

Pengaruh Media *Puzzle* Bergambar terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Tk B Tunas Muda Lahat

Fenti Cantika, Akmillah Ihami*
Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

*Corresponding Author: akmillahilhami@fkip.unsri.ac.id
Dikirim: 21-03-2025; Direvisi: 29-03-2025; Diterima: 30-03-2025

Abstrak: Penelitian ini ditujukan untuk meneliti pengaruh kegiatan bermain *puzzle* yang berkaitan dengan kecerdasan emosional anak-anak dengan rentang usia 5-6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat. Metodologi yang diterapkan adalah *pre-eksperimen* dengan model *one-shot case study*. Partisipan penelitian melibatkan 18 anak dengan rentang usia 5-6 tahun yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 6 anak perempuan, diseleksi melalui metode sampling jenuh. Pengumpulan data dilaksanakan melalui teknik observasi, tes perbuatan, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji-t satu sampel. Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai $t_{hitung} 5,25 > t_{tabel} 1,74$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan bermain *puzzle* memberikan pengaruh terhadap kecerdasan emosional dengan rentang usia 5-6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat. Aktivitas ini juga mendukung perkembangan berbagai dimensi lainnya, seperti aspek kognitif yang mengasah kemampuan berpikir simbolik dan menyelesaikan masalah, aspek motorik halus yang melibatkan koordinasi mata-tangan melalui penggunaan otot-otot kecil, serta aspek sosial yang membantu mengurangi rasa malu dan ketakutan pada anak, sambil meningkatkan kelancaran berbicara.

Kata Kunci: Bermain *Puzzle*; Kecerdasan emosional; Anak Usia 5-6 Tahun.

Abstract: This study aimed to examine the impact of *puzzle* play activities on the emotional intelligence of children aged 5-6 years at TK B Tunas Muda Lahat. The methodology used The study employed a pre-experimental approach utilizing a one-shot case study design. Participants comprised 18 children between 5-6 years of age (12 males and 6 females), who were chosen through total population sampling. Observational methods and documentation were utilized for data gathering. A single-sample t-test was applied for data analysis. Statistical findings revealed a t-calculated value of 5.25, >1.74, leading to the acceptance of the alternative hypothesis (H_a) and rejection of the null hypothesis (H_0). The findings suggest that engaging in *puzzle* activities impacts the emotional intelligence development of 5-6 year old children at TK B Tunas Muda Lahat. This activity also supports the development of various other dimensions, such as cognitive aspects that hone the ability to think symbolically and solve problems, fine motor aspects that involve eye-hand coordination through the use of small muscles, and social aspects that help reduce shyness and fear in children, while increasing fluency in speaking.

Keywords: Playing *Puzzle*; Emotional Intelligence; Children Aged 5-6 Years.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tonggak mendasar dalam menyempurnakan kualitas sumber daya manusia agar mampu menghadapi tantangan globalisasi (Apriyani, 2024). Dalam konteks pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan menjadi fondasi utama yang menentukan kemampuan adaptasi individu terhadap perubahan global yang semakin kompleks dan dinamis (Nafsaka et al., 2023). Peningkatan

kualitas pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, tetapi juga melibatkan berbagai lapisan masyarakat, termasuk keluarga serta lembaga pendidikan dari berbagai tingkat. Salah satu fase penting dalam dunia pendidikan adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28, PAUD merupakan tingkat pendidikan sebelum sekolah dasar yang bertujuan untuk memberikan stimulasi bagi perkembangan fisik dan mental anak agar dapat bertumbuh serta berkembang secara optimal. PAUD memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi anak sejak usia dini. Pada periode ini, perkembangan otak anak mencapai 80% dari otak orang dewasa, sehingga stimulasi yang tepat sangat menentukan perkembangan kognitif, fisik, sosial, dan emosional anak di masa depan (Yusuf et al., 2023).

