

## **Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji**

**Gea Fawita Akbar<sup>1\*</sup>, I Wayan Karta<sup>1</sup>, I Made Suwasa Astawa<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [geafawita@gmail.com](mailto:geafawita@gmail.com)

### **Article History**

Received : November 12<sup>th</sup>, 2022

Revised : November 20<sup>th</sup>, 2022

Accepted : December 10<sup>th</sup>, 2022

**Abstract:** Pendidikan anak usia dini dilakukan untuk pembinaan kepada anak dengan memberikan rangsangan pendidikan sejak awal untuk membantu memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji Kecamatan Labuhan Haji, sampel yang digunakan berjumlah 34 anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu eksperimen dengan bentuk *group pretest-posttest design*. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji t-test dengan taraf signifikan 5%. Adapun hasil nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil uji t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan data pre-test dan post-test terhadap perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional. Nilai t pada perkembangan kognitif  $t_{hitung}$  sebesar 32,171, motorik halus  $t_{hitung}$  sebesar 19,933 dan sosial emosional  $t_{hitung}$  sebesar 20,613 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan nilai df 33 yaitu sebesar 2,034. Dengan demikian nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan ada pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji.

**Keywords:** Kognitif, Motorik Halus, Puzzle, Sosial Emosional.

## **PENDAHULUAN**

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 60 Tahun 2016, menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya yang dilakukan untuk pembinaan kepada anak sejak ia lahir sampai dengan anak usia enam tahun hal ini dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan sejak awal untuk membantu memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani dan rohani sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan ke jenjang berikutnya (Permendikbud, 2016:3).

Pada masa anak-anak perlunya diberikan stimulus agar perkembangannya optimal baik itu kognitif, bahasa, maupun sosial emosionalnya, karena pada masa itu anak sedang dalam fase golden age karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak sangat pesat (Nurbaizura, 2022:5). Dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak serta mengembangkan potensi diri anak dapat dilakukan melalui sebuah permainan menggunakan alat permainan edukatif (Ghina,

2021). Salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif, motorik halus, dan sosial emosional anak usia dini yaitu melalui permainan puzzle (Khaironi, 2018).

Permainan puzzle merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun kepingan-kepingan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi (Ayu Astuti, 2019:3; Sa'adah, 2018). Permainan puzzle adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran dalam permainan puzzle ini mengandalkan insting atau kecerdasan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna (Mefi Wulandari, 2019: 28; Mulyaningsih, 2021).

Perkembangan kognitif memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan anak. Kognitif adalah semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa

depan atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya (Ayu astuti, 2019:3; Dwi Istati Rahayu, 2018). Menurut Ahmad Susanto (2011:12) mengemukakan bahwa kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Anggraini Wika, 2020). Kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, jadi kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar, kognitif memberikan kesempatan kepada ide-ide dan belajar (Mardiana, 2022:39; Eca Gesang, 2021).

Perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan yang mengendalikan gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord (Puspita, 2021). Elizabeth B Hurlock menyatakan bahwa perkembangan motorik dapat diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus (Fitri Ayu, 2020:22). Motorik halus merupakan kegiatan melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat (Erni Yuniati, 2018:37; Anita, 2020).

Perkembangan sosial emosional merupakan perkembangan awal bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas melalui kegiatan bermain (Farida Mayar, 2013). Perkembangan sosial emosional anak mengacu pada kemampuan untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengepresikan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun negatif, mampu menjalin hubungan dengan teman sebaya dan dengan orang dewasa di sekelilingnya, serta secara aktif mengeksplorasi lingkungan melalui belajar (Duhuto, 2020:2; Rani Mailisa, 2022). Kehidupan sosial anak berkembang relatif jaringan sosial tumbuh dari hubungan keluarga, teman dan lingkungan bermain memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan orang-orang lain yang tingkat perkembangannya mirip (Susianty Selaras Ndari,

2018:44; Putri Hana Pebriana, 2017). Setiap anak memiliki tingkatan kemampuan sosial-emosional yang berbeda berdasarkan tingkat usia dan faktor yang mempengaruhinya, oleh sebab itu anak membutuhkan banyaknya stimulasi dari guru, orangtua, dan teman sebaya (Karta, 2022:2; Kartila, 2022).

