

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* BERGAMBAR TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
DITK B TUNAS MUDA LAHAT**

SKRIPSI

Oleh

Fenti Cantika

NIM: 06141282126060

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* BERGAMBAR TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
DITK B TUNAS MUDA LAHAT**

SKRIPSI

Oleh

Fenti Cantika

NIM: 06141282126060

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGARUH MEDIA PUZZLE BERGAMBAR TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK B TUNAS MUDA LAHAT**

SKRIPSI

Oleh

Fenti Cantika

NIM: 06141282126060

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Koordinator Program Studi

Pembimbing Skripsi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd.

NIP. 198906212019032017



Akmillah Ilhami, M.Pd

NIP. 199410152023212049

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001

**PENGARUH MEDIA PUZZLE BERGAMBAR TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK B TUNAS MUDA LAHAT**

SKRIPSI

Oleh :

Fenti Cantika

NIM : 06141282126060

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 23 Mei 2025

TIM PENGUJI :

Ketua : Akmillah Ilhami, M.Pd

Penguji : Akbari, M.Pd



Palembang, 23 Mei 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP.198906212019032017



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fenti Cantika

NIM : 06141282126060

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Media *Puzzle* Bergambar Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK B Tunas Muda Lahat" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengakuan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun

Indralaya, 23 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Fenti Cantika

NIM.06141282126060

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengaruh Media *Puzzle* Bergambar Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK B Tunas Muda Lahat" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Ibu Akmillah Ilhami, M. Pd. atas kesabaran, ilmu dan bimbingannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP UNSRI, Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan, serta Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen Program Studi PG-PAUD, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru di TK B Tunas Muda Lahat yang telah memberikan bantuannya sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni.

Palembang, 2025

Yang membuat pernyataan



Fenti Cantika

NIM.06141282126060

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim alhamdulillahirobbil'alamindengan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada saya, yang telah menentukan segala apa yang akan terjadi pada hamba-Nya, meridhoi setiap langkah yang saya lalui dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Sriwijaya. Rasa syukur yang tak terhingga, selalu menuntun saya kepada setiap kebaikan serta setiap doa-doa yang telah dikabulkan-Nya. Terima kasih Engkau telah menghadirkan orang-orang baik dalam hidup saya, yang telah mendukung, mendoakan dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Demikianlah skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tuaku yang sangat aku cintai dan aku sayangi. Cinta pertamaku ayahanda Hasbin dan pintu surgaku ibunda Yus Mala Dewi terimakasih sudah bekerja keras, mendidik, memberikan dukungan baik dalam segi materi, tenaga, cinta kasih dan sayang yang tak terhingga, serta doa yang tak henti-hentinya dipanjatkan untuk keselamatan, kesuksesan, keberhasilan dan kemudahan yang mengiringi dalam setiap langkahku. Tidak ada yang bisa membalas jasa-jasa kalian dengan apapun, terimakasih untuk ayah ibu yang telah merawat, mendidik, membesarkan, serta selalu memberikan dukungan, arahan dan kebahagiaan dari lahir hingga saat ini sehingga aku mampu menyelesaikan program studi ini. *Thank you for everthing, long live healthy always ayah ibu ily more than anything.*
- ❖ Kakak perempuanku Ellen Dewi Putri, dan kedua adikku M. Cendi Wijaya dan M. Fikar Wijaya yang selalu memberikan dukungan, doa dan menghibur, serta senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis dalam kesulitan-kesulitan selama proses menyelesaikan skripsi ini, terimakasih kepada saudara kandungku semoga kita selalu kompak, dan semoga kita semua sukses meraih cita-cita kita masing-masing untuk menjadi anak yang membanggakan bagi kedua orang tua kita.

- ❖ Keponakanku tersayang, tercinta, terkasih Erina Frishylia Sakinah (Eyin) gemoyku mood bosterku terimakasih selalu menghibur mamim selalu menaikkan mood mamim sehingga proses penulisan skripsi ini mamim selalu semangat kembali ketika sudah melihat eyin, semoga eyin menjadi anak yang pintar dan sukses dalam menggapai cita-cita, dewasa kelak eyin harus lebih sukses dari mamim.
- ❖ Keluarga besarku kakek Japarudin dan Maspin, nenek Yurmima, om ku Antoni, Dedi, dan Darwila serta bibindaku Selvi, Merna, Liti dan Reni, wak ku Wama Lia, kakak iparku Rian Julianto dan kerabat lainnya yang tidak bisa saya disebutkan satu persatu terimakasih banyak atas dukungan dan doa dari kalian semua dalam penyelesaian studi ini.
- ❖ Terima kasih kepada Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan waktu, membimbing dan membantu kelancaran dalam bidang akademik, sehingga penulisan skripsi ini selesai dengan baik.
- ❖ Terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku kepala jurusan Ilmu Pendidikan
- ❖ Terima kasih kepada Ibu Akmillah Ilhami, M.Pd selaku pembimbing akademik yang senantiasa meluangkan waktu serta memberikan arahan yang sangat baik dalam membimbing selama proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
- ❖ Terima kasih kepada Ibu Dara Zulaiha, M.Pd selaku dosen validator yang telah meluangkan waktu serta memberikan arahan dalam membimbing penyusunan instrument penelitian.
- ❖ Seluruh Dosen pengajar FKIP UNSRI, khususnya Dosen PG-PAUD Ibu Prof Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., Ibu Dra. Syafda Ningsih, M.Pd., Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., Ibu Febriyanti Utami, M.Pd., Ibu Taruni Suningsih, M.Pd., Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd., Ibu Rina Rahayu Siregar, S.Pd, M.Psi., Ibu Lia Dwi Pagarwati, M.Pd., Ibu Dara Zulaiha, M.Pd., Ibu Yuni Dwi Suryani, M.Pd., Ibu Yin Yin Septiani, M.Pd., Ibu Akmillah Ilhami, M. Pd.,

dan Bapak Akbari, M.Pd. Terima kasih banyak Ibu dan Bapak atas bimbingannya selama penulis menjalankan studi di Universitas Sriwijaya.

