



JM

Volume 10 No. 2 (Oktober 2022)

© The Author(s) 2022

**PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN PERSONAL
SOSIAL ANAK USIA 3-5 TAHUN PUSKESMAS SIKAP DALAM
KABUPATEN EMPAT LAWANG TAHUN 2022**

**THE EFFECT OF PUZZLE GAME ON THE PERSONAL SOCIAL DEVELOPMENT
OF CHILDREN AGED 3-5 YEARS OLD PUBLIC HEALTH CENTER
SIKAP DALAM IN EMPAT LAWANG DISTRICT IN 2022**

**WULAN DARI ARPAN, YENNI PUSPITA, LYDIA FEBRINA,
INDAH FITRI ANDINI, KURNIYATI
PRODI KEBIDANAN, POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN
BENGKULU, BENGKULU, INDONESIA
Email: wulandariarpan22@gmail.com**

ABSTRAK

Pendahuluan: Pada tahun 2019 gangguan perkembangan anak di dunia sebanyak 5-25% anak yang menderita gangguan perkembangan tergolong dalam masalah kesehatan yang tinggi. Gangguan perkembangan di Indonesia sebanyak 0,4 juta (16%) sedangkan menurut riset kesehatan dasar (RISKESDAS) tahun 2018 melaporkan perkembangan sosial emosional anak pada usia 36-59 bulan Indonesia meningkat menjadi 69,9%. Tujuan Penelitian ini untuk melihat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun Puskesmas Sikap dalam Kabupaten Empat Lawang Tahun 2022. Metode: Penelitian ini menggunakan rancangan quasi eksperimen dengan rancangan pre-test-post-test, Control Group Design. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* sebanyak 36 orang anakyang terdiri dari 18 kelompokintervensidan 18 kelompokkontrol. Penilaian dengan menggunakan lembar instrumen DENVER II yang diambil aspek pengukuran personal sosial. Untuk mengetahui perbedaan perkembangan personal sosial *pre* dan *post test* menggunakan uji *wilcoxon*, untuk melihat pengaruh padakelompokintervensipuzzleterhadapperkembangan personal sosialdengan menggunakan uji *man whitney* tidak berpasangan. Hasil pembahasan: setelah dilakukan analisa statistik diperoleh p value sebesar 0,000 ($p < 0.05$) artinya ada pengaruh *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun. Kesimpulan: Kesimpulan pada peneltian ini ada peningkatan perkembangan personal sosial anak setelah diberikan intervensi permainan *puzzle*.

Kata Kunci: Puzzle, Perkembangan Personal Sosial, Stimulasi

ABSTRACT

Intoduction: In 2019 there are 5-25% of children with developmental disorders in the world who suffer from developmental disorders classified as high health problems. Developmental disorders in Indonesia were 0.4 million (16%) while according to the 2018 Basic Health Research (RISKESDAS), the socio-emotional development of children aged 36-59 months in Indonesia increased to 69.9%. The purpose of this research is to see *The effect of puzzle game on the personal social development of children aged 3-5 years old public health center Sikap Dalam in Empat Lawang District in 2022*. **Method:** This study uses a quasi-experimental design with a pre-test-post-test design, Control Group Design. The sampling technique used purposive sampling as many as 36 children consisting of 18 intervention groups and 18 control groups. Assessment using the DENVER II instrument sheet which took aspects of personal social measurement. To determine differences in personal social development, pre and post tests used the Wilcoxon test, to see the effect of puzzle in the intervention group and the control group used the unpaired Man Whitney test. **The results of the discussion:** after statistical analysis, the value of 0.000 ($p < 0.05$) means that there is a significant relationship, namely the influence of puzzles on the personal social development of children aged 3-5 years. **Conclusion:** The conclusion of this research is that there is a change in the increase in the personal social development of children after being given a puzzle game intervention.

