

Pengaruh stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah di PAUD Imbas II Kecamatan Nogotirto Sleman Yogyakarta

Nurdiana Hasanah*, Istinengtiyas Tirta Suminar, Atik Badi'ah

Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

Email: hasanahnurdiana@gmail.com; istinengtiyas.ts@u; atik.cahyo@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan awal yang terjadi di lingkungan seorang anak, baik di rumah maupun di pusat perawatan anak atau prasekolah mempengaruhi perkembangan sosial anak. Anak usia prasekolah membutuhkan stimulasi yang tepat. Dengan bermain media *puzzle* dapat meningkatkan perhatian anak selama proses pembelajaran, membuat suasana kelas menjadi lebih aktif, dan menumbuhkan pemikiran yang teratur melalui gambar. Selain itu, berbagai warna dan potongan gambar yang berbeda dapat memudahkan komunikasi materi. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan *quasy experiment design* dengan sampel 43 responden anak prasekolah, dan orang tua bersedia anak menjadi responden, anak usia 3-4 tahun. Stimulasi dilakukan dengan bermain *puzzle The Letter Puzzle*. Instrumen penelitian berupa kusioner perkembangan sosial, Pada penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan sebelum dilakukan *pre test – post test*. Hasil pada kelompok eksperimen hasil *Pre-test* sebelum diberikan stimulasi permainan *puzzle* menunjukkan sebagian besar responden termasuk dalam katagorti perkembangan sosial cukup sebanyak 32 responden (74.4%), dan jumlah anak dengan katagori buruk yaitu 11 responden (25.6%). Pada kelompok eksperimen hasil *Post-test* menunjukkan sebagian besar responden termasuk dalam katagori perkembangan sosial cukup sebanyak sebanyak 43 responden (100.0%), dan tidak ada responden yang berada pada perkembangan katagori sosial buruk, setelah dilakukan *pre test-post test* menunjukkan perkembangan sosial anak dengan analisis uji *Wilcoxon* dengan nilai $\alpha = 0,05$ yaitu didapatkan nilai Signifikan 0,000 ($p\text{-value} < 0,05$). Simpulan secara statistik terdapat pengaruh bermakna stimulasi permainan *puzzle* yang diberikan terhadap perkembangan sosial anak sebelum dan sesudah intervensi. Sekolah merupakan tempat Pendidikan untuk anak belajar banyak hal dalam bersosialisasi, dengan adanya permainan *puzzle* di setiap sekolah bisa menjadikan perkembangan anak lebih meningkat dikarenakan Kerjasama dalam bermain

Kata Kunci: anak usia prasekolah; perkembangan sosial anak; terapi bermain

The effect of puzzle play stimulation on the social development of preschool children at PAUD Imbas II Nogotirto Subdistrict Sleman Yogyakarta.

Abstract

Early development that occurs in a child's environment, both at home and in a child care center or preschool, affects the child's social development. Aspects of social development include social environmental behavior in the child's ability to express positive and negative social aspects. Preschool children need the right stimulation. Playing puzzle media can increase children's attention during the learning process, make the classroom atmosphere more active, and foster orderly thinking through images. In addition, various colors and different objects of images can facilitate material communication. This study used quantitative research with a quasi-experimental design with a sample of 43 preschool children aged 3-4 years, and parents who were willing to be respondents. Stimulation was carried out by playing *The Letter Puzzle*. The research instrument was a social development questionnaire. This study used the *Wilcoxon* test which aimed to determine whether there was a difference before the pre-test - post-test was carried out. Results In the experimental group, the results of the Pre-test before being given puzzle game stimulation showed that most respondents were included in the category of sufficient social development as many as 32 respondents (74.4%), and the number of children in the poor category was 11 respondents (25.6%). In the experimental group, the results of the Post-test showed that most respondents were included in the category of sufficient social development was 43 respondents (100.0%), and no respondents were in the poor social development category. After the pre-test-post-test, the results showed that children's social development with the *Wilcoxon* test analysis with a value of $\alpha = 0.05$, and a significant value of 0.000 was obtained ($p\text{-value} < 0.05$). Conclusions is Statistically, there is a significant effect of puzzle game stimulation given to children's social development before and after the intervention. School is a place of education for children to learn many things in socializing, with the media of puzzle games in every school, children's development can be improved due to cooperation in playing

Keywords: Social Development, Preschool Children, Play Therapy

1. Pendahuluan

Perkembangan awal yang terjadi di lingkungan seorang anak, baik di rumah maupun di pusat perawatan anak atau prasekolah mempengaruhi perkembangan awalnya menurut Bronfenbrenner dalam (Wisudaningsih, 2020). Bronfenbrenner dalam (Wisudaningsih, 2020) menyatakan bahwa berbagai konteks sosial dan budaya mempengaruhi perkembangan awal anak. Masa prasekolah disebut juga dengan *prime time* dan *window of opportunity* karena anak mempunyai banyak tugas perkembangan (Nurhidayah et al., 2020). Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dioptimalkan pada masa anak usia prasekolah adalah perkembangan sosial. , anak usia dini harus diberikan stimulasi yang tepat untuk setiap aspek perkembangan (Setyaningsih et al., 2018). Anak usia dini membutuhkan stimulasi yang tepat. Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu contoh kegiatan yang dapat mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh (Setyaningsih et al., 2018). Permainan *puzzle* adalah salah satu permainan yang dapat membantu perkembangan kognitif, motorik halus, dan sosial emosional anak usia balita (Akbar et al., 2022).

2. Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan *quasy experiment design* (Notoatmodjo, 2018). rancangan pada penelitian ini menggunakan *one group pre test – post test design* yaitu rancangan penelitian dengan cara melakukan satu kali pengukuran didepan (*pre test*) sebelum adanya perlakuan (treatment stimulasi permainan *puzzle*) dan setelah dilakukan pengukuran lagi (*post-test*) (Riwidikdo, 2013). dalam penelitian ini Teknik *sempling* yang digunakan yaitu total sampel, Dengan total sampel 44 siswa/I PAUD IMBASS II Nogotirto Sleman Yogyakarta. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan *puzzle* (*The Letter Readiness Puzzle*).

3. Hasil

Tabel 1. Distribusi Frekuesnsi Karakteristik Umur Responden Pada Anak di PAUD IMBAS II Nogotirto Sleman Yogyakarta

Usia Anak	Frekuensi (f)	Persentase (%)
3 Tahun	22	51,2
4 Tahun	21	48,8

Tabel 1. mengenai karakteristik umur anak di PAUD IMBAS II didapatkan umur anak 3 tahun sebanyak 22 responden (51.2 %), dan paling sedikit di usia 4 tahun sebanyak 21 responden (48,8%). Usia 3 tahun, kapasitas anak untuk mengatur perilaku sosial mulai meningkat. Peningkatan sosial tersebut disesuaikan aturan sosial yang ada.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Jenis Kelamin Responden di PAUD IMBAS II Nogotirto Sleman Yogyakarta

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Laki-laki	17	39,5
Perempuan	26	48,8
Total	43	100

karakteristik anak berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa Sebagian besar anak prasekolah di PAUD IMBAS II didapatkan hasil bahwa katagori jenis kelamin terbanyak adalah perempuan sebesar 26 responden (48,8 %), dan jenis kelamin laki-laki sebesar 17 responden (39,5%). Perkembangan sosial yang lebih banyak dialami oleh perempuan dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor biologis, psikologis, dan sosiokultural.

Tabel 3. Tingkat Perkembangan Sosial sebelum- sesudah Pada Keompok Eksperimen di PAUD IMBASS II Nogotirto Sleman Yogyakarta (n=43)

		Frequency	Percent
Sebelum	Cukup	32	74.4
	Buruk	11	25.6
Sesudah	Cukup	43	100.0

Sumber Data: Primer, 2024

pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa seluruh anak prasekolah di PAUD IMBAS II sebelum mendapatkan intervensi berupa stimulasi permainan *puzzle* pada saat pretest paling banyak berada pada katagori cukup yaitu 32 responden (74.4%), jumlah anak dengan katagori buruk yaitu 11 responden (25.6%).

Tabel 4 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Perekembangan Sosial Anak Uji *Wilcoxon*

Variabel	Mean	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Perkembangan Sosial		-4.950 ^b	0,000
	Negativ 8.50		
Sebelum-sesudah	Positiv 24.10		

Sumber: Data primer, 2024

- a. *Post-Test < Pre-Test*
- b. *Post-Test > Pre-Test*
- c. *Post-Test = Pre-Test*

Berdasarkan table 4.3 setelah dilakukan sebelum dan sesudah menunjukkan perkembangan sosial anak dengan analisis uji *Wilcoxon* dengan nilai $\alpha = 0,05$ yaitu didapatkan nilai Signifikan 0,000 ($p\text{-value} < 0,05$).

3.1. Pembahasan

3.1.1. Karakteristik Responden

3.1.1.1. Karakteristik Berdasarkan Usia

Berdasarkan hasil penelitian table 1 disimpulkan bahwa 43 responden sebanyak usia 3 tahun (51,2%) dan paling sedikit di usia 4 tahun sebanyak (48,8%). Dari hasil observasi di lapangan, diketahui bahwa secara umum umur anak berpengaruh terhadap perkembangan sosial, artinya semakin muda umur anak maka kemungkinan terjadinya keterlambatan perekembangan sosial semakin besar (Arpan et al., 2022).

3.1.1.2. Jenis Kelamin

Berdasarkan dari hari hasil penelitian pada tabel 2 bahwa jenis kelamin yang paling banyak adalah berjenis kelamin perempuan sebanyak 26 responden (48,8%), perkembangan sosial yang lebih banyak dialami oleh perempuan dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor biologis, psikologis, dan sosiokultural.

