

PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK PRASEKOLAH 4-6 tahun di TK PERTIWI 1 PROBOLINGGO

Alifah Wardatul Jannah¹, Nafolion Nur Rahmat², Dodik Hartono³

¹²³ Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Hafshawaty
 Zainul Hasan, Probolinggo

Email Korespondensi: alifajannah84915@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan kognitif (*cognitive development*) merupakan tahap-tahap perkembangan kognitif manusia mulai dari usia anak-anak sampai dewasa, mulai dari proses-proses berfikir secara konkret atau melibatkan konsep-konsep konkret sampai dengan yang lebih tinggi yaitu konsep-konsep yang abstrak dan logis. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Tujuan penelitian ialah untuk menganalisis Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif dan interaksi sosial pada anak prasekolah 4-6 tahun di TK PERTIWI 1 Probolinggo. Desain penelitian ini desain penelitian pre experimental design dengan one group pre post test design. Populasi 50 dengan tehnik pengambilan sample total sampling. Data yang diperoleh dilakukan uji statistik analisis bivariat dengan uji Wilcoxon signed rank test. Hasil penelitian sebelum dan sesudah terapi bermain *Puzzle* terhadap perkembangan kognitif dan Interaksi Sosial di TK PERTIWI 1 Nusantara di Desa Sepuhgempol didapatkan p value = 0,000 dengan tingkat signifikan p value $< \alpha = 0,005$, nilai Z prepost terapi bermain *Puzzle* -6,665, sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh terapi bermain *Puzzle* terhadap perkembangan kognitif dan interaksi sosial di TK PERTIWI 1 Nusantara di Desa Sepuhgempol Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo. Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik.

Kata Kunci : Perkembangan Kognitif, Interaksi Sosial, *Puzzle*, Anak Pra Sekolah

ABSTRACT

Cognitive development is the stages of human cognitive development from childhood to adulthood, starting from concrete thinking processes or involving concrete concepts to higher levels, namely abstract and logical concepts. Social interaction is a dynamic social relationship that involves relationships between individual people, between human groups, and between individuals and human groups. The aim of the research is to analyze the influence of puzzle games on cognitive development and social interaction in preschool children 4-6 years at TK PERTIWI

1 Probolinggo. This research design is a pre-experimental design with one group pre-post test design. Population 50 with total sampling technique. The data obtained were subjected to bivariate statistical analysis using the Wilcoxon signed rank test. The results of research before and after Puzzle playing therapy on cognitive development and Social Interaction at PERTIWI 1 Nusantara Kindergarten in Sepuhgempol Village found p value = 0.000 with a significant level of p value $< \alpha = 0.005$, prepost Z value of Puzzle playing therapy -6.665, so it can be stated that it exists The influence of puzzle play therapy on cognitive development and social interaction at PERTIWI 1 Nusantara Kindergarten in Sepuhgempol Village, Wonomerto District, Probolinggo Regency. When putting together a puzzle, you will train your patience, eye and hand dexterity to put together the puzzle. Apart from that, this activity can be done through play so that children don't get bored easily and applying learning methods through play can help children learn so that children's learning outcomes can be better.

Keywords: Cognitive Development, Social Interaction, Puzzles, Pre-School Children

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif (*cognitive development*) merupakan tahap-tahap perkembangan kognitif manusia mulai dari usia anak-anak sampai dewasa, mulai dari proses-proses berfikir secara konkret atau melibatkan konsep-konsep konkret sampai dengan yang lebih tinggi yaitu konsep-konsep yang abstrak dan logis. Banyak anak usia dini yang masih memiliki perkembangan kognitif yang kurang baik (Diana, Zainul, mori, 2021).

