

Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan Permainan *Puzzle* terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Efrida Hayani¹

[1] Universitas Medan Area, Indonesia.

Abstract

This study aims to determine the influence of traditional crank and *puzzle* games on early childhood social emotional skills in TK IT DOD MEDAN. Quantitative descriptive research type with quasi-experimental design design which uses pretest and posttest experimental control group design. The population in the study of all students in TK IT DOD MEDAN amounted to 55 students with a sample of 43 students. Each is divided into three groups. The data collection method used observation and early childhood social emotional checklist sheets with a rating scale. Based on the results of the data analysis conducted, the results of the study were obtained as follows: a) traditional engklek games affect the development of early childhood social emotional skills in TK IT DODO MEDAN with an N-Gain Score of 0.5921, b) *puzzle* games have an influence on the development of early childhood social emotional skills in TK IT DOD MEDAN with an N-Gain Score of 0.6219, c) Then there is a difference in the influence of traditional crank games and *puzzle* games on early childhood social emotional skills in TK IT DOD MEDAN with an N-Gain Score difference of 0.0298. So it can be seen from the crank and *puzzle* games that *puzzle* games are more influential in improving early childhood social emotional skills in DOD MEDAN Kindergarten.

Keywords : emotional social skills; engklek game; puzzle game

Article Info

Artikel History: Submitted: 2023-04-09 | Published: 2023-06-30

DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/gdn.v13i2.7542>

Vol 13, No 2 (2023) Page: 450-458

(*) Corresponding Author: Efrida Hayani, Universitas Medan Area, Indonesia, Email: efridahayani@gmail.com



This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium provided the original work is properly cited.

INTRODUCTION

Pendidikan di Taman Kanak kanak bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Kemampuan sosial emosional merupakan kemampuan anak dalam menjalin sosialisasi dengan lingkungannya. Kemampuan sosial emosional

sangat dibutuhkan oleh setiap individu dalam beraktifitas. Sosial emosional pada anak perlu dikembangkan sejak dini untuk menjalin relasi dengan orang-orang yang ada di lingkungannya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Pengembangan Sosial Emosional pada Anak Usia 4-5 Tahun sebagai berikut : (1) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, (2) Menunjukkan sikap percaya diri, (3) Memahami peraturan dan disiplin, (4) Mau berbagi, menolong dan membantu teman, (5) Menghargai keunggulan orang, (6) Menunjukkan rasa antusiasme dalam melakukan permainan komperatif secara positif, (7) Memiliki rasa empati.

Kemampuan sosial anak dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orang tua, keluarga atau teman sebaya. Perkembangan sosial anak prasekolah ditandai oleh meluasnya lingkungan sosial. Adapun bentuk perilaku sosial anak menurut Hurlock (Masykuroh, 2019) adalah: a) Kerjasama dimana anak mulai mau bekerjasama dengan teman, semakin banyak kesempatan yang diberikan semakin cepat anak mampu bekerjasama dengan orang lain seperti bermain bersama. b) Persaingan yaitu diciptakan sebagai motivasi bagi anak agar mau berusaha dalam melakukan kegiatan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat menambah sosialisasinya. c) Kemurahan hati anak sudah memiliki kesediaan untuk berbagi dengan teman, anak yang memiliki kemurahan hati akan lebih cepat diterima oleh lingkungan sosialnya. d) Hasrat akan penerimaan sosial yaitu apabila anak memiliki hasrat yang kuat untuk diterima oleh lingkungan sosialnya. e) Simpati yaitu Kemampuan anak bersimpati ditunjukkan melalui usaha anak untuk membantu atau menghibur teman yang sedang bersedih. f) Empati yaitu anak mampu berempati kepada orang lain ketika anak mampu memahami perasaan orang lain, melalui empati anak dapat memupuk rasa kemanusiaan terhadap orang lain. g) Ketergantungan yaitu ketergantungan terhadap orang lain akan mendorong anak untuk berperilaku yang dapat diterima secara sosial. h) Sikap ramah yaitu sikap ramah anak ditunjukkan melalui kesediaannya untuk bergabung bersama orang lain. i) Sikap tidak mementingkan diri sendiri anak-anak yang sering mendapat dorongan dan kesempatan untuk membagi apa yang dia miliki akan belajar memikirkan kepentingan orang lain daripada dirinya sendiri. j) Meniru yaitu anak mudah meniru orang lain, karena itu dia akan meniru orang lain yang diterima dengan baik oleh lingkungan sosialnya, dan akan meniru figur yang diidolakannya.

