

EFEKTIFITAS PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF *COOPERATION PLAY PUZZLE GROUP* PADA ANAK DI MASA PANDEMI COVID 19 TERHADAP PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK DI KECAMATAN KOTO TANGAH KOTA PADANG

THE EFFECTIVENESS OF APPLICATION OF COOPERATION PLAY PUZZLE GROUP EDUCATIONAL GAMES ON CHILDREN IN THE TIME OF THE COVID 19 PANDEMIC TOWARDS INCREASING SOCIAL INTERACTION TO CHILDREN IN KOTO TANGAH DISTRICT PADANG CITY

Rikayoni¹, Dian Rahmi²

Akademi Keperawatan Baiturrahmah Padang,

rika.yoni88@gmail.com

ABSTRAK : Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik koordinasi motorik kasar dan motorik halus, kecerdasan, (daya pikir, daya cipta), sosial emosional, bahasa dan komunikasi. Berbagai potensi yang dikembangkan pada anak usia dini, kemampuan sosial merupakan salah satu potensi yang sangat penting untuk di kembangkan agar memiliki kemampuan sosial yang baik sejak usia dini. Memperbaiki kemampuan sosial anak salah satunya yaitu dengan menerapkan metode bermain berbantu media *Puzzle*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial anak balita umur 4-5 tahun setelah melakukan Terapi Aktivitas Kelompok Bermain *Cooperative Play Puzzle* pada anak balita di Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan instrument yang pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Setelah data terkumpul kemudian di analisis dengan uji Normalitas dan *Uji Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan sosial anak balita umur 4-5 tahun setelah dilakukan Terapi Aktivitas Kelompok Bermain *Cooperative Play Puzzle* di Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata rata kemampuan sosial anak dari 9,00 menjadi 15,60 selisih rata rata 6,6 atau dengan kata lain tidak adanya penurunan atau pengurangan dari nilai *Pre Ob* ke nilai *Post Ob*. Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh orang tua anak untuk meningkatkan kemampuan sosial anaknya melalui permainan *Puzzle* di masa pandemic covid 19.

Kata Kunci : Terapi Bermain, Media *Puzzle*, Kemampuan Sosial.

ABSTRACT : Early childhood is a group of children who are in the process of growth and development that is unique, meaning that it has a pattern of growth and physical development of gross and fine motor coordination, intelligence (thinking power, creativity), social emotional, language and communication. Various potentials are developed in early childhood, social skills are one of the most important potentials to be developed in order to have good social skills from an early age. One of the ways to improve children's social skills is by applying the puzzle-assisted play method. This study aims to determine the increase in the social skills of children under five years old after carrying out Cooperative Play Puzzle Play Group Activity Therapy for toddlers in Koto Tangah District, Padang City. The data collection in this study was carried out by the observation method and the data collection instrument used was the observation sheet. After the data is collected then it is analyzed with the Normality test and the Wilcoxon test. The results showed that there was an increase in the social skills of children under five aged 4-5 years after the Cooperative Play Puzzle Play Group Activity Therapy in Koto Tangah District, Padang

City. This can be seen from the increase in the average social ability of children from 9.00 to 15.60 the average difference is 6.6 or in other words there is no decrease or reduction from the Pre Ob value to the Post Ob value. It is hoped that this research can be used by parents of tchildren to improve their children's social skills through Puzzle games in pandemic covid 19.

Keywords: *Play Therapy, Media Puzzle, Social Ability.*

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini (balita umur 4-5 tahun) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang akan berlangsung secara berulang-ulang melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Sujiono, 2011).

Anak usia dini (balita umur 4-5 tahun) merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosial emosional, bahasa, dan komunikasi. Berbagai potensi yang dikembangkan pada anak usia dini, kemampuan sosial merupakan salah satu potensi yang sangat penting untuk dikembangkan (Mutiah, 2010).

Yusuf & Sugandhi (2013) Mengemukakan bahwa, "Kemampuan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma - norma kelompok, tradisi, dan norma agama. Dalam proses belajar di sekolah, kematangan kemampuan sosial ini dapat dimanfaatkan atau dimaknai dengan memberikan tugas - tugas kelompok, baik yang membutuhkan tenaga fisik, maupun tugas yang membutuhkan pikiran".