Menurut Rista Dwi Permata (2020:4) yang menyatakan beberapa manfaatnya, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar dan juga mengenal bagian-bagian puzzle tersebut. Meningkatkan keterampilan motorik halus karena dalam permainan puzzle ini akan mendorong anak untuk aktif menggunakan jari-jari tangannya yang disusun secara hati-hati. Melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan susunan puzzle, meningkatkan keterampilan sosial jika dimainkan secara berkelompok ini akan membuat anak berinteraksi dengan lingkungan lainnya saling menghargai dan saling membantu, melatih kesabaran anak dan memperluas pengetahuan anak tentang gambar yang ada di puzzle tersebut. Sedangkan Al-Azizy (2010:33; Lilis Maghfuroh, 2018) menyebutkan manfaat dari bermain puzzle sebagai berikut mengasah otak, melatih koordinasi antara mata dan tangan melatih nalar, melatih kesabaran dan menambah pengetahuan.

Adapun kaitan permainan puzzle dengan perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional anak sebagai berikut:

1. Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak, dalam melakukan permainan puzzle anak dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak seperti, anak mampu mengenal warna-warna yang ada dalam puzzle, mengenal bentuk dan gambar dalam puzzle tersebut, menghitung jumlah kepingan puzzle, menyusun kepingan puzzle dan menyelesaikan bentuk gambar dari puzzle tersebut dengan benar.
2. Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok B TK Aisyiyah Labuhan Haji, dalam melakukan permainan puzzle anak dapat mengembangkan perkembangan motorik halus dengan mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan ketika memainkan puzzle tersebut dengan menggerakkan jari-jari secara terkoordinasi dalam menjemput, memindahkan, menaruh

dan menyusun kepingan puzzle secara perlahan.

3. Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan sosial emosional anak, dalam melakukan permainan puzzle anak dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional dengan anak antusias ikut serta dalam permainan, anak secara sabar menyelesaikan kepingan puzzle dan pantang menyerah, mampu bekerja sama dengan temannya berinteraksi saling menghargai dan saling membantu dalam menyusun dan juga mengenal bagian-bagian puzzle tersebut.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional anak menggunakan permainan puzzle pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen dengan rancangan *one-grup Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2019:128) dikatakan bahwa di dalam rancangan *one group pretest-posttest design* ini dilakukan tes sebanyak dua kali, pada *pretest* diberikan tes tanpa adanya perlakuan sedangkan pada kegiatan *posttest* diuji tetapi sebelum diuji anak diberikan pengarahan terlebih dahulu.

Tabel 2. Statistik Deskripsi Kognitif

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pre-test Y2	34	37	69	54.68	8.234
Post-test Y1	34	55	87	72.44	8.482

Data pre-test dan post-test permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif berdasarkan dari 27 deskriptor yang digunakan kepada 34 sampel menunjukkan bahwa pada pre-test skor yang paling tinggi adalah 69 dan skor

Penelitian ini dilakukan selama 2 pekan dari tanggal 10 oktober sampai dengan tanggal 22 oktober pada anak kelompok B yang berjumlah 34 di TK Aisyiyah Labuhan Haji. Lokasi penelitian ini berada di Desa Labuhan Haji, desa ini terletak di Kecamatan Labuhan Haji, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Adapun desain penelitian metode *one group pretest-posttest design* menurut Sugiyono (2019:131) sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Pre-test	Treatment	Post-test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : pretest observasi sebelum perlakuan

O<sub>2</sub> : posttest observasi sesudah perlakuan diberikan

X : treatment atau perlakuan yang diberikan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dilakukan selama 2 pekan dari tanggal 10 oktober sampai dengan tanggal 22 oktober pada anak kelompok B yang berjumlah 34 anak di TK Aisyiyah Labuhan Haji. Pengolahan data pada pre-test dan post-test, telah diolah dengan bantuan program SPSS versi 24.

yang paling terendah 37. Pada post-test skor yang tertinggi adalah 87 dan skor yang paling terendah 55. Berdasarkan data tersebut diperoleh rata rata pada pre-test = 54,68 dan pada post-test = 72,44.

Tabel 3. Statistik Deskripsi Motorik Halus

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pre-test Y2	34	35	76	60.94	9.280
Post-test Y1	34	49	81	70.09	8.047

Data pre-test dan post-test permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus berdasarkan dari 21 deskriptor yang digunakan kepada 34 sampel menunjukkan bahwa pada pre-test skor yang paling tinggi adalah 76 dan skor

yang paling terendah 35. Pada post-test skor yang tertinggi adalah 81 dan skor yang paling terendah 49. Berdasarkan data tersebut diperoleh rata-rata pre-test = 60,94 dan post-test =70,09.

