

# PENGARUH BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK KELOMPOK B DI TK HARVARD PRE SCHOOL KEBOMAS GRESIK

**Tawaduddin Nawafilaty**

e-mail : [dina.runa@yahoo.co.id](mailto:dina.runa@yahoo.co.id)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Dra. Hermien Laksmiwati, M. Psi**

e-mail : [hlaksmiwati@yahoo.com](mailto:hlaksmiwati@yahoo.com)

Program Studi Psikologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

## **Abstract**

Early childhood is the individual who is undergoing the process of growth and development is very rapid and often said to be the golden age (golden age) is the age of a very worthy than the next age. In accordance with the author's observation in Harvard Pre School Kindergarten Kebomas especially Gresik group B, the authors there are some children who have aggressive attitude, habits in choosing friends, quipping their friends, mocking their friends, and gender antagonism. Meanwhile, the 5-6 years old children are expected to cooperate with their friends. Based on this problem, the research problem is "Is there any significant effect of puzzle for the B group children's social behavior at Harvard Pre School kindergarten Kebomas Gresik?"

The expected goal of this study was to examine the influence of Social Behavior Play Puzzle Kids Terhadap Group B At Harvard Pre School Kindergarten Kebomas Gresik. The design of this research study Pre Experimental Design with type one group pre-test and post-test design. The subjects used were the number of children in group B with 24 children. Data collection methods used were observation and documentation of the data analysis techniques using Wilcoxon test levels marked

Based on the results of research on the effects of playing puzzle on social behavior of young children the difference obtained before and after treatment are given a puzzle and Analysis technique used is Wilcoxon Match Pairs Rank Test. Based on the analysis,  $T_{count} < T_{table}$  ( $0 < 81$ ), therefore  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Therefore, the hypothesis of the research "there is a significant effect of playing puzzles for B group children's social behavior at Harvard Pre School Kindergarten Kebomas Gresik" is accepted.

**Keyword** : Playing puzzle, Social behavior.

## **Abstrak**

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai *golden age* (masa emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya. Sesuai dengan pengamatan penulis di TK Harvard Pre School Kebomas Gresik khususnya kelompok B, penulis menemukan fenomena anak yang berperilaku agresif, geng atau memilih-milih teman, suka menyendiri, suka mengejek, dan antagonis kelamin. Padahal anak pada usia 5-6 tahun diharapkan sudah dapat bekerja sama dengan teman-temannya. Melihat dari permasalahan tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan "Adakah Pengaruh Bermain *Puzzle* Terhadap Perilaku Sosial Anak Kelompok B Di TK Harvard Pre School Kebomas Gresik?"

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk menguji Pengaruh Bermain *Puzzle* Terhadap Perilaku Sosial Anak Kelompok B Di TK Harvard Pre School Kebomas Gresik. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre Eksperimental Design* dengan jenis *one group pre-test and post test design*. Subyek yang digunakan adalah anak kelompok B dengan jumlah 24 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi dengan teknik analisis data menggunakan uji jenjang bertanda *wilcoxon*.

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh bermain puzzle terhadap perilaku sosial anak diperoleh perbedaan anak dari sebelum dan sesudah diberikan *treatment* bermain *puzzle* dan setelah dianalisis dengan tabel penolong uji tanda *wilcoxon* diperoleh  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 81$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang berbunyi "ada pengaruh yang signifikan bermain *puzzle* terhadap perilaku sosial anak di TK Harvard Pre School Kebomas Gresik" telah terbukti.

Kata kunci : Bermain *puzzle*, Perilaku Sosial.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai *golden age* (masa emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya. Usia dimana lompatan perkembangannya terjadi sangat pesat, dimana fase kehidupan anak unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral.

Dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Secara luas diketahui bahwa periode anak menurut Hurlock dalam Susanto (2011:9) periode anak dibagi menjadi dua periode yang berbeda, yaitu masa anak awal dan masa anak akhir. Periode masa anak awal berlangsung dari usia dua tahun sampai empat tahun (lebih dikenal sebagai masa *golden age*). Adapun pada periode masa anak akhir berlangsung dari enam tahun sampai tiba saatnya anak matang secara seksual.

