



Gamifikasi dan Pembelajaran Kontekstual untuk Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Gracelda Luthfi Aurellia^{1*}, Cecep Kustandi², Dwi Kusumawardani³
Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia
^{1*}Email penulis koresponden: gracelda.luthfi@mhs.unj.ac.

Riwayat Artikel

Submitted: 10-12-2025
Accepted: 20-12-2025
Published: 31-12-2025

Prosiding Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta diterbitkan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta



Abstrak

Pendidikan anak usia dini di era Society 5.0 memerlukan strategi inovatif yang mendorong pembelajaran mendalam dan kompetensi sosial, bukan sekadar fokus kognitif dengan metode guru-sentris. Penelitian ini menganalisis peran gamifikasi dan pembelajaran kontekstual dalam mempromosikan pembelajaran mendalam dan memperkuat perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun, serta mengidentifikasi sinergi keduanya. Penelitian menggunakan desain Penelitian dan Pengembangan yang diadaptasi dari model Borg dan Gall melalui tahapan analisis kebutuhan, pengembangan model instruksional yang mengintegrasikan aktivitas gamifikasi dan skenario pembelajaran kontekstual, validasi ahli, dan uji lapangan terbatas. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan guru, dan dokumentasi perilaku, dianalisis secara kualitatif deskriptif. Hasil menunjukkan gamifikasi efektif meningkatkan motivasi dan interaksi sosial melalui elemen interaktif berbasis hadiah, sementara pembelajaran kontekstual memperkuat pembelajaran mendalam dengan menempatkan tugas dalam konteks bermakna yang merangsang pemikiran kritis. Kedua pendekatan berkontribusi pada perkembangan sosial anak, meningkatkan kerja sama, regulasi emosi, komunikasi, dan empati. Integrasi kedua pendekatan menciptakan lingkungan pembelajaran dinamis dan bermakna yang mendukung pertumbuhan holistik.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Gamifikasi; Pembelajaran Kontekstual; Perkembangan Sosial.

Abstract

In the Society 5.0 era, early childhood education must shift from a narrow cognitive focus to innovative strategies that promote deep learning and holistic social competence. Conventional instruction often emphasizes teacher-centered approaches disconnected from real-world contexts. This research analyzes the roles of gamification and contextual teaching and learning in promoting deep learning and strengthening social development in early childhood, and identifies synergies between these approaches. The study employs a research and development design adapted from the Borg and Gall model, encompassing need analysis, prototype development of an instructional model integrating gamification activities and contextual learning scenarios, expert validation, and limited field testing with a small group of 5-6-year-old children. Data collection techniques include observation checklists, teacher field notes, and behavioral documentation to assess model feasibility and effectiveness; data are analyzed using descriptive qualitative procedures to identify patterns and children's social responses. Findings demonstrate that gamification effectively enhances motivation, engagement, and social interaction through interactive and reward-based elements. At the same time, contextual teaching and learning strengthen deep learning by situating tasks in meaningful real-world contexts that stimulate critical thinking. Both approaches contribute, both independently and synergistically, to social development, increasing cooperation, emotion regulation, communication,

and empathy among children in early childhood. The integration of gamification and contextual teaching and learning creates a more dynamic, meaningful, and socially rich learning environment, offering robust pedagogical strategies to foster holistic cognitive and social development.

Keywords: *Early Childhood; Contextual Learning; Gamification; Social Development.*

PENDAHULUAN

Di era Society 5.0, pendidikan anak usia dini harus melampaui fokus kognitif yang sempit dan mengadopsi strategi pengajaran inovatif yang secara sengaja mendorong keterlibatan peserta didik dan hasil belajar yang bermakna atau mendalam. Penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran dengan hafalan mekanis tanpa konteks tidak efektif dalam mempersiapkan anak untuk tantangan abad ke-21 (Mytra dkk., 2020). Pendidikan usia dini merupakan jendela kritis untuk mengembangkan kapasitas sosial seperti empati, kerja sama, regulasi emosi, dan interaksi positif antar teman sebaya, yang menjadi dasar pembentukan karakter dan kesiapan sekolah (Diananda dkk., 2025). Penelitian empiris terbaru menunjukkan bahwa sosialisasi emosi yang dipimpin guru dan praktik pembelajaran sosial-emosional (SEL) yang terstruktur di lingkungan prasekolah secara konsisten mendukung regulasi diri dan perilaku pro-sosial anak-anak, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang lebih dalam dan berkelanjutan (Silkenbeumer dkk., 2024; Hosokawa dkk., 2024).

