

Pengaruh Penggunaan *Puzzle Games* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Pos PAUD Harapan Putera Galuh

Iis Imas Masitoh^{1✉}, Anggi Purwa Nugraha², Nu'man Ihsanda³

(¹) (Prodi PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis)

(²) (Prodi PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis)

(³) (Prodi PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis)

Email: masitohiisimas290@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.61580/joece.v1i2.72>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Puzzle Games* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Harapan Putera Galuh Kecamatan Cidolog tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pre-Eksperimental One Group Pretest-Posttest. Sampel terdiri atas 16 anak, dan data dikumpulkan melalui observasi menggunakan instrumen lembar penilaian. Hasil pretest menunjukkan 81% anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan 19% Mulai Berkembang (MB). Setelah perlakuan, hasil posttest menunjukkan 81% anak Mulai Berkembang (MB) dan 19% Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Uji hipotesis menunjukkan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga hipotesis diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Puzzle Games* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Kata Kunci: *anak usia dini; perkembangan sosial emosional; puzzle games.*

Abstract

This study aims to determine the effect of using *Puzzle Games* on the social-emotional development of children aged 4-5 years at Pos PAUD Harapan Putera Galuh, Cidolog District, during the 2023/2024 academic year. This research employed a quantitative method with a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest design. The sample consisted of 16 children, and data were collected through observations using an assessment rubric. The pretest results showed that 81% of the children were in the Not Yet Developed (NYD) category, while 19% were in the Beginning to Develop (BTD) category. After the intervention, the posttest results revealed that 81% of the children were in the Beginning to Develop (BTD) category, and 19% were in the Developing as Expected (DAE) category. Hypothesis testing indicated an Asymp.Sig. (2-tailed) value of 0.000 (<0.05), confirming the hypothesis. Thus, it can be concluded that using *Puzzle Games* significantly affects young children's social-emotional development.

Keywords: *early childhood; social-emotional development; puzzle games.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang dirancang untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak sejak usia nol hingga enam tahun, guna mempersiapkan mereka untuk melanjutkan pendidikan di tingkat dasar. Periode usia nol

hingga enam tahun dikenal sebagai masa emas atau *golden age*, yang dianggap sebagai fase penting dalam menentukan keberhasilan seseorang di masa depan.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya bertujuan untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Fase ini merupakan tahap krusial dalam perkembangan individu, di mana anak mulai membangun dasar kognitif, sosial, dan emosional yang akan memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan mereka di masa depan. (Purbayani et al., 2024). Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi nilai-nilai moral dan agama, kemampuan sosial-emosional, kognitif, bahasa, keterampilan fisik-motorik, serta seni.

Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas (dalam Mulyasa, 2012: 35), pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan memiliki kekuatan spiritual, nilai-nilai keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Bermain memiliki berbagai manfaat, terutama ketika menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak usia dini, salah satunya adalah aspek sosial emosional. Aspek ini sangat penting dalam kehidupan manusia, mengingat manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan orang lain. Puzzle adalah salah satu media yang dapat mendukung perkembangan anak usia dini. Meskipun sering digunakan dalam penelitian yang berfokus pada perkembangan kognitif, puzzle juga memiliki potensi untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini.

Penelitian ini didukung oleh tiga studi terdahulu. Penelitian pertama dilakukan oleh Akbar (2023) dengan judul "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus, dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi apakah terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif, motorik halus, dan sosial emosional anak kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji, Kecamatan Labuhan Haji, dengan sampel sebanyak 34 anak. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis data dilakukan dengan uji t-test pada tingkat signifikansi 5%, dengan hasil nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Uji t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara data pre-test dan post-test dalam perkembangan kognitif, motorik halus, dan sosial emosional. Nilai t untuk perkembangan kognitif adalah 32, untuk motorik halus sebesar 19,9, dan untuk sosial emosional sebesar 20,6, sementara nilai t-tabel dengan df 33 adalah 2.

