

## Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Permainan Puzzle

\*Aliya Bifadlilah, Elan, Gilar Gandana

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

\*Corresponding author: [aliya@upi.edu](mailto:aliya@upi.edu)

*Submitted/Received 04 October 2023; First Revised 15 Oktober 2023; Accepted 14 November 2023; First Available Online 25 November 2023; Publication date 01 December 2023*

### Abstract

*The purpose of this study is to analyze the Social Emotional Development of Early Childhood Through the Use of Puzzle Game Media. Media is a tool or material that can be used by educators to support the learning process. Puzzle is one of the learning media that can be used by teachers/educators to make it easier to explain the material. The use of media during learning can stimulate aspects of development, one of which is the aspect of social emotional development. This must be stimulated in children from an early age so that their development is more optimal. This type of research uses qualitative research with library research methods. Data sources can be from books, journals, or related articles. The results of this study explain that media is an important tool that can be used to support the learning process which aims to make the learning process more optimal and easily understood by children. Through the use of puzzle media during learning is one way that is used as an effort to stimulate aspects of the social emotional development of early childhood.*

**Keywords:** *Learning Media ; Puzzle ; Social Emotional.*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Permainan Puzzle. Media adalah suatu alat atau bahan yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menunjang proses pembelajaran. Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru/pendidik untuk memudahkan dalam menjelaskan materi. Penggunaan media pada saat pembelajaran dapat menstimulus aspek perkembangan, salah satunya adalah aspek perkembangan sosial emosional. Hal tersebut harus distimulasi kepada anak sejak anak usia dini agar perkembangannya lebih optimal. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode studi kepustakaan. Sumber data dapat dari buku, jurnal, maupun artikel yang berkaitan. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa media adalah alat penting yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran yang bertujuan agar proses pembelajaran dapat lebih optimal dan mudah dipahami oleh anak. Melalui penggunaan media puzzle pada saat pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan sebagai upaya stimulasi aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran ; Puzzle ; Sosial Emosional*

### PENDAHULUAN

Anak usia 0 sampai 6 tahun dianggap berada pada masa puncak perkembangannya. Di kemudian hari, hal ini akan berdampak pada mekanisme koping anak (Rupnidah, R., & Suryana, 2022). Anak harus diberikan stimulus yang tepat pada masa ini agar ia dapat berkembang dengan baik dan terhindar dari keterlambatan perkembangannya, sesuai dengan beberapa anggapan atau fakta yang

menunjukkan bahwa potensi anak pada saat itu berkembang pesat (Maghfiroh, S., & Suryana, D., 2021). Hal ini tidak diragukan lagi signifikan karena berdampak pada perkembangan awal bayi dalam hal nilai sosial dan emosional, linguistik, kognitif, motorik fisik, serta agama dan moral (Zaini, H., & Dewi, 2017).

Pengembangan keterampilan sosial dan emosional merupakan salah satu ara yang

harus dimulai sejak masa bayi. Menurut Syamsu (2014), pembangunan sosial adalah proses menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi dengan mengadopsi norma, peraturan, nilai, dll. Anak-anak belajar tentang diri mereka sendiri dan orang lain, serta bagaimana membangun dan memelihara persahabatan, melalui proses yang dikenal sebagai perkembangan sosial.. Sebaliknya, emosi adalah manifestasi dari emosi menyenangkan atau buruk yang muncul pada seseorang. Santrock (dalam Dewi & Gustiana, 2020) mengungkapkan bahwa emosi merupakan suatu perasaan yang terjadi saat seseorang mengalami suatu keadaan yang terlibat dalam interaksi yang penting menurut dirinya. Reaksi tersebut dapat berupa hubungan dengan ketertarikan, kebutuhan, minat, dll.

Dalam upaya mengembangkan aspek tersebut maka guru/pendidik harus merancang pembelajaran yang beragam dan bervariasi. Penggunaan media pada saat pembelajaran dapat menstimulus perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran ialah suatu alat yang dapat mendukung pada saat mengajar agar materi yang disampaikan kepada anak lebih optimal dan mudah untuk dipahami (Rupnidah, R., & Suryana, D., 2022). Menurut Zaini, H., & Dewi, K. (2017) menggunakan media pembelajaran sangatlah penting, karena melalui media tersebut pesan pembelajaran tersampaikan dengan baik sehingga akan tercapai suatu tujuan pendidikan. Menurutnya menggunakan teka-teki sebagai alat belajar untuk anak-anak prasekolah karena mereka membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak dan membuat mereka bersemangat tentang sekolah.

