PENGARUH *GAME PUZZLE* BERBASIS *SMART TV* TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK NURUL HUDA

Misrani[1], Setiyo Utoyo[2], Nurhafizah[3], Serli Marlina[4]

[1,2] PAUD FIP Universitas Padang

[1]misrani944@gmail.com, [2]setiyo.utoyo.@gmail.fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the suboptimal social skills of children and the limited use of varied media in social skill stimulation activities within early childhood education institutions. Children still struggled with peer interaction, lacked respect for peers, were unable to cooperate, lacked patience in waiting for their turn, and were inconsistent in following rules during group activities. The learning activities and media provided lacked variety, causing children to become bored quickly. This study aimed to determine the effect of Smart TV-based puzzle games on the social skills of children at Nurul Huda Kindergarten. A quantitative approach with a quasi-experimental design was employed. The sample consisted of 28 children—14 in class B1 (experimental group) and 14 in class B2 (control group)—selected using total sampling. Data were collected through observation and performance tests based on four indicators: the ability to cooperate in completing the game, the willingness to attempt challenges, the ability to accept results sportingly, and the ability to perform activities within the allotted time. The study procedure involved one pre-test, three treatment sessions, and one post-test. Data analysis utilized normality tests, homogeneity tests, and an independent samples t-test. The mean score of the experimental group increased from 5.79 to 10.36, while the control group increased from 5.93 to 9.29. The independent samples t-test yielded a Sig. (2-tailed) value of 0.009, which is less than 0.05. Consequently, the null hypothesis (H0) was rejected, and the alternative hypothesis (Ha) was accepted. The results indicate that Smart TV-based puzzle games have a significant effect on the social skills of children at Nurul Huda Kindergarten.

Keywords: Puzzle Game, Smart TV, Social Skills, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya kemampuan sosial serta masih terbatasnya penggunaan media variatif dalam kegiatan stimulasi kemampuan sosial di lembaga pendidikan anak usia dini. Anak masih mengalami kesulitan berinteraksi dengan teman, kurang menghargai teman, belum mampu bekerja sama, kurang sabar menunggu giliran, dan belum konsisten menaati aturan dalam kegiatan kelompok. Kegiatan dan media pembelajaran yang diberikan juga masih kurang bervariasi sehingga anak cepat bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game puzzle berbasis Smart TV terhadap kemampuan sosial anak di Taman Kanak-Kanak Nurul Huda. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental. Sampel berjumlah 28 anak, terdiri atas 14 anak kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan 14 anak kelas B2 sebagai

kelompok kontrol dengan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes perbuatan dengan empat indikator, yaitu kemampuan bekerja sama menyelesaikan game, keberanian mencoba tantangan, kemampuan menerima hasil secara sportif, dan kemampuan melakukan kegiatan sesuai waktu yang ditentukan. Penelitian terdiri atas satu kali pre-test, tiga kali treatment, dan satu kali post-test. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan independent samples t-test. Rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 5,79 menjadi 10,36, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 5,93 menjadi 9,29. Hasil uji independent samples t-test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,009 < 0,05. Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game puzzle* berbasis *Smart TV* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan sosial anak di Taman Kanak-Kanak Nurul Huda.

Kata Kunci: Game Puzzle, Smart TV, Kemampuan Sosial, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Anak usia dini ialah anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang harus distimulasi dengan baik Pertumbuhan dan perkembangan anak masing-masing berrbeda, ada yang cepat, ada yang lambat, tergantung faktor genetik lingkungan seperti gizi dan perawatan, dan perpaduan antara bakat dan lingkunganya (Utoyo, 2020).

Anak usia dini sebagai periode *golden age* di mana perkembangannya terjadi dengan cepat dan berdampak fundamental bagi masa depannya. Menurut *The National Association For The Education of Young Children* (NAEYC), bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun dalam layanan pendidikan dasar. Oleh karena itu, dalam perkembangannya guru dan orang tua berperan dalam mempersiapkannya dengan berbagai pemikiran tingkat tinggi atau dikenal istilah keterampilan abad ke-21 (Anizal & Hartati, 2022).