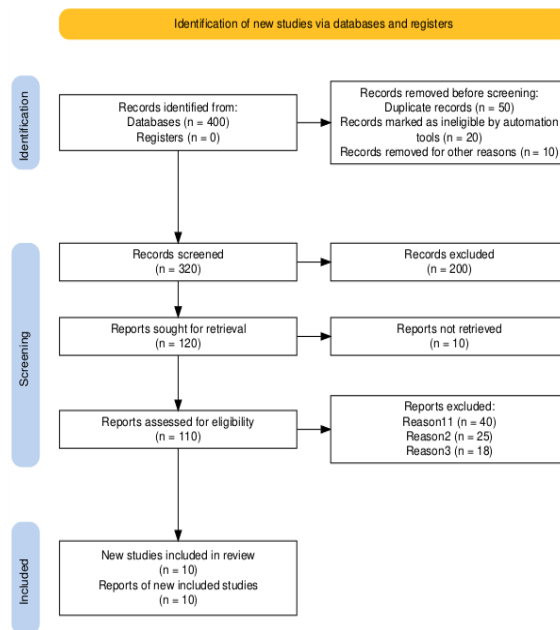
Pengajaran awal anak-anak konvensional masih didominasi oleh pendekatan guru-sentris, yang seringkali menghasilkan pengalaman belajar yang kurang terhubung dengan konteks dunia nyata dan membatasi kesempatan untuk interaksi teman sebaya yang bermakna serta pengembangan keterampilan sosial (Mathur & Singh, 2023). Sebagai respons, gamifikasi dan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) diusulkan sebagai inovasi komplementer yang mengarahkan pedagogi menuju pembelajaran yang didorong oleh permainan, berbasis pengalaman, dan tertanam dalam konteks untuk anak-anak usia dini (Fadhli, 2020; Lorenzo-Lledó dkk., 2023). Studi empiris dan tinjauan melaporkan bahwa desain gamifikasi meningkatkan motivasi, keterlibatan berkelanjutan, dan perilaku kolaboratif anak-anak muda, sehingga mendukung interaksi kelas yang lebih kaya secara sosial. Sementara itu, kerangka kerja CTL secara sistematis menghubungkan tugas kelas dengan masalah autentik dan kehidupan sehari-hari, meningkatkan relevansi dan transfer pembelajaran (Ahmad dkk., 2022). Secara keseluruhan, literatur menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dengan CTL dapat mengatasi kelemahan praktik pengajaran yang berpusat pada guru dengan mempromosikan peluang pembelajaran yang bermakna, interaktif secara sosial, dan berakar pada konteks dalam pendidikan anak usia dini.

Meskipun studi sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan gamifikasi atau Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam pendidikan anak usia dini, sebagian besar fokus pada peningkatan motivasi belajar atau prestasi akademik semata. Beberapa studi empiris, misalnya, melaporkan bahwa pembelajaran gamifikasi meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak seperti pemecahan masalah dan rentang perhatian (Wijoyo, 2025), dan bahwa instruksi berbasis CTL meningkatkan kemampuan sains atau bahasa awal di lingkungan taman kanak-kanak (Putri, 2023; Kesuma & Parwoto, 2024). Namun, hanya sedikit studi yang mengeksplorasi secara holistik atau integratif bagaimana kombinasi gamifikasi dan CTL dapat memfasilitasi pembelajaran mendalam sambil sekaligus mendukung perkembangan sosial anak-anak secara menyeluruh. Selain itu, sebagian besar penelitian yang ada menggunakan desain eksperimental atau studi kasus, dan sintesis sistematis yang memetakan bukti empiris tentang efek gabungan gamifikasi + CTL masih langka (Alotaibi, 2024). Kesenjangan penelitian ini menuntut tinjauan sistematis untuk mengkonsolidasikan bukti apakah dan bagaimana gamifikasi dan CTL dapat saling melengkapi untuk mempromosikan pembelajaran mendalam yang juga memperkuat kompetensi sosial pada masa kanak-kanak.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran gamifikasi dalam mendorong pembelajaran mendalam di kalangan anak usia dini sambil mengeksplorasi kontribusi pendekatan pengajaran dan pembelajaran kontekstual (CTL) dalam memperkuat kemampuan anak untuk menghubungkan pengalaman nyata dengan proses akademik. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana integrasi gamifikasi dan CTL dapat saling melengkapi dalam membentuk sifat sosial anak, termasuk empati, kerja sama, regulasi emosi, dan interaksi positif. Di samping itu, penelitian ini mengeksplorasi potensi sinergis kedua pendekatan ini dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan sosio-emosional selama pendidikan anak usia dini. Penelitian ini juga berupaya untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis gamifikasi dan CTL yang divalidasi oleh ahli dan diujicobakan secara terbatas untuk menghasilkan strategi instruksional yang efektif sesuai dengan tuntutan era Society 5.0. Kegunaan penelitian ini mencakup kontribusi teoretis dalam memperkaya pemahaman tentang sinergi gamifikasi dan CTL, serta kontribusi praktis dalam menyediakan panduan pedagogis bagi pendidik yang ingin mengintegrasikan kedua pendekatan untuk pembelajaran yang lebih bermakna dan mendukung perkembangan sosial anak usia dini secara komprehensif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang diadaptasi dari model Borg dan Gall untuk secara sistematis mengkaji dan mengembangkan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan gamifikasi dan Contextual Teaching and Learning (CTL) guna mempromosikan pembelajaran mendalam serta memperkuat perkembangan sosial anak usia dini. Penelitian dilaksanakan di lembaga RA (Raudhatul Athfal) terakreditasi yang bernama RA ALFHIRA di Tangerang Selatan selama Januari–Agustus 2025, melalui empat tahap esensial, yaitu analisis kebutuhan, pengembangan desain, validasi ahli, dan uji lapangan terbatas. Tahap analisis kebutuhan meliputi telaah dokumen kebijakan dan kurikulum, kajian studi empiris tahun 2019–2025, wawancara semi-terstruktur dengan pendidik PAUD, serta observasi kelas untuk mengidentifikasi kesenjangan strategi pembelajaran terkait perkembangan sosial dan pembelajaran mendalam. Temuan tahap ini digunakan untuk merumuskan prototipe model pengajaran yang mengintegrasikan aktivitas gamifikasi, skenario pembelajaran kontekstual, dan tugas pembelajaran mendalam yang relevan dengan pengalaman sehari-hari anak. Prototipe kemudian divalidasi oleh pakar pendidikan anak usia dini, ahli desain instruksional, dan psikolog perkembangan anak menggunakan lembar penilaian terstruktur yang menilai relevansi pedagogis, kelayakan implementasi, kejelasan alur instruksional, konsistensi integrasi gamifikasi dan CTL, serta potensi dampak terhadap pembelajaran mendalam dan kompetensi sosial; masukan ahli menjadi dasar revisi model. Pada tahap uji lapangan terbatas, model diterapkan pada kelompok kecil anak usia 5–6 tahun untuk menilai kelayakan, kejelasan, dan efektivitasnya dalam memfasilitasi empati, kerja sama, regulasi emosi, dan interaksi sosial positif. Data dikumpulkan melalui daftar periksa observasi, catatan lapangan guru, dokumentasi video perilaku, dan penilaian kinerja anak, kemudian dianalisis dengan prosedur kualitatif deskriptif untuk mengidentifikasi pola pembelajaran, tema perkembangan sosial, serta kontribusi elemen gamifikasi dan skenario kontekstual dalam mendukung pemecahan masalah pembelajaran dan penguatan kompetensi sosial anak.