Pada zaman sekarang ini banyak anak yang dikatakan mengalami masalah perkembangan kognitif yaitu anak yang mengalami gangguan di satu atau lebih proses dasar psikologi termasuk, memahami dan menggunakan bahasa (verbal dan tulisan) yang berdampak pada kemampuan mendengar, berpikir, berbicara, membaca, menulis, mengeja dan kalkulasi matematika (wahyu suprihati,2021)

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. (Gillin dalam Soekanto 2022),

Kondisi dengan kenyataan berbeda dengan apa yang diharapkan kurangnya media pembelajaran yang bisa meningkatkan interaksi sosial anak pada proses belajar. Permasalahan yang terjadi saat ini masih banyak anak yang mengalami kendala dalam interaksi sosial (khadijah, arlina, hardianti, maisarah, 2021)

Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, berbahasa, perilaku, autisme, hiperaktif dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat, angka kejadian di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22%, dan di Indonesia antara 13-18%. Melihat angka epidemiologi tersebut, maka diperlukan adanya deteksi dini pada anak dengan gangguan perkembangan untuk mencegah terjadinya keterlambatan penanganan. Apabila tidak ditangani dengan tepat, maka ini dapat berlanjut hingga remaja atau dewasa (Ayu, 2019).

Dilihat dari proporsi penduduk Indonesia 40% dari total populasi terdiri atas anak dan remaja berusia 0-16 tahun dan sebanyak 13,5% anak Indonesia merupakan kelompok usia beresiko tinggi mengalami gangguan perkembangan. Berdasarkan data Ikatan Dokter Indonesia (IDAI, 2013) diperkirakan 5-15% anak mengalami keterlambatan perkembangan dan sekitar 1-3% anak mengalami keterlambatan perkembangan umum (Setyaningsih, 2018). Di Jawa Timur pemeriksaan yang dilakukan oleh Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), terdapat 2.634 anak usia 48-60 bulan, dengan hasil pemeriksaan perkembangan yang mengalami penyimpangan terhadap perkembangan sebanyak 30% pada motorik halus (Cempakawaati, 20 dalam Farida, et al. 2020) Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kota Probolinggo pada tahun

2018 dimana persentase gangguan pertumbuhan dan perkembangan di Kota Probolinggo sebesar 19,75% (Saichu, 2022)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada tanggal 14 Desember 2023 di TK PERTIWI 1 Sepuhgembol kecamatan Wonomerto kabupaten Probolinggo pada 10 siswa TK, wawancara kepada guru dan observasi didapatkan 8 (80%) siswa TK usia 4-6 tahun perkembangan kognitifnya kurang seperti anak tidak mampu berhitung, mengenali warna, bentuk, buah dari permainan *puzzle*, sedangkan anak yang interaksi sosialnya kurang baik seperti anak tidak mau berbaur dan bermain bersama temannya. Pada saat observasi terdapat 2 (20%) siswa perkembangan kognitif dan interaksi sosialnya baik.

Menurut penelitian aspek perkembangan kognitif dibagi menjadi 3, yaitu: pertama, menyelesaikan permasalahan dalam belajar yaitu, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengenal berdasarkan fungsi, mengetahui konsep banyak dan sedikit, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengkreasi sesuatu sesuai dengan ide dari dirinya sendiri yang terkait dengan segala bentuk pemecahan masalah, gejala rasa ingin tahunya dalam mengamati benda, mengenal pola suatu kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, memahami kedudukan/posisi di dalam keluarga, ruang, dan lingkungan sosial. Kedua, berfikir logis yaitu mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran, mengenal dampak sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, mengelompokkan benda yang sejenis, atau yang sama atau yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulangnya, dan mengurutkan benda berdasarkan 4 variasi baik ukuran maupun warna. Ketiga, berfikir simbolik yaitu mengenal konsep bilangan, mengenal berbagai aspek anak berjalan secara holistik, membilang benda dari satu sampai sepuluh, terjadinya hal ini tidak secara terpisah dan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah semua aspek perkembangan pada anak, faktor eksternal contohnya yaitu, keluarga, guru, dan berbagai sumber belajar yang lainnya. Anak sejak lahir hingga sampai usia 6 tahun merupakan pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak untuk usia selanjutnya.

Berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan berbagai faktor atau dengan kata lain interaksi sosial turut dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah faktor imitasi (Bonner 1953 dikutip oleh Gerungan, 2020). Faktor imitasi merupakan faktor yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses interaksi sosial. Imitasi sebagai teori yang mendasari interaksi sosial ditemukan oleh Grabiell Trade, menurutnya imitasi adalah suatu contoh-mencontoh yang dilakukan individu dari individu lain dalam kehidupan (dody ginanjar, aminudin shaleh, 2020)

Masih terdapatnya data yang menunjukkan anak yang mengalami keterlambatan perkembangan personal sosial, hal ini jika tidak ditangani akan menjadi masalah bagi anak untuk kedepannya. Berkaitan dengan hal tersebut jelaslah bahwa anak harus terus dikembangkan secara optimal agar dapat mencapai kondisi yang sebaik-baiknya dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, stimulasi perkembangan personal social misalnya dengan pemberian alat permainan edukatif menjadi hal yang sangat penting bagi perkembangan anak pada usia dini (Erni, dewi 2021)

Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik (Riska, oryzw 2019)

Beberapa manfaat bermain *puzzle*, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar dan juga mengenal bagian-bagian *puzzle*, meningkatkan keterampilan motorik halus karena dalam permainan *puzzle* ini akan mendorong anak untuk aktif menggunakan jari-jari tangannya yang

disusun secara hati-hati dan 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 (Rista Dwi Permata (2020:4) Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik meneliti pemberian intervensi yang berarah pada “ Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif dan interaksi sosial pada anak prasekolah 4-6 tahun”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan Desain penelitian ini desain penelitian pre experimental design dengan one group pre post test design. Populasi 50 dengan teknik pengambilan sample total sampling. Data yang diperoleh dilakukan uji statistik analisis bivariat dengan uji Wilcoxon signed rank test.

HASIL PENELITIAN

Data Umum

Tabel 1: Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia pada Anak yang mengalami Perkembangan Kognitif dan Interaksi Sosial di TK PERTIWI 1 desa Sepuhgembol Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo Pada Bulan Juni-Juli 2024

Usia	Frekuensi (F)	Presentase (%)
4 Tahun	13	26.0
5 tahun	19	38.0
6 tahun	18	36.0
Total	50	100.0

Berdasarkan table 1 diatas, dapat disimpulkan bahwa pada responden dengan usia 4 tahun sebanyak 13 anak (26%), usia 5 tahun 19 anak (38%), sedangkan pada usia 6 tahun 18 anak (36%).

Tabel 2: Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin pada Responden Anak yang Mengalami Perkembangan Kognitif dan Interaksi Sosial di TK PERTIWI 1 desa Sepuhgembol Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo pada Bulan Juni-Juli

Usia	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Laki-laki	22	44.0
Perempuan	28	56.0
Total	50	100.0

Berdasarkan table di atas, dapat disimpulkan bahwa pada responden jenis kelamin laki-laki sebanyak 22 anak (44%) sedangkan jenis kelamin Perempuan 28 anak (56%).

Data Khusus

Tabel 3 Distribusi Perkembangan Kognitif dan Interaksi Sosial Sebelum diberikan Terapi Bermain *Puzzle* di TK PERTTIWI 1 desa Sepuhgembol Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo

Usia	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Belum Berkembang	1	2.0
Mulai Berkembang	47	94.0
Berkembang sesuai harapan	2	4.0
Total	50	100.0

Berdasarkan table 3 diatas, dapat disimpulkan bahwa pada responden dengan perkembangan kognitif dan interaksi sosial sebelum diberikan terapi bermain *Puzzle* Belum berkembang sebanyak 1 anak (2%), Mulai berkembang sebanyak 47 anak (94%), dan berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak (4%).

Tabel 4 Distribusi Perkembangan Kognitif dan Interaksi Sosial Setelah diberikan Terapi Bermain *Puzzle* di TK PERTTIWI 1 desa Sepuhgembol Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo Pada Bulan Juni-Juli 2024

Usia	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Berkembang Sesuai harapan	44	88.0
Berkembang Sangat Baik	6	12.0
Total	50	100.0

Berdasarkan table 4 diatas, dapat disimpulkan bahwa pada responden dengan perkembangan kognitif dan interaksi sosial setelah diberikan terapi bermain *Puzzle* berkembang sesuai harapan sebanyak 44 anak (88%), dan Berkembang sangat baik sebanyak 6 anak (12%).