Tabel 4. Statistik Deskripsi Sosial Emosional

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pre-test Y2	34	41	68	52.35	7.495
Post-test Y1	34	56	99	78.32	8.772

Data pre-test dan post-test permainan puzzle terhadap perkembangan sosial emosional berdasarkan dari 32 deskriptor yang digunakan kepada 34 sampel menunjukkan bahwa pada pre-test skor yang paling tinggi adalah 68 dan skor yang paling terendah 41. Pada post-test skor yang tertinggi adalah 99 dan skor yang paling terendah 56. Berdasarkan data tersebut diperoleh rata-rata pada pre-test = 52,35 dan post-test =78,32.

#### Uji Normalitas Data

Dalam pengujian ini akan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah data diolah menggunakan program SPSS versi 24 maka terdapat hasil tampilan output yang dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 5. Uji Normalitas Kognitif

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil belajar kognitif	Pre-test Y2	0.108	34	.200	0.970	34	0.461
	Post-test Y1	0.100	34	.200	0.974	34	0.571

Berdasarkan pada hasil perhitungan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov pada Tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat signifikansi data pada pre-test dan post-test. Pada pre-test 0,200 dan 0,200 pada post-test.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut adalah sampel yang berdistribusi normal dengan alasan tingkat signifikansi lebih dari 0,05.

Tabel 6. Uji Normalitas Motorik Halus

Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters	Mean	0.00000
	Std. Deviation	2.52587
Test Statistic		0.121
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

Berdasarkan pada hasil perhitungan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov pada Tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat signifikansi data pada pre-test dan post-test. Pada pre-test 0,200 dan 0,200 pada post-test.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut adalah sampel yang berdistribusi normal dengan alasan tingkat signifikansi lebih dari 0,05.

Tabel 7. Uji Normalitas Sosial Emosional

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistik	Df	Sig.	Statistik	Df	Sig.
Hasil belajar sosial emosional	Pre-test Y2	0.102	34	.200	0.958	34	0.213
	Post-test Y1	0.105	34	.200	0.988	34	0.971

Berdasarkan pada hasil perhitungan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov pada Tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat signifikasi data pada pre-test dan post-test. Pada pre-test 0,200 dan 0,200 pada post-test. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut adalah sampel yang berdistribusi normal dengan alasan tingkat signifikansi lebih dari 0,05.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t-test dalam penelitian ini dipakai untuk mengetahui perbedaan signifikan antara dua sampel pada taraf signifikan 5% maka dapat dilihat dari hasil t-test, jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Tabel 8. Uji t-test Kognitif

Paired Samples T-Test						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	T	Df	Sig. (2-tailed)
Post-test Y1 - Pre-test Y2	17.765	3.220	0.552	32.171	33	0.000

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan kognitif. Dari Tabel di atas juga dapat diketahui

$t_{hitung}$  sebesar 32,171 dan  $t_{tabel}$  dengan nilai df 33 yaitu sebesar 2,034. Dengan demikian karena nilai  $t_{hitung} 32,171 > t_{tabel} 2,034$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Tabel 9. Uji t-test Motorik Halus

Paired Samples T-Test						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	T	Df	Sig. (2-tailed)
Post-test Y1 - Pre-test Y2	9.147	2.676	0.459	19.933	33	0.000

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan motorik halus. Dari Tabel di atas juga dapat

diketahui  $t_{hitung}$  sebesar 19,933 dan  $t_{tabel}$  dengan nilai df 33 yaitu sebesar 2,034. Dengan demikian karena nilai  $t_{hitung} 19,933 > t_{tabel} 2,034$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Tabel 10. Uji t-test Sosial Emosional

Paired Samples T-Test						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	T	Df	Sig. (2-tailed)
Post-test Y1 - Pre-test Y2	25.971	7.346	1.260	20.613	33	0.000