Puzzle merupakan kepingan-kepingan gambar yang dapat digabungkan menjadikan satuan yang utuh, tingkat kesulitan bermain puzzle disesuaikan dengan perkembangan anak (Nari, N., Akmay, Y., & sasmita, D., 2019). Puzzle bukan merupakan hal yang baru, tetapi puzzle ini merupakan salah satu media permainan yang mampu menstimulus aspek perkembangan anak usia dini. Maka dari itu penggunaan puzzle dapat terus digunakan meskipun pada abad 21 ini sudah

banyak teknologi-teknologi yang digunakan oleh anak usia dini (Minasari, A., dkk. 2021).

Studi sebelumnya telah melihat masalah media dalam berbagai cara. Penelitian pertama diberi nama “Stimulasi Anak Prasekolah dengan Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Sosial dan Kemandirian Mereka” dan dilakukan pada tahun 2018 oleh Setyaningsih, T.S.A., dan Wahyuni, H. Dalam penelitian kuantitatif ini, baik sebelum maupun sesudah diberikan stimulasi, perkembangan bayi baru lahir dievaluasi dengan metode kuasi eksperimen. Kedua, “Penerapan Alat Game Edukasi Tipe Puzzle untuk Pengembangan Sosial dan Pribadi Anak-anak Prasekolah” oleh Erni Yuniati dan Dewi Narullita (2020) menggunakan teknik penelitian kuasi eksperimen design dengan pretest and posttest design. Bermain game puzzle pendidikan memiliki dampak besar pada perkembangan psikologis dan sosial balita, menurut penelitian. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Gea Fawita Akbar, I Wayan Karta, dan I Made Suwasa Astawa berjudul “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus, dan Sosial Emosional Anak TK Kelompok B” dilaksanakan pada tahun 2022. Dengan menggunakan data penelitian dari Aisyiyah Labuhan Haji ditemukan adanya perbedaan skor rata-rata pretest dan posttest penilaian perkembangan kognitif, motorik halus, dan sosial-emosional. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa permainan puzzle berdampak pada perkembangan motorik halus, kognitif, dan keterampilan sosial-emosional anak.

Menurut penelitian, memecahkan teka-teki dapat bermanfaat bagi perkembangan awal bayi dalam berbagai cara. Studi ini mengkaji bagaimana perkembangan sosial dan emosional anak usia dini dapat ditingkatkan dengan media puzzle.

## **METODE PENELITIAN**

Studi ini menggunakan teknik kualitatif dan mengacu pada karakteristik nyata dari sumber data asli. Keterkaitan antara studi-studi yang diteliti ditemukan dengan menggunakan prosedur kajian pustaka

(literary study) melalui pelaksanaan penelitian, analisis, dan perdebatan yang relevan atau penelitian sebelumnya. menggunakan bahan dari buku, jurnal, dan artikel terkait sebagai sumber data untuk penelitian ini. Rincian ini dapat membantu penulis dalam memahami bagaimana melakukan tugas ini tanpa melakukan observasi lapangan yang sebenarnya. Data yang tersedia dari pendekatan tinjauan pustaka (literary research) dideskripsikan atau dideskripsikan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis data analisis deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Media Pembelajaran

Salah satu sarana proses pembelajaran yang dapat membantu kualitas pengalaman belajar menjadi yang terbaik adalah media pembelajaran (Safira, A. R., 2020). Media yang digunakan untuk anak usia dini dirancang dengan sangat baik sehingga bervariasi dan dapat membangkitkan minat anak untuk bermain dan dipusatkan pada peningkatan faktor-faktor yang berhubungan dengan perkembangan, seperti perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, agama, dan moral, dll. (Rupnidah, R., & Suryana, 2022). Media pembelajaran digunakan karena memiliki beberapa tujuan penting (Asyhar dalam Safira, A.R., 2020), seperti :

a. Sebagai Sumber Belajar.

Melalui penggunaan media pembelajaran, peserta didik dapat mendapat informasi secara langsung dan dapat melakukan eksperimen dari media tersebut yang hasilnya menjadi sumber belajar bagi mereka.

b. Fungsi Semantik.

Semantik berarti “arti” dimana pendidik akan menggunakan media sebagai simbol, arti kata, rumus, dsb

c. Fungsi Manipulatif.

Manipulatif berarti “menampilkan”, maksudnya yaitu mampu menampilkan suatu benda yang besar/kecil, ilmiah, ataupun peristiwa yang sudah terjadi.

d. Fungsi Distributif .