Salah satu aspek esensial dalam perkembangan anak usia dini adalah kecerdasan emosional (EQ), yaitu kemampuan individu dalam mengenali, mengendalikan, serta mengatur emosinya sendiri, sekaligus memahami perasaan orang lain (Goleman, 1995) dalam (Akbar et al., 2024). Kecerdasan emosional memiliki peranan signifikan dalam proses pengambilan keputusan, penyelesaian masalah, serta membangun hubungan sosial yang harmonis (Laoli et al., 2025). Dalam konteks perkembangan anak, EQ sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial, komunikasi, serta kemampuan dalam menghadapi berbagai tantangan (Burhamzah et al., 2023). Kecerdasan emosional tidak hanya berperan dalam membantu anak mengenali dan mengelola emosinya sendiri, tetapi juga membantu mereka dalam mengembangkan rasa empati dan pemahaman terhadap emosi orang lain. Hal ini kemudian berdampak pada kemampuan anak dalam membangun keterkaitan sosial yang baik dengan teman sebaya, guru, dan orang dewasa lainnya.

Pengembangan kecerdasan emosional sejak dini memiliki dampak jangka panjang terhadap kesuksesan anak dalam berbagai aspek kehidupan. Anak dengan kecerdasan emosional yang baik kerap lebih berpotensi mengatasi stres, menyelesaikan konflik secara konstruktif, dan memiliki ketahanan yang lebih tinggi dalam menghadapi tantangan (Fatchurrahmi & Urbayatun, 2022). Lebih dari itu, penelitian (Sinulingga et al., 2024) menunjukkan bahwa kecerdasan emosional yang berkembang dengan baik pada masa anak-anak memiliki korelasi positif dengan keberhasilan akademik, kesehatan mental, dan kesejahteraan sosial di masa dewasa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi kecerdasan emosional anak adalah *puzzle* bergambar (Lana & Indrawati, 2021). Media ini memiliki kegunaan lebih dari peralatan hiburan, melainkan juga berperan sebagai sarana pembelajaran yang membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional (Hayati & Putro, 2021). *Puzzle* bergambar memiliki beberapa keunggulan dalam konteks pengembangan kecerdasan emosional anak, antara lain kemampuannya dalam menciptakan situasi yang menantang namun menyenangkan bagi anak, serta memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar mengelola emosi dan melatih kesabaran (Surtika & Yasbiati, 2019).

Melalui *puzzle* bergambar, anak-anak dapat belajar mengelola rasa frustrasi, melatih kesabaran, meningkatkan daya konsentrasi, serta membangun interaksi sosial dengan teman sebaya (Ni'mah et al., 2024). Ketika anak menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan *puzzle*, mereka dihadapkan pada situasi yang membutuhkan pengendalian emosi dan ketekunan. Hal ini secara tidak langsung melatih anak untuk mengelola perasaan negatif seperti kecewa atau marah ketika mengalami kegagalan,



serta merasakan kegembiraan dan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan tantangan (Ambarwati, 2024). Selain itu, *puzzle* bergambar juga dapat dirancang dengan berbagai tema yang merefleksikan situasi emosional dan sosial, sehingga membantu anak dalam memahami berbagai ekspresi emosi dan konteks sosial (Annisa, 2024). Misalnya, *puzzle* dengan gambar ekspresi wajah dapat membantu anak mengenali emosi dasar seperti senang, sedih, marah, dan takut. Hal ini dapat menjadi titik awal bagi pengembangan kemampuan empati dan pemahaman terhadap perasaan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi di TK B Tunas Muda Lahat, ditemukan bahwa masih banyak anak yang menghadapi hambatan dalam menyatakan perasaannya, seperti merasa cemas atau takut saat menghadapi tantangan dalam permainan *puzzle*. Beberapa anak juga menunjukkan kecenderungan menarik diri dari interaksi sosial ketika mengalami hambatan. Fenomena ini menunjukkan bahwa kecerdasan emosional anak belum berkembang secara optimal, terutama dalam aspek pengenalan dan pengelolaan emosi. Namun, di sisi lain, permainan *puzzle* tampak menarik perhatian anak-anak dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkolaborasi serta berkomunikasi dengan teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa media *puzzle* bergambar memiliki potensi untuk menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak, terutama jika diterapkan dengan strategi pembelajaran yang tepat dan didukung oleh pendampingan dari guru dan orang tua (Ambarwati, 2024).

Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa permainan *puzzle* memberikan manfaat positif terhadap perkembangan intelektual, keterampilan motorik halus, serta aspek sosial emosional anak usia dini (Mulyaningsih & Palangngan, 2021). Namun, masih sedikit studi yang secara khusus membahas dampak penggunaan media *puzzle* bergambar terhadap kecerdasan emosional anak Rentang usia 5 sampai 6 tahun. Oleh karena itu, riset ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh media *puzzle* bergambar terhadap kecerdasan emosional anak dalam rentang usia tersebut. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan lebih luas mengenai efektivitas media *puzzle* bergambar dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak. Hasil kajian ini dapat dijadikan sebagai pijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih optimal guna merangsang kecerdasan emosional anak, serta menyediakan panduan praktis bagi tenaga pendidik dan orang tua dalam memilih serta menerapkan media *puzzle* bergambar sebagai sarana edukasi. Selain itu, temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pendidik dan orang tua dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kecerdasan emosional anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini menjadi langkah signifikan dalam mengatasi keterbatasan studi yang ada terkait pengaruh media *puzzle* bergambar terhadap kecerdasan emosional anak Rentang usia 5 sampai 6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih komprehensif tentang keterkaitan antara penggunaan media *puzzle* bergambar dengan perkembangan kecerdasan emosional anak, sehingga dapat dijadikan dasar dalam perancangan program PAUD yang lebih efektif dan selaras dengan kebutuhan tumbuh kembang anak secara menyeluruh.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan *desain one-shot case study* sampel jenuh yang diberikan dalam penelitian ini *treatment* (perlakuan) yang selanjutnya diakhir pembelajaran diberi *posttest* (tes akhir). Kuantitatif adalah pendekatan yang menekankan pada pengukuran angka dan statistik yang berdasarkan populasi dan sampel yang akan diuji sesuai dengan hipotesis yang dipilih. Penelitian statistik memberikan kekuatan untuk menerjemahkan kompleksitas dunia nyata kedalam angka-angka yang dapat diolah membuka pintu luas bagi pengembangan pengetahuan dan pemecahan masalah (Ilham,dkk 2024). *Pre-eksperimental* adalah penelitian eksperimen yang belum di lakukan dengan sungguh-sungguh karna terdapat variabel luar yang berpengaruh kepada variabel terikat (Arib,dkk 2024). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *puzzle* bergambar terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat. Pada desain ini hanya mengadakan *treatment* satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh, kemudian diadakan *posttest* *One shot one case study* tidak adanya *pretest* atau dengan kata lain *treatment* langsung observasi atau hanya dilakukan dengan *protest* sehingga kondisi awal variable dependen tidak diketahui. (*Treatment* adalah sebagai variable independen dan hasil adalah variabel dependen) (Sari & Angraeni, 2020). Berikut desain penelitian yang digunakan:

Tabel 1. *One Shot One Case Study*

Perlakuan (<i>Treatment</i>)	Observasi
X	O

Dalam penelitian ini, media *puzzle* bergambar merupakan variabel bebas, sementara kecerdasan emosional anak dengan rentang usia 5-6 tahun adalah variabel terikat. Studi dilakukan di TK B Tunas Muda Lahat dengan melibatkan 18 anak sebagai sampel total (12 anak laki-laki dan 6 anak perempuan) yang diambil menggunakan teknik sampling jenuh, yang berlangsung pada bulan februari 2025 sebanyak 16 kali pertemuan. Untuk mengevaluasi dampak media *puzzle* bergambar terhadap kecerdasan emosional anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini terdapat variabel yang mempengaruhi yaitu media *puzzle* bergambar, dan juga terdapat variabel yang dipengaruhi yaitu kecerdasan emosional anak yang merupakan aspek yang dipengaruhi oleh permainan *puzzle* bergambar, kemampuan emosional ini mengacu pada keterampilan anak untuk mengelola emosinya.

Dalam penelitian ini kecerdasan emosional sebagai variabel terikat dimana kemampuan anak usia 5-6 tahun mengenali, memahami, mengelola dan mengatur emosi diri dan orang lain, diukur melalui skala *likert* dan observasi langsung setelah melakukan kegiatan *treatment* dibantu dengan lembar ceklist dengan 4 (empat) kriteria penilaian yaitu Skor (1) BB (belum berkembang), Skor (2) MB (mulai berkembang), Skor (3) BSH (berkembang sesuai harapan), Skor (4) BSB (berkembang sangat baik). Menurut deniel goleman terdapat lima indikator dalam kecerdasan emosioal anak yaitu, mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan (Nurul Hidayah, 2023) dilakukannya observasi untuk mengamati pelaksanaan permainan *puzzle* dan mencatat setiap perilaku yang muncul saat anak melakukan kegiatan menyusun *puzzle*, yang memudahkan peneliti melakukan penelitian.