Sosial emosional anak pada dasarnya berkembang melalui media bermain, baik sebelum masa prasekolah maupun masa sekolah agar anak dapat berkembang dengan baik anak membutuhkan waktu dan ruang. (Indrijati dkk, 2017). Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (Jateng, 2015), Pengembangan Sosial Emosional pada Anak Usia 4-5 Tahun sebagai berikut: a) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan Seperti contohnya anak mau menerima tugas yang diberikan, dan anak dapat menunjukkan sikap mandiri dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan. b) Menunjukkan sikap percaya diri Mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan suara lantang dan percaya diri menunjukkan karya. c) Memahami peraturan dan disiplin Seperti anak terbiasa mengembalikan alat/benda pada tempat semula, dan dapat mematuhi aturan di sekolah maupun di rumah. d) Mau berbagi, menolong dan membantu teman. Anak mau meminjamkan alat tulis, mainan kepada temannya, dan anak terbiasa membantu saat berada di lingkungan rumah. e) Menghargai keunggulan orang Anak suka memuji karya orang lain, dan menghargai karya orang lain. f) Menunjukkan rasa antusiasme dalam melakukan permainan komperatif secara positif. Anak dapat menunjukkan sikap

antusias dalam menyelesaikan tugasnya, dan anak dapat menghargai karya orang lain.
g) Memiliki rasa empati Anak mau membantu teman yang tertinggal dalam menyelesaikan tugas di sekolah, dan anak suka memuji karya orang lain.

Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan perkembangan sosial emosional anak antara lain: (Yusmiati, 2021) dengan judul efektifitas permainan *puzzle* dan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini di PAUD MBAH CERIA MEDAN pada masa pandemi COVID-19 dengan hasil penelitian dan analisis data bahwa efektifitas permainan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan sosial emosional anak.

Salah satu cara untuk meningkatkan sosial emosional anak melalui bermain. Banyak nya pilihan permainan saat ini membuat orang tua harus lebih teliti dalam menentukan permainan yang tepat untuk si buah hati. Secara umum bermain sering dihubungkan dengan kegiatan yang dilakukan secara langsung. Terdapat 5 (lima) pengertian bermain (Mulyadi dalam Ardini, 2018) yaitu: a) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, b) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, memotivasinya lebih bersifat intrinsik, c) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, d) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, e) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Engklek merupakan permainan tradisional anak yang sangat populer sampai saat ini, walaupun banyaknya muncul permainan baru namun permainan engklek masih diminati sampai saat ini.

Lebih lanjut permainan ini dinamakan engklek atau ingkling karena permainan ini dilakukan dengan melakukan engklek yaitu berjalan dan melompat dengan satu kakinya (Sukirman Dharmamulya, 2004). Sebenarnya engklek dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. Adapun alat yang digunakan dalam permainan ini, menggunakan bahan kapur tulis, pecahan genting atau keramik. Permainan ini dilakukan oleh 2 orang atau lebih dan biasanya tempat yang digunakan untuk bermain engklek adalah lapangan atau halaman rumah atau taman bermain (Husna, 2009). Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional yang ada di setiap daerah masing masing, permainan ini menggunakan satu kaki dalam memainkannya atau dengan cara engklek, kebanyakan permainan ini dimainkan oleh anak perempuan, dan dimainkan dengan cara beregu ataupun dengan individu.

Selain permainan engklek ada juga permainan *puzzle* yang sangat di minati oleh anak anak dikarenakan memiliki daya Tarik dan keunikan tersendiri. *Puzzle* merupakan media edukatif dalam sebuah alat permainan yang dapat digunakan anak anak sebagai media pembelajaran (Ismail, 2007). Permainan *puzzle* juga merupakan sebuah permainan yang menyatukan pecahan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan mengatakan bahwa. (Adriana, 2013).

Puzzle juga dapat diartikan sebagai alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar (Sudono, 2010), perkembangan sosial emosional anak yang akan terus berkembang sesuai dengan lingkungan anak berada sehingga beberapa aspek yang dapat mengembangkan sosial emosional anak dengan mengajarkan kepada anak bersikap empati dengan melakukan peduli terhadap sesama, afiliasi meliputi komunikasi dua arah dengan bekerja sama, resolusi konflik dapat dilakukan dengan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dan pengembangan sikap positif dapat dilakukan dengan membiasakan diri dengan bersikap sopan, tanggung jawab terhadap lingkungan.