Maksudnya yaitu dapat menghadirkan benda yang tidak mampu dijangkau dalam segi waktu, ruang dan dana

Media pembelajaran sangat banyak sekali jenisnya, media tersebut dapat dari olahan barang bekas ataupun habis digunakan. Terdapat beberapa jenis media yang biasa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini (Safira, A. R., 2020) :

- Model atau miniatur. Merupakan barang tiruan yang diunakan oleh anak untuk belajar
- Media visual Media visual didefinisikan sebagai segala jenis media yang dapat dilihat dengan mata. File audio. Media yang dapat didengar disebut sebagai media audio.
- Media audio visual. Media audio visual berarti media yang menggunakan gambar dan suara yang telah digabungkan
- Media digital. Media digital kini sudah sangat banyak digunakan oleh semua kalangan masyarakatan dari anak kecil hingga orang dewasa
- Karyawisata. Karyawisata atau bertamasya ke luar kelas untuk mempelajari proses nyata, anak dapat mengobservasinya secara langsung.

### Media Puzzle

Depdiknas (2006) menjelaskan menyusun pasangan kepingan sebagai aktivitas permainan puzzle. Karena menggunakan indra visual, media puzzle merupakan salah satu media gambar yang berada di bawah payung media visual. Menggunakan elemen-elemen gambar untuk membuat keseluruhan yang kohesif, teka-teki adalah sebuah permainan (Permata, R. D., 2020). Dibutuhkan fokus untuk menyusun potongan puzzle dengan benar, dan tingkat kesulitannya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. (Nari, N., D.Y. Akmay, & D. Sasmita, 2019).

Fungsi media puzzle (Purnamasari, P., Bariah, O., & Riana, N., 2022)

- Untuk mengembangkan fokus, presisi, dan daya tahan

- b. Latih mata dan tangan Anda untuk bekerja sama.
- c. Dapat mengembangkan penalaran anak.
- d. Mampu meningkatkan daya ingat anak
- e. Anak-anak akrab dengan gagasan tentang hubungan.
- f. Mendorong pemikiran matematis pada anak-anak muda.

Terdapat beberapa jenis puzzle menurut Misbah (dalam Rosyanafi, R. J., Nusantara, W., & Halimah, 2018), yaitu :

- a. *Logic puzzle*. adalah permainan puzzle yang membutuhkan penalaran. Misalnya, sudoku, teka-teki silang, dll.
- b. *Combination puzzle*. adalah teka-teki yang dapat diselesaikan dengan berbagai cara. Seperti kubus Rubik, puzzle tebal, dll.
- c. *Mechanical puzzle*. Merupakan potongan-potongan puzzle terhubung satu sama lain sehingga mereka dapat menyusun diri menjadi bentuk, seperti dalam game seperti Tetris dan Lego
- d. *Contruction puzzle*. adalah teka-teki yang terbuat dari berbagai komponen berbeda yang dapat dirangkai kembali menjadi berbagai model. Contohnya seperti city block
- e. *Jigsaw puzzle*. Merupakan puzzle yang umum dan sangat banyak digemari oleh anak, bahannya menggunakan kayu atau MDF. misalnya jigsaw puzzle adalah puzzle hewan, puzzle buah-buahan. Tangram puzzle huruf angka, dll

### Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain disebut sebagai perkembangan sosial, sedangkan kemampuan untuk mengontrol dan mengekspresikan perasaan seseorang melalui perilaku dikenal sebagai perkembangan emosional (Khaironi, M., 2018). Goleman mengatakan bahwa kecerdasan sosial emosional merupakan bagian dari kecerdasan (Isabayani et al., 2015). Keterampilan dapat dibagi menjadi dua kelompok: keterampilan pribadi dan keterampilan sosial. Kemampuan pribadi mencakup hal-hal seperti kesadaran diri, kemampuan untuk mengidentifikasi dan

mengendalikan emosi, dan kemampuan untuk menemukan pola dalam peristiwa. Keterampilan sosial adalah elemen kunci kecerdasan emosional, dan empati adalah bakat sosial yang bergantung pada kesadaran diri untuk mengenali perasaan orang lain. Pengembangan keterampilan sosial adalah salah satu komponen paling penting dari pertumbuhan anak karena hal itu memengaruhi seberapa efektif seorang anak dapat menciptakan dan mempertahankan hubungan sosial. Anak-anak yang mahir secara sosial mungkin cocok dengan teman sebayanya. Untuk anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan kelompok, mereka juga harus dapat bekerja sama dengan orang lain.

Perkembangan sosial-emosional mengacu pada kemampuan anak untuk berempati ketika terlibat dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. dimulai dengan orang tua, anggota keluarga, dan teman yang terlibat dalam permainan skala besar. Dengan kata lain, karena keduanya merupakan bagian dari kerangka psikologis yang komprehensif, diskusi tentang perkembangan emosi harus menyentuh diskusi tentang perkembangan sosial, dan sebaliknya. Anak dapat berprestasi dan belajar, berhubungan dengan orang lain, mampu memecahkan masalah, dan menyesuaikan diri sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya melalui pembinaan perkembangan sosial emosional sejak dini.

Menurut Budingningsih (dalam Abidin, 2020), kurangnya keterampilan sosial dapat menyebabkan masalah sekolah, kenakalan, pengabaian, penolakan teman sebaya, masalah emosional, intimidasi, masalah persahabatan, agresi, masalah interpersonal, dan citra diri yang negatif. ADHD, isolasi sosial, dan kegagalan akademik dapat memperburuk depresi. Karena mereka sangat penting dalam kehidupan keluarga dan masyarakat di bumi, keterampilan sosial adalah atribut paling penting bagi seorang anak untuk menjadi mandiri di akhirat. Di Abidin tahun 2020, Yusuf.

Hurlock (dalam Adhani dan Hidayah, 2014) mengklaim bahwa berbagai pola perilaku sosial, seperti meniru, bersaing, bekerja sama, menunjukkan kasih sayang, dan

perilaku empati muncul pada anak-anak. Tiga bidang berikut adalah berbagi, perilaku & persahabatan, dan dukungan sosial. Hurlock (dalam Mulyani, 2014) juga mencatat bahwa anak usia dini ditandai dengan sifat-sifat emosional berikut: ketakutan, murka, dendam, cemburu, putus asa, dan kesedihan, serta rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kelembutan. Akibatnya, melalui aktivitas bermain, anak-anak dapat membentuk minat dan sikap mereka terhadap orang lain, yang akan meningkatkan perkembangan sosial dan emosional mereka. Bermain permainan puzzle dalam kelompok atau dengan orang lain membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya (Setyaningsih, T.S.A., & Wahyuni, 2018).

## KESIMPULAN

Penggunaan media jelas memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, sesuai dengan temuan penelitian dan pembahasan yang dibahas di atas. Karena pesan pembelajaran yang disampaikan kepada anak melalui penggunaan media mudah dipahami oleh mereka, akan sampai kepada mereka dengan cara yang sebaik mungkin, dan dapat merangsang berbagai unsur perkembangan mereka. Agar anak dapat berkembang secara normal dan mencegah keterlambatan perkembangan, maka jelas perkembangan anak harus dibina sejak dini. Oleh karena itu, media puzzle yaitu media yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang harus disatukan menjadi satu kesatuan yang kohesif merupakan salah satu alat pengajaran yang dapat digunakan oleh anak-anak dan dapat mendorong pertumbuhan mereka. Sesuai dengan tuntutan dan bakat anak, penggunaan puzzle dapat dimodifikasi. Teka-teki dapat mendorong pertumbuhan moral dan agama serta keterampilan motorik, verbal, kognitif, dan sosial emosional.

## DAFTAR PUSTAKA

Abidin, R. (2020). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Drama Pada Siswa Kelompok B Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 58 Surabaya. *Jurnal Pedagogi*, 2(3), 97-102

- 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(4), 2698-2702
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 186-187
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 11
- Minasari, A., dkk. (2021). Perkenalan Dunia Internasional sebagai Pendidikan Multikultural pada Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Puzzle. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2127
- Nari, N., Akmay, Y., & sasmita, D. (2019). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 7(1), 44-46
- Nusantara, S., Cahyaningrum, E. D., & Ma'rifah, A. R. (2021). Pengaruh Terapi Puzzle terhadap Tugas Perkembangan Motorik Halus pada Anak di PAUD KB Amanah Bogares Kidul. In *Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPPKM) ISSN (Vol. 2809, p. 2767)*.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 3-6
- Purnamasari, P., Bariah, O., & Riana, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2029-2031.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49-50
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication
- Setyaningsih, T. S. A., & Wahyuni, H. (2018). Stimulasi permainan puzzle

berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 1(2), 65-66.

Yuniati, E., & Narullita, D. (2021). Penerapan Alat Permainan Edukatif Jenis Puzzle terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 6(1), 78-88.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-83.