Peneliti menerapkan metode analisis data statistik inferensial yang mencakup uji normalitas dan uji-t. Analisis normalitas data dilaksanakan dengan formula Chi-Kuadrat (χ^2). Setelah data terkumpul, Dilakukan pengolahan data dengan menerapkan rumus uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan *Treatment* dengan Media *Puzzle*

Kegiatan perlakuan (*treatment*) dengan kegiatan menyusun *puzzle* bersama anak-anak di TK B Tunas Muda Lahat. Adapun langkah-langkah permainan *puzzle* yang dilakukan terkait pada gambar 1 yaitu: (1) guru menyiapkan media yang akan di gunakan yaitu *puzzle* tentang ekspresi emosional, (2) guru mengatur tempat duduk anak, (3) guru memperlihatkan *puzzle* ekspresi emosional kepada anak yang berbentuk kesatuan yang utuh, (4) anak diminta untuk memperhatikan *puzzle* ekspresi emosional yang di lihatkan oleh guru yang berisi kepingan-kepingan ekspresi, (5) guru menjelaskan gambar ekspresi apa saja yang ada pada *puzzle*, (6) anak menyebutkan kembali ekspresi apa saja gambar yang ada pada *puzzle*, (7) guru membagikan *puzzle* yang telah di acak terlebih dahulu kepada anak, (8) anak menyusun *puzzle* yang di berikan guru sesuai dengan bentuknya, (9) anak disuruh kedepan kelas untuk memperlihatkan hasil kerjanya, (10) anak mengisi lembar kegiatan (LKA).



Gambar 1. Kegiatan menyusun puzzle bersama anak-anak

Hasil Data setelah Perlakuan

Data setelah perlakuan didapatkan melalui *posttest* yang berbentuk tes perbuatan setelah diterapkannya kegiatan menyusun *puzzle* terhadap kecerdasan emosional anak. Data *posttest* berpedoman pada indikator kecerdasan emosional anak rentang usia 5-6 tahun menghasilkan rata-rata 79,38 dan standar deviasi 13,26. Hasil *posttest* inilah yang digunakan untuk melihat pengaruh kegiatan menyusun *puzzle* terhadap kecerdasan emosional anak rentang usia 5-6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat, Data hasil *posttest* ini disajikan sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 2. Sebaran Frekuensi Nilai *Posttest*

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
82-100	BSB	9	50%
63-81	BSH	7	38,89%
44-62	MB	2	11,11%
25-43	BB	0	0
Total		18	100%



Hasil rekapitulasi data setelah perlakuan menunjukkan bahwa, terdapat 9 anak meraih nilai 82-100, 7 anak meraih nilai 63-81, 2 anak meraih nilai 44-62 dan 0 atau tidak adanya anak yang meraih nilai 25-43. Berdasarkan temuan penelitian, Tabel 2 memperlihatkan bahwa hasil analisis menunjukkan 9 anak (50%) mencapai klasifikasi Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 82-100. Sebanyak 7 anak (38,89%) berada pada klasifikasi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan perolehan skor 63-81. Kategori Mulai Berkembang (MB) dengan rentang skor 44-62 dicapai oleh 2 anak (11,11%). Tidak terdapat anak (0%) yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) batas rentang skor 25-43. Diagram lingkaran di bawah ini memberikan visualisasi yang lebih jelas tentang distribusi tersebut.



Gambar 2. Diagram Batang Kecerdasan Emosional

Media *puzzle* bergambar terbukti memberikan dampak yang nyata pada perkembangan kecerdasan emosional anak-anak rentang usia 5-6 tahun yang belajar di TK B Tunas Muda Lahat.

Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Untuk memastikan Apakah hasil uji statistik menunjukkan normalitas atau ketidak normalan sebaran data penelitian, peneliti menerapkan Pengujian normalitas menggunakan menggunakan metode Chi Kuadrat.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Normalitas Menggunakan Chi Kuadrat

No	Kelas Interval	Batas Nyata	Z Score	Luas 0 s/d Z	Luas Daerah	f_h	f_o
1.	82-100	100,5	1,59	44,41	38,45	6,92	9
		81,5	0,15	05,96			
2.	63-81	62,5	-1,27	39,80	-33,84	6,09	7
		43,5	-2,70	49,65			
3.	44-62	43,5	-2,70	49,65	-	-	-
		-	-	-			
4.	25-43	-	-	-	-	-	0

Selanjutnya, data yang didapatkan disusun dalam bentuk sebaran frekuensi yang dapat diamati pada Tabel 3.

Tabl 3. Sebaran Frekuensi Uji Normalitas dengan *Chi Kuadrat*

No	f_o	f_h	o_h	o_h^2	
1.	9	6,92	2,08	4,32	0,62
2.	7	6,09	0,91	0,8281	0,13
3.	2	1,77	0,23	0,0529	0,02
4.	0	0	0	0	0
				χ^2	0,77



Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebaran data mengikuti pola distribusi normal. Dengan χ^2_{hitung} sebesar 0,77 lebih kecil dari χ^2_{tabel} yakni sebesar 27,5 sesuai dengan kriteria uji normalitas chi kuadrat.

Hasil Perhitungan Uji-T

Analisis hipotesis akan dilakukan melalui penerapan uji-t, yang sesuai dengan sasaran penelitian yakni untuk mengetahui adanya dampak penggunaan media *puzzle* bergambar pada perkembangan kemampuan anak dalam mengelola emosi rentang usia 5-6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat.

Tabel 4. Perhitungan Uji-T

Kelas Interval	-	(-) ²	(-) ²
82-100	9	91	819
63-81	7	72	504
44-62	2	53	106
25-43	0	34	0
	18		1.429
			79,38
			SD
			13,26

Sebelum melaksanakan uji-t, terlebih dahulu menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi. Hasil perhitungan uji-t sebagai berikut:

Diketahui: $\bar{x} = 79,38$, $x_0 = 63$ (nilai yang dihipotesiskan), $s = 13,26$, $n = 18$
 $t_{hitung} = 5,25$

Berdasarkan hasil penghitungan hipotesis menggunakan Uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,25 sedangkan harga t_{tabel} 1,74. Nilai t_{tabel} diperoleh dari distribusi t dengan tingkat signifikansi dan $(dk) = n-1$. Jadi diperoleh $dk = (18-1) = 17$ dengan nilai sehingga didapat $t_{tabel} = 1,74$. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $5,25 > 1,74$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media *Puzzle* Bergambar terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK B Tunas Muda Lahat

PEMBAHASAN

Emotional intelligence merupakan representasi dari beberapa kemampuan untuk mengendalikan potensi diri sendiri dalam mengenali emosi orang lain, dan kemampuan membina hubungan dengan orang lain (Dianti et al., 2024) Kecerdasan manusia yang dikemukakan oleh Howard Gardner yaitu bahwa kecerdasan manusia dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya 1) *Intelligence Quotient* (IQ) atau kecerdasan intelektual, 2) *Emotional Quotient* (EQ) atau kecerdasan emosional, 3) *Spiritual Quotient* (SQ) (Hidayah, 2020). Sebuah penelitian menjelaskan bahwa kecerdasan emosional dua kali lebih penting dari pada kecerdasan intelektual dalam memberikan kontribusi terhadap kesuksesan hidup seseorang (Mangkuwibawa et al., 2021). Menurut Daniel Goleman emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian cenderung untuk bertindak (Muttaqin & Harahap, 2021). menggunakan istilah Kecerdasan Emosional untuk menggambarkan sejumlah kemampuan mengenai emosi diri sendiri, mengelola dan mengekspresikan emosi diri sendiri dengan tepat, memotivasi diri sendiri, mengenali orang lain dan membina



hubungan dengan orang lain (Rahmatika & Susilawati, 2024). Stimulasi kecerdasan emosional pada anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *puzzle* merupakan pendekatan yang efektif dalam pendidikan anak usia dini.

