

Penerapan Permainan Edukatif *Puzzle* untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19

Ripa Natari¹, Dadan Suryana²

^{1,2,3} Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
e-mail: ripanatari@gmail.com

ABSTRAK. Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring dikarenakan pandemic covid-19 telah berdampak bagi proses belajar di sekolah. Pembelajaran menjadi mengalami hambatan untuk melakukan pertemuan bersama anak-anak dan guru. Adanya hubungan yang baik antar orang tua dan guru akan sangat membantu proses pembelajaran dalam menerapkan permainan edukatif *puzzle* untuk mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan anak). Metode penelitian menggunakan penelitian kepustakaan atau library research. Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder dari berbagai macam literatur yang berhubungan dengan objek penelitian (buku-buku, jurnal, majalah, artikel, website). Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui cara penerapan permainan edukatif *puzzle* untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini di masa pandemi covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan menyebut lambang bilangan. Dengan batasan covid-19 ini proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan RPPH yang telah dirancang oleh guru, sistem pembelajaran dilaksanakan dengan cara daring seperti whatsapp, zoom dan youtube.

Kata Kunci: permainan edukatif, puzzle, kognitif, covid-19

ABSTRACT. Learning carried out online due to the COVID-19 pandemic has had an impact on the learning process in schools. Learning becomes an obstacle to holding meetings with children and teachers. The existence of a good relationship between parents and teachers will greatly assist the learning process in applying educational puzzle games to develop cognitive aspects. The research method uses library research or library research. This study uses secondary data sources from various kinds of literature related to the object of research (books, journals, articles, websites). The purpose of this study was to find out how to apply puzzle educational games to develop cognitive aspects of early childhood during the COVID-19 pandemic. The results showed that educational puzzle games can improve children's cognitive abilities in recognizing and mentioning number symbols. With this covid-19 limitation, the learning process can run well and in accordance with the objectives of the RPPH that has been designed by the teacher, the learning system is carried out online such as, whatsapp, zoom and youtube.

Keyword: educational game, puzzle, cognitive, covid-19

PENDAHULUAN

Covid-19 di Indonesia telah berdampak pada berlangsungnya kehidupan manusia, khususnya pendidikan. Data terakhir pada tanggal 6 juni 2021 di Indonesia mencapai 51.612 dan di dunia 3.718.683 nyawa tidak terselamatkan (Covid19.go.id). Pemerintah Indonesia bekerjasama dengan Kementrian Pendidikan telah membuat kebijakan untuk menghambat penyebaran virus corona, kewaspadaan menghambat dan memutuskan penyebaran virus, yaitu menerapkan kebijakan bekerja dan belajar dari rumah hingga mengajukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) (Yulianingsih et al, 2020). Adanya kebijakan tersebut, selaku orangtua kembali sepenuhnya menjadi guru pengganti anak disekolah dan menjadi pendidik pertama dan utama bagi anak, orangtua memiliki peran penting dalam mendidik anak, dan mengembangkan kognitif, edukasi kesehatan mental dan fisik, serta peningkatan kualitas kesehatan psikologis keluarga (Mann et al., 2004; Wyatt Kaminski et al., 2008 dalam Yulianingsih et al, 2020).

Program untuk anak harus memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan anak (Suryana, 2013). Dari beberapa pendapat dan teori dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan aspek perkembangan anak khususnya kognitif harus ada kerjasama dan komunikasi yang baik antara guru dan orang tua, apalagi saat masa pandemic seperti saat ini, guru harus memberikan pembelajaran yang menarik baik secara media ataupun penyajiannya, dan orang tua harus ikut serta mendampingi anak saat belajar dirumah. Usia Taman Kanak-kanak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa (Suryana, 2014)

Tumbuh kembang anak dapat berkembang dengan baik jika di stimulasi dan diberi rangsangan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya (Susilowati & Haji, 2018). Anak usia dini adalah masa manusia memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, anak usia dini unik aaum potensi yang dimiliki dan pelayanannya pun perlu sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam menapaki perkembangan berikutnya (Suryana, 2013). Selama pandemi covid-19, aspek perkembangan anak tidak dapat dilihat langsung oleh guru karena keterbatasan untuk bertemu, hal ini sangat dirasakan dalam berbagai hal termasuk pembatasan pertemuan sistem persekolahan yang mengharuskan sekolahan dilaksanakan secara daring (Yulianingsih et al, 2020).