Keywords: Puzzle, Social Personal Development, Stimulation

PENDAHULUAN

Pada tahun 2019 gangguan perkembangan anak di dunia sebanyak 5-25% anak yang menderita gangguan perkembangan tergolong dalam masalah kesehatan yang tinggi.¹ Gangguan perkembangan di Indonesia sebanyak 0,4 juta (16%) sedangkan menurut riset kesehatan dasar (RISKESDAS) tahun 2018 melaporkan perkembangan sosial emosional anak pada usia 36-59 bulan Indonesia meningkat menjadi 69,9% akan tetapi lebih rendah jika dibandingkan negara Vietnam 91,2%, Kazakhtan 82,1%, dan Thailand 79,4%.

Pada tahun 2019 di kota Palembang sebanyak 1-9,4% anak prasekolah mengalami gangguan tumbuh kembang. Sedangkan sekitar 9,5% - 32% anak berusia satu sampai tiga tahun mengalami gangguan sosial emosional.³ Stimulasi permainan pada anak sangat membantu dalam tumbuh kembang anak sejak dini dengan pengetahuan orang tua yang baik, maka kebutuhan tumbuh kembang anak tsakan tercukupi.

Berdasarkan data WHO tahun 2018 jumlah anak yang diberikan stimulasi

permainan edukatif oleh orang tuanya berjumlah 23,50% sedangkan tahun 2019 mencapai 27,30% dan pada tahun 2020 mengalami kenaikan yang signifikan hingga mencapai 34,85%.⁵ Pengalaman sosial pada masa usia prasekolah banyak mempengaruhi pola hubungan sosial dan pola perilaku dimasa depan. Anak usia TK (taman kanak-kanak) dalam perkembangan sosialnya anak sudah mampu menunjukkan sikap mandiri, berbagi dan menolong teman, menunjukkan rasa percaya diri serta sikap kooperatif dengan temannya.

Berdasarkan penelitian Khoirudin (2018) yang menyatakan bahwa apabila anak gagal melalui tahap perkembangan sosial maka akan mengalami ketidakhagiaan dan terbiasa untuk tidak menyukai dirinya sendiri sehingga dia akan tumbuh menjadi individu yang egosentris, introvert, tidak sosial atau bahkan anti sosial. Akibat dari itu anak sulit berinteraksi dengan lingkungan sosial dan masyarakat sehingga dapat mengganggu terutama masa depan anak. Untuk mengetahui tahap perkembangan anak diperlukan deteksi dini tumbuh kembang (DDTK). Deteksi dini pada anak dapat

dilakukan dengan menggunakan kuisioner pra skrining perkembangan (KPSP) atau *Denver Developmental Screening Test*.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak antara lain status ekonomi, pola asuh, pendidikan, kurangnya stimulasi dan bermain. Bermain adalah salah satu teknik menciptakan suasana santai dan menyenangkan, membuat seseorang dapat belajar lebih baik. Media bermain universal anak belajar apa yang tidak diajarkan oleh orang lain kedepannya. Terdapat banyak jenis permainan yang digunakan dalam mengasah kemampuan perkembangan personal sosial anak diantaranya metode bermain *puzzle*.

Menurut penelitian Yuniati & Narullita (2021) *puzzle* selain mudah didapat juga merupakan permainan yang tidak asing lagi bagi anak.⁵*Puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir, mempermudah anak dalam mengingat dan memahami konsep – konsep anak menjadi lebih kreatif. Selain itu melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok ini anak dapat mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan teman, melatih kesabaran, sikap sportif, persaingan yang sehat, mau mengalah, menerima kekalahan serta dalam kemandirian anak dalam menyelesaikan suatu masalah. Permainan *puzzle* ini biasanya digunakan maksimal 15-30 menit.

Menurut penelitian yang dilakukan Yuniati & Narullita (2021) didapatkan bahwa nilai perkembangan personal sosial pada kelompok intervensi *puzzle* sebelum diberikan intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* yaitu dengan nilai rata-rata 68,24. Sedangkan hasil penilaian perkembangan personal sosial setelah diberikan intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* didapatkan nilai rata-rata yaitu 87,41.