Analisa Data

Tabel 5 Distribusi Uji Wilcoxon Signed Rank Test dari Hasil Observasi Sebelum dan Sesudah Terapi Bermain *Puzzle* di TK PERTTIWI 1 desa Sepuhgembol Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo Pada Bulan Juni-Juli 2024

Perkembangan kognitif dan interaksi sosial	Z	Sig.(2-Tailed)
Pre-Post terapi bermain <i>Puzzle</i>	-6,665	.000

Berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan bahwa hasil sebelum dan sesudah terapi bermain *Puzzle* terhadap perkembangan kognitif dan Interaksi Sosial di TK PERTTIWI 1 Nusantara di Desa Sepuhgembol dengan menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai p value= 0,000 dengan tingkat signifikan $p \text{ value} < \alpha = 0,005$, nilai Z prepost terapi bermain *Puzzle* -6,665, sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh terapi bermain *Puzzle* terhadap perkembangan kognitif dan interaksi sosial anak di TK PERTTIWI 1 di Desa Sepuhgembol Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo

PEMBAHASAN

Perkembangan kognitif dan interaksi social sebelum diberikan terapi bermain puzzle

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa perkembangan kognitif di TK PERTIWI 1 sebelum di berikan terapi bermain *Puzzle* tergolong belum berkembang 1 responden (2,0 %) mulai berkembang sebanyak 47 responden (94,0%) berkembang sesuai harapan 2 responden (4,0%) berkembang sangat baik 0 responden (0,0%).

Menurut Tanjung (2019) Permainan dengan metode bermain puzzle dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif. Hal tersebut disebabkan karena dalam permainan puzzle membutuhkan ketelitian dan ketepatan serta anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, dan berkonsentrasi saat menyusun kepingan-kepingan *puzzle*. Aktivitas penggunaan media *puzzle* juga melibatkan koordinasi mata dan tangan dalam menyelesaikan permainan tersebut.

Menurut penelitian aspek perkembangan kognitif dibagi menjadi 3, yaitu: pertama, menyelesaikan permasalahan dalam belajar yaitu, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengenal berdasarkan fungsi, mengetahui konsep banyak dan sedikit, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengkreasi sesuatu sesuai dengan ide dari dirinya sendiri yang terkait dengan segala bentuk pemecahan masalah, gejala rasa ingin tahunya dalam mengamati benda, mengenal pola suatu kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, memahami kedudukan/posisi di dalam keluarga, ruang, dan lingkungan sosial. Kedua, berfikir logis yaitu mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran, mengenal dampak sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, mengelompokkan benda yang sejenis, atau yang sama atau yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, dan mengurutkan benda berdasarkan 4 variasi baik ukuran maupun warna.

Ketiga, berfikir simbolik yaitu mengenal konsep bilangan, mengenal berbagai aspek anak berjalan secara holistik, membilang benda dari satu sampai sepuluh, terjadinya hal ini tidak secara terpisah dan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah semua aspek perkembangan pada anak, faktor eksternal contohnya yaitu, keluarga, guru, dan berbagai sumber belajar yang lainnya. Anak sejak lahir hingga sampai usia 6 tahun merupakan pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak untuk usia selanjutnya.

Menurut pendapat peneliti keterlambatan pada perkembangan kognitif dan anak pada terapi bermain *puzzle* dapat disebabkan karena kurang mampunya anak melakukan aktivitas secara mandiri sehingga anak cenderung lebih menampakkan sikap emosionalnya ketika kesulitan dalam bermain puzzle. Koordinasi antara mata dan tangan anak dalam bermain *puzzle* juga cenderung lebih banyak dibantu dari pada berusaha untuk bermain. Selain itu anak juga tampak seperti bosan ketika tidak dapat menuntaskan bermain *puzzle*.