3.1.2. Hasil perbedaan perkembangan sosial pretest dan postets stimulasi permainan *puzzle*.

Tingkat perkembangan pada kelompok eksperimen pada table 3 pada saat *pretest* paling banyak berada pada katagori cukup yaitu pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa seluruh anak prasekolah di PAUD IMBAS II sebelum mendapatkan intervensi berupa stimulasi permainan *puzzle* pada saat *pretest* paling banyak berada pada katagori cukup yaitu 32 responden (74.4%), jumlah anak dengan katagori buruk yaitu 11 responden (25.6%).

3.1.3. Perbedaan *Pre Test* dan *Post Test* Perekembangan Sosial Anak Uji *Wilcoxon*

Hasi uji *Wilcoxon* pada table 4.4 menunjukkan adanya pengaruh stimulsi permainan *puzzle* terhadap perkembangan sosial terhadap anak usia prasekolah. Hasil ini ditunjukkan dengan angka *Asymp. Sig. (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, nilai menunjukkan adanya perbeedaan signifikan pada kelompok eksperimen.

4. Simpulan

menunjukkan perkembangan sosial anak dengan analisis uji Wilcoxon dengan nilai $\alpha = 0,05$ yaitu didapatkan nilai Signifikan 0,000 ($p\text{-value} < 0,05$). Secara statistik terdapat pengaruh bermakna stimulasi permainan puzzle yang diberikan terhadap perkembangan sosial anak sebelum dan sesudah intervensi.

Daftar pustaka

- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di Tk Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1042>
- Amseke, 2023. (n.d.). *Pola Asuh Orang Tua, Temperamen dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*.
- Anzani, Wati, Rahmah, Insan, Khairul, Intan, Tangerang, & Muhammadiyah, U. (2020). *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Prasekolah*. 2, 180–193.
- Arpan et al., 2022. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun Puskesmas Sikap Dalam Kabupaten Empat Lawang Tahun 2022. *Keywords in Qualitative Methods*, 10(2), 27–36.
- Borrego, A. (2021). *Permasalahan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak (TK) Sekolah Internasional: Studi Kasus Anak Didik Wrga Negara Asing (WNA)*. 10, 6.
- Djaali, 2020. (2020). *Psikologi Pendidikan*.
- Fitri, 2023. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi YouTube Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Raudhah*, 11(2), 106. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v11i2.2026>
- Indah et al, 2019. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5–13. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>
- Jafri et al, 2020. (2020). Gadget Dengan Perkembangan Sosial dan Bahasa Anak Usia 3-6 Tahun. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 3(1), 76–83.
- Karunia, 2016. (2016). *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah*. 4(June), 2016.
- Maghfuroh, L., & Putri, K. C. (2017). Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk Sartika 1 Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 10, 36–43.
- Nalul et el, 2023. (2023). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Utara. *Journal of Nursing Practice and Education*, 4(1), 114–122. <https://doi.org/10.34305/jnpe.v4i1.941>
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi penelitian kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nurhidayah, I., Gunani, R. G., Ramdhanie, G. G., & Hidayati, N. (2020). Deteksi dan Stimulasi Perkembangan Sosial pada Anak Prasekolah: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 3(2), 42–58. <https://doi.org/10.32584/jika.v3i2.786>
- Nurmilasari, 2021. (2021). *Teknik permainan kelompok untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak*. 1(2), 80–89.
- Putri. (n.d.). *Perbedaan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Dengan Pola Asuh Demokratis Dan Otoriter Di Taman Kanak-kanak Dharma Kabupaten Jember*.
- Putri, C. F., & Zulminiati. (2020). Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3040.
- Ramadhani et al., 2018. (2018). Hubungan Status Gizi Dengan Perkembangan Anak Usia 3-5 Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Midanutta'lim Desa Mayang Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang. *Journal of Health Sciences*, 10(1). <https://doi.org/10.33086/jhs.v10i1.145>
- Setyaningsih et al., 2018. (2018). Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial Dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah. *Transcommunication*, 53(1), 1–8.

- Suarti, 2015. (2015). Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*, 2(1), 13–21.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kesehatan*. Alfabeta CV.
- Syafi'I, I., & Solichah, E. N. (2022). Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Islamic EduKids*, 3(2), 9–15. <https://doi.org/10.20414/iek.v3i2.4675>
- Utami, D. (2019). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Dharma Wanaaita Bukit Kemuning Lampung Utara. *Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part J: Journal of Engineering Tribology*, 224(11), 122–130.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukasi dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Wisudaningsih, 2020. (2020). Peran Lingkungan Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di Desa Semampir, Kraksaan, Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 277–287.
- Yulisetyaningrum et al, 2019. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221–228.