

PENERAPAN PERMAINAN “ SMART EGG PUZZLE ” DALAM MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI

Endang Puspitasari ^{a,1},

^a Universitas NU Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

¹ endangpuspitasari@unugiri.ac.id

Informasi artikel

Received :
September 5, 2021
Revised :
September 15, 2021.
Publish :
September 23, 2021

Kata kunci:
Permainan smart egg
puzzle; Prilaku social;
Anak usia dini ;

Keywords:
Smart egg puzzle
game;
Social behavior;
Early childhood;

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan smart egg puzzle terhadap perilaku social anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di TK intan Berlian lamongan dengan jumlah sampel sebanyak 35 anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi eksperiment*, dimana desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian ini menggunakan *nonequivalent kontrol group design*, dimana sekelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. indikator penelitian ini adalah bersikap kooperatif, mengekspresikan emosi sesuai kondisi yang ada dan berbagi dengan orang lain. Hasil penelitian menunjukkan Permainan *smart egg puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep geometri dan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun TK Intan Berlian. Uji-t membuktikan bahwa nilai sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah 0,221 lebih besar dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of the application of the smart egg puzzle game on the social behavior of early childhood. This research was conducted in TK intan Berlian Lamongan with a total sample of 35 children. This study uses a quantitative approach. The research design in this study uses a quasi-experimental research design, where this design has a control group but does not fully function to control external variables that affect the implementation of the experiment. In this study, a nonequivalent control group design was used, where the experimental group and the control group were not chosen randomly. The indicators of this research are being cooperative, expressing emotions according to existing conditions and sharing with others. The results showed that the smart egg puzzle game had a significant effect on understanding the concept of geometry and social behavior in children aged 5-6 years at Intan Berlian Kindergarten. The t-test proves that the value of sig. Levene's Test for Equality of Variances is 0.221, greater than 0.05, it means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus it can be concluded that there is a significant difference between the experimental group and the control group



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pengasuhan dan pembinaan yang diarahkan kepada anak sejak usia nol sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang bertujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan pada diri anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dengan cara melalui pemberian rangsangan pendidikan. Perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi/rangsangan bermakna yang diberikan sejak usia dini oleh karena itu pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling penting. Dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal lebih tepat dapat dilakukan pada awal kehidupan anak.

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak 0 sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini adalah masa emas (*golden age*) untuk menstimulasi semua aspek perkembangan. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan. Lucas (2017) menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah tahap dengan identitasnya sendiri, di mana anak-anak memperoleh serangkaian pelajaran yang akan berkontribusi pada pengembangan anak. Menurut Sugiono (2009:7) Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan anak usia dini untuk mencapai semua aspek perkembangan.

Perkembangan sosial juga berkembang pesat pada anak usia dini. Salah satu faktor yang perlu dididik sejak kecil adalah perilaku sosial karena anak dilahirkan sebagai makhluk sosial. Dasar pembentukan perilaku sosial pada anak adalah pada saat anak masih berusia dini. Anak akan terkucil dari lingkungan karena ketidakmampuan anak berperilaku sosial yang diharapkan lingkungannya, serta aspek perkembangan selanjutnya dapat terhambat jika pada diri anak tidak terbentuk kepercayaan pada dirinya sendiri dan anak akan menarik dirinya dari lingkungan sekitarnya.

Pada dasarnya berbagai cara akan dilakukan oleh anak untuk dapat diakui oleh teman sebayanya, namun kemampuan berinteraksi dengan teman sebayanya secara baik tidak semua anak mampu melakukannya. Karena anak usia 5-6 tahun kadang cenderung menunjukkan sikap tidak mau mengalah, egois, marah dan lain-lain.

Kondisi ideal anak usia 5-6 tahun dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini menyatakan perkembangan sosial emosional khususnya perilaku sosial anak usia 5-6 tahun yaitu dapat bekerja sama dengan teman sebaya, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada, dan berbagi dengan teman sebaya atau orang lain.