Berdasarkan kondisi tersebut untuk memperbaiki kemampuan sosial anak, salah satu hal yang harus dilakukan adalah dengan memberikan perhatian yang khusus dalam memperbaiki kemampuan sosial anak salah satunya ialah dengan menerapkan metode bermain berbantuan media *Puzzle*. Metode bermain dengan berbantuan media *Puzzle* dipilih karena, metode bermain merupakan suatu cara yang dirancang agar anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan akan ada konsekuensinya (Moeslichatoen, 2014).

Kemudian media *Puzzle* adalah, media yang dirancang agar dapat dimainkan oleh anak secara berkelompok namun anak juga tetap dapat berusaha untuk mengerjakan tugasnya sendiri dengan saling bekerja sama menyusun setiap kepingan *Puzzle* dengan susunan yang benar. Metode bermain dengan berbantuan media *Puzzle* akan mampu melatih sifat kooperatif anak, anak mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dan sebagainya), serta melatih anak menjalin hubungan yang baik dengan orang - orang yang ada dilingkungan sosialnya. Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melihat seberapa efektif penerapan permainan edukatif *cooperation play puzzle group* pada anak di masa pandemi covid 19 terhadap peningkatan interaksi sosial pada anak di Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *Pre Eksperimen* dengan rancangan *One Group Pre test-post test*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar ceklis yang diisi oleh peneliti dengan cara observasi, sedangkan alat atau bahan penelitian antara lain adalah alat

permainan *puzzle*. Anak balita di observasi saat melakukan interaksi sosial melalui permainan *puzzle*, observasi ini dilakukan sebelum dilakukan terapi bermain *Cooperative Play puzzle* dan pada hari terakhir terapi bermain *puzzle* atau berinteraksi.

Tahapan metode penelitian dari survey awal anak dipilih dan dikelompokkan sesuai dengan karakteristik yang dipilih sebagai responden yang akan dijadikan sampel penelitian. Penelitian dilakukan di Kelurahan Bungo Pasang Kecamatan Koto Tengah Padang Pada bulan Juni s/d Agustus 2021.

Teknik Pengolahan Data

Data dikumpulkan melalui pengecekan isian lembar observasi apakah lembar observasi sudah terisi lengkap, relevan dan konsisten. Editing dilakukan secara manual, dimana pengolahannya meliputi pengecekan lembar observasi. setelah data terkumpul peneliti melakukan pengkodean, entri data, tabulasi dan *cleaning*.

Teknik Analisa Data

Hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisa Univariat, dan analisa Bivariat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Hasil analisis karakteristik pada penelitian ini menggambarkan distribusi responden berdasarkan Umur, dan jenis kelamin. Hasil data karakteristik responden didapatkan sebagai berikut :

4.1. Umur Responden

Tabel 4.1
Distribusi Rata-Rata Umur Responden
Yang Berada Di Kecamatan Koto Tengah Kota Padang
Tahun 2021

Umur (Tahun)	Mean	Std. Deviation	Min – Max
	4.60	516	4 – 6

Berdasarkan dari tabel diatas dapat di lihat bahwa umur rata-rata responden adalah 4.60 tahun, Std. Deviasi 516, umur terendah 4 tahun dan umur yang tertinggi 6 tahun.

4.2. Jenis Kelamin

Tabel 4.2
Distribusi Rata-Rata Jenis Kelamin Responden
Yang Berada Di Kecamatan Koto Tengah Kota Padang
Tahun 2021

Jenis Kelamin	F	%
Laki-Laki	7	70
Perempuan	3	30
Jumlah	10	100,0

Pada tabel diatas terlihat bahwa responden yang berjenis kelamin laki-laki 70% dan perempuan 30% di Kecamatan Koto Tengah Kota Padang Tahun 2021.

4.3. Nilai rata rata Kemampuan Sosial Sebelum Diberikan Terapi Bermain *Puzzle*

Tabel 4.3
Nilai Rata-Rata Kemampuan Sosial Responden Sebelum Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle* Pada Anak Yang Berada Di Kecamatan Koto Tengah Kota Padang Tahun 2021

Variabel	Mean	Std. Deviasi	Std.error	N
Pre	9.00	2.449	0.775	10

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa rata rata kemampuan sosial anak sebelum dilakukan terapi bermain *Puzzle* adalah 9.00 dengan tandar deviasi 2.449 dan standar error 0.775 hasil uji statistik didapatkan P 0,025 ($p < 0,05$).