METHOD

Penelitian ini direncanakan selama 3 bulan di TKIT DOD MEDAN. Penelitian ini menggunakan 3 variabel yaitu permainan tradisional engklek (X1), *puzzle* (X2) dan kemampuan sosial emosional (Y). jenis penelitian ini Eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2007). Adapun bentuk desain eksperimen dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan *Quasi Experimental Design*. Dimana penelitian memiliki kelompok kontrol terhadap beberapa variabel dan bentuk dari desain ini akan menggunakan *pretest-posttest control group design* sebagai pembanding dari penggunaan alat permainan edukatif.

Populasi dari penelitian ini berjumlah 55 siswa sedangkan sampel berjumlah 43 siswa. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan penulis menggunakan sampel purposive dengan Kriteria pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu: anak-anak yang sudah berusia 5-6 tahun, kemudian anak termasuk dalam penentuan kategori yang belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Sebelum dilakukan perlakuan maka dilakukan uji validitas dan reabilitas. Setelah ditemukan ke validan pernyataan maka dilakukan observasi di sekolah, interview kepada guru dan menyelesaikan kuesioner. Skala yang digunakan dalam penelitian ini *rating scale* yang merupakan setiap angka memberikan jawaban alternative terhadap item-item instrumnt yang ada (Prof.Dr.Sugiyono, 2016).

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara yaitu: observasi, daftar ceklsh dan dokumentasi. Instrumen utama penelitian ini adalah peserta didik TKIT DOD MEDAN yang dilengkapi dengan pedoman lembar Observasi untuk menganalisis peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan engklek dan *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di TKIT DOD MEDAN. Subjek penelitian anak-anak berusia 5-6 Tahun di TKIT DOD MEDAN, kemudian anak termasuk dalam penentuan kategori yang belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Teknik analisis data yang akan digunakan yaitu melakukan uji normalitas untuk melihat apakah residual yang didapat memiliki distribusi normal, Uji homogenitas untuk menguji mengenai sama tidaknya variansi-variansi dari dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas digunakan pada uji parametrik yang menguji perbedaan antara kedua kelompok atau beberapa kelompok yang berbeda subjeknya atau sumber datanya. Uji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek dan *puzzle* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini dengan menggunakan ANOVA dua arah dan yang terakhir uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil pemahaman konsep anak didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. N-Gain score merupakan selisih antara skor pretest dan skor posttest.

RESULT AND DISCUSSION

Hasil penelitian ini diperoleh data berupa hasil pengamatan kemampuan sosial emosional anak usia dini pada saat dilakukan permainan tradisional engklek dan *puzzle* dengan gambar transportasi. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari 16 butir indikator pengamatan yang sudah dinyatakan valid.

Data pretest dan post-test digunakan untuk mengukur emosional siswa dalam melakukan permainan engklek dan *puzzle*. Hasil pretest dan posttest diuji dalam bentuk pernyataan dengan penilaian ceklsh. Pre-test bertujuan untuk mengukur kondisi

emosional siswa sebelum dilakukan permainan engklek dan *puzzle*. Sementara itu, data post-test diberikan setelah siswa melakukan permainan engklek dan *puzzle*. Nilai pretest dan posttest peserta didik TK IT DOD MEDAN terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini pada permainan engklek.

Tabel 1. Nilai Pre-test dan Post-test Permainan Engklek

Permainan Engklek							
No	Inisial siswa	Jumlah	Rata-rata Pretest	Ket	Jumlah	Rata-rata posttest	Ket
1	AAM	23	1,53	BB	50	3,33	BSH
2	AFAS	32	2,13	MB	48	3,20	BSH
3	AAS	26	1,73	BB	53	3,53	BSH
4	ASB	18	1,20	BB	54	3,60	BSH
5	AHY	28	1,87	BB	51	3,40	BSH
6	AK	21	1,40	BB	45	3,00	BSH
7	AGM	25	1,67	BB	49	3,27	BSH
8	ARS	24	1,60	BB	45	3,00	BSH
9	DSN	25	1,67	BB	42	2,80	MB
10	DC	27	1,80	BB	51	3,40	BSH
11	FNQ	25	1,67	BB	40	2,67	MB
12	GAF	26	1,73	BB	47	3,13	BSH
13	GAH	26	1,73	BB	49	3,27	BSH
14	HAB	24	1,60	BB	45	3,00	BSH
15	IAK	25	1,67	BB	52	3,47	BSH
Rata rata			1,67	BB	-	3,20	BSH
persentasi			41,67%	-	-	80,11%	-