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan sosial emosional. Dari Tabel di atas juga dapat diketahui  $t_{hitung}$  sebesar 20,613 dan  $t_{Tabel}$  dengan nilai df 33 yaitu sebesar 2,034. Dengan demikian karena nilai  $t_{hitung}$  20,613  $>$   $t_{Tabel}$  2,034, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian di TK Aisyiyah Labuhan Haji pada anak kelompok B yang berjumlah 34 anak berusia 5-6 tahun sebagai kelompok eksperimen permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional anak. Adapun Langkah-langkah pembelajaran permainan puzzle yaitu mengenalkan permainan puzzle, kemudian menjelaskan gambar yang ada pada puzzle tersebut dan menanyakan pengetahuan anak mengenai gambar puzzle dan meminta anak mengamati perbedaan bentuk dan warna pada kepingan-kepingan puzzle, memberikan stimulasi permainan puzzle melalui video, menyepakati aturan permainan, memulai permainan dengan membongkar kepingan-kepingan puzzle, mengacak-acak, membalikkan, mengambil dan menghitung jumlah kepingan puzzle, menyusun kembali puzzle dengan benar dan menggambar dan menuliskan nama dari gambar binatang pada puzzle tersebut di dalam buku.

### Pengaruh Permainan terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B TK Aisyiyah Labuhan Haji.

Berdasarkan data hasil penelitian terdapat perbedaan hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan kognitif. Perkembangan anak dalam aspek kognitif merupakan suatu aktivitas yang berhubungan dengan pengetahuan, memecahkan masalah dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut dan membilang dan menghitung sesuai jumlah

kepingan puzzle dan anak mampu menempatkan kepingan puzzle sesuai pasangannya dengan benar. Berdasarkan analisis data menggunakan t-test pada perkembangan kognitif diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan kognitif. Dari hasil analisis data diketahui juga  $t_{hitung}$  sebesar 32,171 dan  $t_{Tabel}$  dengan nilai df 33 yaitu sebesar 2,034. Dengan demikian karena nilai  $t_{hitung}$  32,171  $>$   $t_{Tabel}$  2,034, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan kognitif yang artinya ada pengaruh perkembangan kognitif sebelum dan sesudah permainan puzzle angka rata perkembangan kognitif pada post-test lebih tinggi dari pada pre-test di TK Aisyiyah Labuhan Haji Tahun 2022.

### Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Aisyiyah Labuhan Haji.

Data hasil penelitian juga terdapat perbedaan hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan motorik halus, anak mampu dalam mengkoordinasikan mata dengan tangan saat bermain puzzle anak mampu membongkar, mengacak, mengambil, memindahkan dan menyusun kembali kepingan puzzle tersebut menjadi utuh. Berdasarkan analisis data menggunakan t-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan motorik halus. Diketahui  $t_{hitung}$  sebesar 19,933 dan  $t_{Tabel}$  dengan nilai df 33 yaitu sebesar 2,034. Dengan demikian karena nilai  $t_{hitung}$  19,933  $>$   $t_{Tabel}$  2,034, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan motorik halus yang artinya ada pengaruh perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah permainan puzzle angka rata

perkembangan motorik halus pada post-test lebih tinggi dari pada pre-test di TK Aisyiyah Labuhan Haji Tahun 2022.

### **Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Aisyiyah Labuhan Haji.**

Data hasil penelitian yang diperoleh juga terdapat perbedaan hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan sosial emosional. Permainan puzzle yang dilakukan secara berkelompok meningkatkan kerjasama anak dalam bermain, menerima dan menghargai pendapat temannya serta harus bersabar dalam menyelesaikan susunan puzzle tersebut. Berdasarkan analisis data menggunakan t-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan sosial emosional. Dari hasil analisis dapat diketahui  $t_{hitung}$  sebesar 20,613 dan  $t_{tabel}$  dengan nilai df 33 yaitu sebesar 2,034. Dengan demikian karena nilai  $t_{hitung}$  20,613  $> t_{tabel}$  2,034, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan sosial emosional yang artinya ada pengaruh perkembangan sosial emosional sebelum dan sesudah permainan puzzle angka rata perkembangan sosial emosional pada post-test lebih tinggi dari pada pre-test di TK Aisyiyah Labuhan Haji Tahun 2022.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji berdasarkan hasil nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Nilai t pada perkembangan kognitif sebesar  $t_{hitung}$  32,171, motorik halus  $t_{hitung}$  sebesar 19,933 dan sosial emosional  $t_{hitung}$  sebesar 20,613 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan nilai df 33 yaitu sebesar 2,034. Dengan demikian karena nilai ketiga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan ada pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih peneliti kepada kedua orang tuaku tersayang, bapak Taufik Akbar dan

Ibu Sry Yulyana, yang telah mencurahkan seluruh kasih sayang yang tiada hentinya, selalu memberi dukungan serta do'a disetiap langkahku dan dukungan dari anggota keluarga lainnya. Teman-temanku yang selalu menyemangatiku selama proses penyusunan penelitian ini.