Menurut Dinda dalam (Khadijah, 2022) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani

anak memiliki kesiapan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Nurhafizah & Moh.Ksnin, (2017) mengatakan bahwa kemampuan sosial anak usia dini diarahkan untuk pengembangan sosial seperti keterampilan berkomunikasi, kemampuan menjalin persahabatan, memiliki etika dan tata krama yang baik. Sehingga materi kemampuan sosial pada anak usia dini meliputi: kerja sama, tolong menolong, empati, dan tanggung jawab.

Pandangan tersebut sejalan dengan teori Vygotsky yang menempatkan interaksi sosial sebagai bagian penting dari proses belajar. Anak dapat melakukan dan memahami lebih banyak hal dengan bantuan orang dewasa atau teman daripada ketika belajar sendiri.

Prinsip pembelajaran anak usia dini menekankan kegiatan bermain sambil belajar, berorientasi pada kebutuhan anak, menggunakan berbagai media dan sumber belajar, dilakukan secara bertahap dan berulang, serta menciptakan lingkungan yang kondusif (Rozalena & Krtiawan, 2017). Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman langsung. Ketika permainan dirancang dalam kelompok, anak memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi, menunggu giliran, menaati aturan, berbagi perhatian, membantu teman, menerima hasil, dan bekerja sama mencapai tujuan. Oleh sebab itu, permainan yang tepat dapat menjadi strategi stimulasi kemampuan sosial yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan media yang lebih variatif. *Smart TV* memiliki layar yang besar dan mampu menampilkan berbagai konten visual, audio, animasi, kuis, serta permainan interaktif. Dalam pembelajaran PAUD, *Smart TV* dapat digunakan secara berkelompok sehingga anak melihat objek yang sama, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam aktivitas yang dipandu guru. Penggunaan media digital secara terarah juga dapat mengubah anak

dari sekadar penonton menjadi peserta aktif. Dengan pengelolaan yang tepat, Smart TV dapat menjadi media yang mendukung pengalaman belajar sosial, bukan sekadar sarana hiburan.

Game puzzle dipilih karena permainan ini memberikan tantangan yang harus diselesaikan melalui proses mencoba, mengamati, memilih, dan menyusun bagian-bagian menjadi bentuk yang utuh. Puzzle yang dimainkan secara berkelompok dapat memberikan pengalaman sosial yang lebih kompleks. Anak perlu menentukan siapa yang mencoba, meminta bantuan, memberikan saran, menunggu kesempatan, dan menerima hasil permainan. Setyaningsih dan Wahyuni (2018) menunjukkan bahwa stimulasi permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan sosial dan kemandirian anak usia prasekolah. Penelitian Masitoh, Nugraha, dan Ihsanda (2024) juga mengkaji penggunaan puzzle games terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Penelitian terdahulu yang dirujuk dalam skripsi juga menunjukkan bahwa televisi pintar dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dahliana (2019) melaporkan penerapan media televisi pintar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak kelompok B2 TK Cut Mutia Banda Aceh. Penelitian tentang puzzle juga menunjukkan manfaat dalam pembelajaran dan perkembangan anak. Namun, penelitian ini secara khusus menggabungkan game puzzle dengan Smart TV dan mengarahkannya pada kemampuan sosial anak kelas B. Hal tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk menguji apakah media tersebut dapat memberikan pengaruh yang signifikan dibandingkan kegiatan puzzle menggunakan media kertas dan kayu.

Berdasarkan observasi awal di Taman Kanak-Kanak Nurul Huda, kemampuan sosial anak belum berkembang sesuai harapan. Ketika guru mengajak anak bermain bersama menggunakan balok, masih terlihat anak yang kesulitan berinteraksi,