Penelitian ini sejalan dengan Suhartanti I dkk (2019) yang mengatakan bahwa bermain *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun *puzzle*

dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak dan kerjasama. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain serta kerjasama dalam menyelesaikan *puzzle*.

Berdasarkan data survey awal yang dilakukan didesa karang anyar dapat disimpulkan bahwa dari 60 anak yang mengalami gangguan perkembangan sebanyak 32 (58,%) gangguan perkembangan ini terjadi dikarenakan pola asuh orang tua dan pekerjaan orang tua yang kebanyakan petani. Dari masalah diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun puskesmas sikap dalam kabupaten empat lawang tahun 2022.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan *quasi eksperimen* dengan rancangan *pre-test-post-test, Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* sebanyak 36 orang anakyang terdiri dari 18 kelompok intervensi dan 18 kelompok kontrol. Penilaian dengan menggunakan lembar instrumen DENVER II yang diambil aspek pengukuran personal sosial. Untuk mengetahui perbedaan perkembangan personal sosial pre dan post test menggunakan uji *wilcoxon*, untuk melihat pengaruh *puzzle* pada kelompok intervensi *puzzle* menggunakan uji *man whitney* tidak berpasangan.

HASIL PENELITIAN

1. Analisa Univariat

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui distribusi frekuensi karakteristik responden dan distribusi frekuensi perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok *puzzle* dan kelompok video.

a. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Karakteristik Responden		Kelompok			
		Intervensi		Control	
		N	%	N	%
Umur Responden	3 tahun	5	27.8	5	27.8
	4 tahun	8	44.4	5	27.8
	5 tahun	5	27.8	8	44.4
Jenis Kelamin	Laki-laki	11	61.1	9	50.0
	Perempuan	7	38.9	9	50.0
Pendidikan orang tua	SD	0	0	0	0
	SMP	3	16.7	2	11.1
	SMA	13	72.2	13	72.2
	Perguruan Tinggi	2	11.1	3	16.7
Pekerjaan orang tua	Bekerja	7	38.9	8	44.4
	Tidak bekerja	11	61.1	10	55.6
Total		18	100	18	100

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa distribusi frekuensi karakteristik responden pada kelompok *puzzle* yaitu sebanyak 8 orang (44,4%) hampir sebagian besar berusia 4 tahun, sebanyak 11 orang (61,1%) sebagian besar berjenis kelamin laki-laki. Sebanyak 13 orang (72,2%) sebagian besar orang tua berpendidikan SMA dan sebanyak 11 orang (61,1%) sebagian besar orang tua tidak bekerja. Sedangkan pada kelompok video yaitu sebanyak 8 orang (44,4%) hampir sebagian besar berusia 5 tahun, sebanyak 9 orang (50,0%) sebagian berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Sebanyak 13 orang (72,2%) sebagian besar orang tua berpendidikan SMA dan sebanyak 10 orang (55,6%) sebagian besar orang tua tidak bekerja.

b. Rata-rata perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun

Tabel 2. Rata-rata perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol

Kelompok		Perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun		
		Mean	Selisih Mean	Min-Max
<i>Puzzle</i>	Pre test	21.50	0.44	19-23
Video	Pre test	21.06		19-23
<i>Puzzle</i>	Post test	24.39	1.5	24-25
Video	Post test	22.89		21-25

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh bahwa pada kelompok *puzzle* sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata perkembangan personal sosial yaitu 21.5 dengan nilai minimal maksimal 19-23. Setelah diberikan perlakuan maka, pada kelompok *puzzle* rata-rata perkembangan personal sosial yaitu 24.39 dengan nilai minimal maksimal 24-25, sedangkan pada kelompok video sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata perkembangan personal sosial yaitu 21.06 dengan nilai minimal maksimal 19-23 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata perkembangan personal sosial yaitu 22.89 dengan nilai minimal maksimal 21-25. Adapun selisih rata-rata perkembangan personal sosial antara kelompok *puzzle* dan kelompok video sebelum perlakuan sebesar 0.44 poin dan setelah perlakuan sebesar 1.5 poin.