Pada masa keemasan atau *golden age* anak memiliki kemampuan belajar luar biasa, keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca indranya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat anak beralih untuk mempelajari hal lain. Sehingga para ahli psikologi menyebutkan sebagai “usia kelompok”, dimana anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan yang lebih tinggi yang diperlukan untuk penyesuaian diri pada waktu mereka masuk jenjang pendidikan selanjutnya. Selain menyebut sebagai usia kelompok para ahli psikologi juga menyebut sebagai “usia jelajah”. Istilah ini diberikan karena pada masa ini anak-anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya. Salah satu cara yang sering dilakukan anak untuk memenuhi kebutuhan jelajah ini adalah sering bertanya tentang banyak hal. Oleh karena itu, pada masa ini anak sering disebut “usia bertanya”. Pada masa ini, anak juga menonjol dalam hal meniru pembicaraan dan tindakan orang lain.

Oleh karena itu, periode ini dikenal juga sebagai “usia meniru”

Lain halnya dengan para pendidik menyebut sebagai “usia taman kanak-kanak” atau “anak usia dini”, karena pada masa ini anak baru berada pada tahap persiapan pendidikan formal di kelas satu sekolah dasar. Dengan kata lain, bahwa pada masa ini anak berada pada masa pendidikan “jembatan antara rumah dan sekolah” (Susanto, 2001: 132).

Peran orang tua dan guru di sekolah maupun di rumah sangat penting yaitu dengan memberikan stimulasi-stimulasi pada anak karena apabila kemampuan sering diasah maka perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Akan tetapi jika anak selalu dikekang oleh orang tua mereka, maka anak akan menjadi sosok yang mempunyai ego tinggi, anak tidak begitu suka berbaur dengan masyarakat atau teman sebayanya karena anak lebih suka menyendiri dari pada bergaul dengan teman-temannya.

Pondasi awal yang diberikan orang tua, pengasuh atau guru kepada anak merupakan pondasi yang penting karena itu semua akan mempengaruhi kehidupan anak pada masa atau jenjang selanjutnya. Begitu pula dengan perkembangan perilaku sosial perlu ditanamkan sejak dini pentingnya pembinaan perilaku sosial dan sikap yang dapat dilakukan melalui pembiasaan, media maupun model-model pembelajaran yang menarik sehingga anak dapat berekspresi dan eksplorasi selain itu anak dapat menjadi pribadi yang baik.

Perilaku sosial anak tidak tumbuh dengan sendirinya tetapi harus diasah agar anak dapat diterima masyarakat, disini peneliti sempat melihat di TK Harvard Pre School Kebomas Gresik khususnya kelompok B, dengan jumlah anak 24 (dua puluh empat) anak, peneliti menemukan beberapa anak yang perilaku sosialnya belum berkembang dengan baik, yaitu satu anak berperilaku agresif, lima anak berperilaku geng (hanya mau berteman pada anak-anak tertentu), tiga anak berperilaku menyendiri tidak mau membaur dengan teman-temannya, tiga anak berperilaku suka mengejek, dua anak mengalami perilaku antagonis kelamin, satu anak mengalami perilaku egosentris dan sisanya berperilaku normal. Dari data tersebut peneliti terdorong untuk mengembangkan perilaku sosial anak khususnya kerja sama dengan menerapkan bermain *puzzle* disini peneliti harapkan untuk ke depannya, anak

selain unggul dalam bidang akademik juga unggul dalam bidang sosial, sehingga para pendidik dapat menciptakan atau mendidik anak menjadi pribadi yang berkualitas untuk masyarakat terutama untuk diri mereka sendiri.

*Puzzle* merupakan salah satu bentuk media atau permainan yang dapat melatih kerja sama anak, sehingga dapat menciptakan pribadi yang pintar, berakhlak mulia dan dapat diterima oleh masyarakat. Kenyataannya pada zaman sekarang ini menciptakan anak menjadi berakhlak mulia atau berperilaku sosial baik, jauh lebih sulit dan susah ditemukan dibandingkan dengan anak yang pintar secara akademik.

Sehingga peneliti mencoba untuk menemukan solusi yang baik dengan menerapkan bermain *puzzle* terhadap perilaku sosial anak kelompok B di TK Harvard Pre School Kebomas Gresik, agar kelak generasi yang akan datang akan menjadi pribadi bukan hanya berkuantitas tapi juga berkualitas dalam segala bidang terutama dalam bidang sosial.