kurang menghargai teman, tidak mau bekerja sama, tidak sabar menunggu giliran, dan belum konsisten menaati aturan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak membutuhkan lebih banyak pengalaman dalam kegiatan kelompok. Di sisi lain, kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi membuat sebagian anak cepat bosan sehingga perhatian dan keterlibatan dalam kegiatan kelompok menjadi kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan tetap memberi ruang bagi interaksi antar anak. *Game puzzle* berbasis *Smart TV* dipilih sebagai alternatif karena menggabungkan unsur bermain, tantangan, media visual, dan kerja sama. Melalui permainan ini, anak diarahkan untuk bekerja sama menyelesaikan *game*, berani mencoba tantangan, menerima hasil secara sportif, serta menyelesaikan kegiatan sesuai waktu yang ditentukan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game puzzle* berbasis *Smart TV* terhadap kemampuan sosial anak di TK Nurul Huda.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasi-experimental. Desain ini digunakan untuk membandingkan kemampuan sosial anak pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan *game puzzle* berbasis *Smart TV* dan kelompok kontrol yang mengikuti kegiatan menggunakan media puzzle kertas dan kayu. Penelitian dilaksanakan di TK Nurul Huda Aur Malintang, Kecamatan IV Koto Aur Malintang, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat, pada 7–20 Agustus 2026.

Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok B di TK Nurul Huda. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu seluruh anggota populasi yang menjadi sasaran penelitian dijadikan sampel. Sampel berjumlah 28 anak, terdiri atas 14 anak kelas B1 sebagai

kelas eksperimen dan 14 anak kelas B2 sebagai kelas kontrol. Penetapan kedua kelas mempertimbangkan kesamaan usia, tingkat kemampuan, fasilitas belajar, serta rekomendasi guru dan kepala sekolah.

Penelitian dilaksanakan dalam lima kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk pre-test pada kedua kelompok. Pertemuan kedua sampai keempat digunakan sebagai tiga kali treatment. Pada kelompok eksperimen, treatment berupa *game puzzle* berbasis *Smart TV*. Pada kelompok kontrol, kegiatan dilakukan menggunakan *puzzle* kertas dan kayu. Pertemuan kelima digunakan untuk post-test pada kedua kelompok. Seluruh kegiatan disusun berdasarkan modul ajar dan rencana pembelajaran yang telah disiapkan.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi atau tes perbuatan kemampuan sosial. Instrumen menggunakan empat indikator, yaitu: (1) anak mampu bekerja sama menyelesaikan game; (2) anak berani mencoba tantangan saat bermain game; (3) anak mampu menerima hasil dengan sportif; dan (4) anak mampu melakukan kegiatan sesuai waktu yang ditentukan. Setiap indikator dinilai dengan skor 1–3, yaitu rendah = 1, sedang = 2, dan tinggi = 3. Instrumen terlebih dahulu melalui validasi ahli dan uji coba sebelum digunakan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi atau tes perbuatan dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat perilaku sosial anak selama kegiatan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung pelaksanaan penelitian. Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25 melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan independent samples t-test. Data dinyatakan memenuhi prasyarat normalitas apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi uji Levene lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, apabila nilai Sig. (2-

tailed) < 0,05, H0 ditolak dan Ha diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian diperoleh dari hasil pengukuran kemampuan sosial anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengukuran dilakukan sebelum perlakuan melalui pre-test dan setelah perlakuan melalui post-test. Empat indikator yang diamati digunakan secara konsisten untuk melihat perubahan kemampuan sosial anak. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan, tetapi peningkatan pada kelompok eksperimen lebih besar.

Tabel 1. Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test Kemampuan Sosial

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	*Pre-test*	*Post-test*	Selisih	Nama	*Pre-test*	*Post-test*	Selisih
AH	6	12	6	AI	6	9	3
AZ	4	9	5	AL	7	10	3
DV	5	10	5	ANY	6	9	3
AN	6	10	4	FY	5	8	3
AR	7	11	4	HN	6	9	3
GI	6	11	5	HY	8	10	2
MA	7	10	3	KZ	4	7	3
RA	8	12	4	LT	5	9	4
QA	6	11	5	FJ	2	11	4
AG	5	9	4	QR	6	9	3
AR	6	10	4	ZD	6	10	4
VI	4	9	5	YS	6	10	4
FZ	6	11	5	FR	6	10	4
FH	5	10	5	AT	6	10	4
Jumlah	**81**	**145**	**64**	**Jumlah**	**83**	**130**	**47**
Rata-Rata	5,79	10,36	5,57	**Rata-Rata**	5,93	9,29	3,36