- ❖ Terima kasih kepada admin Program Studi PG-PAUD, Ibu Tesi Faizah, S.T yang telah memberikan bantuan, melayani, serta kemudahan dalam pengurusan administrasi selama kuliah.
- ❖ Kepala Sekolah Ibu Lily Suryani dan Guru Kelas Ibu Devi Apriana dan Ibu Ani Triana serta anak-anak di TK B Tunas Muda Lahat” terima kasih atas semua kebaikan dan bantuan serta telah menerima penulis dengan baik selama proses penelitian.
- ❖ Sahabat seperjuanganku HIMAPECO Alya Maharani, Maida, Nindy Dwi Kurniasih, Salsa Gustira Rizki, Dea Adelia terimakasih atas perjuangan selama kurang lebih 3 tahun ini, mulai dari daring hingga belajar di ruangan dengan formasi lengkap, beratus-ratus hari dan beribu-ribu kisah yang kita jalani canda tawa, suka duka dari tertawa bareng dan nangis barengpun sudah kita rasakan sudah kita lewati sama-sama. Terimakasih sudah menjadi keluarga kedua bagi saya selama kuliah menjadi tempat bertukar pikiran, pendapat dan selalu bersedia menjadi tempat berkeluh kesah, serta senantiasa mensupport, merangkul, menguatkan dan membantu dalam keadaan apapun sehingga saya tidak pernah merasa sendiri diperantauan ini, terima kasih juga atas cinta kasih sayang yang kalian berikan kepada saya seperti layaknya saudara sendiri serta pengalaman dan pelajaran yang tidak akan pernah terlupakan. *And finally* kita ada di titik ini titik dimana hari yang kita tunggu-tunggu, selamat melanjutkan perjalanan sahabat-sahabatku karna ini bukan akhir perjalanan kita tetapi awal perjalanan masa depan kita, semoga kita semua sukses mengejar masa depan kita *I love you sister-sister* ku dimanapun kita berada harus tetap ingat satu sama lain ya, kenangan kita akan abadi selamanya, *I will always miss u guys and thank u for everything all this time.*
- ❖ Sahabatku Kartika sari, Helfia Agustira, dan Yolanda terimakasih juga atas support, doa, serta selalu bersedia menjadi tempat berkeluh kesah

selama ini meskipun kita jarang bertemu, sukses juga buat masa depan kalian guys ily!

- ❖ Sahabtku Wanda Rovimelia, dimana teman pertama kali ketika memasuki dunia perkuliahan yang tidak ada satupun yang aku kenal dimana dulu kemana-mana berdua dan kini ternyata wisudapun kita berbarengan haha, terimakasih telah membersamai dan memberikan warna canda tawa selama perkuliahan, yang selalu mensupport, mendengarkan cerita, teman bermain pada masanya dimana aku yang sama sekali tidak tahu dengan kota Palembang tapi ada dirimu yang mau berteman denganku wkwk, pokoknya sukses selalu dimanapun berada. *Thank u for everything all this time!*
- ❖ Teman-temanku mba Destiana Artika, Santi Roihana, terimakasih atas suport dan selalu bersedia membantu disela-sela kesibukannya, Adik-adiks kecil Fera, Dara, Frisca terimakasih juga atas suport, doa serta selalu menghibur mami saat proses skripsi ini.
- ❖ *Beloved person* Muhammad Tegar Wicaksana salah satu penyemangat yang selalu ada dalam keadaan apapun baik canda tawa suka duka, dan tak henti-hentinya memberikan semangat, kebahagiaan, suport, serta bantuan baik itu tenaga, waktu, pikiran maupun moril. Terimakasih telah menjadi rumah tempat berkeluh kesah diwaktu lelah, menjadi pendengar yang baik, senantiasa sabar menghadapi penulis, serta selalu meyakinkan penulis untuk tetap menjadi wanita yang kuat. Terimakasih juga karena telah menjadi bagian dari perjalanan hidup yang menyenangkan bagi penulis, selalu mengajarkan hal-hal baik, dan berkontribusi dalam penulisan skripsi ini. *Let's grow together!*
- ❖ Teman-teman seperjuangan PGPAUD A'21 yang memberikan warna indah selama masa perkuliahan, sukses selalu buat kalian dalam mengejar mimpi masing-masing.
- ❖ Almamater tercinta, universitas sriwijaya.
- ❖ Fenti Cantika, *last but no least*, ya! Diri saya sendiri. Terimakasih telah bertahan sejauh ini dan sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri

dari tekanan luar, yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan dalam dunia perkuliahan ataupun proses penyusunan skripsi, yang tetap berdiri ketika dihentam masalah-masalah yang ada, senantiasa menikmati setiap proses yang bisa dibilang tidak mudah. Mungkin aku belum sehebat orang lain tapi aku bangga mau tetap berusaha, mungkin banyak hal yang ingin membuatku menyerah tapi aku bangga aku bisa melewatinya, mungkin hanya aku satu-satunya yang tahu sudah seberjuang apa aku untuk hidupku, susah senang bagaimana yang aku jalani. Terimakasih sudah menjadikan aku versi terbaik dari diriku, berbahagialah selalu diriku kapanpun dan dimanapun berada, mari rayakan selalu dirimu, dan aku tahu masih banyak wanita hebat lainnya selain diriku tapi aku bangga dengan pencapaian ini, aku bangga untuk setiap langkah kecilku. *So proud of me!*.

MOTTO

“Aku lambat bukan berarti gagal, jalanku pelan bukan berarti aku tak akan sampai tujuan”

“Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju
menjadi orang yang di-dengar bukan ter-dengar, menjadi orang yang ter-pandang
bukan di-pandang”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTARTABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTARLAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Hakikat Anak Usia Dini	8
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini	8
2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini	10
2.1.3 Indikator Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun	12
2.2 Hakikat Kecerdasan Majemuk	20
2.2.1 Pengertian Kecerdasan Anak Usia Dini.....	20
2.2.2 Jenis-Jenis Kecerdasan Anak Usia Dini	22
2.2.3 Karakteristik Kecerdasan Anak Usia Dini.....	28
2.3 Hakikat Kecerdasan Emosional.....	31
2.3.1 Pengertian Kecerdasan Emosional.....	31
2.3.2 Karakteristik Kecerdasan Emosional.....	34
2.3.3 Manfaat Kecerdasan Emosional	36
2.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Pola Perkembangan Emosi.....	39
2.3.5 Indikator Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun	42

2.3.6 Stimulasi Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun	47
2.3.7 Teori Kecerdasan Emosional yang Berkaitan dengan Media <i>Puzzle</i> Bergambar	49
2.4 Hakikat Media Pembelajaran	50
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	50
2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran	51
2.4.3 Manfaat Media Pembelajaran	54
2.4.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	59
2.5 Hakikat Media <i>Puzzle</i> Bergambar	63
2.5.1 Pengertian <i>Puzzle</i> Bergambar	63
2.5.2 Jenis-Jenis Media <i>Puzzle</i>	65
2.5.3 Langkah-Langkah Permainan Media <i>Puzzle</i>	67
2.5.4 Karakteristik Media <i>Puzzle</i>	70
2.5.5 Manfaat Bermain <i>Puzzle</i>	71
2.5.6 Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Puzzle</i> bergambar	73
2.6 Penelitian Yang Relevan	74
2.7 Kerangka Berpikir	77
2.8 Hipotesis Penelitian	78
BAB III METODE PENELITIAN	80
3.1 Jenis Penelitian	80
3.2 Desain Penelitian	80
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	81
3.3.1 Lokasi Penelitian	81
3.3.2 Waktu Penelitian	81
3.4 Populasi dan Sampel	82
3.4.1 Populasi	82
3.4.2 Sampel	82
3.5 Variabel Penelitian	83
3.5.1 Variabel bebas atau Independen (X)	83
3.5.2 Variabel terikat atau Dependen (Y)	83
3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel	84
3.6.1 Definisi Konseptual	84
3.6.2 Definisi Operasional Variabel	84
3.7 Prosedur Penelitian	85

3.7.1 Tahap Persiapan	85
3.7.2 Tahap Pelaksanaan.....	85
3.7.3 Tahap Analisis Data.....	85
3.8 Jenis dan Sumber Data	86
3.8.1 Jenis Data	86
3.8.2 Sumber Data	86
3.9 Teknik Pengumpulan Data	87
3.10 Instrumen Penelitian.....	89
3.11 Pengujian Instrumen Penelitian.....	97
3.11.1 Uji Validitas	97
3.11.2 Uji Reliabilitas	98
3.12 Teknik Analisis Data	98
3.12.1 Uji Normalitas.....	100
3.12.2 Uji Hipotesis	101
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	102
4.1 Hasil Penelitian.....	102
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	102
4.1.2 Deskripsi Kegiatan Penelitian.....	102
4.1.3 Deskripsi Data Akhir Penelitian	112
4.2 Analisis Instrumen.....	113
4.2.1 Uji Validitas	114
4.2.2 Uji Reliabilitas	115
4.3 Analisis Data	116
4.3.1 Uji Normalitas.....	116
4.3.2 Uji Hipotesis	118
4.4 Pembahasan	120
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	127
5.1 Kesimpulan.....	127
5.2 Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>One Shot Case Study</i>	81
Tabel 3.2 Populasi Tk B Tunas Muda Lahat.....	82
Tabel 3.3 Pedoman Lembar Observasi Kecerdasan Emosional Anak	87
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Observasi Kecerdasan Emosional Anak.....	89
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Kecerdasan Emosional Anak	91
Tabel 3.6 Interpretasi Nilai	100
Tabel 3.7 Penilaian di PAUD.....	101
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian	101
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post Test</i>	115
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrument	116
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas.....	116
Tabel 4.4 Hasil Uji Reabilitas	117
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Normalitas Menggunakan Chi Kuadrat.....	118
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Dengan Chi Kuadrat.....	119
Tabel 4.7 Perhitungan Uji-T	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media <i>Puzzle Jigsaw</i>	69
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	78
Gambar 4.1 Pemberian <i>Treatment</i> Pertama	105
Gambar 4.2 Pemberian <i>Treatment</i> Kedua	106
Gambar 4.3 Pemberian <i>Treatment</i> Ketiga	106
Gambar 4.4 Pemberian <i>Treatment</i> Keempat	107
Gambar 4.5 Pemberian <i>Treatment</i> Kelima	107
Gambar 4.6 Pemberian <i>Treatment</i> Keenam	108
Gambar 4.7 Pemberian <i>Treatment</i> Ketujuh	109
Gambar 4.8 Pemberian <i>Treatment</i> Kedelapan	109
Gambar 4.9 Pemberian <i>Treatment</i> Kesembilan	110
Gambar 4.10 Pemberian <i>Treatment</i> Kesepuluh	110
Gambar 4.11 Pemberian <i>Treatment</i> Kesebelas	111
Gambar 4.12 Pemberian <i>Treatment</i> Kedua belas	111
Gambar 4.13 Pemberian <i>Treatment</i> Ketiga belas	112
Gambar 4.14 Pemberian <i>Treatment</i> Keempat belas	113
Gambar 4.15 Pemberian <i>Treatment</i> Kelima belas	113
Gambar 4.16 Pemberian <i>Treatment</i> Keenam belas	114
Gambar 4.17 Diagram Batang Kecerdasan Emosional	115
Gambar 4.18 Kurva Distribusi Normal	120