Penelitian kedua dilakukan oleh Utami (2019) dengan judul "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Bikut Kemening Lampung Utara". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan puzzle terhadap keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis

PTK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain puzzle mengalami peningkatan. Pada siklus I, 9 anak (36%) berada pada kategori belum berkembang, 10 anak (40%) pada kategori mulai berkembang, 4 anak (16%) pada kategori berkembang sesuai harapan, dan 2 anak (8%) pada kategori berkembang sangat baik. Pada siklus II, keterampilan sosial anak menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 0 anak (0%) pada kategori belum berkembang, 2 anak (8%) pada kategori mulai berkembang, 8 anak (32%) pada kategori berkembang sesuai harapan, dan 15 anak (60%) pada kategori berkembang sangat baik.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Wulandari (2019) dengan judul "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak, dengan peningkatan sebesar 12,25% pada kelompok eksperimen.

Ketiga penelitian terdahulu digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini, yang mana penelitian saat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Akbar (2023) dan Utami (2019), yang menunjukkan bahwa media Puzzle Games berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Namun, penelitian ini berbeda dengan penelitian Wulandari (2019), yang lebih menekankan pada aspek perkembangan kognitif, sementara penelitian ini berfokus pada aspek perkembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan temuan yang ada di lapangan, penulis mengidentifikasi bahwa sejumlah peserta didik mengalami kesulitan dalam perkembangan sosial emosional. Hal ini disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah, kondisi lingkungan belajar yang tidak mendukung, serta rendahnya motivasi belajar pada anak. Hasil observasi awal di Pos PAUD Harapan Putera Galuh pada awal semester menunjukkan bahwa dari 16 siswa, terdapat 10 anak yang belum mencapai indikator perkembangan, seperti kesadaran diri, tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, serta perilaku sosial yang diharapkan.

Untuk mengatasi permasalahan yang diidentifikasi, peneliti melakukan penelitian mengenai dampak penggunaan permainan puzzle terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di Pos PAUD Harapan Putera Galuh, Kecamatan Cidolog. Fokus penelitian ini dipilih karena perkembangan sosial emosional merupakan aspek fundamental yang perlu dikembangkan secara optimal pada anak. Keterlambatan atau ketidakmampuan dalam perkembangan sosial emosional dapat menghambat kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Selain itu, aspek sosial emosional yang tidak berkembang dengan baik dapat berdampak pada lima aspek perkembangan lainnya, yaitu nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian kajian pustaka ini, peneliti membahas 3 (tiga) sub pembahasan. Ketiga sub pembahasan tersebut meliputi perkembangan sosial, perkembangan emosional, dan *puzzle games*. Ketiga sub pembahasan tersebut diuraikan sebagai berikut:

2.1 Perkembangan Sosial

Perilaku Sosial menurut Mulyasa, (2012: 30) “Merupakan aktivitas yang berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara”. Kemudian menurut Ara H. Gunawan (dalam Khadijah, (2024: 47) Sosialisasi adalah proses pembelajaran untuk menyesuaikan diri dengan budaya, norma, tradisi, praktik, dan strategi dalam suatu kelompok.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono (dalam Rohayati, 2020: 16) bahwa Keterampilan sosial merujuk pada kemampuan untuk memahami situasi sosial, mengenali serta secara akurat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan anak-anak dalam kelompok bermain, serta kemampuan untuk mempertimbangkan berbagai pilihan tindakan dan memilih yang paling tepat. Menurut Parke dan Alison, keterampilan ini juga mencakup... (dalam Khadijah, 2024: 47) perkembangan sosial mencerminkan perilaku sosial anak dan menunjukkan perubahan yang signifikan. Menurut Mulyasa (2012: 30), “Perkembangan sosial merupakan aktivitas yang berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua, maupun saudara”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial individu adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya, yang menghasilkan pengalaman hidup yang dipengaruhi oleh lingkungan tersebut dan pada akhirnya membentuk kepribadian individu.

2.2 Perkembangan Emosional

Menurut Mulyasa (2012: 28), emosi adalah suatu kondisi atau perasaan yang muncul dalam diri seseorang, yang disadari dan diekspresikan melalui ekspresi wajah atau perilaku, berfungsi sebagai penyesuaian internal terhadap lingkungan untuk mencapai kesejahteraan dan keselamatan individu.. Sarlito (dalam Khadijah, 2024: 8) berpendapat emosi ibarat peta warna emosi di sekitar seseorang yang sedang menghadapi situasi sedang dan intens tertentu.