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata kemampuan sosial kelompok eksperimen meningkat dari 5,79 pada pre-test menjadi 10,36 pada post-test. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 4,57 poin. Pada kelompok kontrol, rata-rata meningkat dari 5,93 menjadi 9,29 atau meningkat sebesar 3,36 poin. Kedua kelompok sama-sama menunjukkan perubahan setelah kegiatan pembelajaran, tetapi peningkatan kelompok eksperimen lebih besar. Temuan ini menjadi dasar untuk melihat apakah perbedaan tersebut secara statistik signifikan.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

	Kolmogorov - Smirnov[a]			Shapiro Wilk		
	statistic	df	Sig	statistic	df	Sig
Pre-Test B2 (Kontrol)	.257	14	.015	.915	14	.174
Pre-Test B1 (Eksperiment)	.219	14	.068	.926	14	.267

	Kolmogorov -Smirnov[a]			Shapiro Wilk		
	statistic	df	Sig	statistic	df	Sig
Post-Test B2 (Kontrol)	.244	14	.013	.892	14	.087
Post-Test B1 (Eksperiment)	.210	14	.895	.895	14	.096

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi pre-test kelas kontrol sebesar 0,174 dan kelas eksperimen

sebesar 0,267. Pada post-test, nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,244 dan kelas eksperimen sebesar 0,210. Seluruh nilai lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi 0,520 pada pre-test dan 0,705 pada post-test. Karena keduanya lebih besar dari 0,05, varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Terpenuhinya kedua prasyarat tersebut memungkinkan pengujian dilanjutkan menggunakan statistik parametrik independent samples t-test.

Tabel 3. Hasil Independent Samples t-test Post-test

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	.148	.705	2.031	28	.009	1.071	.370	1.849	.293
	Equal variances not assumed			2.031	25.895	.009	1.071	.370	-1.849	.293

Hasil independent samples t-test menunjukkan nilai t sebesar -2,831 dengan derajat kebebasan 26 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,009. Nilai 0,009 lebih kecil daripada 0,05. Oleh karena itu, H0 ditolak dan Ha diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan sosial anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa game puzzle berbasis Smart TV memberikan pengaruh terhadap kemampuan sosial anak di Taman Kanak-Kanak Nurul Huda.

Peningkatan pada kelompok eksperimen dapat dipahami dari karakteristik kegiatan *game puzzle* berbasis *Smart TV* yang menempatkan anak sebagai peserta aktif dalam permainan. Anak tidak hanya melihat gambar pada layar, tetapi ikut mengambil keputusan dan melakukan tindakan untuk menyelesaikan permainan. Ketika permainan dilakukan dalam kelompok, anak perlu mengomunikasikan pilihan, mendengarkan pendapat teman, memberikan bantuan, serta menyesuaikan diri dengan aturan kelompok. Pengalaman tersebut secara langsung berkaitan dengan

kemampuan sosial yang menjadi fokus penelitian.

Pada indikator kemampuan bekerja sama menyelesaikan game, kegiatan puzzle memberikan tujuan bersama yang harus dicapai oleh kelompok. Anak tidak dapat hanya mengandalkan satu orang karena setiap anggota memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Proses berbagi peran tersebut mendorong anak untuk belajar meminta bantuan dan membantu teman. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa materi kemampuan sosial anak usia dini mencakup kerja sama, tolong-menolong, empati, dan tanggung jawab (Nurhafizah & Moh. Kasnin, 2017).

Pada indikator keberanian mencoba tantangan, puzzle memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan percobaan. Anak dapat menemukan bagian yang tepat, melakukan kesalahan, kemudian mencoba kembali. Dukungan teman dan guru membuat proses mencoba menjadi pengalaman sosial. Anak belajar bahwa kesulitan dapat dihadapi melalui usaha dan bantuan. Pengalaman seperti ini juga dapat memperkuat keterlibatan anak dalam kelompok karena anak merasa memiliki kesempatan untuk berkontribusi.

Pada indikator menerima hasil secara sportif, permainan memberikan pengalaman bahwa hasil setiap percobaan tidak selalu sama. Anak perlu menerima ketika jawabannya belum tepat dan menghargai ketika teman memperoleh hasil yang lebih baik. Proses tersebut berkaitan dengan toleransi, kepedulian, kemampuan menghargai orang lain, serta kemampuan mengelola perilaku ketika menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya. Gottman dan Declaire dalam Syahrul (2022) menempatkan sikap toleran, peduli, bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan konflik sebagai bagian penting dari kemampuan sosial.