DAFTARLAMPIRAN

Lampiran 1Kisi-Kisi Instrumen	137
Lampiran2Rubrik Penilaian	139
Lampiran 3 Pedoman Lembar Observasi	147
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	148
Lampiran 5 Lembar Observasi	156
Lampiran 6 Rekapitulasi Nilai Indikator Kecerdasan Emosional Anak	162
Lampiran 7Data <i>Post Test</i> Kecerdasan Emosional Anak	163
Lampiran 8Uji Normalitas	164
Lampiran 9Tabel Z-Score	168
Lampiran 10Tabel Chi Kuadrat	169
Lampiran 11Uji Hipotesis	170
Lampiran 12Tabel Distribsi T	172
Lampiran 13Uji Validitas dan Realibilitas	173
Lampiran 14Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	175
Lampiran 15Usulan Judul Skripsi	176
Lampiran 16 Surat Keputusan Pembimbing	177
Lampiran 17Surat Izin Penelitian dari Universitas Sriwijaya.....	179
Lampiran 18Surat Izin dari Tempat Penelitian.....	180
Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi	181
Lampiran 20Lembar Validasi Instrumen.....	182
Lampiran 21Surat Tugas Validator	184
Lampiran 22Kartu Bimbingan.....	185
Lampiran 23Plagiarisme	190
Lampiran 24Bukti Submit Jurnal	191
Lampiran 25Dokumentasi	192

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* BERGAMBAR TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
DITK B TUNAS MUDA LAHAT**

Oleh

Fenti Cantika

06141282126060

Pembimbing : Akmillah Ilhami, M. Pd

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain *puzzle* terhadap kecerdasan anak usia 5-6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre eksperimen* dengan desain *one shot case study*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 18 anak, yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 6 anak perempuan yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t satu sampel. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji-t yang diperoleh yang menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 5,25 > dari t_{tabel} 1,74 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain *puzzle* terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat. Selain itu, kegiatan ini juga dapat mengembangkan aspek lainnya seperti pada aspek kognitif melatih kemampuan berpikir simbolik, melatih kemampuan memecahkan masalah, pada aspek motorik halus yang melibatkan gerakan otot-otot kecil di mana koordinasi antara mata dan tangan, pada aspek sosial membantu mengatasi rasa malu dan takut, serta membantu mengatasi gangguan kelancaran berbicara.

Kata kunci: Bermain *Puzzle*, Kecerdasan Emosional, Anak Usia 5-6 Tahun.

**THE EFFECT OF PICTURE PUZZLE MEDIA ON THE
EMOTIONAL INTELLIGENCE OF 5-6 YEAR
OLD CHILDREN AT KINDERGARTEN
B TUNAS MUDA LAHAT**

Oleh

Fenti Cantika

06141282126060

Pembimbing : Akmillah Ilhami, M. Pd

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of puzzle playing activities on the intelligence of children aged 5-6 years in TK B Tunas Muda Lahat. The research method used is pre-experiment with one shot case study design. The sample in this study was 18 children aged 5-6 years, consisting of 12 boys and 6 girls who were selected using saturated sampling techniques. The data collection techniques used were observation and documentation. The data obtained were analyzed using a one-sample t-test. This can be seen from the results of the t-test calculations obtained which showed that t count was $5.25 >$ from t table 1.74, so H_a was accepted and H_o was rejected. So it can be concluded that there is an effect of puzzle playing activities on the emotional intelligence of children aged 5-6 years in TK B Tunas Muda Lahat. In addition, this activity can also develop other aspects such as cognitive aspects that train symbolic thinking skills, train problem-solving skills, in fine motor aspects that involve small muscle movements where coordination between the eyes and hands, in social aspects that help overcome feelings of shame and fear, and help overcome speech fluency disorders.