Kenyataan di lapangan berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Intan Berlian bahwa perilaku sosial anak masih rendah, anak-anak saat pembelajaran sering terlihat murung, kurang semangat, kurang percaya diri sering minta dibantu guru dalam melakukan kegiatan main, dan kurang mempunyai tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru, kurang adanya kerjasama dengan teman. Salah satu penyebabnya yaitu model pembelajaran yang klasikal sehingga membuat anak menjadi pasif juga kegiatan pembelajaran yang tidak diselingi dengan permainan yang hanya menggunakan lembar kerja anak saja sehingga interaksi dengan teman sebaya jarang dilakukan.

Salah satu strategi untuk menstimulus perilaku sosial anak yaitu bermain, kegiatan bermain merupakan dunia anak yang harus diarahkan dengan baik dan dikemas dengan menarik sehingga saat pembelajaran kegiatan lebih menyenangkan. Sujiono (2013:144) juga mengemukakan bahwa melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuan dirinya karena anak akan memperoleh pengetahuan baru dengan melibatkan diri secara aktif di lingkungannya. Latif_(2013:79) teori bermain ini sangat penting dalam menunjang main anak, dan menjadi acuan dalam menentukan tahap perkembangan anak, baik dari segi afeksi, kognitif, fisik motorik, bahasa, maupun sosial emosional. Menurut Clark (2018) permainan melayani penguasaan masa kecil, permainan membantu anak-anak untuk menguasai keadaan yang terjadi yang berkaitan dengan pengaruh, kognitif, bahasa, dan atau pemahaman sosial. Menurut Hasibuan Rachma (2017:6) melalui bermain pula anak dapat belajar berinteraksi sehingga kemampuan sosialnya meningkat. Bermain adalah cara untuk meningkatkan kompetensi, penguasaan anak dan aspek perkembangannya.

Permainan *smart egg puzzle* adalah suatu permainan yang sudah ada, yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak. Baik itu dari segi bentuk permainan, peralatan, jumlah pemain, peraturan dan luas area main. Alasan pemilihan *smart egg puzzle* dalam permainan ini karena permainan ini dapat melatih perilaku sosial anak.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian penerapan permainan “ *smart egg puzzle* ” dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia dini di TK Intan Berlian.

METODE

Peneliti ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi eksperiment*, dimana desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*, dimana sekelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel Quasy Experimental: Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Sebelum kegiatan	Treatment	Sesudah kegiatan
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber : (Jannah, 2016: 86)

Keterangan :

O₁ : Hasil observasi awal kelompok yang diberi perlakuan

O₂ : Hasil observasi akhir kelompok yang diberi perlakuan

O₃ : Hasil observasi awal kelompok yang tidak diberi perlakuan

O₄ : Hasil observasi akhir kelompok yang tidak diberi perlakuan

X : Kelompok eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan atau *treatment*)

- : Kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan)

Pada pelaksanaan penelitian eksperimen ini, peneliti membagi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kedua kelompok ini memiliki sifat dan karakteristik yang sama. Pada kelompok eksperimen (yang diberikan perlakuan), diberikan permainan *smart egg puzzle* tiap minggu dua kali

selama 2 minggu. Permainan *smart egg puzzle* dilakukan selama 30 menit pada saat kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Sementara kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan) mengikuti pembelajaran rutin sesuai yang dijadwalkan oleh guru.

Peneliti memfokuskan pengamatan pada permasalahan yang bersikap asosiatif, dimana suatu pertanyaan (hipotesis) yang dikemukakan oleh peneliti tentang pengaruh antar variabel. Hubungan antar variabel Pada penelitian korelasional, yaitu hubungan yang bersikap sebab akibat. Selanjutnya pada penelitian ini mengandung satu variabel yang independen, yaitu permainan *smart egg puzzle* (X), sedangkan untuk variabel dependen adalah pemahaman konsep geometri (Y₁), dan perilaku sosial (Y₂).

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun TK Intan Berlian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Cluster sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang menggunakan sebuah kelompok yang sudah tersedia pada populasi (Jannah, 2016:57), jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 35 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi.

