

ABSTRAK

Pada akhir tahun 2021, pemerintah mengizinkan tempat-tempat pendidikan untuk membuka kembali Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Sekolah anak usia dini juga mulai perlahan melakukan PTM terbatas dengan mengharuskan anak didiknya memakai masker dan menjaga jarak (*Social Distancing*). Anak-anak usia 4 sampai 6 tahun melakukan tahap pembelajaran dengan bermain untuk mengembangkan kemampuan motorik dan sosialnya. Dengan adanya peraturan untuk menjaga jarak dan memakai masker, anak tidak dapat bermain dan melihat ekspresi temannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran yaitu kualitatif didukung dengan data kuantitatif untuk mendapatkan data yang lengkap dengan mengumpulkan informasi terkait fenomena PTM terbatas dengan hasil data berbentuk deskripsi dan angka serta menggunakan metode perancangan *SCAMPER*. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu rancangan produk mainan edukasi yang mengembangkan aspek sosial anak dengan cara bermain berkelompok yang menerapkan protokol kesehatan *social distancing*.

Kata Kunci: Mainan Edukasi, Kelompok, *Social Distancing*, *SCAMPER*