Hal ini sejalan dengan pendapat Walgito (dalam Rohayati, 2020: 16) Emosi adalah kondisi yang timbul sebagai respons terhadap situasi tertentu dan seringkali terkait dengan perilaku yang cenderung mendekatkan diri atau menghindari sesuatu, disertai dengan ekspresi wajah. Menurut Khadijah, (2024: 47) pemrosesan emosional mencakup banyak aspek psikologi, seperti perhatian, adaptasi kognitif, pemecahan masalah, strategi koping, dan pengaturan diri.

Dari pendapat di atas maka Peneliti dapat menyimpulkan bahwa emosi merupakan suatu keadaan seseorang yang ditimbulkan oleh situasi tertentu sehingga akan mengeluarkan suatu ekspresi baik melalui ekspresi wajah atau tindakan untuk merespon situasi tersebut secara sadar dan dapat dilihat oleh orang lain.

Selanjutnya Sosial-emosional menurut Hurlock, 1997 (dalam Tatminingsih, 2019: 484) menyatakan bahwa beberapa pola perilaku yang ditunjukkan oleh anak-anak pada masa awal meliputi kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, meniru, dan kelekatan.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sosial emosional merupakan kemampuan yang dianugerahkan oleh Allah SWT kepada manusia sebagai makhluk hidup di dunia, untuk membangun hubungan dengan orang lain, menjalin silaturahmi, mengungkapkan perasaan melalui ekspresi wajah atau tindakan, beradaptasi dengan berbagai situasi, serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain.

2.3 Puzzle Games

Widyanarti (2013: 2) menyatakan “Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan ketekunan dan kesabaran anak dalam merangkainya”. Selanjutnya menurut Tegeh dan Kirna (dalam Widiana et al., 2019: 356), media pembelajaran puzzle diterapkan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Development), penerapan (Implementation), dan penilaian (Evaluation).

Puzzle adalah sebuah permainan yang terdiri dari potongan gambar yang dapat disusun kembali menjadi gambar utuh, yang melibatkan aspek kognitif dan emosional. Menurut Permata (2020: 4), puzzle termasuk dalam kategori media visual karena informasi yang disampaikan dapat diterima melalui indra penglihatan. Dengan demikian, puzzle merupakan aktivitas yang dapat menarik perhatian anak, membantu mereka lebih fokus pada penjelasan dari pendidik, serta berpotensi meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini.

Puzzle merupakan alat permainan berupa potongan gambar yang dapat disusun kembali menjadi suatu gambar yang utuh dan melibatkan aspek kognitif dan emosional. Menurut Permata (2020: 4) Puzzle merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui indra penglihatan. Sehubungan dengan itu puzzle ialah salah satu aktivitas yang dapat membuat anak tertarik untuk dapat lebih memperhatikan penjelasan pendidik dan juga dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif anak usia dini.

Beberapa manfaat puzzle menurut Mutiah (dalam Afristiana et al., 2020: 73), Al-Azizy (dalam Permata, 2020: 5), dan Martuti (dalam Permata, 2020: 5) Sebagai media permainan, puzzle dapat berfungsi untuk meningkatkan kecerdasan anak, mengembangkan keterampilan motorik halus, memperkuat kecerdasan sosial emosional, membantu anak dalam memecahkan masalah, merangsang perkembangan kognitif, memperbaiki moral, serta meningkatkan rasa percaya diri anak.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *PreExperimental*. Desain yang diterapkan adalah One Group Pretest-Posttest Design, di

mana pengukuran terhadap variabel dependen dilakukan pada satu kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), dan diukur kembali setelah perlakuan selesai (Puspiani et al., 2024). Pendekatan ini memungkinkan analisis yang lebih terstruktur untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi akibat perlakuan yang diberikan. Pendekatan ini memungkinkan analisis yang lebih sistematis untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi akibat perlakuan yang diberikan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 4 hari, yaitu pada tanggal 25 – 28 April 2024. Selanjutnya, penelitian ini dilaksanakan di Pos PAUD Harapan Putera Galuh Ciamis, Kecamatan Cdolog, Kabupaten Ciamis.

Target/Subjek Penelitian

Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelompok A di Pos PAUD Harapan Putera Galuh Kecamatan Cidolog. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A di Pos PAUD Harapan Putera Galuh Kecamatan Cidolog usia 4-5 tahun yang dijadikan sebagai kelas *PreEksperimen*. Teknik Sampling yang digunakan yaitu sample jenuh, karena semua peserta didik dalam penelitian ini dijadikan sampel (Sugiyono, 2019: 128).