4.4. Nilai Rata Rata Kemampuan Sosial Sesudah Diberikan Terapi Bermain *Puzzle*.

Tabel 4.4
Nilai Rata-Rata Kemampuan Sosial Responden Sesudah Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle* Pada Anak Yang Berada Di Kecamatan Koto Tengah Kota Padang Tahun 2021

Variabel	Mean	Std. Deviasi	Std.eror	N
Post	15.60	1.578	0.499	10

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa rata rata kemampuan sosial balita umur 4-6 tahun sesudah dilakukan terapi bermain *Puzzle* adalah 15,60 dengan tandar deviasi 1,578 dan standar error 0,499 hasil uji statistik didapatkan P 0,025 ($p < 0,05$)

4.5 Pengaruh Terapi Aktivitas Kelompok Bermain *Cooperative Play Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Terapi.

Tabel 4.5
Hasil Uji *Wilcoxon* Tentang Pengaruh Terapi Aktivitas Kelompok Bermain *Cooperative Play Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Terapi Di Kecamatan Koto Tengah Kota Padang Tahun 2021

	N	Mean Rank	Sum of rank	Asym.sig.(2-tailed)
TOTAL POS - TOTAL PRE	0 ^a	.00	.00	
Negative Ranks				

	Positive ranks	10^b	5.50	55.00	.005
	Ties	0^c			
	Total	10			

Dari hasil positif rank didapatkan nilai mengalami peningkatan hasil kemampuan sosial dari nilai pre ob ke post ob. Mean rank atau peningkatan rata rata tersebut adalah sebesar 5.50 sedangkan jumlah rengking positif atau sum of ranks adalah sebesar 55.00. Hasil negative rank untuk pre ob dan post ob adalah 0 baik itu pada nilai N, Mean Rank maupun sum of rank. Nilai 0 ini menunjukkan artinya dari hasil negatif rank tidak adanya penurunan atau pengurangan dari nilai pre ob ke nilai post ob, Asym.sig. (2 - tailed) adalah sebesar $0,005 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata rata antara pre ob dan post ob.

Dari hasil penelitian ini terdapat pengaruh terapi bermain Puzzle untuk meningkatkan kemampuan sosial anak dengan selisih nilai rata rata pre ob dan post ob 6,6 dengan arti kata kemampuan sosial post ob lebih tinggi dari pada pre ob yaitu didapatkan adanya perbedaan yang bermakna antara tingkat kemampuan sosial responden sebelum dan sesudah mendapatkan terapi atau tidak adanya penurunan atau pengurangan dari nilai pre ob ke post ob.

Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini peneliti sedikit kewalahan dalam mengumpulkan responden sebanyak 10 orang karna efek Covid 19, tetapi responden tersebut hadir ke 5 kali pertemuannya karena mereka senang dapat bermain bersama.

Kemampuan Sosial Anak Di Kecamatan Koto Tangah Kota Padang Tahun 2021 Sebelum Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle*

Berdasarkan data hasil penelitian terhadap 10 responden di Kelurahan Bungo Pasang Kecamatan Koto Tangah sebelum dilakukan terapi bermain *Puzzle* rata-rata nilai kemampuan sosial responden 9.00 yang di dinilai menggunakan lembar observasi.

Sejalan dengan hasil penelitian Dewi tahun 2015 yang dilaksanakan di TK Kumara Jaya Denpasar sebelum dilakukan terapi bermain *Puzzle* persentase tingkat kemampuan sosial pada anak kelompok B di TK Kumara Jaya Denpasar tergolong rendah.

Menurut Moeslichatoen (2004) melalui bermain anak akan dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan baik dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebayanya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Berdasarkan pengamatan dari lembar observasi sebelum terapi bermain *Puzzle* terdapat hanya 1 orang (10%) yang termasuk dalam kategori mampu 6 orang (60%) cukup mampu dan 3 orang (30%) kurang mampu. Berdasarkan 6 item yang dinilai dari lembar observasi hanya penilaian no 1 satu orang yang mendapatkan nilai 3 (mampu) selainnya mendapatkan nilai 2 (cukup mampu) dan 1 (kurang mampu). Dari hasil penelitian didapatkan *mean renk pre ob* adalah 9.00. Maka dari analisis pengamatan tersebut terlihat sebagian besar responden memiliki kemampuan sosial yang masih kurang dan hanya satu orang yang memiliki kemampuan sosial yang baik. Peneliti berasumsi kemampuan sosial anak balita akan mengalami peningkatan setelah dilakukan terapi bermain *Puzzle*.

