

MELATIH KEMANDIRIAN DAN KREATIFITAS ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN ALAT PERAGA EDUKASI BERUPA *PUZZLE* EDUKATIF BERBAHAN BAMBU

Purwanto

Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana
*pur@staff.ukdw.ac.id

ABSTRAK. Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan sesuatu, serta untuk memenuhi perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, berimajinasi ide, berinteraksi dengan orang lain, lingkungan dan mulai merasakan dunia mereka. Permasalahan yang dihadapi di PAUD KB Amongsiwi Dusun Pandes Bantul adalah kurang optimalnya perkembangan kognitif pada anak, kurangnya ketersediaan sarana prasarana seperti Alat Permainan Edukatif (APE) seperti permainan Puzzle. Untuk itu dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Puzzle Edukatif dari bahan bambu yang layak dan ramah lingkungan untuk anak dalam kegiatan pembelajaran berkreasi, apalagi di sekolah ini ada program khusus bermain kreatif setiap hari Jumat. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan melakukan kegiatan meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, uji coba produk, uji pemakaian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* edukatif berbahan bambu yang telah dikembangkan dan uji coba dinyatakan layak. Hal ini didukung oleh hasil pengamatan dan wawancara serta hasil karya siswa saat bermain berekreasi maupun hasil respon anak terhadap penggunaan media edukatif *puzzle* diperoleh prosentase 85% yang termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Edukatif Berbahan Bambu untuk pembelajaran kreatifitas dan kemandirian anak didik di PAUD KB Amongsiwi Dusun Pandes Bantul, Yogyakarta layak digunakan.

Kata kunci: *puzzle* edukatif, bambu, KB Among siwi.

ABSTRACT. *Playing can meet the needs of children to actively engage with the environment, to play and work in producing something, and to fulfill other cognitive developments. During play, children receive new experiences, imagine ideas, interact with other people, the environment and begin to feel their world. The problems faced in PAUD KB Among siwi Pandes Hamlet, Bantul are the lack of optimal cognitive development in children, lack of availability of infrastructure such as Educational Game Tools (APE) such as Puzzle games. For this reason, the aim of this study is to produce educational Puzzle media from bamboo material that is feasible and environmentally friendly for children in creative learning activities, moreover in this school there is a special program of creative play every Friday. The method in this study uses development research (R & D) with carry out activities including analysis of potential and problems, data collection, product design, product testing, usage testing. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation, data analysis in the form of quantitative descriptive. The results showed that the educational puzzle media made from bamboo that had been developed and tested were declared feasible. This is supported by the results of observations and interviews as well as the results of students' work when playing recreation and the results of children's responses to the use of educational educative puzzles obtained by the percentage of 85% included in the feasible category. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the Educative Educational Media Made of Bamboo for learning creativity and independence of students in the PAUD KB Amongsiwi Pandes Hamlet Bantul, Yogyakarta is worthy of use.*

Keywords: terdiri dari 3-5 kata

PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah yang merupakan bagian dari usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai usia 6 tahun yang merupakan usia emas (*golden age*), karena usia ini anak memiliki

peranan penting mengembangkan berbagai potensi dan pada tahap ini akan menjadi penentu bagi tahap-tahap perkembangan berikutnya. Pada saat anak berusia 3-5 tahun mereka mulai menggunakan mainan dan benda-benda

di sekitarnya untuk tujuan tertentu. Anak-anak usia ini juga mulai menikmati kegiatan menggambar, sering dijumpai dinding rumah dijadikan ajang untuk mencoret-coret dan memberikan warna-warni. Permainan lain yang bisa mulai diperkenalkan untuk memotivasi dan mendorong munculnya imajinasi misalnya rumah-rumahan, mobil-mobilan, mengenakan pakaian pada boneka, *puzzle* dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan umur anak. Membongkar pasang mainan akan meningkatkan imajinasi dan kreativitas, mempertajam kemampuan visualisasi dan memorinya, karena membutuhkan imajinasi atau perhitungan mental, dan merupakan sarana yang baik untuk mengekspresikan emosinya. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran, dan ketekunan anak dalam merangkai atau menyusun menjadi sebuah bentuk. Dengan terbiasa bermain *puzzle* lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk menemukan hal-hal baru. *Game* edukasi adalah sesuatu bentuk permainan (*game*) yang didesain atau dibuat untuk tujuan belajar, akan tetapi dalam game edukasi biasanya menawarkan bermain untuk bersenang-senang (Prensky, 2012). Permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan yang sangat menyenangkan yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Disamping itu, permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkan anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak, serta menyalurkan kegiatan untuk anak. Prinsip dasar permainan edukatif adalah dapat meningkatkan dan mengembangkan psikomotorik anak, sosial emosional, serta kemampuan kecerdasan (termasuk pengembangan keterampilan dan kreatifitas anak). Banyak alat peraga edukasi (APE) yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik anak yang mudah diperoleh dengan harga terjangkau adalah *puzzle* (Suyadi, 2009). *Puzzle* juga merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di

ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Untuk itu penelitian dalam bentuk kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan adalah proses kegiatan pembelajaran untuk melatih kemandirian dan memotivasi anak untuk berkreasi menggunakan *puzzle* dari bahan bambu yang merupakan bahan ramah lingkungan dan potensi local dilakukan secara mandiri maupun berkelompok kepada siswa. *Puzzle* yang digunakan dibuat dengan berbagai bentuk komponen sehingga bisa disusun menjadi berbagai struktur berupa manusia/robot, binatang, struktur bangun dan lain-lain. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di sekolah (PAUD) KB Amongsiwi, Dusun Pandes, Bantul diketahui bahwa ada kendala dalam ketersediaan media sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang mengandung unsur kemandirian dan kreatifitas. KB Among Siwi merupakan sekolah yang berada di sebuah Dusun yang terkenal dengan "Kampung Dolanan" karena di Dusun tersebut banyak pengrajin mainan (dolan) tradisional seperti otok-otok, wayang, kincir, mobil-mobilan dari bahan barang bekas maupun bambu. Ada berbagai aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media, aspek yang harus diperhatikan antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa (Susanto, 2013:166). Menurut Depkes (2010) menjelaskan bahwa sosialisasi dan kemandirian merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan selesai bermain), berpisah dengan ibu atau pengasuh anak, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya dan sebagainya. Tujuan dari penelitian dengan kegiatan pengabdian adalah dalam rangka menumbuh kembangkan kreativitas dan kemandirian pada anak prasekolah (PAUD) KB Amongsiwi di Dusun Pandes, Bantul dengan menggunakan media belajar berupa *puzzle* berbahan bambu. Kegiatan dilakukan pada hari Jum'at dimana pada hari tersebut merupakan waktu khusus yang merupakan program sekolah untuk anak-anak belajar tentang kreativitas. Disamping itu di sekolah tersebut belum mempunyai peralatan media pembelajaran yang berbentuk *puzzle* dari bahan bambu.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian dengan kegiatan menggunakan *puzzle* dari bambu ini adalah a.melatih

kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan. b.meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi. c.memupuk kreatifitas/imajinasi dalam menghasilkan ide sesuai dengan konteks. e.memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya f.ketrampilan dalam mengelola emosi dan konsentrasi mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. (Ayu Suryastini. 2014: 6)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development atau penelitian pengembangan Borg & Gall. Menurut Sugiyono (2014: 407) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Analisis data respon anak terhadap puzzle edukatif. Sedangkan data hasil penilaian anak didik untuk kelayakan produk didapatkan dengan menggunakan skala Guttman. Penilaian anak dibantu peneliti untuk mengisikan angket melalui wawancara anak didik setelah menggunakan media *puzzle* edukatif. Tujuan utama pembuatan skala model ini pada prinsipnya adalah untuk menentukan, jika sikap, yang diteliti benar-benar mencakup satu dimensi.

Skala Guttman Skor dengan Kriteria 1 (“setuju”), dan 0 (“tidak setuju”). Pada perhitungan instrumen anak didik menggunakan skala Guttman dan dihitung menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh siswa} \times 100\%}{\text{Jumlah penilaian sempurna}}$$

X = Nilai prosentase skor hasil penilaian

Range skor penilaian:

1. 0% - 25 % = tidak ada aspek kelayakan.
2. 25% -50% = cukup rendah memenuhi aspek kelayakan.
3. 50% - 75% = cukup tinggi memenuhi aspek kelayakan.
4. 75% - 100% = memenuhi aspek kelayakan.

Berdasarkan penghitungan dari persamaan tersebut media Puzzle Edukatif dapat dikatakan “Layak/Baik” digunakan dalam pembelajaran apabila prosentase kelayakan mencapai >75%. Sebaliknya, dikatakan “Tidak layak/ tidak baik” apabila persentase kelayakan ≤ 75%.