Slavin (2011:94), berpendapat perilaku sosial adalah tindakan yang memperlihatkan rasa hormat dan perhatian terhadap orang lain. Didalam perilaku sosial terdapat perilaku proposial yaitu tindakan sukarela terhadap orang lain seperti kepedulian, saling berbagi, penghiburan, dan kerja sama. Perilaku sosial ini ikut ambil besar dalam perkembangan moral dan juga sosial anak-anak, beberapa faktor yang terkait dalam perilaku sosial dan perilaku proposial adalah :

- a. Teknik Disipliner orang tua, disini menjelaskan perilaku seorang anak kepada orang lain yang diberlakukan kedalam hubungan orang tua-anak yang hangat dan responsif.
- b. Kontak dengan orang dewasa yang menunjukkan bahwa mereka mengharapkan perhatian terhadap orang lain, sehingga anak mengetahui bahwa penyelesaian dengan cara agresif atas persoalan tidak dapat diterima, dan anak mencari alternatif yang dapat diterima.
- c. Kontak dengan orang dewasa menghubungkan karakteristik yang positif ke anak-anak ketika mereka berperilaku baik.

Menurut A.A. Schneider dalam DepDiknas (2007:14) mengungkapkan bahwa perilaku sosial adalah tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri sendiri yang dapat diterima orang lain

Sedangkan menurut Padmonodewo (1995:45), perilaku sosial adalah sesuatu yang

dipelajari bukan sekedar hasil kematangan. Perkembangan sosial seorang anak diperoleh selain dari proses kematangan juga melalui kesempatan belajar dari respon terhadap tingkah laku anak.

Dari definisi di atas maka yang dimaksud perilaku sosial adalah perilaku atau tindakan yang berhubungan dengan orang lain tanpa meminta balasan atau imbalan. sehingga ketika seseorang melakukan suatu tindakan kepada orang lain, orang tersebut benar-benar menolong tanpa meminta balasan, imbalan atau sebagainya.

Berikut ini penjabaran secara spesifik, Hurlock (1978:262) mengklasifikasikan pola perilaku sosial pada anak usia dini ke dalam pola-pola perilaku sebagai berikut:

- a. **Meniru**, yaitu agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi. Anak mampu meniru perilaku guru yang diperagakan sesuai dengan tema pembelajaran.
- b. **Persaingan**, yaitu keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain. Persaingan ini biasanya sudah tampak pada usia empat tahun. Anak bersaing dengan teman untuk meraih prestasi seperti berlomba-lomba dalam memperoleh juara dalam suatu permainan, menunjukkan antusias dalam mengerjakan sesuatu sendiri.
- c. **Kerja sama**. Mulai usia tahun ke tiga akhir, anak mulai bermain secara bersama dan kooperatif, serta kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatkan kesempatan untuk bermain dengan anak lain.
- d. **Simpati**. Karena simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain, maka hal ini hanya kadang-kadang timbul sebelum tiga tahun. Semakin banyak kontak bermain, semakin cepat simpati akan berkembang.
- e. **Empati**. Seperti halnya simpati. Empati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain, tetapi disamping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain. Relatif hanya sedikit anak yang dapat melakukan hal ini sampai awal masa kanak-kanak akhir.
- f. **Dukungan sosial**. Menjelang berakhirnya masa kanak-kanak dukungan dari teman-teman menjadi

lebih penting dari pada dukungan dari orang dewasa.

- g. **Membagi.** Anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial ialah membagi miliknya, terutama mainan untuk anak-anak lainnya. Pada momen-momen tertentu, anak juga rela membagi makanan kepada anak lain dalam rangka mempertebal tali pertemanan mereka dan menunjukkan identitas keakraban antar mereka.
- h. **Perilaku akrab.** Anak memberikan rasa kasih sayang kepada guru dan teman. Bentuk dari perilaku akrab diperlihatkan dengan canda gurau dan tawaria diantara mereka. Kepada guru, mereka memperlakukan sebagaimana layaknya pada orang tua mereka sendiri, memeluk, merangkul, digendong, memegang tangan sang guru dan banyak bertanya.

Dapat disimpulkan perilaku sosial anak usia dini adalah kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat dan penerimaan sosial simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan.

Selain yang disebutkan oleh Hurlock, di dalam Peraturan Pemerintah Nomor 58 Tahun 2009 juga terdapat dalam indikator yaitu sosial emosional seperti :

- a. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.
- b. Menghargai orang lain.
- c. Bersikap kooperatif dengan teman.
- d. Menunjukkan sikap toleran.
- e. Mengenal tatakrama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.
- f. Menunjukkan rasa empati.
- g. Menghargai keunggulan orang lain.

Sesuai bahan penelitian yang akan peneliti gunakan, maka perilaku sosial yang mencangkup bahan kajian peneliti adalah Dapat melaksanakan tugas kelompok, saling membantu sesama teman, mau bermain dengan teman (permendiknas).

*Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak. Sebab, pada dasarnya, ia menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik (Jatmika, 2012:24) pada awalnya ia mungkin mencoba menyusun gambar *puzzle* tanpa dengan cara mencoba memasangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka dia dapat mengembangkan kemampuan sosial (kerja sama) dengan cara mencoba menyusun bentuk, warna atau logika bersama teman-

temannya. Maka yang dimaksud *puzzle* adalah sebuah permainan atau media yang pada umumnya berupa teka-teki atau potongan gambar yang nantinya akan dirangkai menjadi sebuah kesatuan yang utuh.

Didalam bermain *puzzle* terdapat peraturan disini dijelaskan aturan bermain secara umum menurut Jatmika (2012:25) adalah sebagai berikut:

- a. mengumpulkan berbagai jenis *puzzle*, dan beri kebebasan kepada anak atau kelompok untuk memilih gambar atau *puzzle* yang disukai.
- b. setelah mereka memilih *puzzle* yang disukai, tanyakan kepada mereka tentang bentuk dan gambar yang dipilih. Misalnya anak memilih *puzzle* binatang jenis harimau, kemudian kita memberi rangsangan atau dialog tentang permainan ini.
- c. Setelah itu, anak dipersilahkan memasang dan mencocokkan kembali satu per satu kepingan hingga menjadi bentuk yang utuh.
- d. Setelah menjadi bentuk yang utuh ucapkan terimah kasih beri pujian atau hadiah kepada anak.

Didalam permainan ada manfaat yang dapat kita ambil dan dibawah ini Jatmika (2002:26) menjelaskan manfaat *puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam berfikir dan konsentrasi. Dalam bermain *puzzle* anak dapat melatih kemampuan sel otaknya dengan menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* menjadi utuh.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan dengan menyusun kepingan *puzzle* menjadi utuh.
- c. Meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan belajar memecahkan masalah.
- d. Belajar bersosialisasi, permainan *puzzle* yang dilakukan kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial anak, dengan bekerja sama mencari jalan keluar.
- e. Melatih kesabaran.

#### METODE

Pada model penelitian ini peneliti menggunakan model *One Group Pre-Test and Post Test Design* yaitu dengan membandingkan hasil sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan (Arikunto, 2010:124). Dimana penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding.

Tahapan pelaksanaan penelitian disini merupakan tahapan dimana peneliti memberikan perlakuan pada anak :

- Anak memasang kepingan *puzzle* dengan jumlah delapan keping bersama kelompoknya.
- Anak memasang kepingan *puzzle* dengan jumlah delapan belas keping bersama kelompoknya.
- Anak memasang kepingan *puzzle* dengan jumlah dua puluh lima keping bersama kelompoknya.
- Anak memasang kepingan *puzzle* dengan jumlah tiga puluh lima keping bersama kelompoknya.
- Anak memasang kepingan *puzzle* dengan jumlah lima puluh keping bersama kelompoknya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sasaran penelitian yang akan diteliti berjumlah 24 anak yang diambil kelompok B di TK Harvard Pre School Kebomas Gresik, yang keseluruhan anak akan mendapatkan perlakuan bermain *puzzle*. Dan akan menerima *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan bermain *puzzle*.

Penelitian ini menggunakan metode observasi, dengan pelaksanaan observasi berperan serta. Berikut instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini setelah dilakukan konsultasi item dengan ahli yang disebut dengan uji validitas :

Kisi-Kisi Lembar Observasi

NO	V ari ab el	Indikator	Perilaku sosial	Skor			
				1	2	3	4
1	Pe ril ak u	Dapat melaksanakan tugas kelompok	Anak mampu menyelesaikan dan mengurutkan <i>puzzle</i> bersama kelompoknya.				
			Anak mampu menyelesaikan permainan <i>puzzle</i> bersama kelompoknya tepat waktu				
2		Saling membantu sesama teman	Anak mampu membantu temannya yang kesulitan dalam mengerjakan <i>puzzle</i>				
3	so sia l	Mau bermain dengan teman	Anak mampu berkomunikasi dengan teman saat bermain <i>puzzle</i> .				
			Anak tidak membedakan teman saat bermain <i>puzzle</i> .				

Sumber: Permendiknas 58 yang kemudian dikembangkan oleh penelitian.