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana dan prasarana untuk menunjang dan menciptakan kualitas sumber daya manusia menjadi lebih baik. Sumber daya manusia ini harus ditingkatkan dan dikembangkan dengan lebih baik lagi melalui pendidikan sebagai bentuk upaya manusia dalam menghadapi berbagai tantangan dan problem serta dapat bersaing terhadap era globalisasi yang terjadi pada saat ini maupun pada masa yang akan datang. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 dinyatakan dalam 6 ayat mengatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak tumbuh dan berkembang dengan optimal.

Kecerdasan emosional (EQ) adalah kemampuan individu untuk mengenali, mengelola, dan mengontrol emosi diri sendiri, serta memahami dan berinteraksi dengan emosi orang lain. Ini mencakup kemampuan untuk mengelola perasaan, mengatasi stres, mengendalikan impuls, memotivasi diri sendiri, serta membina hubungan yang sehat dan empatik dengan orang lain. Kecerdasan emosional juga berperan penting dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, serta dalam membangun ketahanan dan kesejahteraan pribadi. Dalam konteks perkembangan anak, kecerdasan emosional sangat penting karena dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam berkomunikasi, berinteraksi dengan teman sebaya, serta dalam menghadapi tantangan hidup. Kecerdasan emosional berkontribusi besar terhadap kesuksesan seseorang, bahkan lebih penting daripada kecerdasan intelektual (IQ).

Media *puzzle* bergambar adalah alat pembelajaran yang melibatkan anak dalam menyusun gambar-gambar yang terpisah menjadi gambar utuh. *Puzzle* bergambar dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kecerdasan emosional. Pemilihan penggunaan media/bahan ajar merupakan bagian dari tercapainya proses kegiatan belajar mengajar yang efektif, kreatif dan inovatif serta menarik bagi anak, media yang digunakan tidak harus mahal, dengan memanfaatkan bahan bekas serta di kolaborasi dengan sedikit kreativitas diharapkan anak tertarik untuk mengikuti kegiatan dalam pembelajaran. Media *puzzle* memiliki berbagai kelebihan yang signifikan. Secara umum, *puzzle* meningkatkan keterampilan analitis, logis, dan memecahkan masalah, serta mengembangkan konsentrasi, fokus, dan keterampilan visual-spasial.

Bermain *puzzle* bergambar tidak hanya menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi dan kreatif dalam membuat sesuatu yang baru sesuai dengan imajinasinya. Melalui permainan *Puzzle* bergambar pendidik dapat mengamati sejauh mana motivasi belajar anak dan peningkatan perkembangan *kognitif* anak khususnya meningkatkan konsentrasi dalam mengenal bentuk.

Melalui observasi yang dilakukan di TK B Tunas Muda Lahat, terlihat bahwa anak-anak sering kali mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosi mereka seperti menangis dan ketakutan serta terlihat cemas saat bermain bersama, beberapa anak tampak takut ketika tidak dapat menyelesaikan permainan atau *puzzle* yang mereka mainkan karena berdasarkan observasi, diketahui bahwa masih banyak siswa atau peserta didik yang belum mampu mengendalikan dan mengelola emosi diri dengan baik oleh karena itu anak kesusahan dalam menyusun *puzzle*. Mereka juga cenderung menunjukkan perilaku menarik diri dari interaksi sosial ketika menghadapi tantangan. Hal ini mengindikasikan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk membantu anak-anak dalam mengenali dan mengelola emosi mereka.

Selama observasi, juga terlihat bahwa permainan *puzzle* sering kali menjadi salah satu aktivitas favorit anak-anak. Mereka tampak antusias saat menyusun potongan-potongan *puzzle*, baik secara individu maupun dalam kelompok. Aktivitas ini tidak hanya menarik perhatian mereka, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teman-teman sebaya. Namun, pertanyaan yang muncul adalah sejauh mana media *puzzle* ini dapat berkontribusi terhadap pengembangan kecerdasan emosional anak.

Berdasarkan pengamatan tersebut, terdapat beberapa hal yang saya dapatkan seperti: yang pertama Interaksi Sosial, Anak-anak yang terlibat dalam permainan *puzzle* menunjukkan peningkatan interaksi sosial. Namun, tidak semua anak mampu mengelola emosi mereka saat menghadapi kesulitan dalam menyusun *puzzle*. Kedua Pengendalian Diri, Beberapa anak menunjukkan tanda-tanda frustrasi ketika tidak dapat menemukan potongan yang tepat. Ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih baik untuk membantu mereka belajar mengendalikan emosi tersebut. Dan yang ketiga Pengembangan Empati, Dalam kelompok, anak-anak sering kali saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan *puzzle*.

Selama observasi juga terdapat beberapa indikator kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di Tk B Tunas Muda lahat ini yang kurang berkembang seperti mengendalikan serta mengelola emosi diri dan mengenali emosi orang lain sehingga saat menyusun *puzzle* ada anak yang menangis jika menemukan kesulitan dalam menyusun *puzzle* dan ketika berkelompok terdapat anak yang menyalahkan temannya sehingga membuat dinamika suasana pembelajaran menjadi terganggu . Dari 18 anak yang peneliti survei hanya 5 anak yang sudah benar-benar baik dari segi kecerdasan emosionalnya, untuk stimulasi terkait dengan ini disana sudah terdapat media permainan tetapi belum efektif. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba berinovasi menggunakan media lain seperti media permainan *puzzle* bergambar.