Cara pengumpulan data dan analisa data dalam kegiatan ini dilakukan dengan pengamatan

langsung maupun dengan wawancara baik kepada siswa, orang tua pendamping maupun para guru. Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan menggunakan dua instrumen untuk memperoleh data yaitu dengan wawancara serta pengamatan langsung dari produk yang dihasilkan dari kegiatan anak. Kemudian tentang kualitas media *puzzle* edukatif yang digunakan, menggunakan instrumen angket lembar evaluasi. “Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2014: 142). Rancangan penelitian pengembangan media yang digunakan mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) Borg dan Gall dalam Setyosari (2013 :292-294). Model Borg dan Gall terdiri atas (a) Penelitian dan pengumpulan informasi awal; (b) perencanaan; (c) pengembangan produk; (d) uji coba produk awal; (e) revisi produk; (f) uji coba lapangan; (g) dan (j) Implementasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Spesifikasi produk yang dikembangkan puzzle edukatif adalah media pembelajaran berjenis Alat Permainan Edukatif (APE) disesuaikan dengan geometri yang akan dibuat. *Puzzle* edukatif ini terinspirasi dari *puzzle* pada umumnya, namun *puzzle* edukatif ini dikembangkan dengan bahan yang ramah lingkungan dan potensi lokal yang ada sehingga materialnya mudah didapatkan. *Puzzle* edukatif akan menyajikan komponen bangun atau struktur pembentuk sebuah produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *puzzle* edukatif yang dikembangkan adalah media Alat Permainan Edukatif (APE) yang terbuat dari bambu.
2. Media ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada pembelajaran kreatif yang diberi istilah “hari kreatif” yaitu hari Jumat di KB Among Siwi Dusun Pandes, Bantul.
3. Puzzle edukatif terinspirasi seperti bongkar pasang puzzle, di mana anak mencocokkan serta memasang potongan-potongan bambu yang sesuai pada bentuk geometri sehingga membentuk suatu bangun binatang, orang, robot-robotan, mobil-mobilan, rumah dan lain-lain.
4. Puzzle edukatif dapat digunakan anak belajar, seperti: a. Anak dapat berimajinasi membentuk suatu bangun atau struktur. b. Anak dapat lebih percaya diri dan melatih mandiri untuk mewujudkan imajinasinya

dengan puzzle bahan bambu. c. Anak dapat diajak untuk lebih mengenal dan mencintai bahan lokal yaitu bambu f. Puzzle Edukatif disertai buku panduan penggunaan untuk guru.

Dengan permainan *puzzle* antara lain dapat menumbuhkan rasa kebersamaan melatih strategi dalam kelompok, dapat melatih memecahkan masalah bersama-sama di antara siswa, dapat menumbuhkan sikap saling menghargai sesama siswa dan dapat menghibur di dalam kelas (Aurelia Prima, 2016). Untuk itu media *puzzle* edukatif yang dihasilkan yang berupa *puzzle* berbahan bambu yang telah diuji cobakan pada anak. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan maka perlu dilakukan pengujian kelayakan pada media pembelajaran tersebut, pernyataan ini sesuai dengan Bause et al. (2014) bahwa studi kelayakan sering digunakan dalam konteks proses pengembangan produk. Pengujian terhadap penggunaan media *puzzle* edukatif setelah anak-anak mencoba mempraktekan membuat berbagai bentuk ada yang bentuk binatang, robot/manusia, mobil-mobilan maupun bentuk struktur bangunan, kemudian dilakukan pengamatan dan wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan dan anak menjawab selama anak berkreasi menyusun *puzzle* maupun setelah produk dihasilkan. Adapun jenis pertanyaan yang diajukan menyesuaikan dengan indikator yang ingin didapat seperti ditunjukkan pada Table 1 dibawah ini. Bentuk jawaban yang diberikan anak tinggal menjawab “setuju” (skor 1) atau “tidak setuju” (skor 2), dalam kegiatan untuk mendapatkan jawaban dari anak-anak didampingi oleh para guru.