Pada indikator melakukan kegiatan sesuai waktu yang ditentukan, permainan dengan batas waktu memberi pengalaman

kepada anak untuk mengatur perilakunya. Anak perlu memusatkan perhatian, mengikuti aturan, dan mempertimbangkan waktu kelompok. Dalam kegiatan bersama, kemampuan mengikuti waktu tidak hanya menjadi persoalan menyelesaikan puzzle, tetapi juga belajar menyesuaikan diri dengan ritme kelompok. Hal tersebut berkaitan dengan proses belajar mengikuti aturan dan mengembangkan regulasi diri.

Temuan penelitian mendukung teori Vygotsky bahwa proses belajar anak berlangsung dalam konteks sosial. Anak memperoleh pengalaman melalui interaksi dengan teman dan guru. Ketika anak saling membantu dalam menyelesaikan puzzle, terjadi proses belajar yang bersifat sosial. Anak yang lebih mampu dapat memberi contoh atau bantuan, sementara anak yang mengalami kesulitan dapat belajar melalui dukungan tersebut. Dengan demikian, *game puzzle* berbasis *Smart TV* bukan hanya memberikan stimulus visual, tetapi juga menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial.

Peran *Smart TV* dalam penelitian ini terutama terletak pada kemampuannya menghadirkan permainan secara visual dan menarik untuk dilihat bersama. Layar yang besar membuat objek permainan dapat diamati oleh anggota kelompok sehingga perhatian anak dapat diarahkan pada satu aktivitas.

Hasil kelompok kontrol yang juga mengalami peningkatan menunjukkan bahwa permainan puzzle menggunakan media kertas dan kayu tetap dapat memberikan stimulasi sosial. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yang mendorong penggunaan berbagai media dan permainan edukatif. Akan tetapi, peningkatan rata-rata kelompok eksperimen yang lebih besar menunjukkan adanya keunggulan penggunaan game puzzle berbasis Smart TV dalam konteks penelitian ini. Perpaduan antara tantangan permainan, tampilan visual, dan kegiatan kelompok

memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi anak.

Temuan penelitian memiliki implikasi praktis bagi guru PAUD. Guru dapat menggunakan teknologi sebagai alat untuk memperkaya kegiatan bermain, bukan menggantikan permainan langsung. Game puzzle berbasis Smart TV dapat dirancang dengan kelompok kecil, aturan yang sederhana, kesempatan bergiliran, dan tujuan yang jelas. Guru perlu mengamati perilaku sosial anak selama proses permainan, memberikan dukungan ketika terjadi konflik, dan memastikan semua anak memperoleh kesempatan berpartisipasi.

Walaupun hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan, penggunaan *Smart TV* tetap perlu dilakukan secara terarah. Guru perlu mengatur durasi penggunaan, memastikan isi permainan sesuai usia, dan tetap menggabungkan kegiatan digital dengan permainan konkret. Anak usia dini membutuhkan pengalaman langsung dengan benda dan teman sebaya. Oleh sebab itu, Smart TV sebaiknya diposisikan sebagai salah satu media pembelajaran di antara berbagai media yang tersedia.

Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan sosial pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang menyenangkan dapat sekaligus menjadi sarana pengembangan sosial. Anak memperoleh kesempatan untuk bekerja sama, mencoba, menerima hasil, mengikuti aturan, dan menyesuaikan perilaku dengan kebutuhan kelompok. Hal ini memperkuat gagasan bahwa stimulasi sosial akan lebih bermakna apabila diberikan melalui pengalaman nyata yang dekat dengan dunia bermain anak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *game puzzle* berbasis *Smart TV* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan sosial anak di *Taman Kanak-Kanak* Nurul Huda. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata dari 5,79 pada pre-test menjadi 10,36 pada

post-test, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 5,93 menjadi 9,29. Hasil independent samples t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,009 < 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan kemampuan sosial yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan.