Aktivitas bermain dalam permainan yang menarik dengan beberapa alat yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan potensial yang ada pada diri anak, dengan beberapa permainan modern ataupun tradisional yang dimaninkan didalam atau diluar ruangan (Nur Aisyah 2017 dalam Aisyah 2019). Bermain merupakan salah satu hal yang penting untuk menstimulasi perkembangan anak baik secara fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosialnya (Karim & Wifroh 2014). Dengan menggunakan media permainan edukatif, kegiatan pembelajaran berlangsung secara menarik, kreatif dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru dengan segala persiapan yang dilaksanakan (Kurniawati et al, 2019).

Namun pada kenyataannya masih banyak ditemukan anak yang belum mampu memecahkan tugas sederhana yang diberikan oleh guru, seperti mengurutkan bilangan, mengurutkan benda dari besar-kecil, meniru pola AB-AB, dan menyusun puzzle (Susilowati & Haji, 2018). Dalam penelitian Ismawati 2016 tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif “Puzzle Jam” Terhadap Kemampuan Kognitif “Mengenal Lambang Bilangan, ditemukan banyaknya anak yang masih kesulitan dalam mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangannya (Ismawati 2016) dan kegiatan menulis angka 1 sampai 20 secara urut pada anak kelompok B masih terdapat masalah dalam segi proses maupun hasil (Al Mubarak & Amini, 2019). Hal ini tentunya menjadi evaluasi bagi guru agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik tentunya dengan segala kemampuan yang dimiliki guru serta adanya komunikasi yang terjalin antara guru dan orang tua, apalagi saat pandemic seperti yang sedang kita alami. Tentunya salah satu penyebab ini terjadi karena sebagian orangtua menganggap keterlibatan mereka dalam pendidikan anak hanya sebatas menanggung biaya, menyediakan infrastruktur dan berbagai keperluan materi lainnya.

Pada dasarnya media dan sumber belajar adalah salah satu faktor yang harus di persiapkan dalam merencanakan proses pembelajaran, media dan sumber belajar yang dipilihpun harus sesuai dengan kurikulum dan tumbuh kembang anak yang dapat memberikan pengalaman yang baik

dalam melanjutkan proses kehidupannya kedepan (Suryana, 2018). Karena pada dasarnya konsep belajar sambil bermain adalah satu cara anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak. Dalam kegiatan bermain sambil belajar, anak akan lebih mudah mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang di berikan guru dengan menggunakan media yang bermanfaat dan mengandung unsur edukatif (Nurhidayah & Jabir, 2020). Karena bermain bagi anak adalah salah satu kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan cara anak mengenal lingkungan yang ada disekitarnya (Karim & Wifroh 2014).

Salah satu permainan edukatif itu adalah puzzle. Permainan edukatif puzzle ini adalah salah satu cara dalam mengembangkan aspek kognitif anak, puzzle berupa kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potongan terbuat dari kayu, karton, busa, karet, tripleks dan steroform (Nurhidayah & Jabir, 2020). Puzzle mempunyai keunggulan yang dapat menarik minat anak dengan berbagai macam warna-warna, dan bentuk yang menarik, sehingga aktivitas belajar sambil bermain dapat berlangsung dengan lebih lama, karena anak tidak merasa bosan (Indriana 2011 dalam Mulyaningsih & Palangngan, 2021).

Ada beberapa manfaat bermain puzzle (levine, 2004;206 dalam Susilowati & Haji, 2018) antara lain: Dapat melatih motorik halus anak, Dapat melatih bahasa anak, Dapat melatih sosial anak, Dapat melatih kognitif anak, Dapat melatih kemandirian anak.

Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 disebutkan bahwa aspek perkembangan kognitif berada pada usia 4-6 tahun yang dibagi menjadi 2 yaitu berpikir logis dan berpikir simbolik. Berpikir simbolik yaitu kemampuan anak menyebut lambang bilangan 1-10 serta mengenal konsep, sedangkan berpikir logis adalah kemampuan anak mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk serta ukuran. (Sumardi et al., 2017 dalam Mulyaningsih & Palangngan, 2021). Pendapat lain juga menambahkan bahwa indikator dalam kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun yaitu mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf (Partini 2010 dalam Mulyaningsih & Palangngan, 2021)