Kisi-kisi Pedoman Instrumen Penelitian Perilaku Sosial

Variabel	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Butir-butir Instrumen
Perilaku sosial	Bersikap kooperatif	Bersikap kooperatif dengan teman	Dapat bekerjasama dengan teman
	Mengekspresikan emosi sesuai kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dll)	Mengekspresikan emosi sesuai kondisi yang ada (antusias)	Antusias ketika melakukan kegiatan bermain
	Berbagi dengan orang lain	Berbagi dengan teman sebaya (berbagi giliran main)	Tertib menunggu giliran bermain

Sumber: Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang Standar nasional pendidikan anak usia dini

Pengujian instrument melalui uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan uji-t, hipotesis yaitu pengaruh permainan *smart egg puzzle* terhadap perilaku sosial, menggunakan Anova satu jalur dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ dan $\text{sig} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$, dan $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas perilaku sosial dalam penelitian ini menggunakan *construct validity* dimana lembar observasi perilaku sosial yang disesuaikan dengan teori kemudian item indikator disesuaikan dengan program yang telah ada yaitu K13 dengan uji validitas item. Setiap item pertanyaan atau indikator validasi dikonsultasikan dengan ahli. Kemudian diujicobakan dan dianalisis dengan menggunakan rumus *Corrected item-Total Correlation* melalui program bantuan SPSS 25 for windows. Hasil analisis uji validitas perilaku sosial anak adalah sebagai berikut:

Tabel Uji Validitas Perilaku Sosial

Item	<i>Corrected item-Total Correlation</i> (r_{hitung})	r_{tabel}	Keputusan
Item 1	0.580	0.3202	Valid
Item 2	0.661	0.3202	Valid
Item 3	0.607	0.3202	Valid

Dari tabel diatas dapat diinterpretasikan bahwa untuk uji validitas item variabel perilaku sosial dapat dilihat dari koefisien korelasi nilai r_{hitung} dari setiap item. Nilai r_{hitung} dari tiap item kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} . r_{tabel} dapat diketahui melalui taraf signifikansi yaitu 0.05 dengan *Corrected item-Total Correlation* dan $N = 35$, maka didapat r_{tabel} sebesar 0.3202. Berdasarkan uji validasi diatas maka diperoleh nilai item 1 (0.580), item 2 (0.661), dan item 3 (0.607). Nilai tersebut lebih besar dari pada nilai r_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian variabel perilaku sosial valid.

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas perilaku sosial didasarkan pada *Alpha Cronbach (α)* yang diperoleh dengan bantuan SPSS 25 For Windows. Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas perilaku sosial adalah :

Tabel Uji Realibilitas Perilaku Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.775	3

Nilai *Alpha Cronbach* (α) dari tabel diatas untuk variabel perilaku sosial adalah 0.775 nilai tersebut lebih dari 0.60 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian variabel perilaku sosial reliabel.