2. Analisa Bivariat

Analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui pengaruh *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun dengan melakukan uji normalitas terlebih dahulu.

a. Uji normalitas

Sebelum melakukan analisa bivariat harus dilakukan uji normalitas untuk menentukan uji analisis data yang akan digunakan dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* karena sampel <50. Hasil uji normalitas:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas data (*Shapiro-Wilk*)

Kelompok		Df	p-value ^a	Keterangan
Puzzle	Sebelum	18	0.049	Tidak Normal
	Sesudah	18	0.000	Tidak Normal
Video	Sebelum	18	0.164	Normal
	Sesudah	18	0.155	Normal

^a) Shapiro-Wilk test

^{*}) Level of sign $\alpha > 0,05$

Berdasarkan Tabel 3 dapat dijelaskan bahwa uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro Wilk test* (sampel < 50), pada kelompok *puzzle* diperoleh nilai signifikan kurang dari 0,05 maka distribusi data adalah tidak normal, sehingga menggunakan uji non parametrik yaitu uji *Wilcoxon signed rank test*.

Tabel 4. Perbedaan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun antara kelompok *puzzle* dan kelompok video

Kelompok	Perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun			
	Mean	±SD	Selisih Mean	p value ^a
Intervensi <i>Puzzle</i>	Pre test	21.50	1.043	
	Post test	24.39	0.502	-2.89 0.000*
Kontrol Video	Pre test	21.06	1.162	
	Post test	22.89	1.278	-1.83 0.025*

Wilcoxon signed rank test

^{*}) Level of sign $\alpha < 0,05$

Berdasarkan Tabel 4 ada perbedaan yang bermakna sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok *puzzle* dengan selisih mean sebesar -2.89 dengan p value sebesar 0,000 ($p < 0.05$). Pada kelompok video ada perbedaan yang bermakna sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan selisih mean - 1.83 dengan p value sebesar 0,025 ($p < 0.05$).

Tabel 5. Pengaruh *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun

Kelompok	Mean	±SD	p value ^a
Intervensi Post test	24.39	0.502	0.000*
Kontrol Post test	22.89	1.278	

^a) Mann Whitney

^{*}) Level of sign $\alpha < 0,05$

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh p value sebesar 0,000 ($p < 0.05$) artinya ada pengaruh *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa distribusi frekuensi karakteristik responden pada kelompok *puzzle* yaitu hampir sebagian besar berusia 4 tahun, sebagian besar berjenis kelamin laki-laki. sebagian besar orang tua berpendidikan SMA dan sebagian besar orang tua tidak bekerja. Sedangkan pada kelompok video hampir sebagian besar berusia 5 tahun, sebagian berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. sebagian besar orang tua berpendidikan SMA dan sebagian besar orang tua tidak bekerja. Sejalan dengan hasil penelitian Fitriahadi (2020) menunjukkan bahwa perkembangan anak meragukan dengan usia anak 5 tahun lebih banyak sebesar 14 (16,7%).¹⁰ Hal ini umur anak berpengaruh terhadap perkembangan anak, artinya semakin muda umur anak maka kemungkinan terjadinya keterlambatan perkembangan semakin besar.

Hasil penelitian Fitriahadi (2020) menunjukkan bahwa hasil perkembangan anak yang meragukan dengan jenis kelamin laki-laki lebih banyak sebesar 25 (29,8%). Laju pertumbuhan laki-laki mengalami peningkatan lebih cepat dibandingkan perempuan, sedangkan pada usia ini perkembangan anak perempuan lebih meningkat dari pada anak laki-laki. Hal ini juga diakibatkan oleh stimulasi hormon androgenik dan kromosom Y yang dimiliki oleh anak laki-laki dapat meningkatkan pertumbuhan yang lebih pesat pada janin laki-laki saat dalam kandungan.