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa perbandingan rata rata hasil pretest dan posttest kemampuan sosial emosional TKIT DOD Medan pada kelompok 1 permainan engklek adalah 1,67 dengan presentase sebesar 41,67%. Sedangkan posttest menunjukkan rata rata perolehan 3,20 dengan presentase 80,11%. Tingkat kemampuan sosial emosional anak usia dini belum berkembang (BB) sebanyak 14 siswa. Setelah diberi perlakuan maka terjadi peningkatan hasil perolehan posttest dengan tingkat kemampuan sosial emosional berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 14 siswa, mulai berkembang (MB) sebanyak 1 orang.

Tabel 1. Nilai Pre-test dan Post-test Permainan Puzzle

Permainan <i>puzzle</i>							
No	Inisial siswa	Jumlah	Rata-rata Pretest	Ket	Jumlah	Rata-rata Posttest	Ket
1	IKS	26	1,73	BB	48	3,2	BSH
2	KS	19	1,3	BB	47	3,13	BSH
3	MSA	24	1,6	BB	49	3,26	BSH
4	METH	25	1,7	BB	49	3,26	BSH
5	MRPA	21	1,4	BB	51	3,4	BSH
6	MSP	21	1,4	BB	50	3,3	BSH
7	MSR	23	1,53	BB	51	3,4	BSH
8	NAH	24	1,6	BB	46	3,06	BSH
9	QA	24	1,6	BB	51	3,4	BSH

10	RST	24	1,6	BB	49	3,26	BSH
11	RMA	27	1,8	BB	50	3,3	BSH
12	RFEG	23	1,53	BB	51	3,4	BSH
13	SAF	26	1,73	BB	47	3,1	BSH
14	STD	25	1,7	BB	49	3,26	BSH
15	ZN	27	1,8	BB	47	3,13	BSH
Rata rata			1,59	BB	-	3,26	BSH
persentasi			39,88%	-	-	80,66%	-

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa perbandingan rata rata hasil pretest dan posttest kemampuan sosial emosional TKIT DOD MEDAN pada kelompok 2 permainan *puzzle* adalah 1,59 dengan presentase sebesar 39,88%. Sedangkan posttest menunjukkan rata rata perolehan 3,26 dengan presentase 80,66%. Tingkat kemampuan sosial emosional anak usia dini belum berkembang (BB) sebanyak 15 siswa. Setelah diberi perlakuan maka terjadi peningkatan hasil perolehan posttest dengan tingkat kemampuan sosial emosional berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 15 siswa.

Kelompok kontrol							
No	Inisial siswa	Jumlah	Rata-rata Pretest	Ket	Jumlah	Rata-rata Posttest	Ket
1	AH	23	1,76	BB	38	2,92	MB
2	AHA	24	1,84	BB	43	3,30	BSH
3	APA	17	1,30	BB	37	2,84	MB
4	CNM	30	2,30	MB	37	2,84	MB
5	KA	28	2,15	MB	39	3	BSH
6	MA	24	1,84	BB	45	3,46	BSH
7	MAHT	23	1,76	BB	39	3	BSH
8	MNA	23	1,76	BB	42	3,23	BSH
9	RRA	25	1,92	BB	43	3,30	BSH
10	SERH	21	1,61	BB	45	3,46	BSH
11	MZ	26	2	MB	41	3,15	BSH
12	MAA	23	1,76	BB	42	3,23	BSH
13	AQB	16	1,23	BB	43	3,30	BSH
Rata rata			1,55	BB	-	2,73	BSH
persentasi			38,84%	-	-	68,46%	-

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa perbandingan rata rata hasil pretest dan posttest kemampuan sosial emosional TKIT DOD Medan pada kelompok kontrol adalah 1,55 dengan presentase sebesar 38,84%. Sedangkan posttest menunjukkan rata rata perolehan 2,73 dengan presentase 68,46%. Tingkat kemampuan sosial emosional anak usia dini belum berkembang (BB) sebanyak 11 siswa, mulai berkembang (MB) sebanyak 2 siswa. Setelah diberi perlakuan maka terjadi peningkatan hasil perolehan posttest dengan tingkat kemampuan sosial emosional mulai berkembang (MB) sebanyak 3 siswa sedangkan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 10 siswa.