Prosedur

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara observasi awal, kemudian melakukan *pretest* untuk mengetahui hasil dari data awal. Selanjutnya diberikan *treatment* (perlakuan) sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan media *puzzle games* dalam proses pembelajarannya, kemudian pada hari terakhir dilakukan pengujian *posttest* untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* yaitu permainan puzzle terhadap variabel *dependen* yaitu perkembangan sosial emosional anak usia 4 - 5 tahun.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah observasi, di mana peneliti mengamati langsung objek penelitian dan mencatat hasilnya pada lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan sudah diuji validitasnya dengan menggunakan validitas isi. Proses ini dilakukan dengan mengonsultasikan instrumen yang telah disusun kepada tiga ahli, dan didukung oleh kisi-kisi instrumen sebagai panduan dalam pengujian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. **Distribusi Frekuensi.** Hasil penelitian di Pos PAUD Harapan Putera Galuh (25–28 Maret 2024) disederhanakan dalam tabel distribusi frekuensi.

2. **Uji N-Gain** dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan posttest untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan.
3. **Uji Hipotesis** menggunakan uji Wilcoxon untuk membandingkan dua skala berpasangan. Metode ini dipilih karena data berskala ordinal dan termasuk data non-parametrik.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Adapun alur pada penelitian ini, dilakukan dengan 4 pertemuan, yaitu pertemuan pertama penilaian berdasarkan *Pretest* atau tanpa adanya perlakuan, kemudian 3 kali pertemuan selanjutnya menggunakan *Treatment* yaitu penggunaan media *Puzzle Games* dan 1 pertemuan terakhir dilihat kembali hasil dari perlakuan dengan melakukan tes akhir (*posttest*). Sehingga terdapat dua kelompok data, yaitu data hasil *pretest* dan data hasil *posttest*.

Tabel 1: Distribusi Frekuensi Data (*Pretest*)

No	Ordinal	Kategori	F	%	Fk (a)
1.	35-61	BB	13	81%	13
2.	62-88	MB	3	19%	3
3.	89-115	BSH	0	0%	0
4.	116-142	BSB	0	0%	0
Total			16	100%	

Pada data distribusi frekuensi *pretest* di atas dijelaskan bahwa dari jumlah peserta didik sebanyak 16 orang, 13 anak dengan persentase 81% dalam kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan 3 anak lainnya dengan persentase 19% dalam kategori Mulai Berkembang (MB).

Tabel 2: Distribusi Frekuensi Data *Posttest*

No	Ordinal	Kategori	F	%	Fk (a)
1.	35-61	BB	0	0%	0
2.	62-88	MB	13	81%	13
3.	89-115	BSH	3	19%	3
4.	116-142	BSB	0	0%	0
Total			16	100%	

Pada data *posttest* terlihat dari jumlah peserta didik 16 orang, terdapat 13 orang anak dengan persentase 81% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 3 orang anak lainnya dengan persentase 19% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian, bahwa ditemukannya metode *Pre-Eksperimen* dengan menggunakan media *Puzzle Games* dan dimainkan dengan cara praktek langsung mampu meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia dini.

Dari hasil *treatment* pertama menunjukkan bahwa ketika sebelum diberikannya perlakuan (*pretest*), tingkat perkembangan sosial emosional pada anak masih tergolong rendah dan mayoritas masuk ke dalam kategori Belum Berkembang (BB). Akan tetapi,

ketika sudah diberikannya perlakuan (*posttest*), dengan metode *Pre-Eksperimen* dengan menggunakan media *Puzzle Games* perkembangan sosial emosional pada anak mulai meningkat dan mayoritas masuk ke dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Kemudian, rasa semangat belajar yang meningkat dan peningkatan kondisi pembelajaran yang kondusif.