Menurut Nursalam (2021) bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka diharapkan semakin baik tingkat pengetahuannya, sedangkan menurut *Dictionary of Education*, mengatakan suatu proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk tingkah laku lainnya dalam optimalisasi perkembangan sosial anak sejak dini secara baik anak akan melakukan interaksi yang baik sebagai anggota masyarakat atau sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam kehidupannya dengan begitu hidup akan lebih indah.¹²

Pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor yang penting dalam tumbuh kembang anak, karena dengan pendidikan yang baik maka orang tua dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang cara pengasuhan anak yang baik, bagaimana menjaga kesehatan anak, pendidikan, dan sebagainya sehingga anak dapat tumbuh dan kembang dengan normal.¹³ Hal ini sesuai dengan penelitian Farahdea (2020) yang mengatakan bahwa tingkat pendidikan mempengaruhi pengetahuan ibu tentang pemberian stimulasi pada balita.¹⁴

Hasil penelitian Fitriahadi (2020) menunjukkan bahwa perkembangan anak yang meragukan dengan ibu yang bekerja lebih banyak sebesar 29 (34,5%).¹⁰ Kondisi seorang ibu yang bekerja jarang bertatap muka pada anaknya karena kesibukannya bekerja. Meskipun pendidikan ibu yang tinggi tetapi ibu belum bisa menyampaikan kepada anaknya karena sibuk dengan pekerjaannya dan anak lebih sering bersama pengasuhnya jadi anak juga merasa nyaman belajar dan dan menghabiskan waktu sehari-hari dengan pengasuhnya.¹⁵ Menurut *Encyclopedia of Children's Health* dalam Purnama (2012) ibu bekerja adalah seorang ibu yang bekerja di luar rumah untuk mendapatkan penghasilan, selain membesarkan dan mengurus anak di rumah. Ibu yang sepenuhnya melakukan tugas-tugas rumah tangga dan mengurus keluarga termasuk ibu tidak bekerja.¹⁶

Berdasarkan penelitian ini, orang tua

yang tidak bekerja memiliki waktu yang lebih banyak untuk mengurus anak-anaknya serta memberikan stimulasi secara optimal guna tumbuh kembangnya karena orang tua memiliki waktu yang banyak untuk bersama anaknya. Namun, dalam penelitian ini banyak orang tua yang tidak bekerja tetapi perkembangan personal sosial anaknya dalam kategori suspek, hal ini dikarenakan meskipun tidak bekerja orang tua khususnya ibu memiliki pekerjaan yang banyak dirumah sehingga tidak memiliki waktu untuk memberikan stimulasi kepada anaknya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok *puzzle* sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata perkembangan personal sosial yaitu 21.5 dengan nilai minimal maksimal 19-23. Setelah diberikan perlakuan maka, pada kelompok *puzzle* rata-rata perkembangan personal sosial yaitu 24.39 dengan nilai minimal maksimal 24-25, sedangkan pada kelompok video sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata perkembangan personal sosial yaitu 21.06 dengan nilai minimal maksimal 19-23 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata perkembangan personal sosial yaitu 22.89 dengan nilai minimal maksimal 21-25. Adapun selisih rata-rata perkembangan personal sosial antara kelompok *puzzle* dan kelompok video sebelum perlakuan sebesar 0.44 poin dan setelah perlakuan sebesar 1.5 poin

Personal sosial adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan diri (memakai baju sendiri, pergi ke toilet sendiri), bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁷ Tanda-tanda perkembangan personal sosial anak mulai mengetahui aturan-aturan, baik dilingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain, sedikit demi sedikit anak mulai tunduk pada peraturan, anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain dan anak dapat bermain bersama (peer group). Dari sisi sosial emosional dalam kegiatan bermain dapat melatih anak memahami perasaan temannya. Oleh karena itu, stimulasi perkembangan kemampuan personal sosial sangat penting

karena dapat membantu anak untuk berinteraksi dengan anak lain dan orang dewasa, membangun pertemanan yang sehat, menciptakan rasa aman dan dihargai sehingga anak mampu untuk bereksplorasi mempelajari dunia sekitar dengan penuh rasa percaya diri dan senang.¹⁸