Game puzzle berbasis *Smart TV* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan sosial anak, khususnya kemampuan bekerja sama menyelesaikan permainan, keberanian mencoba tantangan, kemampuan menerima hasil secara sportif, dan kemampuan melakukan kegiatan sesuai waktu yang ditentukan. Guru disarankan menerapkan kegiatan secara berkelompok dan memberikan pendampingan agar teknologi tetap digunakan secara edukatif. Sekolah diharapkan mendukung ketersediaan sarana dan peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital. Penelitian berikutnya dapat menggunakan jumlah subjek yang lebih besar, waktu penelitian lebih panjang, atau menguji pengaruh game puzzle berbasis Smart TV terhadap aspek perkembangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S. (2021). Susanto, Ahmad. Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori. Bumi Aksara, 2021. *Buku*.

Aini, Zuhria Qurrotul, and Akhtim Wahyuni. "Pramuka Prasiaga Mengasah Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 7.2 (2023): 2148-2162.

Apriliyani, N. L. A. (2025). Pemanfaatan Smart Tv Sebagai Media Pembelajaran Visual Pai Di Smk Muhamadiyah 3 Weleri. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, *16*(7), 1–7. Https://Doi.Org/10.9644/Sindoro.V3i9.267

Arifin, Zainal. "Teori Perkembangan Sosial Anak dan Pengaruhnya Bagi Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Islam* 9.1 (2020).

Asst, E., Ta, N., Asst, T., Designed, T. C., Isbn, T., Games, D., Attribution, C. C., License, I., Publisher, T., & September, P. (2023). *No Title* (N. Tas; Yusuf Islam Bolat (Ed.)).

Cahyani, A. D. N., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2025). Analisis Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun. Early Childhood Education and Development Journal, 7(1), 62-76.

Dahliana, F. H. (2019). Penerapan

Media Televisi Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B2 Tk Cut Mutia Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, *6*(2), 135–144.

Destiani Iman, F., Usmanto, B., & Tri Handayani, L. (2024). Media Pembelajaran Game Puzzle Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Bahasa Inggris. *Jece (Journal Of Ethics And Character Education)*, *2*(2), 72–83. Https://Doi.Org/10.56327/Jece.V2i2.39

Dewi, Fitria Millati, and Amelia Vinayastri. "Analisis Keterampilan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun di Pemukiman Kumuh Sedang." Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini 9.1 (2023).

Fahira. (2024). *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Dan Penggunaan Media Smart Tv Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ski Di Man 1 Pekanbaru*.

Fitriyah, L., & Sugianto, F. (2025). *Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Menggunakan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Di Smpn 1 Sumberjambe Jember*. *10*, 2498–2505.

Hamka, Ahmad Faiz. "Pemanfaatan Smart TV Sebagai Media Pembelajaran Visual PAI di SMK AL SHIGHOR." *Tsaqafatuna: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 4.2 (2022): 192-199.

Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). 79-308-1-Pb. *Jurnal Sisfotek Global*, *5*(2), 50–53.

Hartinah, H., Nurhayati, N., & Mukhtar, N. (2020). Optimalisasi perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun dalam pembelajaran area seni melalui metode bermain peran. KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education, 3(2), 115-127.

Husraini, L., & Damayanti, D. (2025). *Pengaruh Penggunaan Smart Tv Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Dan Partisipasi Belajar Siswa Di Mts Quranic Scientia Ftk Uin Imam Bonjol Padang Pada Era Digital*. *3*(2), 89–96.

Khadijah. (2022). Jurnal Pendidikan Dan Konseling Bentuk-Bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik. *Jurnal Penedidikan Dan Koseling*, *4*, 2360–2370.

Khadijah, & Zahraini, N. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini . Paper Knowledge. *Toward A Media History Of Documents,* 5-20. Retrieved From Http://Eprints.Ums.Ac.Id/69/1573/Bab Ii.Pdf

Khaironi, M. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. *3*(1), 1–12.

Masitoh, I. I., Nugraha, A. P., & Ihsanda, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Puzzle Games Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Pos Paud Harapan Putera Galuh*. *1*(2), 77–88.

Julisa, R., & Marlina, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Keterampilan Membaca Awal Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(02), 134-150.

Palopo, I. (2023). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Media*.

Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Eds.). (2020). *Handbook of*

game-based learning. Mit Press.

Puspitasari, N. R., and Safiruddin Al Baqi. "Mengembangkan Kemampuan sosial melalui pendekatan project based learning kelompok B." Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini 9.1 (2022): 30-39.