Gambar 1. Diagram PRISMA

Diagram PRISMA ini menggambarkan proses penyaringan yang ketat untuk tinjauan sistematis berjudul "Peran Gamifikasi dan Pembelajaran Kontekstual dalam Mendorong Pembelajaran Mendalam untuk Memperkuat Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," di mana proses identifikasi dimulai dari 400 rekaman yang diambil dari basis data, sebelum 80 rekaman dihapus secara otomatis karena duplikasi dan tidaklayakan. Sebanyak 320 rekaman kemudian diseleksi berdasarkan judul dan abstrak, yang menghasilkan eksklusi menyeluruh terhadap 200 laporan yang dianggap tidak relevan dengan topik tinjauan atau kriteria inklusi. Dari 120 laporan yang tersisa dan ditelusuri untuk pengambilan naskah lengkap, 10 tidak dapat diakses, sehingga tersisa 110 laporan yang kemudian masuk ke tahap penilaian kelayakan teks lengkap. Tahap penilaian kelayakan yang komprehensif ini menghasilkan eksklusi terhadap 100 laporan (secara implisit dari 110 dikurangi 10 yang diinkluskikan), dengan 83 di antaranya dijelaskan secara rinci berdasarkan tiga alasan spesifik yang berkaitan dengan kriteria kelayakan penuh. Pada akhirnya, hanya 10 studi baru yang dinilai memenuhi semua kriteria yang telah ditetapkan dan dimasukkan ke dalam tinjauan sistematis untuk dianalisis dan disintesis lebih lanjut. Proses penyaringan yang ketat ini menunjukkan bahwa meskipun pencarian awal sangat luas, hanya sedikit literatur berkualitas tinggi yang benar-benar relevan dan layak digunakan untuk menganalisis peran gamifikasi dan pembelajaran kontekstual dalam memperkuat perkembangan sosial anak usia dini.

Sintesis temuan dilakukan secara naratif, didukung oleh tabel yang merangkum karakteristik aktivitas pembelajaran, jenis elemen gamifikasi yang diterapkan, skenario kontekstual yang digunakan, respons anak, dan hasil utama yang berkaitan dengan indikator pembelajaran mendalam. Prosedur yang berulang dan sistematis ini memastikan bahwa inovasi pembelajaran yang dihasilkan memiliki landasan teoretis yang kuat, layak diterapkan dalam praktik, dan selaras dengan tuntutan transformasi pendidikan pada era Society 5.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sintesis studi yang ditinjau mengungkapkan bahwa gamifikasi, pembelajaran kontekstual (CTL), pembelajaran mendalam, dan perkembangan sosial anak usia dini saling terhubung dalam ekosistem pedagogis yang kohesif. Hasil penelitian disajikan melalui analisis tabel ringkasan studi terpilih yang komprehensif, diikuti dengan pembahasan tematik yang mengaitkan temuan dengan kerangka teoritis, tujuan penelitian, dan implikasi praktis.