Stimulasi tumbuh kembang anak dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain, mengingat dengan bermain anak akan belajar dari kehidupan. Ketika anak sudah memasuki masa bermain atau disebut juga masa *toddler*, maka anak selalu membutuhkan kesenangan pada dirinya, sehingga anak membutuhkan suatu permainan yang akan memberikan kesenangan pada dirinya.¹⁹ Perkembangan anak yang optimal jika diberikan stimulasi secara rutin dan berkesinambungan, dengan metode bermain, dan memberikan kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang di sekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang. Sehingga perkembangan personal sosial anak akan berjalan optimal, kurangnya stimulasi dari orang tua dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan anak dan anak mengalami tidak percaya diri.²⁰

Puzzle adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah beberapa keping. Kegiatan ini bertujuan melatih koordinasi mata, tangan, meningkatkan perkembangan mental, kecerdasan, daya pikir dalam menyusun kepingan *puzzle* sehingga membentuk satu gambar yang utuh dan baik. Selain itu *puzzle* mampu mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh.²¹

Permainan *puzzle* juga memberikan kesempatan anak belajar menguasai keterampilan yang melatih sel-sel otak dalam memecahkan masalah, mencoba berbagai cara memasang kepingan gambar maka melatih berpikir kreatif. Dengan memadukan atau memasang kepingan *puzzle* mampu membantu anak memahami logika sebab akibat dari masalah dan gagasan bahwa objek yang utuh sebenarnya tersusun dari bagian-bagian kecil. Selain itu anak akan mandiri dengan merawat diri, memenuhi kebutuhan

sendiri seperti melepas dan menggunakan pakaian, buang air kecil, memakai kaos kaki dan sepatu tanpa bantuan orang lain.²¹

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Yuniati dan Narullita (2021) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intervensi permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah. Permainan *puzzle* yang dilakukan secara berkelompok membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi melalui kerjasama satu sama lain dan usaha anak untuk menyelesaikan tugas permainan *puzzle* sendiri akan membantu anak mengembangkan kemampuan kemandirian dalam menyelesaikan masalah. Manfaat dan pengaruh permainan *puzzle* itu sangat besar dan sangat berpengaruh pada perkembangan anak, ketika anak bermain dengan berkelompok untuk menghibur dirinya dan bisa merasa senang dengan permainan tersebut, anak bisa belajar cara kerjasama, cara beradaptasi dengan teman-temannya, dan lain sebagainya.⁵

Bermain *puzzle*, dapat membuat anak menjadi mandiri, anak bisa terhibur, bermain *puzzle* juga akan berpengaruh pada perkembangan motorik. Bermain *puzzle* sendiri dapat mengajarkan anak menjadi pribadi yang mandiri. Ketika anak bermain *puzzle* secara berkelompok, anak belajar untuk memahami lingkungan dan belajar bersosialisasi dengan lingkungan terutama teman-temannya. Dengan permainan *puzzle* anak merasa senang, dimana anak mulai menyesuaikan dirinya dengan teman-temannya pada saat bermain secara berkelompok, mereka saling kenal, mereka bisa saling bersosialisasi dan lain sebagainya. Setiap anak tentu memiliki perbedaan, anak yang normal memiliki kemampuan untuk menyamakan diri dengan yang lainnya mampu memahami harapan kelompok tempat individu yang bersangkutan menjadi anggotanya dan melakukan tindakan yang sesuai dengan harapan tersebut. Dan dapat mengubah lingkungan agar menjadi lebih sesuai dengan diri anak, sedangkan anak yang

abnormal membutuhkan cara penyesuaian diri berbeda, meskipun anak tersebut bisa bermain dengan teman-temannya yang normal anak tersebut memiliki cara sendiri saat bermain.²²