Penerapan permainan *smart egg puzzle*

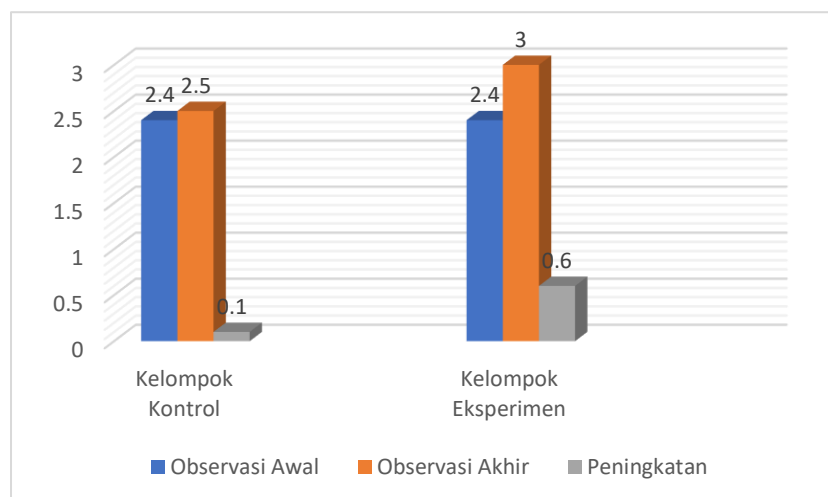
Penerapan permainan *smart egg puzzle* ini dilakukan pada kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan treatment yaitu permainan *smart egg puzzle* 2 kali setiap minggu selama 2 minggu. Permainan *smart egg puzzle* dilakukan selama 30-45 menit pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tema pekerjaan. Sementara kelompok kontrol tidak diberi perlakuan, mengikuti pembelajaran rutin yang dijadwalkan guru. Hasil dari penerapan permainan *smart egg puzzle* dapat dilihat melalui perbedaan perolehan skor yang menunjukkan perilaku sosial pada kelompok kontrol dan eksperimen. Perilaku sosial dalam penelitian ini terdiri dari 3 item pernyataan. Perilaku sosial anak dapat dilihat melalui rata-rata kelompok perolehan skor anak yang diperoleh melalui observasi. Kegiatan observasi untuk mengetahui perilaku sosial anak dilakukan sebanyak dua kali yaitu observasi awal dan akhir. Hasil dari penerapan permainan *smart egg puzzle* dapat dilihat melalui tabel perbandingan rata-rata kelompok pada variabel perilaku sosial pada saat observasi awal dan observasi akhir pada kelompok kontrol dan eksperimen, yaitu sebagai berikut:

Tabel Perbandingan perolehan skor

	Observasi awal	Observasi akhir	Peningkatan
Kelompok kontrol	2.4	2.5	0.1
Kelompok eksperimen	2.4	3.0	0.6

Dari tabel diatas dapat disajikan grafik perbandingan rata-rata perolehan skor variabel pemahaman konsep geometri anak observasi awal dan akhir kelompok kontrol dan eksperimen.

Grafik. perbandingan perolehan skor perilaku sosial



Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata perilaku sosial pada kelompok kontrol yaitu pada observasi awal sebesar 2.4 dapat dibulatkan menjadi 2 yang berarti anak-anak dalam perilaku sosial rata-rata pada kategori cukup berkembang. Rata-rata observasi akhir pada kelompok kontrol sebesar 2.5 dapat dibulatkan menjadi 2 yang berarti anak-anak dalam perilaku sosial kategori cukup berkembang. Pada kelompok kontrol rata-rata observasi awal akhir mengalami kenaikan sebesar 0.1

Sedangkan nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu pada observasi awal sebesar 2.4 dapat dibulatkan menjadi 2 yang berarti anak-anak dalam perilaku sosial rata-rata pada kategori cukup berkembang. Rata-rata observasi akhir kelompok eksperimen sebesar 3.0 dapat dibulatkan menjadi 3 yang berarti anak-anak dalam perilaku sosial termasuk kategori berkembang sesuai harapan. Pada kelompok eksperimen rata-rata kelompok observasi awal dan akhir mengalami kenaikan sebesar 0.6. Dari data diatas kenaikan rata-rata kelompok observasi awal dan observasi akhir kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol. Hal ini dikarenakan kelompok eksperimen mendapat perlakuan permainan *smart egg puzzle*.

Uji Prasyarat Analisis Data

Hasil uji normalitas dan homogenitas. hasil uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* untuk variabel pemahaman konsep geometri yaitu observasi awal kelompok eksperimen 0.200, observasi akhir kelompok eksperimen 0.102 Observasi awal kelompok kontrol 0.183 observasi akhir kelompok kontrol 0.096

semua nilai tersebut lebih besar dari pada 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel pemahaman konsep geometri memiliki data yang berdistribusi normal.