Tabel 1. Ringkasan Studi Terpilih tentang Gamifikasi, Pembelajaran Kontekstual, Pembelajaran Mendalam, dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

No	Informasi Bibliografi	Ciri-ciri Studi	Komponen Gamifikasi	Komponen CTL	Hasil Pengembangan Sosial
1	Hibana, M., Nayla, M. R., & Nurhayati, K. (2024). Menjelajahi peran pembelajaran berbasis permainan dalam perkembangan kognitif anak usia dini; Perspektif dari guru dan orang tua.	Studi kasus kualitatif; Peserta: 20 guru dan 15 orang tua; Fokus: Persepsi GBL.	(+) Permainan interaktif dan bermakna.	(+) CTL implisit melalui eksplorasi yang menyenangkan	(+) Mendukung perkembangan sosial dan emosional.
2	Wijoyo, A. (2025). Gamifikasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Kerangka Kerja Pembelajaran Adaptif yang Mengintegrasikan Teknologi untuk Pembelajaran Mendalam.	Desain eksperimental ; Peserta: 150 siswa taman kanak-kanak (4-6 tahun); Kelompok eksperimen (n=75) vs kontrol (n=75).	(+) Gamifikasi adaptif berbasis hadiah dengan poin, papan peringkat, cerita, dan hadiah.	(-)	(+) Peningkatan kerja sama, regulasi emosi, komunikasi, dan empati.
3	Elyyana, L., Kurniati, L., & Nunna, B. P. (2025). Model Praktik Numerasi Anak Usia Dini Melalui Deep Learning dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.	Desain eksperimental pretest-posttest; Peserta: 127 siswa sekolah dasar; Fokus: Pemahaman membaca selama pembelajaran daring.	(+) Cerita kebijaksanaan lokal dan gamifikasi.	(+) CTL melalui konteks budaya dan regional.	(+) Peningkatan kerja sama, regulasi emosi, komunikasi, dan empati.
4	Aguiar-Castillo, L., dkk. (2020). Pendekatan Gamifikasi dan Pembelajaran Pendidikan Dalam	Studi pendidikan tinggi tentang aplikasi HEgameApp; Peserta: aplikasi	(+) Aplikasi seluler yang digamifikasi (HEgameApp)	(-)	(+) Mendorong pembelajaran mendalam; meningkatkan komitmen mahasiswa.

	Perkembangan Pendidikan Tinggi.	seluler yang digamifikasi.			
5	Suryaningsih & Aisyah, E. N. (2024). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini.	Kualitatif deskriptif; Data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi; Fokus: Pembelajaran kolaboratif menggunakan teknologi dalam pendidikan anak usia dini (PAUD).	(+) Teknologi untuk pembelajaran kolaboratif.	(-)	(+) Meningkatkan keterampilan sosial; komunikasi, kerja sama tim, interaksi.

Catatan:

(+) Menunjukkan bahwa variabel/komponen telah diteliti dalam publikasi jurnal sebelumnya.

(-) Menunjukkan bahwa variabel/komponen tersebut belum diteliti dalam publikasi jurnal sebelumnya.

Temuan Terkait Komponen Gamifikasi

Studi-studi yang dipilih menunjukkan bahwa gamifikasi menggabungkan berbagai elemen seperti poin, lencana, hadiah, narasi, tingkat tantangan, peran, avatar, dan mekanisme poin berkontribusi pada pembelajaran mendalam dan keterlibatan yang bermakna dalam pembelajaran (Hibana dkk., 2024). Komponen-komponen ini secara konsisten diintegrasikan dengan tugas-tugas pembelajaran dengan cara yang mendorong partisipasi aktif, perhatian yang berkelanjutan, dan pemecahan masalah, terutama dalam kerangka gamifikasi adaptif yang dirancang untuk lingkungan pendidikan anak usia dini (Wijoyo, 2025). Beberapa studi juga melaporkan penggunaan alat digital termasuk aplikasi seluler, permainan berbasis web, dan platform narasi gamifikasi untuk memperkuat keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pemrosesan kognitif yang lebih dalam (Smiderle dkk., 2020). Dalam studi kasus kualitatif, bahkan alat gamifikasi offline dan aktivitas bermain eksploratoris berpotensi mengembangkan perkembangan sosial dan emosional ketika diintegrasikan dalam pengalaman belajar interaktif dan bermakna (Hibana dkk., 2024).