Oleh sebab itu, perlunya kemampuan anak dalam mengenal dan menyebut lambang bilangan yang sesuai dengan tahap pertumbuhan anak. Maka dari itu diperlukannya alat permainan edukatif puzzle adagar proses perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik. Proses kognitif itu sendiri adalah gambaran perubahan dalam pikiran, intelegensi atau kemampuan dan bahasa anak (Minasari et al, 2021). Karakteristik pada perkembangan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun menunjukkan kemampuan anak dalam beberapa keahlian, seperti mengkreasikan tanah liat menjadi suatu bentuk, menyebutkan angka bilangan, memahami konsep sama dengan, besar-kecil suatu bilangan, memahami suatu fenomena sebab-akibat, menunjukkan kejanggalan pada suatu gambar, Menyusun balok-balok menjadi sebuah bangunan serta menyusun kepingan puzzle sederhana. Media puzzle mengandalkan unsur-unsur visual dan tidak diikuti unsur lain seperti audio atau gerak, sehingga mampu mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas pikir pada anak (Astuti & Aziz, 2019 dalam Minasari et al, 2021). Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan suatu masalah (Mulyasa, 2014 dalam Fitriana, 2018).

Adapun penulisan jurnal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini di masa pandemi covid-19. Dapat kita ketahui, walaupun terhalang dengan pembelajaran sistem daring dikarena Covid-19, pendidik dan orang tua harus tetap menstimulasi perkembangan anak khususnya

kognitif dengan penerapan permainan yang edukatif yaitu puzzle. Dengan berbagai hambatan yang ditemukan, orang tua dan pendidik haru ada komunikasi yang baik sehingga anakpun tetap mendapat bimbingan yang sama saat berada di sekolah.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan atau *library research*. Metode ini dilaksanakan karena situasi yang tidak memungkinkan untuk berinteraksi langsung dengan orang lain. Sebab covid-19 membatasi dalam pengambilan data, karena harus mematuhi protocol kesehatan. Penelitian pustaka atau *library research* merupakan penampilan argumentasi penalaran keilmuan yang memaparkan hasil kajian pustaka dan hasil olah pikir peneliti mengenai suatu masalah yang berisi satu topik yang memuat beberapa gagasan yang berkaitan, yang harus didukung oleh data yang diperoleh dari sumber pustaka (Mestika Zed, 2004).

Adapun analisis data yang dilakukan dengan analisis deskriptif dengan cara menguraikan secara sistematis. Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder, adalah sumber data yang menjadi pendukung data primer dalam melengkapi tema penelitian. Adapun data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbagai macam literatur yang berhubungan dengan objek penelitian (buku-buku, jurnal, artikel ,website) yang berkaitan dengan penerapan permainan edukatif selama masa pandemic

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Edukatif Puzzle Anak Usia Dini

Istilah puzzle oleh masyarakat Indonesia dikenal dengan permainan bongkar pasang atau teka teki. Kata “Puzzle” mempunyai arti suatu permainan yang dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan dan mengembangkan secara masalah secara logika baik kemampuan logika matematika (Zainul Arifin El-Basyier, 2009 dalam Al Mubarak & Amini, 2019). Permainan adalah mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut (Musi et al 2018). Pengertian alat permainan edukatif (APE) menurut Mayke, 1995 (Eliyawati, 2005:62 dalam Ismawati 2016) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk anak-anak (Veronica, 2018).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak, hal ini terlihat bahwa kemampuan berpikir simbolik pada anak meningkat dengan penggunaan media (Kurniawati et al, 2019). Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian bahwa bahwa melalui metode bermain puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 (Al Mubarak & Amini, 2019). Dapat di simpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebut bilangan. Dengan metode yang tepat dan media yang menarik akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih asyik dan tidak membosankan.

Dari beberapa hasil penelitian tersebut bahwa dengan menggunakan permainan edukatif puzzle, apalagi saat masa pandemi ini, guru ataupun orang tua harus memutar otak, bagaimana proses pembelajaran dapat berjalan sesuai rancangan yang telah tersusun di RPPH, bahkan mempunyai tujuan dalam pembelajaran yang inovatif sehingga tumbuh kembang anak khususnya kognitif dapat berkembang sesuai kurikulum 2013 dan tahapan umur anak.

(Mulyaningsih & Palanggan, 2021) dalam hasil penelitiannya juga menunjukkan permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-10 serta kemampuan anak dalam menuliskan angka 1-10. Keberhasilan penelitian yang telah dilaksanakan tentunya adanya peran guru dan orang tua dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak apalagi saat pandemic yang mengharuskan anak belajar secara daring ataupun luring. Berbagai carapun dilaksanakan agar pembelajaran dapat berlangsung, baik secara online dengan menggunakan whatsapp, youtube, zoom dll. Hal ini juga didukung oleh pendapat (Siti Mufarochah, 2020) tidak ada batasan untuk mendapatkan pendidikan, guru dan orang tua tetap berkolaborasi meskipun dengan keadaan covid-19 dengan menggunakan media sosial baik *classroom*, *whatsapp*, *youtube*, *google meet*, dan *zoom meeting*.

Alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi cirri-ciri sebagai berikut (Ismawati 2016): Ditujukan untuk anak usia dini, Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini., Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, Aman atau tidak berbahaya bagi anak., Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas, Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan, Mengandung nilai pendidikan.

Menurut Soetjiningsih, 1995 (Veronica, 2018) dalam contoh alat permainan anak yang dapat menstimulus kognitif adalah puzzle. Bermain puzzle memberikan tantangan tersendiri bagi anak, disaat anak kebingungan mencari tiap keping dari susunan gambar disinilah peran orang tua untuk tetap memotivasi anak agar dia tidak menyerah dan menyelesaikannya sampai selesai. Motivasi orang tua mampu menumbuhkan rasa percaya diri anak, dia akan merasa bahwa dia pasti bisa menyelesaikannya (Al Mubarak & Amini, 2019).

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Webb 1999 (dalam Holis, 2017) "*Cognition is the Process of Knowing*" artinya kognisi adalah proses mengetahui. Dikatakan proses karena menyangkut sistem pemrosesan informasi melalui beberapa tahap, seperti tahap penginderaan melalui sistem syaraf sensoris yang ada dalam tubuh manusia hingga pembentukan memori jangka panjang. Proses yang dimaksud adalah "*perception, attention, memory, problem solving*". Menurut Piaget "Perkembangan kognitif pada anak umumnya memiliki fase (tahapan) yang sama yaitu melalui empat tahapan dari tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkret dan formal operasional"(Sujiono 2014 dalam Al Mubarak & Amini, 2019).

Menurut Billett 2017 (dalam Veronica, 2018) kognisi manusia lebih dari kepandaian individu dan dibentuk melalui kontribusi dari dunia sosial. Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah

(Santrock, 2007:50 dalam Veronica, 2018)) dan penguasaan konsep (Schunk, 2012 dalam Veronica, 2018), hal tersebut dapat dikembangkan melalui sosial dan budaya sekitar anak.

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut; (Yuliani, 2014 dalam Fitriana, 2018): a) Menyempurnakan huruf atau suku kata; b) Menyempurnakan kalimat dan mengisi titik-titik; Menceritakan kegiatan berdasarkan gambar dan membaca percakapan; c) Membaca angkat 1-10; d) Menyapa dengan tutur kata sopan; e) Membangun kemampuan pendengaran untuk membedakan bunyi-bunyi huruf yang terpisah; f) Mencocokkan bunyi huruf awal dengan gambar; g) Mengelompokkan benda; h) Mencocokkan gambar; i) Memahami konsep bangun ruang, konsep luas dan konsep waktu.

Perkembangan kognitif anak usia dini dapat berkembang melalui permainan edukatif, baik permainan edukatif yang modern maupun tradisonal (Veronica, 2018) dan jika dilakukan melalui pembelajaran yang tepat, maka anak akan mampu membaca, menulis dan berhitung tanpa ada kesan dipaksa (Suryana, 2014). Bahwa dengan metode dan cara yang tepat anak akan mudah memahami pembelajaran dan tidak adanya paksaan, sehingga pembelajaran pun akan berjalan sesuai dengan rancangan RPPH. Disinilah kreativitas guru memberikan pembelajaran yang inovatif agar aspek perkembangan kognitif anak dapat terstimulasi dengan baik sesuai tahapan umur.

Anak yang di drill (dilatih) untuk membaca, menulis dan berhitung tanpa memperhatikan tahap kemampuan anak, dikhawatirkan akan merasa, bahwa belajar itu melelahkan, membosankan dan tidak mengasyikkan (Suryana,2014). Akibatnya anak tidak bisa menguasai pembelajaran yang seharusnya menjadi pengalaman yang menarik bagi anak, akhirnya tidak terlaksana dengan baik dengan segala hambatan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman pembelajaran sering terjadi, maka pengaruhnya bisa kuat, kekal dan bahkan semakin bertambah dan tertunda terhadap perkembangan anak (Suryana,2014).