Putri, Rahmah Ramadhani, Kamila Nur Annisa, and Patra Aghtiar Rakhman. "Peran Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Menulis Siswa Sekolah Dasar." Innovative: Journal Of Social Science Research 4.6 (2024): 4183-4193.

Resmasari, Yuana. "Tingkat keterampilan sosial anak tk kelompok b di gugus II kecamatan berbah sleman Yogyakarta." Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU==> https://journal. uny. ac. id/v3/jpa) (2020): 150-157.

Ria Astuti. (2024). Pemanfaatan Media Smart Tv Berbasis Ramah Anak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia 2 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.

Safitri, A. R. (2025). *Human Psychology & Behavior Puzzle-Based Instruction To Improve Cognitive Development In Early Childhood Education*. *000000*, 6–11. Https://Doi.Org/10.58920/Etflin000000

Santika Virdi, Husnul Khotimah, & Dewi (2023) Sosiologi Pendidikan Dalam Pembentukan karakter peserta didik disekolah. Protasis (Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya, 2 (1), 162-177. https://doi.org/10.55606/Protasis, v2i1.86.

Selvia, M., & Nurachadijat, K. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Implementasi Kurikulum Dan Metode Belajar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*, *3*, 57–66.

Setyaningsih, Tunggul Sri Agus, and Hesti Wahyuni. "Stimulasi permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia prasekolah." *Jurnal Keperawatan Silampari* 1.2 (2018): 62-77.

Setiawan, M. Hery Yuli. "Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional." Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran 4.1 (2016): 1-8.

Simamora, M., & Winardi, Y. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Tv Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama Bekasi [Development Of Smart Tv Learning Media In Mathematics Education At A Junior High School In Bekasi]*. *8*(1), 75–85.

Simanjuntak, Irena Agatha. "Faktor-faktor pengaruh pola perilaku sosial anak usia dini." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 1.4 (2021): 153-160.

Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Matematika. Sukma: Jurnal Pendidikan, 7(1), 23. https://www.jurnalsukma.org/index.php/sukma/article/view/274

Sugiyarti, S., & Rohimah, S. (2024). *Penggunaan Media Digital Smart*

Tv Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *6*(2), 296–307. Https://Doi.Org/10.37364/Jireh.V6i2.320

Suryana, E., Hamdani, M. I., Bonita, E., & Harto, K. (2022). *The Golden Age : Perkembangan Anak Usia Dini Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam*. *06*, 218–228. Https://Doi.Org/10.32332/Tarbawiyah.V6i2.5537

Suryani, N. A. (2019). Kemampuan sosial emosional anak melalui permainan raba-raba pada PAUD kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *4*(2), 141-150.

Susanti, Santi, Sumardi Sumardi, and Akhmad Nugraha. "Keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di Kelompok B Tk Aisyiyah 2." Jurnal Paud Agapedia 3.1 (2020): 89-100.

Syahrul, N. N. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 683–696.

Tumengkol, Selvi, Mokali, B., & Animan, R. (2022). Jurnal Ilmiah Society. *Jurnal Ilmiah Society*, *2*(3), 1–9.

Utami, D. T., Nabila, R. N., Alucyana, A., Yunita, Y., Ramadhanty, C., & bin Apdal, J. (2026). Development and Evaluation of the TRIKON-S Model for Strengthening Social Skills in Early Childhood Education. Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECER), 5(1), 228-241.

Utoyo. (2020). "Perilaku Introvert Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Early Childood*.

Wirman. (2018). *Jurnal Pendidikan : Early Childhood Pengunaan Media Moving Flahscard Untuk*. *2*(2), 1–9.

Wulandary, Zyiva, and Serli Marlina. "Pengaruh Permainan Modifikasi Ular Naga Terhadap Kemampuan Sosial di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang." Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak 10.1 (2024): 1-13.

Yaswinda. (2019). Pengembangan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharmawanita Tunas Harapan. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 39-48.*, *6*.

Yuniatari. (2025). Pemanfaatan Media Smart Tv Berbasis Ramah Anak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia 2 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Https://Doi.Org/10.19105/Kiddo.V1i1.17564