Peneliti berharap pendidik dapat memberikan inovasi baru dalam memberikan aktivitas belajar yang menarik bagi anak dengan

menggunakan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan emosional pada anak usia dini. Peneliti juga berharap untuk peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan sampel lebih banyak lagi dan usahakan ada kontrol dalam penelitian eksperimen, yang bertujuan untuk memastikan bahwa hasil penelitian akurat dan valid dengan meminimalkan pengaruh variabel asing terhadap variabel terikat.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya seperti oleh Sri Utami Asmarani dkk (2023) berjudul "Penerapan Permainan *Puzzle* untuk Perkembangan Emosi, Kognitif, dan Kemampuan Motorik Halus pada Anak" meneliti pengaruh *puzzle* pada perkembangan emosi, kognitif, dan motorik halus anak secara umum. Hasilnya menunjukkan dampak positif pada ketiga aspek, tetapi penelitian ini tidak mendalami kecerdasan emosional secara spesifik. Kemudian Penelitian Ratnasari Dwi Ade Chandra (2019) berjudul "Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10)" berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam mengenal angka. Penelitian ini menunjukkan pengaruh signifikan media *puzzle* terhadap kemampuan tersebut, tetapi tidak meneliti aspek emosional. Kemudian Penelitian Duhuto (2020) berjudul "Penggunaan Media *Puzzle* Gerakan Sholat dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini dengan di Kelompok B2 Raudhatul Athfal Al-Mourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo" membahas manfaat media *puzzle*, masing-masing terhadap perkembangan umum (emosi, kognitif, motorik), pengenalan angka, serta kemampuan sosial emosional. Namun, penelitian-penelitian tersebut tidak secara khusus menyoroti pengaruh media *puzzle* terhadap kecerdasan emosional.

Berdasarkan penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan *puzzle* memiliki dampak positif terhadap perkembangan kognitif, motorik halus, dan sosial emosional anak usia dini. Namun, penelitian mengenai pengaruh media *puzzle* bergambar terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun secara spesifik masih terbilang sedikit atau kurang. Meskipun

penelitian sebelumnya telah meneliti beberapa aspek pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan anak, masih terdapat celah dalam memahami berapa besar pengaruh media *puzzle* bergambar secara spesifik terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini akan mengisi celah tersebut dengan fokus pada kecerdasan emosional dan menggunakan media *puzzle* bergambar sebagai alat bantu pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan hasil observasi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa besar pengaruh media *puzzle* bergambar terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana media *puzzle* bergambar dapat membantu anak dalam mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri dan mengenali emosi orang lain.

Penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap kecerdasan emosional dan penggunaan media *puzzle* bergambar sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji mekanisme bagaimana media *puzzle* bergambar dapat memengaruhi perkembangan kecerdasan emosional anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang pengaruh media *puzzle* bergambar terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dan orang tua dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penulis merasa pentingnya dilakukan mengenai penelitian *puzzle* bergambar. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang hal ini, oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Puzzle* Bergambar Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK B Tunas Muda Lahat”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah penelitian yaitu: “apakah terdapat pengaruh media *puzzle* bergambar terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *puzzle* bergambar terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK B Tunas Muda Lahat.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- a. Manfaat Teoritis
 - 1) Sebagai bahan referensi bagi pendidik yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh media *puzzle* bergambar terhadap kecerdasan emosional anak usia dini.
 - 2) Memberikan sumbangan untuk pengembangan pendidikan, khususnya dalam kecerdasan emosional.
 - 3) Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi perkembangankognitif anak usia dini.
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Bagi Sekolah Hasil penelitian ini diharapkan sebagai salah satu masukan dan acuan bagi sekolah mengenai pentingnya memberikan kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik dan inovatif melalui kegiatan permainan *puzzle* bergambar terhadap kecerdasan emosional anak usia dini, serta menggabungkan berbagai macam permainan.
 - 2) Bagi Siswa
 - a) Meningkatkan kecerdasan emosional terutama permainan *puzzle* bergambar pada anak usia dini.

- b) Mendapatkan proses pembelajaran *puzzle* bergambar yang lebih menarik dan lebih bermakna.

3) Bagi Pendidik

- a) Variasi metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan pendidik dan variasi dalam mengajar.
- b) Mengetahui pengaruh media *puzzle* bergambar terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.
- c) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pendidikan.
- d) Anak usia dini dalam kecerdasan emosional, dengan memperhatikan aspek perkembangan anak usia dini. Dengan itu, anak dapat berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Dengan hal demikian juga dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan *kognitif* untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, E. L. F. (2020). Analisis Bahan Ajar Kurikulum 2013 Berbasis Multiple Intelligence Kelas Iv. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 19. <https://doi.org/10.21043/Elementary.V8i1.7398>
- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis Dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>
- Ambarwati, W. D. (2023). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Didik Paud Di Tk Dharma Wanita Wringinanom Melalui Metode Bernyanyi. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(1), 166–179.
- Ampolina, P., & Fadlillah, M. (2023). Implementasi Kecerdasan Logika Matematika Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal Of Education For All*, 1(2), 137–144. <https://doi.org/10.61692/Edufa.V1i2.2>
- Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, R. R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas Sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 49–58. http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._pgtk/197010221998022-Cucu_Eliyawati/Media_Pembelajaran_Anak_Usia_Dini-Ppg_Upi.pdf
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V3i1.65>
- Arif Rachman, E. Yochanan, A. I. S. (2024). *Dan R & D*.
- Defi, R. A., Abidin, Z., & Susilaningsih, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Game Materi Gaya Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 329–338. <https://doi.org/10.17977/Um038v4i42021p329>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsr)*, 1(2), 1–17.
- Febyanita, I., & Wardhani, D. A. P. (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1205–1210.