Tabel Uji Homogenitas Perilaku Sosial

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Perilaku sosial	Based on Mean	.472	1	174	.493
	Based on Median	.439	1	174	.509
	Based on Median and with adjusted df	.439	1	173.591	.509
	Based on trimmed mean	.402	1	174	.527

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas untuk perilaku sosial adalah 0.527. Nilai tersebut lebih besar dari sigtifikasi 0.05 sehingga data dari variabel perilaku sosial dalam penelitian ini adalah homogen

Hasil uji hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
kognitif	Equal variances assumed	1.519	.221	2.222	94	.029	.89952	.40485	.09568	1.70335
	Equal variances not assumed			2.191	84.181	.031	.89952	.41053	.08317	1.71587

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil uji t untuk perilaku sosial, nilai sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah 0, 221 lebih besar dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok control.

Permainan *smart egg puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial. Pelaksanaan penelitian ini terbagi menjadi dua kelompok penelitian yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok ini memiliki karakteristik dan sifat yang sama atau hampir sama. Hal ini terbukti dengan uji homogenitas dengan hasil untuk variabel perilaku sosial adalah 0.527 nilai tersebut lebih besar dari signifikasi sebesar 0.05 sehingga data dari variabel perilaku sosial ini adalah homogen.

Kelompok eksperimen diberikan *treatmen* yaitu permainan *smart egg puzzle*, permainan ini dimainkan 2 kali seminggu selama 2 minggu. Permainan *smart egg puzzle* ini dilakukan selama 30-45 menit pada saat kegiatan pembelajaran dilakukan di ruangan yang luas atau halaman sekolah. Sementara kelompok kontrol tidak diberi perlakuan hanya mengikuti pembelajaran yang dijadwalkan oleh guru.

Permainan *smart egg puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial anak. Hal ini terbukti bahwa ada perbedaan antara nilai dari perilaku sosial anak yang mengikuti permainan *smart egg puzzle*. Pengujian hasil penelitian tersebut menguji melalui uji-t nilai sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah 0,221 lebih besar dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti permainan *smart egg puzzle* secara signifikan berpengaruh terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun TK Intan Berlian.

Pelaksanaan penelitian di TK Intan Berlian ini menggunakan *treatmen* berupa permainan *smart egg puzzle*. Permainan *smart egg puzzle* dilakukan selama 30-45 menit pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan tema pekerjaan. Permainan *smart egg puzzle* ini dilakukan di ruangan yang luas atau halaman sekolah. Permainan *smart egg puzzle* ini berpengaruh pada aspek perkembangan anak hal ini sejalan dengan dengan pernyataan Clark (2018) yang menyatakan bahwa dengan bermain anak-anak menjadi senang dan dapat mengembangkan perkembangan yang positif bagi pertumbuhan kognitif, afektif dan sosiokultural. Hal ini sesuai dengan prinsip bermain bahwa kemampuan anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Anak belajar dengan pengalaman bermainnya.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa skor rata-rata kelompok untuk pemahaman konsep geometri pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Pada grafik menunjukkan bahwa nilai rata-rata perilaku sosial pada kelompok kontrol yaitu pada observasi awal sebesar 2.4 dan rata-rata observasi akhir 2.5 berarti dalam hal ini anak-anak kategori cukup berkembang sedangkan nilai rata-rata perilaku sosial pada kelompok kontrol untuk nilai rata-rata observasi awal sebesar 2.4, pada observasi akhir sebesar 3 berarti anak-anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, hal ini dikarenakan kelompok eksperimen mendapatkan *treatmen*

berupa permainan *smart egg puzzle* sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan treatment. Dalam penelitian ini, kegiatan permainan *smart egg puzzle* memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Dalam penelitian ini perilaku sosial meliputi bersikap kooperatif, berbagi dengan teman sebaya dan mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada.

Dengan demikian maka penerapan permainan *smart egg puzzle* pada anak usia 5-6 tahun TK Intan Berlian sangatlah bermanfaat, terutama dalam mengembangkan perilaku sosial anak. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Mahardika (2014) Yang menyatakan bahwa dengan permainan anak akan belajar berinteraksi dengan temannya, dapat bekerjasama dan berperilaku empati. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *smart egg puzzle* dapat mengembangkan perilaku sosial anak.