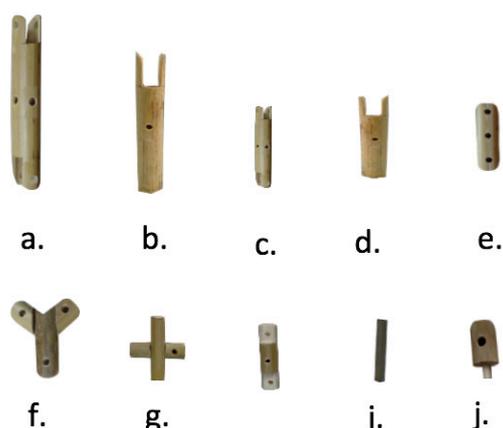
Tabel 1. Data Hasil Uji Coba Media Puzzle Edukatif Berbahan Bambu oleh Responden

No	Indikator yang dinilai	Jumlah jawaban responden	
		Skor 1	Skor 0
1	Kesesuaian media	17	3
2	Kemudahan penggunaan alat	18	2
3	Ketertarikan media	16	4
4	Tingkat keberhasilan	18	2
5	Kemudahan memahami materi	16	4
6	Bahan yang digunakan	17	3
Jumlah		102	18
Prosentase (%)		85 %	

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019

Berdasarkan respon penilaian anak didik menggunakan media edukatif *puzzle* dari bahan bambu ini oleh 20 anak diperoleh hasil skor 102 dari jumlah skor total maksimal 120. Jumlah skor yang diperoleh tersebut selanjutnya jika diprosentasikan adalah sebesar 85% dan nilai ini menunjukkan bahwa Media belajar berupa *Puzzle Edukatif Berbahan Bambu* ini “Layak” untuk dipergunakan. Dari hasil pengamatan pada uji coba pelaksanaan kegiatan, respon subjek penelitian umumnya sangat suka, antusias dan tertarik terhadap media *puzzle* edukatif ini. Para anak didik aktif termotivasi untuk mencoba-coba bentuk produk dan tertantang dalam memainkan permainan *puzzle* ini. Hal ini menunjukkan bahwa dalam uji coba pelaksanaan penggunaan media edukatif *puzzle* bambu ini mendapatkan respon “positif” dari anak didik. Selanjutnya media permainan berupa *puzzle* edukatif menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Kurniasih (2013) dikatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif secara tepat dapat membantu perkembangan anak yang berkebutuhan khusus.

Dalam pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan bahan lokal dari bambu cendani yang dibuat berbagai macam bentuk-bentuk *puzzle* maka bisa disusun membentuk berbagai macam produk yang beberapa komponennya ditunjukkan pada Gambar 1 dibawah ini. Dengan membuat berbagai bentuk *puzzle* maka dapat digunakan untuk membentuk berbagai macam produk dan ini memotivasi anak-anak untuk berkreasi membuat berbagai produk dengan mencoba-coba menyambung dari setiap *puzzle* untuk membentuk produk sesuai dengan imajinasinya. Kreatifitas dan imajinasi anak akan timbul dari bentuk yang sederhana sampai yang rumit tergantung dari tingkat kecerdasan masing-masing anak. Dalam hal pembuatan komponen atau *puzzle* ini perlu adanya kepresisian dari setiap bentuk dan ukuran *puzzle* agar satu sama lainnya bisa berpasangan dengan tepat.