Puzzle (susun gambar) ialah suatu kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model (Defi et al., 2021). Melalui kegiatan menyusun *puzzle*, anak-anak dihadapkan pada kondisi yang menuntut kesabaran, ketahanan, serta kemampuan dalam mengatasi rasa frustrasi saat menghadapi kesulitan dalam merangkai kepingan *puzzle*. Beberapa aspek kecerdasan emosional yang tampak berkembang mencakup kesadaran serta pengendalian emosi diri, dorongan motivasi internal, empati, dan keterampilan sosial selama berinteraksi dalam proses penyusunan *puzzle*. Hasil penelitian ini semakin memperkuat temuan studi sebelumnya, seperti yang dikemukakan oleh (Duhuto & Kasidi, 2020) yang menyatakan bahwa permainan *puzzle* memberikan pengaruh positif berkaitan dengan kemampuan berpikir, keterampilan gerakan tangan yang presisi, serta pertumbuhan aspek sosial dan pengelolaan emosi pada anak di tahap awal kehidupan. Temuan penelitian ini mengkonfirmasi pendapat tersebut, dimana anak-anak yang awalnya menunjukkan kesulitan dalam mengekspresikan emosi pada akhirnya mampu menunjukkan perkembangan yang signifikan. Implikasi pedagogis dari penelitian ini antara lain pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat seperti *puzzle* bergambar sebagai alat stimulasi kecerdasan emosional, yang dapat diintegrasikan dalam kurikulum PAUD secara lebih intensif. Pendekatan bermain sambil belajar melalui *puzzle* bukan hanya meningkatkan kemampuan berpikir namun juga memperkuat sisi pengelolaan perasaan anak. Di samping itu, aktivitas *puzzle* juga memperkaya dimensi kognitif (pemecahan masalah, konsentrasi) dan motorik halus (koordinasi mata-tangan), sehingga memberikan stimulasi holistik bagi perkembangan anak. Setting pembelajaran kolaboratif dalam menyusun *puzzle* secara berkelompok juga membantu mengembangkan keterampilan sosial dan empati anak usia dini.

Analisis data penelitian membuktikan pengaruh dari penerapan media *puzzle* bergambar mengenai kecerdasan emosional anak-anak rentang usia 5-6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat. Analisis statistik melalui uji-t menghasilkan nilai t_{hitung} 5,25 yang melebihi nilai t_{tabel} 1,74, maka Analisis data menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) valid sementara hipotesis nol (H_0) tidak terbukti. Data *posttest* memperlihatkan bahwa persentase anak yang masuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) mencapai 50% dengan skor antara 82-100, sementara 38,89% anak mencapai Klasifikasi perkembangan yang memenuhi standar harapan (BSH). Temuan ini mengindikasikan bahwa Mayoritas anak (88,89%) menunjukkan kemajuan kecerdasan emosional yang signifikan setelah mengikuti program intervensi dengan media *puzzle* bergambar. Hasil tersebut mendukung konsep yang diteorikan oleh Goleman pada 1995 berkaitan dengan kecerdasan emosi yang meliputi kemampuan mengidentifikasi dan mengatur emosi pribadi serta memahami keadaan emosional orang lain. Pendapat yang dikemukakan oleh (Sandat & Wedayanthi, 2024), yang menyatakan bahwa permainan *puzzle* memberikan pengaruh positif berkaitan dengan kemampuan berpikir, keterampilan gerakan tangan yang presisi, serta pertumbuhan aspek sosial dan pengelolaan emosi pada anak di tahap awal kehidupan. Terkait dengan penejelasan diatas dan hasil data yang telah ditemukan dapat disimpulkan dari hasil yang didapat dari lembar observasi bahwa media *puzzle* bergambar memberikan pengaruh terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian pemberian *treatment* media *puzzle* bergambar dapat memberikan pengaruh berkaitan dengan kecerdasan emosional anak rentang usia 5-6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat. Hal tersebut dapat dibuktikan dari uji-t diperoleh t_{hitung} yaitu sebesar 5,25 sedangkan nilai t_{tabel} (17) sebesar 1,74. Sehingga berdasarkan hasil keputusan diketahui bahwa karena nilai t_{hitung} melebihi nilai t_{tabel} , hipotesis nol (H_0) tidak dapat dipertahankan dan hipotesis alternatif (H_a) dapat dinyatakan valid. Disamping itu kegiatan ini juga dapat mengembangkan aspek lainnya seperti aspek kognitif dan motorik halus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media *Puzzle* Bergambar terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK B Tunas Muda Lahat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifian Akbar, R., Jainuddin, & Santi Rukma, D. (2024). Dampak Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional : Studi Kasus Pengguna Game Mobile Legends. *PsychoNutrition Student Summit*, 1(1), 1-11.
- Ambarwati, H. (2024). Analisis Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 28-45.
- Annisa, N. S. (2024). Implementasi Media Command Board dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Gormerlang Sukarame. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 8(1), 50-58.
- Apriyani, A. (2024). Optimalisasi Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Pendidikan Islam. In *Jurnal Tahsinia* (Vol. 5, Issue 4).
- Burhamzah, M., Novia, L., & Fatimah, S. (2023). Pelatihan guru untuk masa depan: mengembangkan kecerdasan emosional di kelas sebagai kunci sukses pendidikan abad 2. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(5).
- Defi, R. A., Abidin, Z., & Susilaningih, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Game Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 329–338.
- Dianti, I. L., Soetjipto, B. E., Chusniyah, T., & Farida, I. A. (2024). Model kecerdasan emosi remaja Indonesia: Studi dengan penerapan Structural Equation Modeling. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 13(1), 54–73.
- Duhuto, D., & Kasidi. (2020). Penggunaan Media Puzzle Gerakan Sholat dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini dengan di Kelompok B2. In *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Early Childhood Islamic Education Journal* (Vol. 01, Issue 02).
- Fatchurrahmi, R., & Urbayatun, S. (2022). Peran Kecerdasan Emosi terhadap Quarter Life Crisis pada Mahasiswa Tingkat Akhir. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 2022(2), 102–113.
- Hayati, S. N., & Putro, Z. K. mim. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. Generasi Emas. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.