Penelitian ini sejalan dengan Setyaningsih & Wahyuni (2018) didapatkan adanya pengaruh pemberian stimulasi permainan *puzzle* terhadap nilai rata-rata status perkembangan anak. Rata-rata peningkatan nilai perkembangan sosial dan kemandirian anak sebelum intervensi yaitu 1,47 dan setelah intervensi adalah 2,64. Dari kedua rata-rata proporsi hasil pengukuran mengalami perbedaan sebesar 1,17 artinya perkembangan personal sosial dan kemandirian anak mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil uji statistik didapatkan nilai *signifikan* 0,000 ($p\text{-value} < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna antara pemberian stimulasi permainan *puzzle* terhadap peningkatan perkembangan sosial dan kemandirian anak yang mengalami keterlambatan (status perkembangan meragukan). Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh pemberian stimulasi permainan *puzzle* terhadap status perkembangan anak.²¹

Berdasarkan penelitian ini, *puzzle* efektif untuk merangsang perkembangan sosial pada anak dikarenakan saat bermain *puzzle* anak akan aktif bergerak sehingga melatih koordinasi mata, tangan dan mengkoordinasikan gerakan tubuhnya serta anak juga dilatih untuk berpikir, meningkatkan perkembangan mental, kecerdasan dan daya pikir sehingga ini dapat merangsang tumbuh kembangnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan personal anak usia 3-5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Sikap Dalam, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Distribusi frekuensi karakteristik

responden pada kelompok *puzzle* hampir sebagian besar berumur 4 tahun, sebagian besar berjenis kelamin laki-laki, sebagian besar berpendidikan SMA dan sebagian besar tidak berkerja. Sedangkan pada kelompok video yaitu hampir sebagian besar berusia 5 tahun, setengah dari berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, sebagian besar berpendidikan SMA dan sebagian besar tidak berkerja.

2. Rata-rata nilai perkembangan personal sosial sebelum diberikan perlakuan pada kelompok intervensi yaitu sebesar 21.5. Setelah diberikan perlakuan maka, pada kelompok *puzzle* rata-rata perkembangan personal sosial yaitu 24.39. Sedangkan pada kelompok video sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata perkembangan personal sosial yaitu 21.06 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata perkembangan personal sosial yaitu 22.89. Adapun selisih rata-rata perkembangan personal sosial antara kelompok *puzzle* dan kelompok video sebelum perlakuan sebesar 0.44 poin dan setelah perlakuan sebesar 1.5 poin.
3. Ada perbedaan yang bermakna sebelum dan sesudah diberikan intervensi baik pada kelompok *puzzle* dan video dapat dilihat dari hasil mean yang tertinggi pada kelompok *puzzle* dengan nilai -2.89 dibandingkan dengan kelompok video dengan nilai mean -1.83.5 tahun.
4. Ada pengaruh *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial anak umur 3-5 tahun diperoleh $p\text{ value}$ sebesar 0,000 ($p < 0.05$) artinya ada pengaruh yang bermakna antara *puzzle* terhadap perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun.

SARAN

1. Bagi Institusi

Diharapkan dapat menambah bahan pembelajaran dan referensi bagi kalangan yang akan melakukan penelitian terkait

dengan stimulasi, deteksi dan intervensi tumbuh kembang tentang perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun dengan implementasi *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun.

2. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan tentang stimulasi perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun dengan implementasi *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan personal sosial.

3. Bagi Klien

Diharapkan dapat memahami *puzzle* sebagai bentuk stimulasi yang efektif untuk peningkatan perkembangan personal sosial anak usia 3-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani A, Yosoprawoto M. Usia Anak dan Pendidikan Ibu sebagai Faktor Risiko Gangguan Perkembangan Anak. *J Kedokt Brawijaya*. 2012;27(2):118-121. doi:10.21776/ub.jkb.2012.027.02.13
- Farahdea S. *Hubungan Pola Asuh, Asih, Dan Asuh Dengan Pertumbuhan Dan Perkembangan Balita Di Kelurahan Mulyorejo Surabaya*. UNAIR; 2020.
- Fitriahadi E, Priskila Y. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun Di Posyandu Wilayah Kerja Puskesmas Tinggede, Kecamatan Marawola Kabupaten Sigi Sulawesi Tengah Indonesia. 2020;13(2):183-191.
- Kemendes RI. Hasil Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018. *Kemendagri Kesehatan RI*. 2018;53(9):1689-1699.
- Kemendagri Kesehatan. *Profil Kesehatan Dinas Kesehatan Kota Palembang*. Dinkes Palembang; 2016.
- Kemendes RI. *Profil Kesehatan Indonesia*. Kemendes RI; 2018. doi:10.1080/09505438809526230
- Khoiruddin MA. Perkembangan Anak Ditinjau dari Kemampuan Sosial Emosional. *J Pemikir Keislam*. 2018;29(2):425-438. doi:10.33367/tribakti.v29i2.624
- Kusumaningtyas K, Wayanti S. Faktor Pendapatan Dan Pendidikan Keluarga Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *J Inovasi Kebidanan*. 2018;VII(2011):46-51.
- Nursalam. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Salemba Medika; 2021.
- Nurwita S. Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *J Pendidik Tambusai*. 2019; 3(4): 808.
- Pratiwi WI. *PENGARUH PLAYGROUPOUT TERHADAP PERKEMBANGAN PERSONAL SOSIAL ANAK PRASEKOLAH*. UMS; 2018. doi:10.31539/jks.v2i1.341
- Purnama U. *HUBUNGAN ANTARA STATUS IBU BEKERJA ATAU IBU TIDAK BEKERJA DENGAN STATUS GIZI ANAK BALITA DI KECAMATAN MEDAN TEMBUNG*. 2012.
- Sambo CM. Merangsang Perkembangan Personal Sosial Bayi. IDAI. Published 2016. <https://www.idai.or.id/artikel/klinik/pengasuhan-anak/merangsang-perkembangan-personal-sosial-bayi>
- Setyaningsih TSA, Wahyuni H. STIMULASI PERMAINAN PUZZLE BERPENGARUH TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL DAN KEMANDIRIAN ANAK USIA PRASEKOLAH. *J Keperawatan Silampari*. 2018; 1(2): 62-77. doi:https://doi.org/10.31539/jks.v1i2.9
- Suhartanti I, Rufaida Z, Setyowati W, Ariyanti FW. *Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah*; 2019.
- Soetjiningsih. *Tumbuh Kembang Anak*. EGC; 2014.
- WHO. early childhood development. WHO.
- Wardhani RK, Jaya ST, Fauziyah N. HUBUNGAN PENGETAHUAN IBU TENTANG STIMULASI

PERKEMBANGAN DENGAN
PERKEMBANGAN PERSONAL
SOSIAL PADA ANAK. *J Ilm.* 2019;1(1):
38-43.

Yulianti T, Nurhidayati. Pola Asuh dan
Perkembangan Sosial Anak Toddler. *J
Komun Kesehat.* 2020;3(4):1-5.

Yuniati E, Nurullita D. Penerapan Alat
Permainan Edukatif Jenis Puzzle
terhadap Perkembangan Personal Sosial
Anak Usia Prasekolah. *J tscners.*
2021;6(July):1-23.

Yanti E, Fridalni N. Faktor Yang
Mempengaruhi Perkembangan Motorik
Anak Usia Prasekolah. *J Kesehat Med
Santika.* 2020;7(2):108-113.
[http://www.jurnal.syedzasaintika.ac.id/in
dex.php/medika/article/view/761](http://www.jurnal.syedzasaintika.ac.id/index.php/medika/article/view/761)

Yasbianti, Gandana. *Alat Permaianan
Edukatif Anak Usia Dini.* Ksatria
Siliwangi; 2019.