Kemampuan Sosial Anak Di Kecamatan Koto Tangah Kota Padang Tahun 2021 Sesudah Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle*

Berdasarkan data hasil penelitian terhadap 10 responden di Simpang Duku Kecamatan Dua Koto sebelum dilakukan terapi bermain *Puzzle* terjadinya peningkatan rata-rata nilai kemampuan sosial responden dari 9.00 menjadi 15,60 meningkatnya kemampuan sosial karena sudah diberikan

terapi bermain *Puzzle* sebanyak 5 kali pertemuan oleh peneliti yang di dinilai menggunakan lembar observasi.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Serli (2014), bahwa melalui permainan *Puzzle* buah dapat meningkatkan kemampuan sosial anak dalam bekerja sama dengan teman sebaya. Persentase pada aspek ini aspek awal sebelum permainan 27% naik menjadi 87% jadi dapat disimpulkan kemampuan sikap sosial anak dapat meningkat dengan optimal melalui kerja sama dalam menyusun potongan *Puzzle*.

Media pembelajaran *Puzzle* memiliki fungsi yaitu dengan media *Puzzle* anak akan mampu menumbuhkan rasa solidaritas dengan sesama teman, anak dapat menumbuhkan rasa kekeluargaan antar teman sebayanya, menumbuhkan rasa kebersamaan, dapat menumbuhkan saling menghormati dan saling menghargai antar teman sebayanya, menumbuhkan rasa saling memiliki antar teman sebayanya, anak akan mampu menaati peraturan ketika bermain dan media *Puzzle* akan dapat menghibur para anak (Liswati 2014).

Berdasarkan pengamatan dari lembar observasi sesudah terapi bermain *Puzzle* sebanyak 5 kali pertemuan terdapat 9 orang (90%) yang termasuk dalam kategori mampu 1 orang (10%) cukup mampu dan 0 orang (0%) kurang mampu. Dari 6 item penilaian di lembar observasi penilaian ni 1 sebanyak 8 orang mendapatkan nilai 3 yang artinya mampu dan 2 orang mendapatkan nilai 2 artinya cukup mampu, penilaian no 2 sebanyak 7 orang yang mendapatkan nilai 3(mampu) 3orang mendapatkan nilai 2 (cukup mampu) penilaian no 3 7orang mendapatkan nilai 3 (mampu) dan 3 orang mendapatkan nilai 2 (cukup mampu), penilaian no 4 sebanyak 5 orang mendapatkan nilai 3 (mampu) dan 5 orang mendapatkan nilai 2 (cukup mampu), penilaian no 5 sebanyak 5 orang mendapatkan nilai 3 (mampu) dan 5 orang mendapatkan nilai 2 (cukup mampu) dipenilaian no 6 sebanyak 5 orang mendapatkan nilai 3 (mampu) dan 5 orang mendapat nilai 2 (cukup mampu), artinya dari penilaian 6 item tersebut memiliki nilai 3 (mampu) 2 (cukup mampu) saja tidak ada nilai 1(kurang mampu). Dari hasil penelitian didapatkan *mean renk post ob* adalah 15.60. Maka dari Analisis pengamatan tersebut terlihat sebagian besar responden memiliki kemampuan sosial yang baik dan hanya satu orang yang memiliki kemampuan sosial yang cukup mampu.

Peneliti berasumsi kemampuan sosial anak balita mengalami peningkatan karena telah dilakukan terapi bermain *Puzzle* sebanyak 5 kali pertemuan. Selain itu keefektifan terapi bermain *Puzzle* yang dilakukan ditunjang dengan peran peneliti dalam melakukan terapi bermain dengan metode demonstrasi kepercayaan responden kepada peneliti dan keterampilan serta penampilan peneliti yang baik akan membuat responden percaya kepada peneliti yang disertai dengan sikap kasih sayang.