Setelah dilakukan uji validitas, untuk selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Penelitian ini menggunakan reliabilitas internal dengan teknik mencari reliabilitas pengamatan atau observasi. Teknik mencari reliabilitas pengamatan atau observasi ini dilakukan oleh dua orang atau lebih. Untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan, digunakan teknik pengtesan reliabilitas pengamatan dengan rumus yang dikemukakan oleh H. J. X. Fernandes (1984:40), dalam Arikunto (2010:244) sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N+N_1}$$

Dengan Keterangan :

KK=Koefisiensi Kesepakatan

S =Sepakat, jumlah kode yang sama untuk obyek yang sama

N<sub>1</sub> = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N<sub>2</sub> = Jumlah kode jyang dibuat oleh pengamat II

sehingga membentuk perhitungan sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2} = \frac{2 \times 5}{5 + 5} = \frac{10}{10} = 1$$

Hasil uji reliabilitas, diperoleh hasil koefisien kesepakatan yang bernilai 1, hal ini dapat diartikan bahwa lembar observasi yang digunakan

dalam penelitian ini reliable untuk digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, peneliti menggunakan uji statistik *non parametris Wilcoxon*

*Matched Pairs Sign Rank Test* dengan tabel penolong *Wilcoxon*.

Tabel Penolong *wilcoxon*

No	Nama siswa	X <sub>B</sub>	X <sub>A</sub>	Beda	Tanda Jenjang		
				X <sub>A</sub> -X <sub>B</sub>	Jenjang	+	-
1	AMG	9	19	10	6	6	0
2	AHP	6	18	12	10,5	10,5	0
3	ANBK	7	20	13	12,5	12,5	0
4	AAQ	9	18	9	3	3	0
5	ADF	9	17	8	2	2	0
6	CKM	5	20	15	14,5	14,5	0
7	CDA	8	19	11	9,5	9,5	0
8	EJV	8	19	11	9,5	9,5	0
9	FSH	7	20	13	12,5	12,5	0
10	FNA	8	16	8	2	2	0
11	GZF	6	17	11	12,5	12,5	0
12	HDI	8	19	11	12,5	12,5	0
13	JPS	6	16	10	6	6	0
14	KCA	5	18	13	12,5	12,5	0
15	MCE	5	17	12	10,5	10,5	0
16	MRI	6	16	10	6	6	0
17	RNQ	7	18	11	9,5	9,5	0
18	STG	7	20	13	12,5	12,5	0
19	SFH	6	20	14	13	13	0
20	MMA	5	20	15	14,5	14,5	0
21	WCG	6	17	11	9,5	9,5	0
22	ICS	9	17	8	2	2	0
23	CPS	7	20	10	6	6	0

Keterangan :

X<sub>B</sub> : *Pre-Test*

X<sub>A</sub> : *Post-Test*

Berdasarkan tabel hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa nilai  $T_{hitung}$  yang diperoleh adalah 0, karena jumlah *signed Rank* terkecil (positif atau negatif) dinyatakan sebagai nilai  $T_{hitung}$ . Kemudian  $T_{hitung}$  dibandingkan dengan  $T_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% dan  $N= 24$ . Dari tabel nilai kritis untuk uji jenjang bertanda *wilcoxon* bahwa nilai  $T_{tabel}$  adalah 81.

Jika  $T_{hitung} \leq T_{tabel}$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil penelitian di atas, diketahui bahwa  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 81$ ) maka hipotesis penelitian diterima.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka pada sub bab ini dapat disimpulkan yang menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

bermain *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial anak kelompok B TK Harvard Pre School Kebomas, Gresik. Hal tersebut berdasarkan analisis data yang diperoleh dengan menggunakan uji tanda berjenjang

*wilcoxon* diperoleh  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 81$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan bagi guru dan peneliti selanjutnya.

Diharapkan bagi guru Dengan adanya penelitian bukti bahwa penerapan bermain *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial anak kelompok B di TK Harvard Pre School Kebomas Gresik, diharapkan guru dapat menggunakan bermain *puzzle* sebagai salah satu permainan untuk menstimulasi perilaku sosial terutama kerja sama.

Bagi peneliti selanjutnya, Bagi peneliti yang melakukan penelitian sejenis hendaknya memperhitungkan variabel pengaruh perilaku sosial yang lain dan sebaiknya dilakukan pengulangan yang lebih banyak dalam perlakuan dengan bermain *puzzle*.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi 2010.

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.

Depdiknas. 2010. *Pedoman pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak* (tjd). Meitasari Tjandrasa dan Soejarwo. Jakarta: Erlangga. Jilid I, Edisi.

Jatmika, Yusep Nur. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Jogjakarta: DIVA Press

Pramono, Titin S. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books

