yang signifikan terhadap peningkatan skor anak. Hasil statistik ini diperkuat dengan peningkatan persentase berbagai indikator yang diamati. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam bekerja sama, mematuhi aturan, mengikuti instruksi, mengontrol emosi, berpartisipasi aktif, menunjukkan sikap suportif, berbagi, bergantian, membantu teman, membangun kepercayaan diri, dan meningkatkan komunikasi dengan teman sebaya. Keberhasilan ini menunjukkan

bahwa interaksi sosial yang terjadi selama permainan, dan struktur permainan yang menarik dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang dapat memfasilitasi perkembangan sosial-emosional anak sekaligus menggembirakan.

Dalam hasil studi ini, terdapat satu anak yang memiliki total skor *pretest* dan *posttest* yang sama sehingga perubahan nilainya bernilai nol. Dalam prosedur uji *Wilcoxon*, skor yang tidak mengalami perubahan (*ties*) tidak dimasukkan dalam proses penentuan ranking, tetapi tetap dihitung sebagai bagian dari jumlah sampel. Meskipun demikian, keberadaan satu anak dengan skor yang tetap tidak mempengaruhi hasil akhir, karena mayoritas anak menunjukkan peningkatan yang konsisten. Hal ini juga menunjukkan bahwa respons individual bisa berbeda-beda, tergantung pada motivasi, kemampuan adaptasi, dan kondisi emosional masing-masing anak.

Distribusi peringkat (*ranks*) perubahan skor *pretest* dan *posttest* anak berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 5. Distribusi Peringkat Perubahan Skor *Pretest* dan *Posttest* Berdasarkan Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Sesudah Perlakuan	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Sebelum Perlakuan	Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
		Ties	1 ^c	
		Total	21	

- Sesudah Perlakuan < Sebelum Perlakuan
- Sesudah Perlakuan > Sebelum Perlakuan
- Sesudah Perlakuan = Sebelum Perlakuan

Kaitan Temuan dengan Teori dan Penelitian Terdahulu

Temuan dari kajian ini mengacu kepada teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menegaskan bahwasanya proses belajar anak berlangsung melalui interaksi sosial serta pengalaman langsung dalam konteks yang bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Asdini Indah Lestari & Yacobus Ndonga (2024) yang menekankan bahwa stimulasi perkembangan anak dapat dilakukan secara efektif melalui aktivitas bermain yang melibatkan bimbingan orang dewasa serta interaksi sosial antarindividu. Permainan *Treasure Hunt* Edukatif memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan partisipatif sekaligus memberikan pengalaman bermakna bagi anak dalam belajar bekerja sama, mematuhi aturan dan instruksi, serta mengelola emosi.

Kajian ini juga selaras dengan penelitian terdahulu. Putri, Sumardi, & Mulyadi (2020) menyatakan bahwasanya penerapan aktivitas *Treasure Hunt* berkontribusi pada peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Sementara itu Nafisah, Mulyana, Giyartini (2021) melalui uji coba pengembangan permainan berburu harta karun dengan mengintegrasikan karya seni lukis menunjukkan bahwa aktivitas permainan tersebut sangat layak diterapkan pada proses belajar guna memperkuat perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini. Astuti (2023) menemukan terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal anak secara signifikan setelah diterapkannya permainan *treasure hunt*.