- Fikri, A. S. (2020). *Skripsi Upaya Kelompok Bermain Ma ' Arif Nu Dalam Perkembangan Agama Anak*.
- Fuadi, A. (2021). *Tahta Media Group*.
- Gajah, S. A. (2021). Pengaruh Permainan Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Hasan Asy'ary Desa Alur Gadung Tahun Ajaran 2020-2021 Skripsi. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Hak, A. A., Rum, M., & Muhamad Azwar. (2021). Antara Kecerdasan Emosional Dan Pengembangan Karir. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. [Http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/54698%0ahttp://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/54698/2/Ebook.Pdf](http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/54698%0ahttp://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/54698/2/Ebook.Pdf)
- Halimah. (2019). *Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Menjadi Gambar Usia 5-6 Tahun Di Tkq An-Nur Tomang*. [Https://Repository.Ptiq.Ac.Id/Id/Eprint/279](https://Repository.Ptiq.Ac.Id/Id/Eprint/279)
- Halimatuzzuhrotulaini, B., & Salmiah, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Melalui Role Playing Pada Kelompok B Di Tk Islam Al-Asy'ari Nw Reban Tebu. *Jurnal Pendidikan Aura (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(2), 73–82. [Https://Doi.Org/10.37216/Aura.V3i1.603](https://doi.org/10.37216/Aura.V3i1.603)
- Halimsyah Rambe, A., & Delilah Harahap, N. (2021). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Karakteristik Hidup Hewan Di Kelas Iv Sdn 106814 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 289–294. [Https://Doi.Org/10.24114/Sejpgsd.V11i3.29367](https://doi.org/10.24114/Sejpgsd.V11i3.29367)
- Hasmi, F. D. M. (2020). *Pengembangan Aspek Kognitif Melalui Implementasi Metode Bermain Puzzle Angka Di Kelompok B Tk Aisyiyah Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur*. 2507(February), 1–9.
- Hanafi, S. (2023). *Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi*. 4, 1–23.
- Hasriyati, N. (2020). Peran Komunikasi Orang Tua Dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Anak Di Paud Mutiara Hati Senen Jakarta Pusat. *Institut Ptiq Jakarta*, 57.
- Hijriati. (2019). Faktor Dan Kondisi Yan Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, V(2), 94–102.

- Huliyah, M. (2022). Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Dalam Animasi Omar Dan Hana. *Etheses.Uinmataram.Ac.Id*, 221260046. [Http://Etheses.Uinmataram.Ac.Id/Id/Eprint/1557%0ahttp://Etheses.Uinmataram.Ac.Id/1557/1/Mariana Ulfa 160110007.Pdf](http://Etheses.Uinmataram.Ac.Id/Id/Eprint/1557%0ahttp://Etheses.Uinmataram.Ac.Id/1557/1/Mariana%20Ulfa%20160110007.Pdf)
- Indah Lestari, W., & Nurfirdaus, N. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional (Studi Kasus Di Sd Negeri 2 Kalapagunung). *Jurnal Lensa Pendas*, 5(2), 7–13. <https://doi.org/10.33222/Jlp.V5i2.1636>
- Junita, E. N., & Anhusadar, L. (2021). Parenting Dalam Meningkatkan Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–63. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/Yaabunayya/article/view/11002%0ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/Yaabunayya/article/download/11002/6286>
- Khan, R. I. (2021). Relevansi Pola Asuh Dengan Kecerdasan Emosi Anak. *Seminar Nasional Paud Holistik Intergratif, September*, 1–8.
- Khasanah, S. K. (2021). *Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di Ra Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus*. 23, 7–36.
- Khusna, I. (2021). *Pengaruh Kegiatan Mewarnai Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di Tk Nurul Ulum Jekulo Kudus*. 9–28. [Http://Repository.Iainkudus.Ac.Id/Id/Eprint/5783](http://repository.iainkudus.ac.id/Id/Eprint/5783)
- Kurniawati, I. (2020). Implementasi Media Puzzle Dalam Perkembangan Kognitif Di Tk Pgrl Bumiharjo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur. In *Kaos Gl Dergisi* (Vol. 8, Issue 75). <https://doi.org/10.1016/J.Jnc.2020.125798%0ahttps://doi.org/10.1016/J.Smr.2020.02.002%0ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205%0ahttp://>
- Mangkuwibawa, H., & Kurnia, A. (2021). Hubungan Antara Aktivitas Bermain Peran Dengan Kecerdasan Emosional Anak. *Jurnal Golden ...*, 5(02), 14–22. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/Jga/article/view/3076%0ahttps://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/Jga/article/download/3076/1839>
- Maqfiro, S. N. A., Fajrin, I., & Sukmah, A. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R Gangga. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 4(2), 307–316. [Http://Ejurnal.malahayati.Ac.Id/Index.Php/Kreativitas/Article/View/3511/Pdf](http://ejournal.malahayati.ac.id/index.php/Kreativitas/article/view/3511/Pdf)