Berikanlah pengalaman yang baik untuk anak, agar pengalaman tersebut dapat selalu ingat dalam memori otak anak, sehingga saat anak melanjutkan ketahap jenjang sekolah berikutnya dapat berjalan dengan baik, dengan pondasi-pondasi yang telah guru ajarkan selama di tamna kanak-kanak. Piaget berpendapat, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah (Karim & Wifroh 2014): a) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif; b) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya; c) Agar anak mampu mengembangkan pemikiranpemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya; d) Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya; e) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan); f) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri

Kurikulum 2013 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan (STPP) perkembangan kognitif anak usia dini (Suryana, 2018): a) Belajar memecahkan masalah,

memecahkan masalah yang sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan menerapkannya dalam konteks yang baru; b) Kemampuan berpikir logis, dapat mengenal berbagai macam perbedaan, klasifikasi, berencana, inisiatif dan mengenal sebab akibat; c) Kemampuan berpikir simbolik, mengenal, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal abjad, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika (Musi et al 2018). Karena matematika bukan saja kegiatan menghitung, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, tetapi matematika merupakan salah satu bagian dari kebutuhan manusia (Suryana, 2018). Pembelajaran yang dilaksanakan di rumah tidak terlepas dari pantauan guru yang ada di sekolah. Para orang tua juga melakukan koordinasi dengan guru-guru untuk melaporkan hasil belajar anak di rumah (Baiti, 2020).

SIMPULAN

Permainan edukatif *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan menyebut lambang bilangan. Dengan kondisi covid-19 saat ini, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan RPPH yang telah dirancang oleh guru, sistem pembelajaranpun harus dilaksanakan dengan cara daring seperti, whatsapp, zoom dan youtube. Orang tua harus membimbing anak secara penuh agar penerapan pembelajaran yang telah guru ajarkan dapat menjadi pengalaman yang baik bagi tumbuh kembang anak, dan menjadikan pondasi untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

REFERENSI

- Aisyah, E. N., Iriyanto, T., Astuti, W., & Yafie, E. 2019. "Pengembangan Alat Permainan Ritatoon Tentang Binatang Peliharaan sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 174-180. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i32019p174>
- Al Mubarak, A. A. S., & Amini, A. 2019. "Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77-89. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>
- Baiti, N. 2020. "Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak di Masa Covid-19." *Prim Early: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 3(2), 113-127.
- Fitriana, S. 2018. "Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak." *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 131-144. <http://dx.doi.org/10.29300/alfitrah.v1i2.1339>
- Holis, A. 2017. "Belajar melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23-37. <http://dx.doi.org/10.52434/jp.v10i1.84> <https://covid19.go.id/>
- Ismawati, P. 2016. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif "Puzzle Jam" Terhadap Kemampuan Kognitif "Menenal Lambang Bilangan". *SELING: Jurnal Program Studi PGRI*, 2(1), 63-71. <https://doi.org/10.29062/seling.v2i1.218>
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. 2014. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif". *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103-113. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v1i2.3554>

- Kurniawati, M., Tresnawaty, N., & Nuraeni, L. 2019. "Penerapan Metode Bermain Puzzle Stick Es Krim Anak Usia Dini Pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik." *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 263-267. <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p263-267>
- Minasari, A., Indraswati, D., Purwasito, A., & Setiawan, I. A. 2021. "Perkenalan Dunia Internasional sebagai Pendidikan Multikultural pada Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Puzzle." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2124-2133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.733>
- Mufarochah, S. 2020. "Pentingnya Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi." *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 80-89.
- Mulyaningsih, E., & Palanggan, S. T. 2021. "Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini." *Al-Gurjab: Journal of Primary Education*, 1(1), 29-40.
- Musi, M. A., Sadaruddin, S., & Mulyadi, M. 2018. "Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak". *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117-128. <https://doi.org/10.24853/yby.1.2.117-128>
- Nurhidayah, N., & Jabir, M. 2020. "Studi Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B T Al-Khairaat Kabonena Kota Palu." *Ana'Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 53-62. <https://doi.org/10.24239/abulava.Vol1.Iss1.4>
- Suryana, D. 2013. "Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Peraturan Menteri No. 58 Tahun 2009". *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(2), 53-61.
- Suryana, D. 2014. *Hakikat Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press Padang.
- Suryana, D. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*.
- Susilowati, E., & Haji, S. 2018, March. "Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Muslimat NU 102 Raden Rahmat Asemkandang Kecamatan Kraton Kabupaten Pasuruan." In *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education* (Vol. 3, No. 2, pp. 201-208).
- Veronica, N. 2018. "Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55. <http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. 2020. "Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138-1150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>
- Zed Mustika. 2004. *Metode Penelitian Pustaka*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.