Pengaruh Terapi Aktivitas Kelompok Bermain *Cooperative Play Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Di Kecamatan Koto Tangah Kota Padang Tahun 2021

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan sosial responden setelah diberikan terapi bermain *Puzzle*. Nilai rata-rata sebelum dilakukannya terapi bermain *Puzzle* adalah 9.00 ± 2.449 dan setelah diberikannya terapi bermain *Puzzle* didapatkan rata-rata pengetahuan responden sebanyak 15.60 ± 1.578 serta didapatkan nilai P valuenya 0,025 ($P < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata rata *post ob* lebih tinggi dari pada *pre ob*.

Dari hasil uji non parametrik test menggunakan *Uji Wilcoxon* penelitian ini terdapat pengaruh terapi bermain *Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan sosial balita dengan selisih nilai rata rata *pre ob* dan *post ob* 6,6 dengan arti kata kemampuan sosial *post ob* lebih tinggi dari pada *pre ob* yaitu didapatkan adanya perbedaan yang bermakna antara tingkat kemampuan sosial responden sebelum dan sesudah mendapatkan terapi atau tidak adanya penurunan atau pengurangan dari nilai *pre ob* ke *post ob*.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terapi bermain *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan sosial anak yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil penelitian Astuti (2012) menunjukkan bahwa melalui permainan menyusun *Puzzle* berkelompok berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan sosial (kerjasama) pada anak kelompok A di Rhaudhatul Athfal Masyithoh Kantongan hal ini dapat dibuktikan dari hasil

kemampuan sosial (kerjasama) pra tindakan sebesar 18% menjadi 53% (meningkat 35%) siklus I dan 88% pada siklus II (meningkat 35%).

Dari observasi hasil perbandingan *mean range* antara *pre ob* dan *post ob* yang telah dilakukan, peneliti berpendapat peningkatan kemampuan sosial responden tersebut terjadi karena terapi yang dilakukan secara terstruktur dan menggunakan teknik demonstrasi dengan membina hubungan saling percaya antar responden dan peneliti. Sebelum dilakukan terapi terlebih dahulu peneliti membuat panduan pelaksanaan terapi bermain *Puzzle*, dalam panduan ini peneliti menyusun tujuan, materi, dan waktu pelaksanaan terapi bermain.

Selain itu dilihat dari hasil analisis selisih perbandingan nilai rata rata *pre ob* dan *post ob* didapatkan selisih perbandingannya yaitu 6,6 seharusnya peningkatan kemampuan sosial ini bisa lebih signifikan lagi dengan adanya berbagai macam permainan di rumah seperti melakukan terapi bermain di dalam ruangan bermain yang telah tersedia. Namun pada saat melakukan penelitian pemberian terapi bermain *Puzzle* kepada responden hanya diruangan besar saja dikarenakan tidak adanya ruangan bermain di rumah. Berdasarkan penelitian diatas peneliti berasumsi bahwa terapi bermain *Puzzle* akan lebih meningkat lagi jika pemberian terapi bermain *Puzzle* dilakukan diruangan bermain.

D. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di Kelurahan Bungo Pasang Kecamatan Koto Tangah Kota Padang Tahun 2021 tentang “efektifitas penerapan permainan edukatif *cooperation play puzzle group* pada anak di masa pandemi covid 19 terhadap peningkatan interaksi sosial pada anak di Kecamatan Koto Tangah Kota Padang tahun 2021 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Rata - rata nilai kemampuan sosial balita sebelum dilakukan Terapi Bermain *Cooperative Play Puzzle* adalah (9.00).

Rata - rata nilai kemampuan sosial balita setelah dilakukan Terapi Bermain *Cooperative Play Puzzle* adalah (15.60)

Ada pengaruh terapi aktivitas kelompok bermain *Cooperative Play Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan sosial anak di Kelurahan Bungo Pasang Kecamatan Koto Tangah Tahun 2021. Dari hasil *positif rank* didapatkan nilai mengalami peningkatan hasil kemampuan sosial dari nilai *pre ob* ke *post ob*. *Mean rank* atau peningkatan rata rata tersebut adalah sebesar 5.50 sedangkan jumlah *rengking positif* atau *sum of ranks* adalah sebesar 55.00. hasil *negative rank* untuk *pre ob* dan *post ob* adalah 0 baik itu pada nilai N, *Mean Rank* maupun *sum of rank*. Nilai 0 ini menunjukkan artinya dari hasil *negatif rank* tidak adanya penurunan atau pengurangan dari nilai *pre ob* ke nilai *post ob*. dengan selisih rata-rata antara *pre-ob* dan *post-ob* adalah 6,6 dengan nilai $P < 0.025$ ($p < 0,05$).