- Martini, & Masganti Sitorus. (2023). Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, 6(1), 41–50. <https://doi.org/10.46781/Al-Abyadh.V6i1.746>
- Melani. (2023). *Pengaruh Role Playing Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al- Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara*.
- Mugianto, M., Niam, F., & Widiarini, W. (2022). Pengembangan Media Puzzle Jigsaw Guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V. *Patria Educational Journal (Pej)*, 2(1), 49–59. <https://doi.org/10.28926/Pej.V2i1.255>
- Muttaqin, M. A. (2021). Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Pada Kegiatan Belajar Mengajar. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 256–268. <https://doi.org/10.24952/Alathfal.V1i2.4456>
- Nabila, E. (2020). Dampak Kekerasan Orang Tua Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Pajar Bulan Kabupaten Kaur. *Repository Iain Bengkulu*, 1–81. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/4379/>
- Nila, & Siti Nurjanah. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Kartu Kata Bergambar Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas V Di Sd Negeri 1 Mendo Barat. *Heutagogia: Journal Of Islamic Education*, 1(2), 27–37. <https://doi.org/10.14421/Hjie.2021.12-03>
- Nurul Hidayah, C. (2020). Menumbuhkan Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Dini Melalui Kesenian. *Jurnal Pelita Paud*, 4(2), 269–275. <https://doi.org/10.33222/Pelitapaud.V4i2.987>
- Oktani Haloho. (2023). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Anak Usia Dini Oktani. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 7–12.
- Ovirianingsih, T., Kurnia, R., & Zulkifli. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Emosional Melalui Metode Bermain Peran Penokohan Hewan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2531–2539.
- Putri Mukhlisa, Sindi Yohenda, Ulfa Yanti, & Linda Yarni. (2023). Kecerdasan Emosional/Emotional Intelligence (Eq). *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 115–127. <https://doi.org/10.59024/Atmosfer.V2i1.656>
- Rahayu, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Tk Dharma Wanita Ii Lembah Ngijo Babadan.

Jurnal Iain Ponorogo, 11–16.
[Http://Etheses.iainponorogo.Ac.Id/Id/Eprint/22199](http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/22199)

- Rifanti, A. I., Syamsuardi, & Jenny. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle Tangram Pada Kelompok Junior Al Fasihi Dayschool. *Progresif: Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 4(1), 219–228.
- Sakdiyah, H. (2010). Di Pondok Pesantren. *Al-Hikam*, Vol, 1 No.(Desember 2010), 275–290.
- Sari, R. K. (2020). Pengembangan Buku Kegiatan Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Inggris Anak Di Ra As-Shaffah Kota Bengkulu. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*.
- Sarifudin, A., Anggara, B., & Lutfiah, H. (2022). Pergeseran Nilai Sikap Unggah Ungguh Pada Masyarakat Jawa Di Desa Enggal Rejo Jalur Air Salek. *Jurnal Pai Raden Fatah*, 4(2), 93–108. <https://doi.org/10.19109/Pairf.V4i2.10419>
- Shofiyah, S., Sa'diyah, R., Siregar, N., & Sutini, A. (2020). Urgensi Kecerdasan Sosial (Social Intelligent) Bagi Anak Usia Dini. *Emanasi: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Sosial*, 3(1), 53–74. <https://adpiks.or.id/ojs/index.php/emanasi/article/view/16>
- Siska Anggraini, E. (2021). Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 2502–7166.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/Ppd.V1i1.195>
- Sukesi, Y., Tauchidiyah, U. T., & Timur, J. (2022). *Mengembangkan Kecerdasan Emosi Anak Melalui*. 7.
- Swiarizona, E. T., & Hasibuan, R. (2015). Pengaruh Media Puzzle Modifikasi “Sepatuku Tesiku” Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Pola Ab-Ab Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Teratai*, 4(2), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11500>
- Tasya Putri Purnamasari, Oyoh Bariah, N. R. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 11438–11444.

- Wulandari, M. (2019). *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6tahun Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Oleh: Mefi Wulandari Nim . 1416253006 Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Istitut Agama Islam Negeri*. [Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/2800/1/Bab I-V.Pdf](http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/2800/1/Bab I-V.Pdf)
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*. 3(2), 96–102.
- Yusuf, Safitri, E. D., Masnah, S., & Ibadiyah, B. (2020). Capaian Dan Stimulasi Aspek Perkembangan Agama Pada Anak Usia 5 Tahun. *Nanaeke: Indonesian Journal Of Early Childhood Education*, 3(1), 49. [Https://Doi.Org/10.24252/Nananeke.V3i1.14362](https://doi.org/10.24252/Nananeke.V3i1.14362)
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. [Https://Doi.Org/10.25134/Equi.V19i01.3963](https://doi.org/10.25134/Equi.V19i01.3963)
- Zwagery, R. V. (2021). Permainan “Tebak Aku” Untuk Menstimulasi Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 59–65. [Https://Doi.Org/10.21107/Pgpaudtrunojoyo.V8i1.10061](https://doi.org/10.21107/Pgpaudtrunojoyo.V8i1.10061)