Bermain *puzzle* yang sederhana ini dapat dilakukan dimana saja, dengan harapan anak dapat mengembangkan perkembangan kognitif dan interaksi sosial dan anak tetap bersemangat untuk bermain dan sambil belajar dengan permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* ini anak dapat meningkatkan konsentrasi untuk belajar dan mengingat dengan dengan tepat dan sesuai dengan ajaran dari peneliti.

Perkembangan kognitif dan interaksi social Setelah diberikan Terapi Bermain Puzzle

Berdasarkan tabel 5.4 di atas menunjukkan bahwa perkembangan kognitif di TK PERTIWI 1 di Desa Sepuhgembol sesudah di berikan terapi bermain *puzzle* tergolong belum berkembang 0 responden (0,0 %) mulai berkembang sebanyak 0 responden (0,0%) berkembang sesuai harapan 44 responden (88,0%) berkembang sangat baik 6 responden (12,0%).

Menurut pendapat I. Wiguna (2020) Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga 6 tahun secara menyeluruh, yang mencakup perkembangan salah satunya perkembangan kognitif (I. Wiguna, 2020).

Menurut Kumar (2021) kurangnya stimulus atau pemberian rangsangan terhadap perkembangan kognitif dapat menjadi masalah bagi anak, hal ini karena banyak aktivitas dalam sehari-hari melibatkan kemampuan ini misal disekolah dengan diberikan terapi bermain *puzzle*. Terapi bermain *puzzle* pada anak dapat meningkatkan keterampilan perkembangan kognitif anak, juga dengan permainan *puzzle* dapat melatih koordinasi otot tangan dan mata. Selain itu bisa melatih konsentrasi anak. Dengan bermain *puzzle* anak dapat belajar meniru atau mengikuti arahan (Kumar, 2021).

Menurut peneliti yang terjadi di lapangan pada kelompok anak yang telah diberikan terapi *puzzle* ini terlihat lebih antusias, karena mereka sudah mulai bisa merangkai *puzzle* sesuai dengan arahan yang diberikan dan memilih bentuk yang mereka sukai. Anak juga mulai terbiasa dalam mengembangkan perkembangan kognitifnya dengan mengkoordinasikan mata dan jari-jemari tangan secara bersamaan, selain itu anak juga bisa melatih konsentrasi dan mengembangkan rasa ingin berkarya sesuai dengan imajinasi yang mereka punya. Meski terkadang ada juga cenderung memiliki rasa bosan ketika menempuh waktu lama dalam menyelesaikan rangkaian *puzzle* yang akan dibuat.

Hal ini sejalan dengan penelitian Rosidah, 2018 Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian sebagai berikut: Nilai belum berkembang 0 responden (0,0 %) mulai berkembang sebanyak 1 responden (4,0%) berkembang sesuai harapan 21 responden (84,0%) berkembang sangat baik 3 responden (12,0%).

Analisis Pengaruh Terapi bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif dan Interaksi Sosial Pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun

Berdasarkan tabel 5.7 di dapatkan hasil terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif dan interaksi sosial pada anak di TK PERTIWI 1 di Desa Sepuhgembol dengan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai p value = 0,00 dengan tingkat signifikan p value $< \alpha = 0,05$ sehingga dapat dinyatakan H_1 diterima yang artinya adanya pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif dan interaksi sosial anak di TK PERTIWI 1 di Desa Sepuhgembol Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo.

Perkembangan kognitif adalah salah satu perkembangan kognitif yang harus dioptimalkan karena menunjang banyak sekali perkembangan lainnya pada diri anak (Huda. 2019). Perkembangan kognitif menjadi sangat penting untuk melatih gerak otot dan koordinasi tangan, mata agar kemampuan dan kerapian anak sesuai dengan tahap perkembangan usianya (Anggani dalam Huda. 2019). Keterlambatan Perkembangan kognitif yang terjadi disebabkan karena kurangnya kesempatan anak dalam mengembangkan kemampuan perkembangan kognitif sehingga perkembangan anak terlambat (Nuniek, 2019).

Menurut rahmawati (2019) kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Syaraf kognitif ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti bermain *puzzle*, menyusun balok, memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas, membentuk dan sebagainya.

Menurut hasil penelitian Sumanto (2019) *puzzle* juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, karena permainan ini selain menyenangkan untuk anak, dapat melatih koordinasi antar mata dan tangan, terapi bermain ini juga mudah dibuat dan didapatkan.

Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik (Riska, oryzw 2019)

Menurut pendapat peneliti dengan memberikan terapi bermain *puzzle* akan membantu perkembangan kognitif dan interaksi sosial pada anak. Dari terapi tersebut anak dapat

mengenal bentuk berbagai macam bentuk contohnya seperti ikan, burung dan lain sebagainya. Selain itu anak juga dapat mengenal berbagai macam warna contohnya seperti warna hijau, kuning, merah dan lain-lain. Bermain *puzzle* membantu dalam stimulasi perkembangan motorik halus anak. Dengan terapi ini anak tidak hanya bermain tetapi juga belajar mengenal suatu hal yang baru. Terapi ini juga mudah untuk didapat.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, anak-anak yang mengikuti kegiatan bermain *puzzle* terlihat tidak bosan karena bertambahnya pengetahuan yang didapat oleh anak selain itu anak juga saling berkomunikasi satu dengan yang lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu intervensi terbaik yang diberikan agar perkembangan kognitif dan interaksi sosial dengan baik adalah memberikan terapi bermain *puzzle* yang sangat efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif dan Interaksi Sosial Pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun di TK PERTIWI 1 Probolinggo”, didapatkan kesimpulan sebagai berikut: Perkembangan kognitif dan interaksi sosial sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* tergolong kategori belum berkembang 1 responden (2,0 %) mulai berkembang sebanyak 47 responden (94,0%) berkembang sesuai harapan 2 responden (4,0%) berkembang sangat baik 0 responden (0,0%). Perkembangan kognitif dan interaksi sosial setelah diberikan terapi bermain *puzzle* tergolong kategori belum berkembang 0 responden (0,0 %) mulai berkembang sebanyak 0 responden (0,0%) berkembang sesuai harapan 44 responden (88,0%) berkembang sangat baik 6 responden (12,0%). Analisis Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif dan Interaksi Sosial anak menunjukkan bahwa hasil sebelum dan sesudah terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak di TK PERTIWI 1 di Desa Sepuhgembol dengan menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai $p\text{-value} = 0,000$ dengan tingkat signifikan $p\text{-value} < \alpha = 0,005$