KESIMPULAN

Permainan *smart egg puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep geometri dan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun TK Intan Berlian. Uji-t membuktikan bahwa nilai sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah 0,221 lebih besar dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok control.

REFERENSI

- Ayu, S. (2014). *Segudang game edukasi mengajar, macam-macam game untuk mengajar*. Yogyakarta: Diva Press
- Beaty, J. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini edisi ketujuh*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri
- Clark, C. D. (2018). Play. *Rutgers university, Camden, NJ, United States Reference module in neuroscience and biobehavioral psychology*. doi:10.1016/B978-0-12-809324-5.21792-6
- Creswell, J.W. (2013). *Research design qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications. Inc
- Fernandez, C., Yomogida, M., Aratani, Y & Hernandez, D. (2017). Dual food and energy hardship and associated child behavior. *Academic pediatrics*. doi:10.1016/j.acap.2018.07.002
- Gita, D.Y. (2017). *Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK negeri pembina Manyaran tahun ajaran 2016/2017*. Naska Publikasih. (diakses 15 januari 2019)

- Gozzi, R.Jr. (2014). *The jigsaw puzzle as a metaphor for knowledge*. United States: International Society for General Semantics.
- Irene C.M., Giofrè D & Caviola, S. (2017). Learning geometry: the development of geometrical concepts and the role of cognitive processes. *Acquisition of complex arithmetic skills and higher-order mathematics concepts pages 221-246*. doi:10.1016/B978-0-12-805086-6.00010-2
- Jackman, H.L. (2012). *Early education curriculum: a child's connection to the world, fifth edition*. Canada: Wadsworth, Cengage Learning,
- Jannah, M. (2016). *Psikologi eksperimen sebuah pengantar*. Surabaya: UNESA University Press
- Jeona, I., Buettnerb C. K., Granta, A & Lang, S.N. (2018). Early childhood teachers' stress and children's social, emotional, and behavioral functioning. *Journal of applied developmental psychology*. doi:10.1016/j.appdev.2018.02.002
- Joseph, F., Hair, Jr., William, C., Black Barry J., Babin R.E., Anderson. (2014). *Multivariate data analysis seventh edition*. Pearson Education Limited ISBN 10: 1-292-02190-X ISBN 13: 978-1-292-02190-4
- [Latif, M., Zukhairina, Zubaida, R., Afandi, M. \(2013\). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini teori dan aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group](#)
- Lucas, F.M.M. (2017). The game as an early childhood learning resource for intercultural education. *Procedia-social and behavioral sciences*. doi:10.1016/j.sbspro.2017.02.127
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mursid. (2016). *Pengembangan pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Pavlovicova, G & Zahorska, J. (2015). The attitudes of students to the geometry and their concepts about square. *Procedia-social and behavioral sciences*. doi:10.1016/j.sbspro.2015.07.253
- Purwanto. (2012). *Metodologi penelitian kuantitatif untuk psikologi dan pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset
- [Sari, Y.K. \(2018\). The effect of geometric puzzle game towards children's recognition of geometric shapes and fine motor. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 212](#)
- Schaik, J.E.V & Hunnius, S. (2016). Little chameleons: The development of social mimicry during early childhood. *Journal of experimental child psychology*. doi:10.1016/j.jecp.2016.03.003
- Stepletona, K., Boska, E.A, Jacquelynn, F., Durna., Greenfielda, B., Ocasioa, K., Michael J & MacKenzie. (2018). Exploring associations between maternal adverse childhood experiences and child behavior. *Children and Youth Services Review*. doi:10.1016/j.childyouth.2018.10.027
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta,
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini pengantar Padaberbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Turney, K & Lanahan, S. (2015). The academic consequences of early childhood problem behaviors. *Social science research*. doi:10.1016/j.ssresearch.2015.06.022
- Yulianti, R. (2012). *Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak*. Jakarta: Lancar Aksara.