Kesamaan temuan-temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa permainan edukatif merupakan strategi yang efektif dalam memfasilitasi serta mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung keberhasilan dari intervensi ini meliputi antusiasme anak terhadap permainan, model permainan yang menarik, bimbingan yang tepat, serta durasi permainan yang cukup sehingga anak dapat fokus menyelesaikan aktivitas. Sebaliknya, terdapat beberapa faktor penghambat yang diamati termasuk anak mudah teralihkan perhatiannya, terdapat perbedaan kemampuan adaptasi terhadap permainan, serta kondisi emosional anak saat intervensi yang memengaruhi responsnya.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penerapan desain penelitian *one group pretest-posttest* tanpa adanya kelompok kontrol menyebabkan keterbatasan dalam memastikan bahwa peningkatan perkembangan sosial-emosional anak sepenuhnya disebabkan oleh intervensi permainan Treasure Hunt Edukatif, karena kemungkinan terdapat faktor lain, seperti peran guru, teman sebaya yang mungkin turut mempengaruhi hasil. Sementara itu, durasi intervensi yang relatif singkat diduga belum cukup memadai guna melihat perubahan yang stabil pada semua indikator sosial-emosional. Keterbatasan-keterbatasan ini dapat menjadi acuan penting untuk penelitian lanjutan, agar dapat melibatkan kelompok kontrol, memperluas jumlah sampel, serta durasi intervensi yang lebih panjang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi serta pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya implementasi permainan *Treasure Hunt* Edukatif berdampak konstruktif serta signifikan pada pengembangan kemampuan sosial-emosional anak usia dini. Hasil temuan menunjukkan bahwasanya terdapat perkembangan sosial-emosional anak pasca mengikuti implementasi permainan, khususnya dalam hal mengikuti aturan dan instruksi, serta pengelolaan emosi yang lebih stabil.

Meskipun tidak semua anak menunjukkan perkembangan pada setiap indikator, secara umum permainan *Treasure Hunt* Edukatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif anak dalam kegiatan sosial. Perbedaan respons yang muncul dipengaruhi oleh faktor individu, seperti motivasi, kemampuan beradaptasi, serta kondisi emosional masing-masing anak.

Temuan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi kepada pengembangan bidang ilmu pendidikan anak usia dini, terutama dalam memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan sebagai strategi alternatif guna menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak. Dengan demikian, penelitian selanjutnya disarankan agar mengembangkan variasi permainan *Treasure Hunt* Edukatif, melibatkan jumlah subjek yang lebih luas, serta mengombinasikannya dengan pendekatan pembelajaran lain agar diperoleh hasil yang lebih optimal dan menyeluruh.

DAFTAR RUJUKAN

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Asdini Indah Lestari, Yacobus Ndonga, I. G. (2024). *Pengembangan Sosial Emosional Siswa SD dengan Perspektif Konstruktivisme Sosial Oleh Lev Vygotsky*. 7(November), 12441–12445.
- Garcia, A. R., Filipe, S. B., Fernandes, C., Estevão, C., & Ramos, G. (n.d.). *Pengaruh Permainan Treasure Hunt terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. <https://repository.unja.ac.id/57792/>
- Kaufmann, L. (2023). *Boys & Girls Club Partners with Tropical Treasure Hunt for Team Building*. <https://www.bgca.org/news/boys-girls-club-partners-with-tropical-treasure-hunt>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 137 TAHUN 2014 TENTANG STANDAR*

NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. <https://share.google/RGODnlyEBWaV9MjH2>

- Nafisah, H., Mulyana, E. H., & Giyartini, R. (2021). *Pengembangan Permainan Berburu Harta Karun Berbasis Karya Seni Lukis untuk Memfasilitasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2245–2255. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1165>
- Nasihah, K., & Afrianingsih, A. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Sosial Board Game Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul*. 8(1), 50–58. <https://doi.org/10.30736/jce.v8i1.20>
- Putri, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 118–130. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27203>
- Rafika, N., & Sit, M. (2024). *Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak pada Usia 3-4 Tahun. Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(2), 127–150. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i2.2914>
- Republik Indonesia. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL: Vol. (Issue)*. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Sitorus, R. W., Siregar, K. P., Sari, R. I., Islam, U., & Sumatera, N. (2025). *Educia Journal*. 3(1), 1–14.
- Taheer, M. (2025). *Swarna Community Gelar Treasure Hunt Bahagiakan Anak-anak*. <https://rri.co.id/swarna-treasure-hunt>
- Yuliani, V., & Suningsih, T. (2025). *Pengaruh Permainan Balok terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun*. 5, 467–475. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1433>