Saran Bagi orang tua responden penelitian disarankan hasil penelitian ini dapat melakukan latihan secara rutin dan dilaksanakan untuk jangka panjang tidak hanya dilakukan pada saat penelitian sebagai latihan perkembangan kognitif dan interaksi sosial anak dengan melalui terapi bermain *puzzle* sehingga responden dapat merasakan manfaat dari intervensi ini. Orang tua menyediakan perangkat/alat permainan terapi *puzzle*. Bagi institusi pendidikan disarankan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan referensi dalam proses belajar mengajar baik untuk kalangan mahasiswa, pendidikan sarjana maupun profesi mengenai intervensi untuk perkembangan kognitif dan interaksi sosial pada anak melalui terapi bermain *puzzle* pada anak. Bagi profesi keperawatan disarankan hasil penelitian ini dapat diimplementasikan dalam intervensi dan implementasi keperawatan sebagai salah satu pilihan intervensi perkembangan kognitif dan interaksi sosial anak melalui terapi bermain *puzzle* pada anak. Bagi lahan penelitian disarankan hasil penelitian ini dapat diterapkan di TK PERTIWI 1 di Desa Sepuhgembol untuk dapat melakukan permainan *puzzle* dengan cara face to face, dan dilakukan secara program seminggu dua kali atau saat waktu istirahat (bermain) anak untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak. Bagi peneliti disarankan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan mengimplementasikan ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan serta mampu mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak di TK PERTIWI 1 di Desa Sepuhgembol Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah variasi gambar dalam terapi bermain *puzzle*, lebih melakukan pendekatan kepada anak saat diberikan terapi bermain. Disarankan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pendekatan orang tua terhadap anak dalam mengembangkan perkembangan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-58.
- Panzilion, P., Padila, P., Tria, G., Amin, M., & Andri, J. (2020). Perkembangan Motorik Prasekolah antara Intervensi Brain Gym dengan Puzzle. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(2), 510-519.
- Ilato, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menyusun Sebuah Gambar Melalui Permainan Puzzle Bagi Anak Usia Dini 3-4 Tahun di RA AT-TAQWA Matayanagan. *Kidspedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19-23.
- Arianti, M. (2023). THERAPI BERMAIN PUZZEL UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK AL BARA KEDAMAIAN TANJUNG RAYA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 20-25.
- Abriastiana, P. O., & Kristanti, A. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi Dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Play Group Se-Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 70-86.
- STT, L. E., Subandijah, K., & Gayatri, M. (2023). Pengaruh Permainan Edukasi “Puzzlo Puzzle” Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Usada Nusantara: Jurnal Kesehatan Tradisional*, 1(2), 198-212.
- Novita, D., & Astuti, L. S. (2022). EFEKTIFITAS ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK ANAK DI BKB PAUD RABBANI. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 235-244.
- Idhayanti, R. I. (2022). Mozaik dan puzzle mampu meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah. *Jurnal Sains Kebidanan*, 4(1), 14-23.
- Khumaeroh, S. (2022). Penggunaan Puzzle Sebagai Alat Permainan Edukatif dan Implikasinya terhadap aspek motorik halus anak usia 4-6 tahun. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 164-171.
- Riskayani, R. (2020). Pengaruh Cooperative Play Puzzle Terhadap Kemampuan Beradaptasi Sosial Pada Anak Tunagrahita. *Media Husada Journal Of Nursing Science*, 1(1).
- ARPAN, W. D., PUSPITA, Y., FEBRINA, L., ANDINI, I. F., & KURNIYATI, K. (2022). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN PERSONAL SOSIAL ANAK USIA 3-5 TAHUN PUSKESMAS SIKAP DALAM KABUPATEN EMPAT LAWANG TAHUN 2022. *Journal Of Midwifery*, 10(2), 27-36.
- 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.
- Sarita, Y. R., Juniawan, H., & Udiyani, R. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Kemampuan Memori Jangka Pendek pada Anak Tunagrahita Sedang. *Nursing Sciences Journal*, 5(2), 83-91.
- 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), 2695-2703.
- Utami, A. R., Hasibuan, C. A., Ismayani, W., Handayani, W. I., & Khadijah, K. (2022). Pengembangan Permainan Puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Islamiyah NU. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 55-64.
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan interaksi sosial dalam

- meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125-137.
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & Arifin, M. Z. (2022). Permainan Menara Binatang untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Berliana, D., Rosidah, L., & Sayekti, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 23-37.
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2021). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 2(2), 45-55.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7-14.
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416-426.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 93-107.
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2022). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151-158.
- Ardiati, L. (2021). *Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 534-541.
- Utami, A. R., Hasibuan, C. A., Ismayani, W., Handayani, W. I., & Khadijah, K. (2022). Pengembangan Permainan Puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Islamiyah NU. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 55-64.
- Maulidia, D. (2023). GAMBARAN PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI (Usia 4-5 Tahun) DALAM FULL DAY SCHOOL DI TK ABA 1 PROBOLINGGO (Doctoral dissertation, Universitas dr. SOEBANDI).
- Nurhaliza, D., Zaini, A., & Dianto, M. (2021). Profil Perkembangan Kognitif Peserta Didik di Kelas VII MTs. Subulussalam Sayur Maincat Kecamatan Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara. *MUDABBIR Journal Reserch and Education Studies*, 1(1), 51-60.
- Hapsari, R. (2020). Pengembangan kognitif anak melalui kegiatan mengelompokkan benda dengan media bola warna. *Generasi Emas*, 3(1), 18-24.
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan interaksi sosial dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125-137.
- Nunik, N. M., Sagala, A. C. D., & Karmila, M. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Interaksi Sosial Anak Down Syndrome. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 53-66.