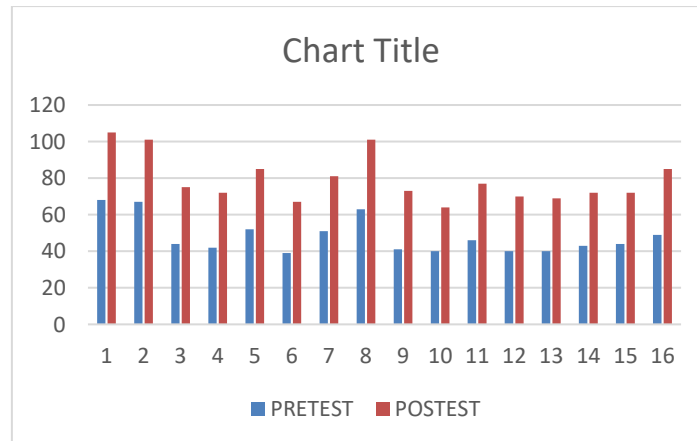
Selanjutnya, di bawah ini merupakan hasil dari uji N Gain:

Tabel 3: Persentase Nilai Gain Pengaruh Penggunaan *Puzzle Games* terhadap Perkembangan Sosial Emosional

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	16	.40	1.16	.6411	.22858
NGain_Perse n	16	40.00	115.63	64.109	22.85790
Valid N (listwise)	16			9	

Dari tabel deskripsi statistik di atas, dapat dilihat bahwa untuk nilai *NGain_Score* nilai *Mean* (rata-rata) yang didapat adalah 0,6. Nilai ini berada diantara nilai $0,3 \leq g \leq 0,7$ dengan kategori n-gain sedang. Artinya perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Harapan Putera Galuh Kecamatan Cidolog dengan penggunaan *Puzzle Games* masuk kedalam kategori sedang.

Berikut adalah diagram perbandingan antara pembelajaran yang tanpa diberikan perlakuan dan pembelajaran yang diberikan perlakuan, dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak:



Gambar 1: Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Pada diagram di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan perkembangan sosial emosional pada anak. Pada tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Post Test*). Pada *Pretest* diperoleh skor terendah yaitu 39 dan skor tertinggi 64 dan masuk ke dalam kategori Belum Berkembang (BB). Sedangkan pada *Post Test* diperoleh skor nilai

terendah 68 dan skor tertinggi 105, sehingga masuk ke dalam kategori Mulai Berkembang (MB).

Selain itu, berdasarkan *output* Uji Hipotesis diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Hipotesis diterima, berikut adalah tabel dari hasil uji Hipotesis:

Tabel 4: Uji Hipotesis

Test Statistics ^a		
		PostTes Eksperimen - PreTest Eksperimen
Z		-3.520 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Lembaga Pendidikan Pos PAUD Harapan Putera Galuh Ciamis pada tanggal 25 – 28 April 2024. Adapun peneliti disini berperan sebagai guru dan *observer* dimana bertindak dalam mengamati dan menilai hasil pengamatan dan melibatkan guru pendamping sebagai perantara dalam memberikan perlakuan melalui pembelajaran. Desain dalam penelitian yang digunakan disini adalah *one group pretest-posttest*. Selanjutnya pengolahan data tersebut dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

Peneliti menjelaskan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara perkembangan sosial emosional anak pada pretest dan posttest. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Puzzle Games berpengaruh signifikan terhadap aspek sosial emosional anak usia dini. Hal ini didukung oleh pendapat Widyanarti (2013: 2) yang menyebutkan bahwa “Puzzle adalah permainan yang membutuhkan ketekunan dan kesabaran anak dalam menyusun potongan-potongan gambar.” Selain itu, menurut Tegeh dan Kirna ((dalam Widiana et al., 2019: 356)), model pembelajaran Puzzle diterapkan dengan pendekatan ADDIE, yang melibatkan lima tahap, yaitu analisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Development), penerapan (Implementation), dan evaluasi (Evaluation).

Peneliti menjelaskan bahwa berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan ada perbedaan antara hasil perkembangan sosial emosional untuk *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Puzzle Games* berpengaruh signifikan terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini. Hal ini didukung oleh pendapat Widyanarti (2013: 2) menyatakan “Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan ketekunan dan kesabaran anak dalam merangkainya”. Selanjutnya menurut Tegeh dan Kirna (dalam Widiana et al., 2019: 356) media pembelajaran Puzzle menggunakan model ADDIE, dan model ini terdiri dari lima langkah, yaitu analisis

(*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Pada data distribusi frekuensi *pretest* bahwa dari jumlah peserta didik sebanyak 16 orang, 13 anak dengan persentase 81% dalam kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan 3 anak lainnya dengan persentase 19% dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Sedangkan pada data *posttest* dari jumlah peserta didik 16 orang, terdapat 13 orang anak dengan persentase 81% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 3 orang anak lainnya dengan persentase 19% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil Uji Hipotesis, diperoleh nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan sosial emosional pada *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Puzzle Games memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun pada kelompok A di Pos PAUD Harapan Putera Galuh, Kecamatan Cidolog.