### **REFERENSI**

- Anggraini, Wika., Muhammad Nasirun., & Yulidesni (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31-39.
- Bahridah, Puspita (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Motorik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(1), 17.
- Damayanti, Anita., & Huurul, Aini (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 68-69.
- Duhuto, Dewanti., & Kasidi (2020). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dengan Media Puzzle Gerakan Sholat di Kelompok B2 Raudhatul Athfal Almourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(2), 2-3.
- Fahrudin & Zulfakar (2018). *Culturally Responsive Teaching Practice In Early Childhood International Journal of Recent Scientific Research. Vol.9, Issue 9(E), PP 28941-2895.*
- Fatmawati, Fitri Ayu (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Gresik Jawa Barat: Caremedia Communication.
- Gesang, Eca (2021). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al-Hidayah. *Indonesian Journal of Golden Age Education*, 2(1), 67.
- Gita, Dinda Yuswara., & Surtikanti, S. H. (2017). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Manyaran Tahun Ajaran 2016/2017 (*Doctoral dissertation*, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Halimah (2021). Penggunaan Alat Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan

- Kognitif Anak. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora*, 3(2), 126.
- Ibda, Fatima (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektual*, 3(1), 37.
- Karta, I. W., Ika Rachmayani, & Baik Nila Astini (2022). Pembelajaran menggunakan sastra tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak kelompok b di tk kreatifa. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(1), 1-7.
- Kartila, N., I Wayan Karta., Ika Rachmayani., & Muazzar Habibi (2022). Pengasuhan Single Parent dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 3(1), 403-408.
- Kementerian Pendidikan Nasional 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional Indonesia.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01-12.
- Maghfuroh, Lilis (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3(1), 55.
- Mailisa, Rani (2022). Peran Keluarga dalam Mengembangkan Sosial-Emosional Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelurahan Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan (Doctoral dissertation, STAI Auliaurasyidin Tembilahan).
- Manurung, Ayu Astuti., & Jasper, Simanjuntak (2019). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T.A 2018/2019. *Jurnal Anak Usia Dini*, 5(2), 3-4.
- Mardiana, L., I Wayan Karta., & I Nyoman Suarta (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Mikro Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Dusun Aikprapa Kecamatan Aikmel Tahun 2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(2), 39-43.
- Mayar, Farida (2013). Perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa. *Al-Ta lim Journal*, 20(3), 459-464.
- Muloke, I. C., Amatus, Y. I., & Yolanda, B. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa linawan kecamatan pinolosian kabupaten bolaang mongondow selatan. *Jurnal Keperawatan*, 5(1).
- Mulyaningsih., & Palangngan (2021). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 29-40.
- Nabila, Hana (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik halus Anak Usia Prasekolah (*Doctoral dissertation*, Universitas dr. Soebandi).
- Ndari, Susianty Selaras dkk. (2018). *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya, Jawa Barat: Edu Publisher.
- Nurbaizura, S., I Wayan Karta., & I Nyoman Suarta (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus Di Dusun Montong Belae Kecamatan Keruak Tahun 2020-2021). *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(2), 56-60.
- Panzilion., Padila., Gita Tria., Muhamad Amin., & Juli Andri (2020). Perkembangan Motorik Prasekolah antara Intervensi Brain Gym dengan Puzzle. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(2), 510-519.
- Pebriana, Putri Hana (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Permata, Rista Dwi (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 4.
- Putri, M., Baik Nila Astini., I Wayan Karta., & I Nyoman Suarta (2021). Pengembangan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(4), 367-372.
- Rahayu, Dwi Istati (2018). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Mataram: Penerbit FKIP Universitas Mataram.
- Rahmawati, Iven (2020). Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Era 4.0



- (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).
- Sa'adah (2018). Upaya meningkatkan pengenalan geometri dengan permainan puzzle bervariasi pada kelompok b tk bustanul athfal aisiyah tahun 2017/2018.
- Sonia, Ghina (2021). Identifikasi penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di tk se-kecamatan labuhan haji tahun 2021 (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Wulandari, Dwi., Nelvia, N., & Saputra, D. (2018). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Beradaptasi Sosial Siswa Retardasi Mental. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 1(2), 93-107.
- Wulandari, Mefi., Ali Akbarjono., & Adi Saputra. (2019). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2(2), 28-34.
- Yuniati, Erni (2018). Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate*, 11(1), 37.