Sebelum diuji dengan uji Anava dua arah (Two Way Anova), maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dikarenakan sampel data kurang dari 50 ($N < 50$). Dalam pengujian, suatu data dikatakan

berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05 (sig. > 0.05). Sedangkan jika nilai signifikan < 0,05 maka data tidak terdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Post Test	Eksperimen Engklek	.125	15	.200*	.962	15	.728
	Eksperimen Puzzle	.167	15	.200*	.901	15	.100
	Kelompok Kontrol	.167	13	.200*	.917	13	.229

*. This is a lower bound of the true significance. a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan nilai sig. Shafiro Wilk mendapatkan masing masing nilai kelompok eksperimen engklek sebesar 0,728, kelompok eksperimen *puzzle* sebesar 0,100 dan kelompok kontrol sebesar 0,229. Berdasarkan nilai sig. diatas dapat disimpulkan bahwa data post-test kelompok eksperimen engklek, kelompok eksperimen *puzzle*, dan kelompok control berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Penghitungan Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post-Test	Based on Mean	5.378	2	40	.009
	Based on Median	3.776	2	40	.031
	Based on Median and with adjusted df	3.776	2	28.064	.035
	Based on trimmed mean	5.240	2	40	.010

Berdasarkan data diatas diketahui nilai sig. *based on median* adalah dengan nilai sig. 0,31 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai varian pretest kelompok engklek, *puzzle* dan control adalah homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh dari permainan engklek dan permainan *puzzle* dalam pengembangan sosial emosional anak usia dini.

Tabel 5. Hasil Penghitungan Uji Anava Dua Arah

ANOVA					
kemampuan sosial emosional					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	10716.403	5	2143.281	182.700	.000
Within Groups	938.492	80	11.731		
Total	11654.895	85			

Berdasarkan analisis yang dilakukan bahwa permainan engklek dan *puzzle* merupakan permainan yang dapat mempengaruhi anak dalam bersosialisasi, melalui uji hipotesis apakah penggunaan permainan tradisional engklek dan permainan *puzzle* dapat peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD MEDAN. Selanjutnya dilakukan mencari seberapa besar pengaruh permainan engklek dan *puzzle* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD MEDAN. Sebelum

melakukan analisis data penelitian, maka dilakukan uji normalitas terhadap data untuk mengetahui pendistribusian data dalam penelitian.

CONCLUSION

Kajian literatur ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui permainan. Salah satu permainan yang digunakan ialah permainan engklek dan *puzzle*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap peningkatan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD MEDAN. Nilai N-Gain Score untuk permainan engklek sebesar 0,5921 yang artinya ada pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD MEDAN.
2. Ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap peningkatan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD MEDAN. Nilai N-Gain Score untuk permainan *puzzle* sebesar 0,6219 yang artinya ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD MEDAN.
3. Ada perbedaan pengaruh permainan tradisional engklek dan permainan *p* MEDAN terhadap peningkatan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan. Berdasarkan nilai N-Gain Score untuk permainan engklek sebesar 0,5921 dan permainan *puzzle* sebesar 0,6219 terdapat selisih 0,0298. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* lebih berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan.

REFERENCES

- Adriana, D. (2013). *Tumbuh kembang anak terapi bermain pada anak/ Dian Adriana* (Cet. 2). Salemba Medika.
- Ardini, P. P. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini: Sebuah kajian teori dan Praktek*. 2495. <https://repository.ung.ac.id/karyailmiah/show/2495/bermain-dan-permainan-anak-usia-dini-sebuah-kajian-teori-dan-praktek.html>
- dkk, H. I., M. Psi. (2017). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai (Edisi Pertama)*. Prenada Media.
- Ismail, A. (2007). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media.
- Jateng, P. (2015, March 4). *Permen 137 Tahun 2014 Standar Nasional PAUD + Lampiran*. PAUD JATENG. <https://www.paud.id/download-permendikbud-137-tahun-2014-standar-paud/>
- M, A. H. (2009). *100+ permainan tradisional Indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban: Sesuai untuk edukasi, training, dan outbound*. Andi.
- Masykuroh, S. S. N., Amelia Vinayastri, Khusniyati. (2019). *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. EDU PUBLISHER.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sudono, A. (2010). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Grasindo.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sukirman Dharmamulya, A. (2004). *Permainan tradisional jawa: Sebuah upaya pelestarian*. Universitas Indonesia Library; Kepel Press. <https://lib.ui.ac.id>
- Yusmiati. (2021). *Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok dalam meningkatkan keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi COVID-19* [Thesis, Universitas Medan Area]. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/16072>