Durasi dan struktur intervensi gamifikasi bervariasi di antara studi yang ditinjau, mulai dari aktivitas kelas jangka pendek hingga periode eksperimental yang lebih lama, seperti program pembelajaran berbasis web selama empat bulan yang dilaporkan oleh Smiderle et al. (2020). Dalam implementasi ini, gamifikasi dirancang secara sengaja untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan interaksi sosial, terutama melalui tugas kolaboratif yang mendorong komunikasi, empati, kerja tim, dan regulasi emosi di antara siswa muda (Wijoyo, 2025). Integrasi fitur gamifikasi dengan elemen pembelajaran kontekstual seperti cerita budaya atau tugas eksplorasi kehidupan nyata lebih lanjut memperkuat pembelajaran mendalam dengan memproyeksikan konteks bermakna dan penekanan reflektif (Nitiasih dkk., 2022). Dalam lingkungan kolaboratif yang didukung teknologi, gamifikasi juga memainkan peran kritis dalam meningkatkan keterampilan sosial anak-anak, termasuk kerja sama dan interaksi, ketika dipandu secara tepat oleh guru dan orang tua (Suryaningsih & Aisyah, 2024).

Secara keseluruhan, literatur menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat motivasi tetapi juga sebagai mekanisme pedagogis terstruktur yang mendukung

pembelajaran mendalam dan perkembangan sosial anak usia dini melalui tugas-tugas pengalaman yang dirancang dengan baik (Hibana dkk., 2024). Efektivitasnya meningkat ketika elemen gamifikasi selaras dengan tujuan pembelajaran, diintegrasikan dalam lingkungan pembelajaran kontekstual, dan didukung oleh media teknologi atau offline yang sesuai (Wijoyo, 2025). Studi secara konsisten menunjukkan bahwa gamifikasi mendorong proses kognitif seperti perhatian, rasa ingin tahu, dan pemecahan masalah sambil sekaligus meningkatkan kerja sama, empati, dan regulasi emosi (Nitiasih et al., 2022). Temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi, ketika diterapkan secara sistematis, menyediakan landasan yang kokoh untuk mempromosikan perkembangan holistik dalam pendidikan anak usia dini (Smiderle et al., 2020).

Temuan Terkait Komponen Pengajaran dan Pembelajaran (CTL)

Temuan menunjukkan bahwa penerapan pengajaran dan pembelajaran kontekstual (CTL) mencakup unsur-unsur inti seperti konstruktivisme, penemuan, pertanyaan, komunitas belajar, modeling, refleksi, dan penilaian autentik, mastering berkontribusi pada keterlibatan dan pemahaman yang lebih dalam di lingkungan pendidikan anak usia dini. Studi yang mengintegrasikan eksplorasi bermain dengan bukti strategi elemen pembentukan makna aktif yang selaras dengan konstruktivisme dan penemuan (Hibana, Nayla, & Nurhayati, 2024). Elemen CTL seperti komunitas belajar dan modeling diperkuat melalui lingkungan belajar kolaboratif dan tararah, terutama dalam interaksi yang didukung teknologi yang mendukung komunikasi dan kerja sama (Suryaningsih & Aisyah, 2024). Selain itu, praktik penilaian reflektif dan autentik memungkinkan anak-anak menginternalisasi konsep melalui umpan balik real-time, sehingga memperkuat indikator pembelajaran mendalam terkait rasa ingin tahu, pemecahan masalah, dan perhatian (Karim & Parhan, 2025).

Studi yang ditinjau menunjukkan bahwa CTL diimplementasikan melalui konteks kehidupan nyata yang tertanam dalam pembelajaran sehari-hari, narasi budaya, aktivitas pemecahan masalah praktis. Integrasi cerita kebijaksanaan lokal, tugas tematik, dan tantangan numerasi memperkuat anak-anak menafisirkan pengetahuan baru dalam kerangka sosibudaya yang familier, memperkuat pemahaman dan perhatian sosial (Nitiasih, Permana, & Budiarta, 2022). Strategi seperti pembelajaran berbasis proyek, tematik, dan pengalaman mendukung implementasi CTL multidimensi dengan mendorong partisipasi praktis dan pembentukan makna kolaboratif (Elyyana, Kurniati, & Nunna, 2025). Selain itu, kombinasi CTL dengan elemen gamifikasi seperti cerita interaktif dan tantangan adaptif lebih lanjut meningkatkan motivasi dan keterlibatan pembelajaran mendalam di kalangan pembelajaran awal (Aguiar-Castillo et al., 2020). Secara keseluruhan, hasil terpilih menunjukkan bahwa komponen CTL dan konteks kehidupan nyata saling memperkuat proses pembelajaran mendalam dan perkembangan sosial anak-anak. Strategi integratif seperti kegiatan berbasis proyek dan pengalaman langsung mengimplementasikan CTL multidimensi dengan mendorong partisipasi praktis dan pembentukan makna kolaboratif (Elyyana, Kurniati, & Nunna, 2025). Selain itu, kombinasi CTL dengan elemen gamifikasi seperti cerita interaktif dan tantangan adaptif lebih lanjut meningkatkan motivasi dan keterlibatan pembelajaran mendalam di kalangan pembelajaran awal (Aguiar-Castillo et al., 2020). Secara keseluruhan, sintesis ini menegaskan bahwa komponen CTL dan konteks kehidupan nyata saling memperkuat proses pembelajaran mendalam dan perkembangan sosial anak-anak.

Temuan Terkait Hasil Perkembangan Sosial

Studi yang ditinjau menunjukkan bahwa gamifikasi secara konsisten meningkatkan dimensi kunci perkembangan sosial anak usia dini, terutama empati, kerja sama, regulasi emosi, dan perilaku berbagi. Hibana, Nayla, dan Nurhayati (2024) melaporkan bahwa aktivitas permainan interaktif dan bermakna mempromosikan perkembangan emosional dan respons empati anak dalam konteks berbagi kolaboratif. Demikian pula, temuan dari Wijoyo (2025) menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis adaptif memperkuat kerja sama, kerja tim, dan regulasi

emosi dengan mendorong interaksi antar teman sebaya dan pencapaian tujuan bersama. Smiderle dkk. (2020) lebih lanjut menekankan bahwa lingkungan gamifikasi merangsang perilaku prososial, termasuk berbagi bersama dan pemecahan masalah kolaboratif, meskipun hasilnya dapat bervariasi sesuai dengan ciri kepribadian individu.

Keterampilan komunikasi dan kemampuan penyelesaian konflik juga diperkuat melalui gamifikasi terstruktur dan aktivitas pembelajaran kontekstual (CTL) yang mengharuskan anak-anak mengartikulasikan ide dan bernegosiasi peran. Wijoyo (2025) menunjukkan bahwa anak-anak dalam pembelajaran gamifikasi menunjukkan perbaikan signifikan dalam kejelasan komunikasi dan strategi penyelesaian konflik selama tantangan kolaboratif. Suryaningsih dan Aisyah (2024) menambahkan bahwa lingkungan pembelajaran kolaboratif yang didukung teknologi memfasilitasi partisipasi sosial yang bermakna, membimbing anak-anak untuk berpartisipasi dalam dialog, interaksi, dan pengambilan keputusan kolektif. Selain itu, Aguiar-Castillo dkk. (2020) menyoroti bahwa aplikasi pembelajaran gamifikasi meningkatkan komitmen dan keterlibatan partisipatif siswa, yang merupakan landasan penting untuk hasil perkembangan sosial yang lebih luas.

Melalui studi terpilih, hasil perkembangan sosial secara konsisten muncul sebagai manfaat utama dari integrasi gamifikasi dan CTL dalam lingkungan pendidikan anak usia dini. Bukti dari desain kualitatif, eksperimental, dan perkembangan menemukan bahwa pembelajaran gamifikasi dan kontekstual mempererat empati, kerja sama, komunikasi, dan pengelolaan emosi diri. Peningkatan ini difasilitasi oleh keterlibatan aktif, tugas kolaboratif, dan interaksi berbasis masalah yang mengharuskan anak-anak berpartisipasi secara bermakna dalam komunitas pembelajaran sosial. Secara keseluruhan, sintesis ini menegaskan bahwa gamifikasi dan CTL berfungsi sebagai pendekatan pedagogi yang saling menguntungkan untuk mempromosikan perkembangan sosial anak usia dini dengan integrasi pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan berakar dalam konteks.

Temuan Terkait dengan Temuan Utama Peran Gamifikasi dan Pembelajaran Kontekstual dalam Mendorong Pembelajaran Mendalam untuk Memperkuat Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Studi yang ditinjau menggunakan berbagai desain metodologis yang ketat, termasuk studi kasus kualitatif, eksperimen campuran, uji coba pra-tes dan pasca-tes, serta model penelitian pengembangan, yang secara kolektif memperkuat keyakinan terhadap efek yang diamati. Keragaman metodologis ini memungkinkan triangulasi bukti di berbagai konteks, seperti perspektif guru dan orang tua (Hibana et al., 2024; Suryaningsih & Aisyah, 2024), hasil eksperimen dengan sampel yang lebih besar (Wijoyo, 2025; Nitiasih dkk., 2022), dan pengujian model perkembangan untuk numerasi awal (Elyyana dkk., 2025). Beberapa penelitian juga mengintegrasikan proses pengembangan dan validasi berlangsung (misalnya, pendekatan ADDIE atau R&D), yang meningkatkan validitas praktis dan kesesuaian dengan kebutuhan kelas (Elyyana dkk., 2025; Karim & Parhan, 2025). Selain itu, manipulasi eksperimental elemen gamifikasi dan fitur adaptif memungkinkan kesimpulan yang lebih kuat tentang dampak kausal pada hasil kognitif dan sosial, sementara aplikasi di pendidikan tinggi menyediakan bukti konvergen untuk mekanisme pembelajaran mendalam (Wijoyo, 2025; Smiderle dkk., 2020; Aguiar-Castillo dkk., 2020).

Meskipun memiliki kelebihan ini, para penulis sering mengakui keterbatasan metodologis yang membatasi generalisasi, seperti sampel yang kecil atau tidak representatif, periode intervensi yang singkat, dan implementasi yang terikat konteks (Hibana dkk., 2024; Nitiasih dkk., 2022; Elyyana dkk., 2025). Batasan praktis seperti keterbatasan pelatihan guru, sumber daya yang terbatas, dan variasi dalam kesetiaan implementasi sering dikutip dan mungkin menghambat skalabilitas gamifikasi dan CTL yang digamifikasi untuk memproyeksikan perkembangan sosial anak usia dini (Hibana dkk., 2024; Karim & Parhan, 2025; Aguiar-Castillo dkk., 2020). Menambahkan celah-celah ini akan memperkuat keandalan, skalabilitas, dan

kegunaan praktis intervensi CTL yang digamifikasi untuk memproyeksikan perkembangan sosial anak usia dini (Elyyana dkk., 2025; Suryaningsih & Aisyah, 2024).

Sintesis bukti menunjukkan bahwa gamifikasi yang dikombinasikan dengan strategi yang selaras dengan CTL (Critical Thinking Learning) menunjukkan potensi untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan keterampilan sosial awal, meskipun literatur saat ini masih terfragmentasi dalam metode dan hasil yang diukur (Hibana et al., 2024; Wijoyo, 2025; Elyyana et al., 2025). Kesenjangan kritis untuk penelitian masa depan meliputi kebutuhan akan uji coba terkontrol acak yang lebih besar dan jangka panjang yang secara eksplisit memanipulasi elemen gamifikasi dan CTL, pengukuran hasil sosial-emosional yang terstandarisasi, dan replikasi lintas budaya untuk menguji generalisasi (Wijoyo, 2025; Smiderle dkk., 2020; Nitiasih dkk., 2022). Penelitian juga harus mengevaluasi daya pukul implementasi, terutama pelatihan guru dan penyediaan sumber daya, mengeksplorasi personalisasi adaptif dan interaksi dengan karakteristik anak, serta mengklarifikasi mekanisme yang mengaktifkan aktivitas gamifikasi dalam indikator pembelajaran mendalam (Hibana dkk., 2024; Karim & Parhan, 2025; Aguiar-Castillo dkk., 2020). Menangani celah-celah ini akan memperkuat keandalan, skalabilitas, dan kegunaan praktis intervensi CTL yang digamifikasi untuk memproyeksikan perkembangan sosial anak usia dini (Elyyana dkk., 2025; Suryaningsih & Aisyah, 2024).

KESIMPULAN

Tinjauan sistematis ini menyimpulkan bahwa integrasi gamifikasi dan Contextual Teaching and Learning (CTL) secara signifikan menjawab permasalahan kurangnya pembelajaran mendalam dan terbatasnya perkembangan sosial pada pendidikan anak usia dini. Gamifikasi terbukti meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan interaksi sosial anak melalui mekanisme permainan yang interaktif dan berbasis penghargaan, sehingga langsung berkontribusi pada penguatan empati, kerja sama, dan regulasi emosi. CTL pada saat yang sama menjawab kebutuhan akan pembelajaran yang bermakna dengan menempatkan tugas belajar dalam konteks dunia nyata, sehingga mendukung kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan transfer pengetahuan lintas situasi.

Secara terpadu, bukti penelitian menunjukkan bahwa kombinasi gamifikasi dan CTL menghasilkan hasil kognitif dan sosial-emosional yang lebih unggul dibandingkan penerapan masing-masing secara terpisah, sehingga menjawab tujuan penelitian untuk menemukan model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan era Society 5.0. Komponen gamifikasi (misalnya poin, hadiah, narasi) dan elemen CTL (misalnya pembelajaran konstruktivis, komunitas belajar kolaboratif, dan penilaian autentik) secara bersama-sama memfasilitasi pembelajaran mendalam yang berakar kuat pada konteks sosial anak.

Implikasi kebijakan dari temuan ini adalah perlunya dukungan institusional bagi sekolah dan lembaga PAUD untuk mengembangkan kurikulum dan perangkat ajar yang secara eksplisit menggabungkan gamifikasi dan CTL sebagai strategi utama pembelajaran. Pembuat kebijakan dan pengelola lembaga perlu menyediakan pelatihan berkelanjutan bagi guru, alokasi sumber daya teknologi yang memadai, serta sistem evaluasi yang memasukkan indikator pembelajaran mendalam dan kompetensi sosial, sehingga model pembelajaran ini dapat diimplementasikan secara luas, konsisten, dan berkelanjutan di berbagai konteks pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguiar-Castillo, L., Clavijo-Rodríguez, A., Hernández-López, L., De Saa-Pérez, P., & Pérez-Jiménez, R. (2020). Gamification and deep learning approaches in higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*.
- Ahmad, A. N., Nur, F., Majid, A. F., Mania, S., & Sulasteri, S. (2022). Meta analysis: The effect of contextual teaching and learning model in improving students' mathematical connection ability. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(2), 189–198. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v12i2.10366>

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Diananda, A., & Waspada, M. M. (2025). Developing early childhood character in the digital era: Transition from Society 5.0 to Society 6.0. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies (IJECEs)*, 14(1), 35–53. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v14i1.23698>
- Elyana, L., Kurniati, L., & Nunna, B. P. (2025). Early Childhood Numeracy Practice Model Through Deep Learning. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 12(1), 64–74. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppm>
- Fadhli, M., Brick, B., Setyosari, P., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2020). A meta-analysis of selected studies on the effectiveness of gamification method for children. *International Journal of Instruction*, 13(1).
- Gustina, Z., Husnayayin, A., & Dewi, D. E. C. (2024). Karakteristik dan langkah-langkah metode penelitian *Research and Development (Borg & Gall)* dalam pendidikan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Hibana, Nayla, M. R., & Nurhayati, K. (2024). Exploring the Role of Game-Based Learning in Early Childhood Cognitive Development: Perspectives from Teachers and Parents. *JGA*, 9(4), 733–745. <https://doi.org/10.14421/jga-202494-12>
- Hosokawa, R., Matsumoto, Y., Nishida, C., Funato, K., & Mitani, A. (2024). Enhancing social-emotional skills in early childhood: Intervention study on the effectiveness of social and emotional learning. *BMC Psychology*, 12, Article 761. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-02280-w>
- Karim, S., & Parhan, M. (2025). The Implementation of Fun-Based Learning as a Deep Learning Approach Strategy in 21st Century Education: A Perspective Study of Social Studies Teachers in Bandung City. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v6i2.709>
- Lorenzo-Lledó, A., Pérez Vázquez, E., Andreu Cabrera, E., & Lorenzo Lledó, G. (2023). Application of gamification in Early Childhood Education and Primary Education: Thematic analysis. *Retos*, 50, 858–875.
- Mathur, A., & Singh, S. (2023). Experiential versus traditional pedagogy: A study of primary school in Delhi NCR. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 14(1), 95–107. <https://doi.org/10.47750/jett.2023.14.01.009>
- Misna, & Pamungkas, B. (2025). The Effectiveness of Contextual Play-Based Learning in Enhancing Language Skills of Early Childhood Learners with Learning Difficulties. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1536–1549. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1544>
- Mytra, P., Wardawaty, Akmal, Kusnadi, & Rahmatullah. (2021). Society 5.0 in education: Higher order thinking skills. Dalam *Proceedings of the 2nd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Sciences, BIS-HSS 2020* (hal. 242). European Alliance for Innovation. <https://doi.org/10.4108/EAI.18-11-2020.2311812>
- Nitiasih, P. K., Permana, I. G. Y., & Budiarta, L. G. R. (2022). Enhancing Students' Reading Comprehension with Gamification of Local Wisdom Stories during Emergency Online Learning. *Journal of Education Technology*, 6(3), 515–520. <https://doi.org/10.23887/jelv6i3.47289>
- Putri, H. R. (2023). Penerapan pendekatan kontekstual pada pembelajaran sains untuk anak usia dini (AUD) tema binatang. *BIO-CONS: Jurnal Biologi dan Konservasi*, 5(1). <https://doi.org/10.31537/biocons.v5i1.1091>
- Silkenbeumer, J., Lüken, L. M., Holodyski, M., & Kärtner, J. (2024). Emotion socialization in early childhood education and care: How preschool teachers support children's emotion regulation. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy*, 4, Article 100057.

- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Coelho, J. A. P. de M., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(3). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Suryaningsih, & Aisyah, E. N. (2024). The Role of Technology in Improving Early Childhood Social Skills. *Education and Sociedad Journal*, 1(2), 53–61. <https://serambi.org/index.php/esj>
- Wijoyo, A. (2025). Gamification in early childhood education: A novel adaptive learning framework for enhancing cognitive and social skills in kindergarten students. *Journal of Games, Game Art and Gamification*, 10(2), 74–81.

BIODATA PENULIS KORESPONDEN



Gracelda Luthfi Aurellia lahir di Klaten, 30 Agustus 1997 mahasiswa pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, telp/phone 0896-0377-7785, email : @gracelda.luthfi@mhs.unj.ac.id