- Hidayah, C. N. (2020). Menumbuhkan Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Dini Melalui Kesenian. *Hidayah, Chofifah Nurul*, 4(2), 269–275.
- Lana, M. C. D., & Indrawati, K. R. (2021). Program Studi Sarjana Psikologi, Fakultas Kedokteran. *Jurnal Psikologi Udayana 2021*, 8(1), 5607.
- Laoli, B. W. P., Waruwu, E. D., & Lase, C. E. T. (2025). Kecerdasan Emosional Dalam Manajemen Pengambilan Keputusan. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis*.
- Mangkuwibawa, H., Kurnia, A., & Susanti, D. (2021). Hubungan Antara Aktivitas Bermain Peran Dengan Kecerdasan Emosional Anak. *Universitas Hamzanwadi*, 5(02), 14–22.
- Mulyaningsih, E., & Palanggan, S. T. (2021). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *Journal of Primary Education*, 2(2), 45–55.
- Muttaqin, M. A., & Harahap, G. S. (2021). Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini pada Kegiatan Belajar Mengajar. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 256-268.
- Nafsaka, Z., Kambali, K., Sayudin, S., & Widya Astuti, A. (2023). Dinamika pendidikan karakter dalam perspektif Ibnu Khaldun: Menjawab tantangan pendidikan Islam modern. *Jurnal Impresi Indonesia*, 2(9), 903–914.
- Ni'mah, D., Dari, E. U., & Destiani, N. (2024). Pengaruh terapi bermain Islami terhadap perilaku agresivitas pada anak jalanan. *Journal of Islamic Psychology and Behavioral Sciences*.
- Rahmatika, Z., & Susilawati, B. (2024). Relevansi Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Pai Di Era 5.0. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Sandat, N. N., & Wedyanthi, L. M. D. (2024). Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermaian Puzzle. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 87–98.
- Sinulingga, R. S. B., Darmayanti, N., & Fadilah, R. (2024). Pengaruh Father Involvement Terhadap Resiliensi Dan Stres Akademik Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 1156.
- Surtika, T., & Yasbiati, dan. (2019). Pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening (Vol. 3, Issue 1).
- Yusuf, N. R., Al Khoiri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. In *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)* (Vol. 1, Issue 1).