Hasil dari penelitian sekarang selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Akbar (2023) dan Utami (2019), yakni media *Puzzle Games* berpengaruh terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini. Sedangkan penelitian sekarang berbeda dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wulandari (2019), bahwa penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2019) berfokus pada aspek perkembangan kognitif, sedangkan penelitian sekarang berfokus pada aspek perkembangan sosial emosional.

Kemudian, dalam penelitian sekarang ditemukan bahwa media puzzle selain dapat meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia dini, ditemukan juga bahwa kondusifitas belajar menjadi baik, setelah menggunakan puzzle anak menjadi atraktif, dan anak merasa bahwa pembelajaran lebih inovatif dari kegiatan belajar sebelumnya. Perbedaan dari penelitian ini selanjutnya menjadi keterbaruan (*novelty*) dari hasil penelitian sekarang. Keterbaruan penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wulandari (2019), selain itu juga selaras dengan penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Akbar (2023) dan Utami (2019).

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat perkembangan sosial emosional anak di Pos PAUD Harapan Putera Galuh Kecamatan Cidolog sebelum menggunakan media Puzzle Games mayoritas berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari data *pretest*, di mana 13 anak (81%) berada dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan 3 anak (19%) berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah menggunakan media Puzzle Games, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan, dengan 13 anak (81%) berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 3 anak (19%) berada dalam kategori Berkembang Sesuai

Harapan (BSH). Uji hipotesis menunjukkan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Puzzle Games memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Harapan Putera Galuh Kecamatan Cidolog.

Saran

Bagi guru, disarankan untuk terus mengembangkan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menarik, termasuk memanfaatkan permainan Puzzle sebagai alternatif aktivitas belajar yang efektif. **Bagi sekolah**, sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, diharapkan dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media Puzzle untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. **Bagi peneliti selanjutnya**, permainan Puzzle bisa dijadikan objek penelitian lanjutan yang tidak hanya fokus pada aspek sosial emosional, tetapi juga pada pengembangan nilai moral agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk menyusun penelitian yang lebih baik dengan memanfaatkan media lain sebagai upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini.

REFERENSI

- Abristiana, P. O., Kristanti, A., & Aisyatul W., A. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 70–86. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.314>
- Amanda, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun di TKQ Riyadlul Jannah Jl. Karang Tinggal, Cipedes, Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education*, 3(1), 79–85. <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v3i1.8936>
- Dwi Permata, R. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Khadijah. (2024). *Urgensi Pengembangan Sosial Emosional Bagi Anak Usia Dini* (1st ed.). Merdeka Kreasi Grup.
- Mulyasa. (2017). *Strategi Pembelajaran Paud (Mulyasa 2017).pdf*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, H. . (2012). *Manajemen PAUD* (p. 28). PT. Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, F. S., Safrina, R., & Sumadi, T. (2021). Peran Pembelajaran Musik melalui Project Based Learning terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 704–718. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1559>
- Nisfa, N. L., Latiana, L., Pranoto, Y. K. S., & Diana, D. (2022). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Sosial dan

-
- Emosi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5982–5995. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3032>
- Purbayani, R., Nugraha, A. P., & Ihsanda, N. (2024). Korelasi Intensitas Pengasuhan Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *JOECE: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 53–65. <https://doi.org/10.61580/joece.v1i1.38>
- Puspiani, D., Purbayani, R., & Herniawati, A. (2024). Pengaruh kegiatan melipat kertas terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahundi RA Sabilissalam Baregbeg Ciamis. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 146–161. <https://doi.org/https://doi.org/10.61580/itsb.v2i1.57>
- Rohayati, T. (2020). *Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI*. IAIN PONTIANAK PRESS.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D. In *Alfabeta, CV* (Issue April).
- Tatminingsih, S. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 484. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.170>
- Wahab, A., Syahid, A., & Junaedi, J. (2021). Penyajian Data Dalam Tabel Distribusi Frekuensi Dan Aplikasinya Pada Ilmu Pendidikan. *Education and Learning Journal*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.33096/eljour.v2i1.91>
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>
- Widyanarti, S. (2013). Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Va Sdn Rangkah I Tambaksari Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–5.

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