Saran

Bagi Orang Tua Anak Di Kelurahan Bungo Pasang Kecamatan Koto Tangah

Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh orang tua anak untuk meningkatkan kemampuan sosial anaknya melalui permainan *Puzzle* di masa pandemi Covid 19.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian yang penulis lakukan ini supaya dapat dijadikan data pendukung bagi peneliti selanjutnya dan dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengembangkan variabel penelitian yang belum diteliti pada penelitian ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto (2010) *Pengkategorian Criteria Kemampuan Sosial / Kerja Sama Anak* dalam jurnal Azmi 2017 <http://jkip.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkip>.

- Astuti (2012) *Permainan menyusun puzzle berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak kelompok A di Rhaudhatul Athfal Masyithoh Kantongan*. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/1357>
- Davit (2013) *Kemampuan sosial anak* dalam jurnal Azmi 2017 <http://jkip.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkip>.
- Delphie (2016) *Bermain cooperative play* dalam jurnal Azmi 2017 <http://jkip.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkip>.
- Dewi (2015) *peningkatan kemampuan sosial setelah penerapan metode bermain berbantuan media puzzle pada anak Kelompok B1 Semester II Tahun Pelajaran 2015 / 2016 di TK Kumara Jaya Denpasar* dalam jurnal pendidikan anak usia dini Universitas Pendidikan Ganesha <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/3928>.
- Diah (2012) *tumbuh kembang balita*, dalam jurnal bidang diah <http://www.jurnal.diah.ac.id/INJ/article/view/6446>.
- Keliat, dkk (2014). *Keperawatan jiwa terapi aktifitas kelompok*, jakarta: EGC 2014.
- Kurniati (2010), *Contoh permainan cooperative play* dalam jurnal Azmi 2017 <http://jkip.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkip>.
- Lisnawati (2014), *Terapi bermain* Dalam jurnal silampari 2014 <http://jke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/majority/article/view/883>
- Mitayani (2010) *tumbuh kembang balita* , Bandung: Pt Remaja Rosda karya 2017.
- Moeslichatoen, (2014) *Kemampuan Sosial Dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Universitas pendidikan Ganesha. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/3928>.
- Mutih (2010) *Anak Usia Dini* dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas pendidikan Ganesha . <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/3928>.
- Notoatmodjo S. (2012) *Metodologi Penelitian* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosda (2017). *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT .Remaja Rosda karya
- Santrock (2010). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Serli (2014). *Permainan Puzzle Buah Dapat Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Bekerja Sama Dengan Teman Sebaya* dalam jurnal Azmi 2017 <http://jkip.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkip>.
- Soekanto, Soerjono.2012 *Sosiologi Suatu Pengantar* .jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sujiono, (2011) *Anak Usia Dini* dalam jurnal Pendidikan Usia Dini universitas pendidikan Ganesha <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/3928>.
- Supartini, (2012) *Terapi Bermain* dalam jurnal Azmi 2017 <http://jkip.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkip>.
- Supendi (2014) *Bermain Cooperative Play* dalam jurnal Azmi 2017 <http://jkip.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkip>.
- Sutomo, (2010) *Tumbuh Kembang Balita dan Psikologi Perkembangan* , Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Suyanto, (2012) *Elemen Dalam Belajar Kerja Sama* dalam jurnal Azmi 2017 <http://jkip.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkip>.
- Yeterian, (2011) *Perkembangan Otak* Bandung: PT Remaja Rosda karya
- Yusuf, Sugandhi, (2013) *Kemampuan Sosial* dalam jurnal Pendidikan Usia Dini Universitas pendidikan Ganesha <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/3928>.
- Wiyani, (2014) *Interaksi Sosial* dalam jurnal Pendidikan Usia Dini Universitas pendidikan ganesha <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/3928>.
- Wong, Dona, (2012). *Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC