
PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELAS BESAR UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL DAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMA

Zainal Fauzi¹, Rudi Haryadi², Mahfuz³

^{1,2,3}Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari, Indonesia

Email : zainalf@uniska-bjm.ac.id

Article Info

History Articles

Received:

23 September 2025

Accepted:

25 September 2025

Published:

30 September 2025

Kata Kunci: Permainan Puzzle, Layanan Bimbingan Kelas Besar, Interaksi Sosial, Kepercayaan Diri

Keywords : *Puzzle; Classical Guidance; Social Interaction; Self Confidence*

Abstrak

Individu yang memiliki kepercayaan diri umumnya mampu memotivasi dirinya untuk terus berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari. Secara hakikat, manusia tidak hanya berperan sebagai makhluk individu, tetapi juga sebagai makhluk sosial yang membutuhkan bantuan dan dukungan dari orang lain. Dalam menjalani kehidupan sehari-hari, interaksi sosial menjadi hal yang tak terpisahkan sebagai sarana saling membantu dan berkomunikasi. Salah satu upaya yang dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial dan pribadi siswa adalah melalui bimbingan lintas kelas. Layanan ini berfungsi sebagai bentuk pencegahan sekaligus pengembangan, dengan tujuan memberikan wawasan, pemahaman, dan pengalaman kepada peserta didik dalam aspek sosial, pribadi, belajar, maupun karier, dilaksanakan dalam skala besar untuk tingkatan kelas yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas pada permainan puzzle dalam penggunaan media melalui layanan bimbingan kelas besar dalam meningkatkan interaksi sosial serta kepercayaan diri siswa di SMAN 1 Alalak. Metode penelitian yang digunakan adalah desain *one group pre-test and post-test*, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Populasi penelitian mencakup 230 siswa SMAN 1 Alalak, dengan sampel penelitian sebanyak 62 siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji *T-Test* untuk membandingkan secara akurat hasil pre-test dan post-test. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan puzzle dalam layanan bimbingan kelas besar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

Abstract

Individuals who have self-confidence are generally able to motivate themselves to continue to develop into a better person from day to day. In essence, humans do not only act as individual beings, but also as social beings who need help and support from others. In living everyday life, social interaction is inseparable as a means of mutual assistance and communication. One effort that can support the development of students' social and personal skills is through cross-class guidance. This service functions as a form of prevention as well as development, with the aim of providing insight, understanding, and experience to students in social, personal, learning, and career aspects, implemented on a large scale for the same class level. This study aims to assess the effectiveness of puzzle games in the use of media through large class guidance services in improving social interaction and self-confidence of students at SMAN 1 Alalak. The research method used is a one group pre-test and post-test design, where measurements are taken before and after the treatment is given. The study population includes 230 students of SMAN 1 Alalak, with a research sample of 62 students. Data analysis was carried out using the T-Test to accurately compare the results of the pre-test and post-test. Research findings show that the use of puzzle game media in large class guidance services has proven effective in improving social interaction skills while fostering students' self-confidence.

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri menjadi elemen penting dalam perkembangan kepribadian individu, memainkan peran kunci dalam keberhasilan belajar dan interaksi sosial dengan orang lain. Bagi remaja, masa ini sering kali diidentifikasi sebagai periode transisi yang ditandai oleh perkembangan fisik, psikologis, emosional, dan sosial yang cepat (Safitri, 2010). Dalam konteks ini, kepercayaan diri menjadi faktor kritis dalam menjalani proses penyesuaian diri, terutama dalam interaksi sosial yang menuntut pemenuhan tugas perkembangan sosial. Ungkapan Rini (2011) mengemukakan bahwa individu dengan tingkat kepercayaan diri tinggi mampu bersosialisasi secara luwes, menunjukkan sikap toleran, tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain dalam bertindak, serta dapat mengambil keputusan dengan mantap dalam menjalani kehidupan. Mereka cenderung tampil tenang, tidak diliputi rasa takut, dan dapat mengekspresikan keyakinan diri kapan pun diperlukan.

Sejalan dengan itu, Lauster (dalam Hendriana, 2012) menggambarkan kepercayaan diri sebagai keyakinan terhadap kemampuan diri. Individu yang percaya pada dirinya sendiri tidak mudah cemas, bebas mengekspresikan minat, bertanggung jawab terhadap orang lain, bersikap ramah serta santun dalam berinteraksi, dan dapat menghargai kelebihan maupun kekurangan yang dimiliki.

Dalam kaitannya dengan interaksi sosial, Soyomukti (2016) menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan aktivitas yang melibatkan dua orang atau lebih dengan tujuan dan orientasi tertentu. Hubungan dengan lingkungan dibutuhkan untuk menstimulasi perkembangan, memperoleh dukungan, dan memenuhi kebutuhan individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Herimanto dan Winarno (2015) bahwa interaksi sosial menjadi fondasi kehidupan bermasyarakat; tanpa interaksi semacam ini, kehidupan bersama tidak mungkin terwujud. Interaksi sosial mensyaratkan adanya kesadaran timbal balik, bukan sekadar kedekatan fisik

Penelitian terkini menemukan bahwa interaksi sosial teman sebaya memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kepercayaan diri siswa. Sebagai contoh, Barus, Sutja, & Yusra (2023) melaporkan bahwa siswa SMPN 7 Muaro Jambi menunjukkan **tingkat interaksi sosial teman sebaya yang tinggi (76 %)** dan **kepercayaan diri yang tinggi (71 %)**, walaupun korelasi antara interaksi sosial dan kepercayaan diri hanya sebesar 0,148 yang termasuk dalam kategori kecil. Hal ini menunjukkan bahwa meski interaksi sosial sudah baik, tingkat kepercayaan diri belum sebanding secara kuantitatif, sehingga perlu intervensi untuk memperkuat pengaruh positifnya agar kepercayaan diri siswa dapat meningkat lebih optimal. Dalam konteks pendidikan menengah, siswa sering menghadapi tantangan berupa tekanan akademik, tuntutan sosial, dan pencarian identitas diri. Faktor-faktor tersebut dapat memengaruhi kepercayaan diri maupun kualitas interaksi sosial mereka. Ketidakmampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial dapat memunculkan perasaan terisolasi, rendah diri, bahkan stres yang berdampak negatif terhadap perkembangan psikologis remaja. Menurut Santrock (2020), masa remaja merupakan periode kritis dalam membangun hubungan dengan teman sebaya, di mana keberhasilan dalam menjalin interaksi akan sangat berpengaruh pada konsep diri dan perkembangan emosional. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran maupun layanan bimbingan konseling yang mampu membantu siswa mengembangkan rasa

percaya diri sekaligus keterampilan sosial, sehingga mereka dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan sekolah maupun kehidupan sehari-hari.

Siswa sendiri berada pada fase menuju kematangan dan kemandirian. Hambley (dalam Robbi, 2016) menekankan bahwa kepercayaan diri merupakan salah satu faktor yang menentukan kemampuan penyesuaian sosial. Apabila interaksi sosial di sekolah tidak terbangun dengan baik, proses belajar menjadi kurang kondusif dan dapat menghambat kemajuan akademik.

Dalam upaya mendukung perkembangan siswa, layanan bimbingan dan konseling di sekolah berperan membantu peserta didik dalam berbagai aspek, mulai dari pengembangan pribadi dan sosial, peningkatan kemampuan belajar, hingga perencanaan karier. Layanan ini memfasilitasi pertumbuhan peserta didik secara individual, kelompok, maupun klasikal, disesuaikan dengan potensi, kebutuhan, bakat, minat, serta kondisi dan peluang yang dimiliki. Selain itu, bimbingan konseling berfungsi mengatasi hambatan atau masalah yang dihadapi peserta didik. Menurut Lestari (2020), bimbingan konseling merupakan proses bantuan berkelanjutan yang diberikan konselor kepada konseli, dengan tujuan membantu mereka memahami dan mengembangkan kemampuan dalam memecahkan berbagai permasalahan.

Salah satu model layanan yang dapat diterapkan ialah bimbingan lintas kelas, yakni kegiatan pencegahan dan pengembangan yang memberikan wawasan, pemahaman, serta pengalaman di bidang sosial, pribadi, akademik, dan karier bagi peserta didik dalam jumlah besar (Rahim, 2021). Agar lebih menarik, pelaksanaannya dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran kreatif. Fitra (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas bimbingan. Misalnya, permainan puzzle dapat digunakan sebagai media edukatif untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan pemecahan masalah, termasuk untuk tema pencegahan kekerasan seksual (Agustin, 2021; Octavina, 2021).

Lebih jauh, penggunaan media permainan edukatif seperti puzzle dapat dipandang sebagai pendekatan inovatif dalam layanan bimbingan. Puzzle tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong terciptanya kerja sama, komunikasi, dan rasa saling menghargai di antara siswa. Menurut Komalasari (2019), metode pembelajaran berbasis partisipasi terbukti lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dibandingkan metode konvensional yang bersifat satu arah. Dengan demikian, permainan puzzle bukan hanya sarana hiburan, melainkan juga media pengembangan diri yang sejalan dengan tujuan bimbingan konseling, yakni membantu peserta didik memahami potensi, mengatasi hambatan, serta membentuk kepribadian yang adaptif. Hal ini menjadikan puzzle relevan digunakan dalam layanan kelas besar, terutama untuk memperkuat interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa secara kolektif.

Berdasarkan Rochmah (2013) mengungkapkan bahwa interaksi sosial di sekolah dapat ditingkatkan melalui bimbingan kelompok dengan teknik bermain puzzle, yang terbukti meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X SMA Negeri Kesamben, Jombang. Puzzle sendiri menuntut pemain menyusun potongan acak menjadi bentuk utuh yang bermakna, sering kali mengandung pesan tertentu. Biasanya puzzle digunakan anak-anak untuk melatih perkembangan kognitif sejak dini, misalnya melalui puzzle bergambar hewan yang membantu mengenali bagian tubuh hewan saat potongan disatukan kembali.

Puzzle sendiri merupakan permainan yang menuntut pemain untuk menyusun kembali potongan-potongan yang telah diacak hingga membentuk kesatuan yang utuh dan bermakna, serta sering kali menyampaikan pesan tertentu. Umumnya puzzle dimainkan oleh anak-anak sebagai sarana melatih perkembangan otak sejak usia dini. Contohnya, puzzle bergambar hewan yang dipotong-potong memungkinkan anak belajar mengenali bagian-bagian tubuh hewan seperti kepala, kaki, dan tangan ketika menyatukannya kembali.

Menurut Yanuar dkk. (2014), media puzzle adalah sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima melalui permainan konstruksi, di mana peserta didik merangkai potongan-potongan gambar untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Selaras dengan itu, Darmawan (2019) menegaskan bahwa puzzle sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Penelitian lain yang relevan adalah penerapan bimbingan klasikal menggunakan media permainan crossword puzzle, yang dilakukan oleh Salsa, Meiningsih, & Christiana (2022). Penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan media puzzle jenis crossword puzzle berhasil menumbuhkan kepercayaan diri siswa melalui interaksi dengan teman. Metode penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) yang diterapkan dalam dua siklus memperlihatkan perubahan positif dalam partisipasi verbal, keberanian menyampaikan pendapat, dan interaksi antar siswa di kelas. Hal ini memperkuat argumen bahwa media permainan interaktif dalam layanan konseling dapat menjadi metode efektif untuk mengatasi rasa takut berpendapat dan rendahnya kepercayaan diri siswa

Hasil wawancara terhadap guru bimbingan dan konseling di sekolah tersebut, beliau menceritakan bahwa interaksi sosial siswa cukup beragam. Ada siswa yang sangat aktif bersosialisasi, tetapi ada juga yang cenderung menarik diri dan sulit berinteraksi dengan teman-temannya. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial karena berbagai faktor, seperti kepercayaan diri yang rendah, kecemasan sosial, atau pengaruh lingkungan. Sedangkan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah cenderung merasa ragu untuk berbicara atau mengungkapkan pendapat. Mereka juga sering menghindari situasi sosial yang membutuhkan interaksi dengan banyak orang. Akibatnya, mereka bisa kesulitan dalam membangun pertemanan, bahkan dalam aktivitas belajar kelompok. Kepercayaan diri yang rendah juga bisa berdampak pada prestasi akademik karena mereka kurang berani bertanya atau berdiskusi di kelas. Langkah sudah dilakukan guru BK disekolah untuk membantu siswa: dengan melaksanakan Konseling Individu, untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai potensi dan kelebihan yang mereka miliki, Kegiatan Kelompok, seperti diskusi atau role-playing, untuk melatih mereka dalam berinteraksi sosial, Pemberian Motivasi, baik melalui kelas bimbingan maupun melalui pendekatan personal, agar siswa lebih percaya pada diri sendiri, Pelibatan dalam Kegiatan Sekolah, seperti ekstrakurikuler, yang bisa membantu mereka membangun keberanian dan keterampilan sosial, Kolaborasi dengan Guru dan Orang Tua, agar siswa mendapatkan dukungan baik di sekolah maupun di rumah. Namun beliau mengatakan belum pernah melaksanakan konseling kelas besar menggunakan permainan puzzle ataupun lainnya.

Dari hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya interaksi sosial dan kepercayaan diri pada siswa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk pengalaman pribadi, pengaruh lingkungan, dan karakter individu. Namun, dengan dukungan dari sekolah,

guru BK, serta lingkungan sekitar, siswa dapat dibantu untuk meningkatkan kepercayaan diri dan membangun keterampilan sosial yang lebih baik. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui penggunaan media permainan puzzle dalam layanan bimbingan kelas besar dalam meningkatkan interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa SMAN 1 Alalak.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain *one group pre-test and post-test* (Arikunto, 2013). Desain ini hanya melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Prosedur penelitian diawali dengan pemberian tes awal (*pre-test*) untuk mengukur tingkat interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, perlakuan berupa layanan bimbingan kelas besar menggunakan media permainan puzzle dilaksanakan, kemudian diakhiri dengan tes akhir (*post-test*) guna mengetahui perubahan setelah perlakuan.

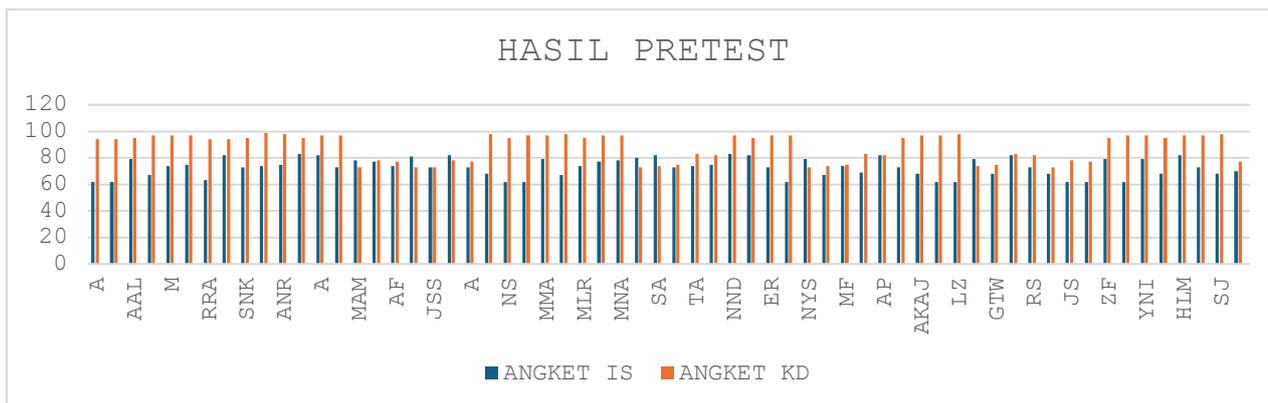
Instrumen penelitian menggunakan angket skala Likert yang telah divalidasi oleh ahli. Instrumen ini memuat indikator yang mengukur dua aspek, yaitu: (1) interaksi sosial yang mencakup kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan partisipasi, serta (2) kepercayaan diri yang mencakup keyakinan diri, keberanian mengemukakan pendapat, dan sikap positif terhadap diri. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi internal antar-item.

Teknik pengambilan sampel menggunakan metode acak sederhana (*simple random sampling*), di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel. Dari total populasi 230 siswa kelas XI1–XI7 SMA Negeri 1 Alalak, terpilih 62 siswa sebagai responden berdasarkan hasil *pre-test* yang menunjukkan tingkat interaksi sosial dan kepercayaan diri rendah.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji statistik *Paired Sample t-Test*. Uji ini dipilih karena sesuai dengan desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok, sehingga dapat mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelas besar dengan media permainan puzzle dalam meningkatkan interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

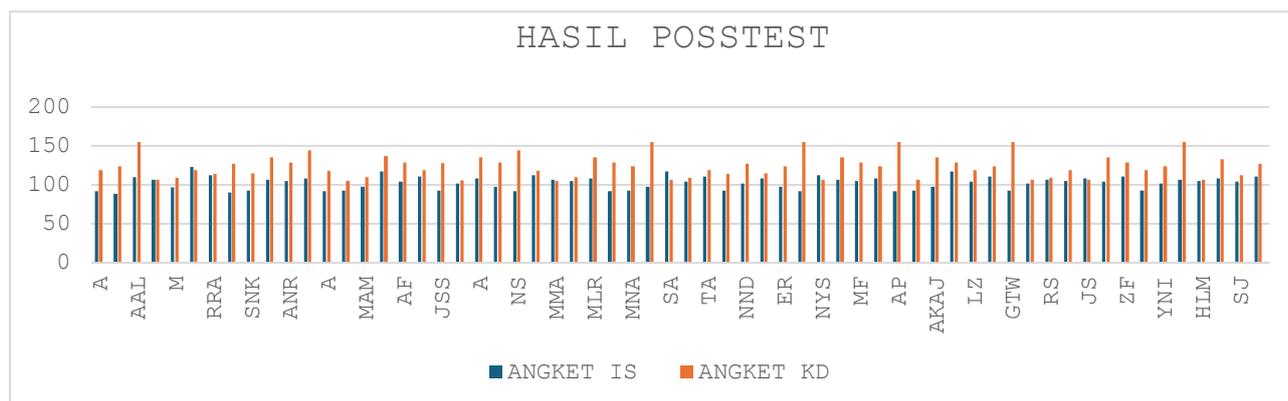
Pada penelitian yang dilakukan kepada sampel 230 siswa didapatkan hasil kategori rendah berjumlah 62 siswa kelas XI1-XI7 SMA Negeri 1 Alalak, hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan puzzle dalam layanan bimbingan kelas besar dalam meningkatkan interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa SMAN 1 Alalak. Data yang diperoleh dari hasil instrumen *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan perlakuan Bimbingan kelas besar dengan media permainan puzzle. Berikut adalah hasil dilakukannya *pre-test* kepada sampel 62 siswa memiliki interaksi sosial dan kepercayaan diri yang rendah. Berikut bagan hasil *pre-test* 62 siswa:



Gambar 1 bagan hasil *pre-test* 62 siswa

Berdasarkan hasil *pre-test* dalam kategori rendah terhadap 62 siswa, diketahui bahwa rentang skor yang didapatkan dari skor 62-82 pada angket interaksi sosial dengan rentang skor pada angket kepercayaan diri 73-98. Dengan rata-rata 73 dan 88.

Setelah mengikuti kegiatan layanan kelas besar dengan permainan puzzle. Berikut hasil bagan posttest pada 62 siswa:



Gambar 2 bagan hasil posttest 62 siswa

Hasil post-test menunjukkan bahwa hasil siswa meningkat, dengan rentang skor rata-rata 73-103 pada interaksi sosial dan 88-124 kepercayaan diri. Selanjutnya adalah Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran data penelitian. Berikut adalah hasil uji normalitas interaksi sosial pada penelitian ini:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Interaksi Sosial

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.154	62	.200*	.940	62	.388
<i>Posttest</i>	.167	62	.200*	.954	62	.395
*. This is a lower bound of the true significance						
a. Lilliefors significance Correctuin						

Berdasarkan pengujian Shapiro–Wilk yang tercantum pada tabel, nilai signifikansi yang diperoleh untuk data **pretest** adalah 0,388 dan untuk **posttest** 0,395. Kedua nilai tersebut melebihi batas 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal.. Adapun untuk mengetahui uji normalitas kepercayaan diri dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kepercayaan Diri

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.163	62	.200*	.980	62	.393
<i>Posttest</i>	.188	62	.200*	.997	62	.398
*. This is a lower bound of the true significance						
a. Lilliefors significance Correctuin						

Hasil uji Shapiro–Wilk pada tabel juga menunjukkan nilai signifikansi 0,393 untuk **pretest** dan 0,398 untuk **posttest**. Karena keduanya lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut serta karena data berasal dari pasangan yang sama, perbedaan skor **pre-test** dan **post-test** selanjutnya dapat dianalisis menggunakan uji statistik parametrik **Paired Sample t-Test**. Berikut adalah hasil uji paired Sample t-Test:

Tabel 3. Uji Hipotesis Paired Sampel T-Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pre-Post	-75,75000	5,57418	1,97077	-80,41013	-71,08987	-37,438	62	,000

Berdasarkan hasil analisis statistik, rata-rata skor *pre-test* untuk interaksi sosial dan kepercayaan diri masing-masing tercatat sebesar 73 dan 103, sedangkan rata-rata skor *post-test* meningkat menjadi 88 dan 124. Nilai probabilitas sebesar 0,01 yang lebih kecil dari 5% menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Temuan ini menandakan bahwa terjadi peningkatan yang merata pada kedua variabel setelah perlakuan diberikan, sehingga data pre-test terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap data post-test. Lebih lanjut, hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai *t hitung* sebesar – 37,438 dengan signifikansi 0,000 (< 0,05). Nilai signifikansi yang sangat kecil ini menguatkan

kesimpulan bahwa perbedaan antara pre-test dan post-test bersifat signifikan. Karena rata-rata skor post-test lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor pre-test, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan nyata setelah penerapan layanan bimbingan kelas besar dengan media permainan puzzle.

Berdasarkan hasil uji statistik yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum intervensi (pretest) dan sesudah intervensi (posttest). Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan puzzle berkontribusi positif terhadap peningkatan interaksi sosial sekaligus kepercayaan diri siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media puzzle dalam layanan bimbingan klasikal efektif untuk memperkuat kemampuan bersosialisasi dan keyakinan diri peserta didik. Hasil tersebut sejalan dengan prinsip fundamental bimbingan dan konseling yang menekankan pentingnya pendekatan kreatif dan partisipatif sebagai sarana pengembangan potensi siswa.

Interaksi sosial siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti layanan bimbingan dengan media permainan puzzle. Permainan ini menuntut adanya kerja sama, komunikasi, dan koordinasi antaranggota kelompok dalam menyusun kepingan puzzle hingga membentuk gambar utuh. Melalui proses tersebut, siswa dilatih untuk saling bertukar pendapat, menghargai ide teman, serta mengurangi sikap individualis.

Hasil ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya bahwa aktivitas berbasis permainan kooperatif mampu menciptakan suasana kebersamaan yang mendorong terjadinya interaksi sosial positif (Yusuf & Nurihsan, 2021). Selain itu, permainan yang dilakukan dalam kelompok juga terbukti dapat meningkatkan rasa memiliki (sense of belonging) di antara siswa, yang merupakan faktor penting dalam memperkuat hubungan sosial (Santrock, 2020).

Selain interaksi sosial, hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kepercayaan diri siswa. Kegiatan menyusun puzzle memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkontribusi sesuai kemampuan masing-masing. Keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan puzzle menumbuhkan rasa bangga, keyakinan terhadap potensi diri, dan keberanian dalam mengambil peran di depan teman sebaya. Keberhasilan menyelesaikan puzzle menumbuhkan rasa bangga dan percaya diri pada siswa. Mereka merasa bahwa kontribusi sekecil apapun penting dalam proses kelompok. Saat siswa berhasil menemukan kepingan yang cocok, ada perasaan puas yang menguatkan keyakinan terhadap kemampuan diri. Selain itu, puzzle juga memberikan kesempatan bagi siswa yang biasanya pasif atau pemalu untuk menunjukkan kemampuannya. Karena sifat puzzle yang non-kompetitif namun tetap menantang, siswa dapat berpartisipasi tanpa merasa tertekan dibandingkan permainan yang terlalu menonjolkan kecepatan atau fisik.

Permainan puzzle terbukti efektif tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media bimbingan yang mampu meningkatkan interaksi sosial melalui kerja sama kelompok, serta membangun kepercayaan diri siswa melalui pengalaman sukses menyelesaikan tantangan. Puzzle dapat dipandang sebagai media edukatif yang relevan dengan kebutuhan siswa di era modern, sekaligus selaras dengan tujuan bimbingan konseling untuk mengembangkan potensi sosial dan personal siswa.

Menurut Hidayati (2022), media permainan edukatif mampu membangun rasa percaya diri karena siswa merasa dihargai atas usaha dan kontribusinya, bukan semata-mata hasil akhir. Dengan demikian, puzzle tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membentuk konsep diri positif. Sejalan

dengan hasil penelitian Hermawati dan Rosada (2023) Menyatakan bahwa media puzzle yang dikembangkan dalam layanan bimbingan kelompok efektif meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VIII. Menurut Salsa dkk (2023) Media permainan crossword puzzle dalam konteks layanan bimbingan klasikal meningkatkan kepercayaan diri siswa lewat interaksi dengan teman sebaya.

Dalam konteks layanan bimbingan kelas besar, penggunaan media permainan puzzle terbukti efektif karena : Melibatkan seluruh siswa secara aktif pada layanan bimbingan kelas besar, penggunaan media permainan puzzle mampu mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa tanpa terkecuali. Sifat puzzle yang menuntut kerjasama, pemecahan masalah, serta interaksi antarsiswa membuat mereka lebih berpartisipasi dalam kegiatan. Aktivitas ini tidak hanya melatih konsentrasi, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas kelompok. Dengan demikian, puzzle menjadi media yang inklusif karena memberi kesempatan setiap siswa berkontribusi sesuai kemampuan masing-masing, sehingga tercipta suasana bimbingan yang lebih hidup, dinamis, dan partisipatif dibandingkan metode ceramah satu arah.

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dari penggunaan puzzle dalam bimbingan kelas besar juga efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, karena siswa diajak bermain sambil belajar. Metode ini dapat mengurangi kebosanan yang biasanya muncul ketika mereka harus mendengarkan penjelasan panjang dari guru atau konselor. Suasana kelas menjadi lebih interaktif, santai, dan penuh tawa ketika siswa berusaha menyusun potongan puzzle menjadi bentuk yang utuh. Kondisi emosional positif ini mendorong motivasi intrinsik siswa untuk terus mengikuti kegiatan. Akhirnya, proses bimbingan tidak lagi dirasakan sebagai beban, melainkan pengalaman yang menyenangkan sekaligus edukatif.

Memberikan pengalaman belajar bermakna dari selain menyenangkan, puzzle juga memberi pengalaman belajar yang bermakna karena melibatkan praktik langsung. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif melalui ceramah, melainkan secara aktif memanipulasi potongan puzzle, menguji strategi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan. Proses ini melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kolaborasi sosial yang sulit dicapai bila hanya mengandalkan metode lisan. Dengan pengalaman konkret tersebut, pesan atau materi bimbingan lebih mudah dipahami dan diingat siswa. Hal ini menunjukkan bahwa puzzle mampu mengubah pembelajaran teoritis menjadi pengalaman nyata yang memberi dampak jangka panjang.

Temuan ini memperkuat pendapat Komalasari (2019) bahwa layanan bimbingan dengan pendekatan partisipatif lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa dibandingkan metode konvensional. Adapun hasil penelitian dari Permainan Puzzle sebagai Metode Peningkatan Kemampuan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran IPS” (Valentina, Hartini, & Tijan, 2024) penelitian tindakan kelas (PTK) di SMP Negeri 4 Semarang, melaporkan bahwa penggunaan media puzzle signifikan meningkatkan kerjasama siswa, aktivitas belajar, dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Sedangkan menurut (Anjaleka, 2021) penelitian tindakan kelas menunjukkan motivasi belajar siswa meningkat setelah penggunaan media puzzle secara klasikal. Motivasi belajar sering berkorelasi dengan interaksi sosial antar siswa (misalnya lebih aktif bertanya, diskusi) karena media yang menarik memicu siswa untuk terlibat.

Hasil penelitian Tarigan dkk. (2025) menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara efikasi diri dengan pengambilan keputusan karir pada siswa SMA Global Prima National Plus School. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,238 menandakan bahwa efikasi diri menyumbang 23,8% terhadap variasi dalam pengambilan keputusan karir siswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor eksternal lain yang tidak diteliti. Hal ini memperkuat temuan bahwa efikasi diri menjadi variabel psikologis penting dalam menentukan sejauh mana siswa mampu mengelola proses pemilihan karirnya secara lebih terarah.

Lebih lanjut, meskipun sebagian besar siswa dikategorikan memiliki tingkat pengambilan keputusan karir yang tinggi, terdapat perbedaan signifikan pada aspek keyakinan diri mereka. Siswa dengan efikasi diri yang kuat cenderung lebih percaya diri dalam mengevaluasi pilihan, mampu merumuskan keputusan yang realistis, serta berani menanggung risiko dari keputusan yang diambil. Sebaliknya, siswa dengan efikasi diri rendah sering mengalami keraguan, rasa takut gagal, dan kecenderungan menunda pengambilan keputusan. Temuan ini menegaskan pentingnya peningkatan efikasi diri sebagai salah satu sasaran layanan bimbingan konseling di sekolah.

Hasil penelitian tersebut juga memiliki implikasi praktis yang relevan dengan konteks bimbingan kelas besar menggunakan media permainan, seperti puzzle. Jika puzzle terbukti meningkatkan interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa (Fauzi dkk., 2024), maka strategi serupa dapat diadaptasi untuk memperkuat efikasi diri dalam pengambilan keputusan karir. Dengan melibatkan aktivitas kolaboratif, reflektif, dan berbasis pengalaman nyata, siswa tidak hanya dilatih untuk berkomunikasi, tetapi juga belajar mengambil peran dalam menyelesaikan masalah dan merumuskan keputusan. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan menengah yang menyiapkan siswa agar lebih mandiri dan siap menghadapi tuntutan kehidupan akademik maupun karir di masa depan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelas besar dengan menggunakan media permainan puzzle memberikan dampak positif pada interaksi sosial siswa. Permainan puzzle menuntut siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berbagi peran dalam menyelesaikan tantangan. Kegiatan semacam ini menumbuhkan rasa kebersamaan, sehingga mengurangi kecenderungan sikap individualis dan membangun pola interaksi yang lebih sehat antar siswa.

Peningkatan interaksi sosial terlihat dari adanya perubahan cara siswa berpartisipasi dalam kelompok. Pada awalnya, sebagian siswa menunjukkan sikap pasif, enggan mengemukakan pendapat, atau bahkan menarik diri. Namun, setelah dilibatkan dalam permainan puzzle, mereka terdorong untuk berkontribusi karena setiap anggota memiliki peran penting dalam penyelesaian tugas. Hal ini memperlihatkan bahwa puzzle dapat menjadi media yang efektif untuk melatih komunikasi interpersonal siswa. Selain interaksi sosial, aspek kepercayaan diri juga mengalami peningkatan yang signifikan. Melalui puzzle, siswa memperoleh pengalaman sukses ketika menemukan kepingan yang sesuai atau berhasil menyelesaikan gambar. Keberhasilan kecil ini menumbuhkan rasa percaya diri dan memotivasi mereka untuk terus berpartisipasi. Hal ini sesuai dengan teori Bandura mengenai *self-efficacy*, di mana pengalaman keberhasilan langsung menjadi sumber utama terbentuknya keyakinan diri.

Kepercayaan diri yang meningkat berimplikasi pada keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat, mengajukan pertanyaan, maupun mengambil inisiatif dalam

kelompok. Siswa yang sebelumnya pemalu atau kurang percaya diri mulai lebih aktif dalam diskusi. Dengan demikian, puzzle tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai media terapi edukatif yang mampu mengatasi hambatan psikologis seperti rasa takut berbicara di depan umum.

Dari sisi bimbingan konseling, temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan metode kreatif dan partisipatif dalam layanan kelas besar. Metode ceramah konvensional sering kali membuat siswa bosan dan tidak terlibat aktif. Sebaliknya, penggunaan permainan puzzle menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa keterlibatan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan begitu, layanan bimbingan lebih efektif dalam mencapai tujuannya.

Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa permainan edukatif mampu menjadi strategi preventif untuk mengatasi permasalahan sosial di sekolah. Rendahnya interaksi sosial dan kepercayaan diri, jika dibiarkan, dapat berdampak negatif terhadap prestasi akademik maupun perkembangan pribadi siswa. Dengan pendekatan puzzle, siswa dilatih untuk saling menghargai, memahami kekuatan dan kelemahan diri, serta membangun hubungan sosial yang positif.

Dari hasil uji statistik, terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test baik pada aspek interaksi sosial maupun kepercayaan diri. Nilai rata-rata post-test yang lebih tinggi mengindikasikan bahwa puzzle berkontribusi nyata dalam meningkatkan kedua aspek tersebut. Data ini mendukung temuan penelitian sebelumnya (Rochmah, 2013; Hermawati & Rosada, 2023) yang menegaskan efektivitas media puzzle dalam layanan bimbingan kelompok.

Namun demikian, hasil penelitian juga mengisyaratkan bahwa faktor eksternal seperti dukungan teman sebaya, kondisi lingkungan sekolah, dan pendekatan guru BK turut berperan dalam memperkuat hasil intervensi. Puzzle berfungsi sebagai media fasilitator, tetapi keberhasilan jangka panjang tetap membutuhkan dukungan sistemik. Oleh karena itu, guru BK perlu berkolaborasi dengan wali kelas, orang tua, dan pihak sekolah agar peningkatan interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa berkelanjutan.

Jadi penelitian ini menegaskan bahwa permainan puzzle merupakan media inovatif yang efektif untuk meningkatkan interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa SMA melalui layanan bimbingan kelas besar. Puzzle mampu menjembatani kebutuhan siswa akan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial dan keyakinan diri. Dengan temuan ini, puzzle dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif metode kreatif dalam praktik bimbingan konseling di sekolah menengah.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi guru BK atau konselor sekolah, yaitu:

- Permainan puzzle dapat dijadikan alternatif media dalam layanan bimbingan untuk meningkatkan soft skills siswa.
- Peningkatan interaksi sosial dan kepercayaan diri dapat mendukung keberhasilan siswa dalam kehidupan akademik maupun sosial.
- Media permainan sebaiknya terus dikembangkan secara kreatif agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media permainan puzzle dalam layanan bimbingan kelas besar efektif dalam meningkatkan interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa SMA Negeri 1 Alalak. Permainan puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong kerja sama, melatih komunikasi, serta memberikan pengalaman keberhasilan yang menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Dengan demikian, puzzle dapat dijadikan alternatif media kreatif dalam praktik bimbingan konseling di sekolah menengah.

Secara deskriptif, permainan puzzle memfasilitasi siswa untuk saling bekerja sama, berkomunikasi, dan membangun kepercayaan diri melalui pengalaman keberhasilan kecil dalam menyusun kepingan gambar. Hal ini membuktikan bahwa puzzle tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga media edukatif yang mampu menumbuhkan interaksi sosial positif sekaligus meningkatkan keyakinan diri siswa. Dengan peningkatan rata-rata skor yang cukup tinggi dari pre-test ke post-test, penelitian ini menegaskan bahwa media permainan puzzle layak direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam layanan bimbingan konseling kelas besar untuk mengoptimalkan perkembangan sosial dan personal siswa.

Penggunaan media permainan puzzle dalam layanan bimbingan kelas besar terbukti efektif meningkatkan interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa. Hal ini terjadi karena permainan puzzle mendorong kerja sama, komunikasi, dan keberanian siswa dalam berpartisipasi, sehingga berdampak positif terhadap perkembangan aspek sosial dan personal siswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan desain *one group pre-test and post-test* tanpa kelompok kontrol, sehingga belum dapat sepenuhnya mengisolasi pengaruh perlakuan dari faktor eksternal lain. Selain itu, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan ke konteks sekolah lain dengan kondisi yang berbeda. Penelitian berikutnya diharapkan dapat menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol agar hasilnya lebih kuat secara metodologis. Penelitian juga dapat memperluas cakupan ke sekolah lain atau tingkat pendidikan yang berbeda untuk menguji konsistensi temuan. Selain itu, media permainan puzzle dapat dikombinasikan dengan metode bimbingan lain guna mengoptimalkan peningkatan keterampilan sosial dan personal siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya tim peneliti sampaikan kepada:

1. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari yang telah memberikan kesempatan kepada tim peneliti untuk melaksanakan tugas tridharma perguruan tinggi.
2. Lembaga/instansi terkait yang telah memberikan izin penelitian, serta para responden yang dengan sukarela meluangkan waktu dan memberikan data yang sangat berharga bagi kelancaran penelitian ini.

Semoga apa yang sudah memberikan bantuan, dukungan, dan doa yang sudah diberikan segera juga diberikan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

Agnesya Salsa, Sapta Meiningsih, & Elisabeth Christiana. (2022). *Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal untuk Menumbuhkan Kepercayaan Diri melalui Interaksi dengan*

Teman Menggunakan Media Permainan Crossword Puzzle. HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling, vol.41 no.2

- Agusti, M. P., Muharyani, P. W., & Maulida, M. N. (2021). Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Dalam Pencegahan Anemia (*Doctoral dissertation*, Sriwijaya University).
- Anjaleka, P. (2021). Penggunaan puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD pada mata pelajaran PAI. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 45–55.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2016). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barus, S. Y., Sutja, A., & Yusra, A. (2023). Hubungan Interaksi Sosial Teman Sebaya dengan Kepercayaan Diri Siswa di SMPN 7 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2560–2569. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11363>
- Darmawan, A, C, (2019). *Pedoman Praktis Tumbuh Kembang Anak (Usia 0-72. Bulan)*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.
- Fauzi, Z., Haryadi, R., & Mahfuz, M. (2024). Penggunaan Media Permainan Puzzle dalam Layanan Bimbingan Kelas Besar untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dan Kepercayaan Diri Siswa SMA. *Consulenza: Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 6(1), 15–28.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13.
- Hendriana, H. (2012). Pembelajaran matematika humanis dengan metaphorical thinking untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Infinity Journal*, 1(1), 90-103.
- Herimanto dan Winarno. (2015). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawati, F. T., & Rosada, U. D. (2023). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Interaksi Sosial pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Piyungan. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(2).
- Hermawati, F. T., & Rosada, U. D. (2023). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Interaksi Sosial pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Piyungan. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(2), 123–135.
- Hidayati, N. (2022). Pengaruh penggunaan media permainan edukatif terhadap kepercayaan diri siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 12(2), 145–156.
- Jamil, Sya'ban. (2012). *56 Games Untuk Keluarga*. Jakarta: Republika.
- Khawatim, K., Sanikita, M., Haryanti, T., & Santoso, D.B. (2023). Bimbingan Lintas Kelas Upaya Prevensi Kekerasan Seksual pada Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Malang. Seminar Pendidikan dan Pembelajaran Negeri Malang.

- Komalasari, K. (2019). Living values education model in learning and extracurricular activities to construct the students' character. *Journal of Social Studies Education Research*, 10(2), 82–103.
- Lestari, M. A. (2020). *Bimbingan Konseling Di SD (Mendampingi Siswa Meraih Mimpi)*. Penerbit Deepublish.
- Octavina, D. N. (2021). Penggunaan Media Puzzle Berkata melalui Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Pemahaman Kesehatan Reproduksi Remaja Siswa Kelas X IPA di SMAN 1 Gedeg. *Blended Learning*, 1(2), 143-152.
- Rahim, Maryam. (2021). *Petunjuk Praktis Metode Layanan Bimbingan Dan Konseling*. Gorontalo: UNG Press Gorontalo.
- Rini dkk. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Robbi. (2016). Hubungan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial pada Mahasantri Putra Ma'had Sunan Ampel Al-'aly Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. *Skripsi*. Malang: Fakultas Psikologi.
- Rochmah, S., dkk. (2013). Penggunaan Media Permainan Puzzle dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa di SMA Negeri Kesamben Jombang. *Jurnal BK UNESA*, 3(1), 1–8.
- Rosiana, Khomsoh. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal BK Unesa*, Vol. 1, No. 2.
- Safitri, Dwi. 2010. Hubungan Antara Kepercayaan Diri dengan Penyesuaian Sosial Mahasiswa di Fakultas Psikologi. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Salsa, A., Meiningsih, S., & Christiana, E. (2022). Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal untuk Menumbuhkan Kepercayaan Diri melalui Interaksi dengan Teman Menggunakan Media Permainan Crossword Puzzle. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 41(2), 46–57. <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/helper/article/view/8928>
- Salsa, A., Meiningsih, S., & Christiana, E. (2023). Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal untuk Menumbuhkan Kepercayaan Diri melalui Interaksi dengan Teman Menggunakan Media Permainan Crossword Puzzle. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 41(2), 46-57.
- Santrock, J. W. (2020). *Adolescence* (17th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Soyomukti, Nurani. (2016). *Pengantar Sosiologi: Dasar Analisis, Teori & Pendekatan Menuju Analisis Masalah- Masalah Sosial, Perubahan Sosial, & Kajian-Kajian Strategis*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutoyo, Anwar. (2014). *Bimbingan Dan Konseling Islam*. Yokyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, H. Y., Simanungkalit, S., Sihombing, N. B., & Tarigan, D. S. (2025). Hubungan Efikasi Diri dengan Pengambilan Keputusan Karir Siswa/i SMA Global Prima National Plus School. *Consulenza: Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 7(1), 1–12. <https://ejurnal.uij.ac.id/index.php/CONS/article/view/3968>

- Valentina, A., Hartini, S., & Tijan, S. (2024). Permainan puzzle sebagai metode peningkatan kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSIDING PASCA)*, 2(1), 334–345.
- Yanuar, dkk. (2014). Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Medoa Puzzle Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 1 No 1.
- Yuniati, Erni. (2018). Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi Puzzle influence motoric development smile age of prasekolah. *Jurnal Kesehatan*.Ternate:Poltekkes.
- Yusuf, S., & Nurihsan, A. J. (2021). *Teori kepribadian dan konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.