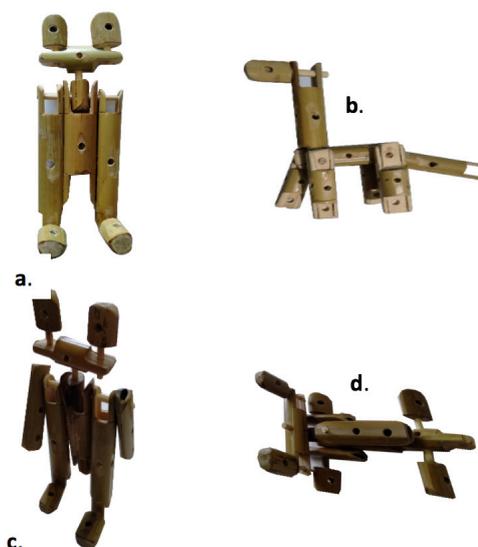


Gambar 1. Beberapa bentuk komponen puzzle Edukatif Berbahan Bambu.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Produk yang dikembangkan didesain berdasarkan beberapa hal yaitu diantaranya bentuk yang sederhana dan mudah serta tidak menghambat kebebasan anak untuk berkreasi, menggunakan bahan yang aman dan ramah lingkungan, bisa serbaguna/multi fungsi untuk membentuk berbagai bentuk produk, memotivasi anak saling berinteraksi karena dilakukan bermain dan berkreasi secara berkelompok. Dengan media pembelajaran yang berbentuk permainan ini, kreativitas dan saling interaksi antar anak akan terbangun dan menumbuhkan rasa kebersamaan diantara mereka. Menurut Tri Yuni Astuti (2014) bahwa anak pra sekolah masih suka menyendiri, tidak suka bermain bersama sehingga sering berebut dan tidak mau mengalah dengan teman, namun dengan kegiatan permainan puzzle ini mampu menumbuhkan perilaku sosial mengembangkan kerjasama namun tetap ada kemandirian dalam mewujudkan imajinasinya. Dengan pemberian permainan puzzle juga akan mempengaruhi terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak prasekolah (Tri Tunggal Sri Agus Setyaningsih, dkk., 2018).

Untuk respon anak terhadap penggunaan media edukatif bentuk puzzle dari bambu ini salah satunya juga ditunjukkan dari produk-produk yang dihasilkan seperti ditunjukkan pada Gambar 2. Hasil kreatifitasnya bisa membentuk berbagai produk seperti robot-robotan, binatang, mobil-mobilan dan masih banyak yang lain. Dalam proses pembentukan ini anak akan berimajinasi dan berkreasi tentang bentuk yang akan dibuat kemudian berpikir puzzle mana yang harus dipakai, karena dengan berbagai jenis puzzle pada dasarnya bisa dipakai, semua tergantung mau dipilih mana yang mana yang sesuai. Ini

tentunya akan melatih anak untuk memutuskan dan akhirnya akan mendapatkan bentuk sesuai dengan imajinasinya.



Gambar 2. Contoh produk hasil kreasi anak dengan media edukatif puzzle bambu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

KESIMPULAN

Metode pengajaran yang baik pada anak usia dini memang tepat dilaksanakan dengan pendekatan afektif salah satunya melalui bentuk permainan untuk mengasah keseimbangan psikis dan motorik mereka, untuk itu penggunaan media puzzle edukatif dari bahan bambu yang dibuat memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, baik kognitif, motorik dan logika, serta puzzle dapat melatih kesabaran dan konsentrasi anak. Pada usia dini atau prasekolah merupakan periode masa-masa "golden age" yang merupakan masa puncak berkembangnya kreativitas anak, disamping itu pemakaian bahan bambu merupakan bentuk pengenalan potensi lokal bahan yang ramah lingkungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta dan PAUD KB Amongsiwi, Dusun Pandes Bantul atas fasilitas yang diberikan sehingga penelitian dapat dilakukan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Suryastini. (2014). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak TK., **Jurnal PAUD** (Volume 2 No 1), hal 6.
- Bause, K., Radimersky, A., Iwanicki, M., &

- Albers, A. (2014). Feasibility studies in the product development process. *Procedia CIRP*, 21, 473-478.
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. (2010). **Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak di tingkat pelayanan kesehatan dasar**. Jakarta: Kemenkes RI
- Kurniasih, Nuraini. (2013). **Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mahadul Qur'an**. Surakarta. <http://publikasi.stkipsiliwangi.ac.id/files/2013/01/Jurnal-NurainiKurniasih-10030058.pdf>. Diakses tanggal 17 November 2016
- Prima, Aurilia, (2016), **Aneka permainan kreatif dan edukatif untuk anak**. Yogyakarta: Diva Press.
- Prensky, Marc. (2012). **From digital natives to digital wisdom: hopeful essays for 21st century learning**. India: Corwin Press
- Setyosari, Punaji. (2013). **Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan**. Jakarta: PRANADAMEDIA GROUP.
- Sugiyono. (2014). **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D**. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi (2009), **Permainan Edukatif Yang mencerdaskan**, Yogyakarta: Power Book
- Tri Yuni Astuti (2014). **Meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan menyusun puzzle berkelompok di Rhadiatul Masyitoh kantong kelompok A**, Yogyakarta: FIP- UNY
- Susanto, Ahmad. (2013). **Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar**. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Suyono, (2015). **Belajar dan Pembelajaran. Bandung**: PT Remaja Rosdakarya.
- Tunggul Sri Agus Setyaningsih¹, dkk., (2018), Stimulasi permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan social dan kemandirian anak usia prasekolah, **Jurnal Keperawatan Silampari (JKS)** Volume 1, No 2, Januari-Juni 2018 e-ISSN : 2581-1975 p-ISSN : 2597-7482.