



Pendampingan Orang Tua dan Anak Melalui Aktivitas Merangkai *Puzzle* Sebagai Upaya Meningkatkan Perkembangan Holistik Anak Usia Dini di RA Darussalam

Muhammad Mansur¹, Farriha Syara Muthmainnah², Mentari Putri³, Unsa Aulia⁴

^{1,2,3,4}Institut Nasional Nusantara Al Farabi

¹Email: mansur.hijaz99@gmail.com

²Email: farrihasyaram@gmail.com

³Email: mentariiputri02@gmail.com

⁴Email: unsaaulia@stitnualfarabi.ac.id

Article History:

Received: 1 Februari 2026

Revised: 10 Februari 2026

Accepted: 31 Maret 2026

<https://doi.org/10.62515/society.v3i1.1426>

Keywords: Puzzle, Parental Collaboration, Holistic Development, Play-Based Learning

Abstract

This community service activity aims to enhance the holistic development of early childhood through collaboration between parents and children in puzzle-arranging activities at RA Darussalam. The approach used is Participatory Action Research (PAR) combined with Asset-Based Community Development (ABCD), emphasizing the active involvement of parents and children throughout the entire process. The implementation was conducted over one month, consisting of preparation, implementation, and evaluation stages. During the implementation phase, activities were carried out in a participatory manner using a play-based learning approach, where parents and children collaboratively engaged in puzzle-arranging as a learning medium incorporating letters and numbers. The results indicate an increase in children's engagement in the learning process, as reflected in their enthusiasm, ability to recognize shapes, colors, letters, and numbers, as well as improved concentration and accuracy. In addition, the activity positively contributed to the development of children's fine motor skills through hand-eye coordination. From a socio-emotional perspective, interactions between parents and children during the activities strengthened emotional bonds and enhanced children's self-confidence. The activity also supported language development through active communication during the play process. Overall, this community service demonstrates that the integration of game-based learning media, play-based approaches, and parental involvement is an effective strategy to support the holistic development of early childhood. The implications highlight the importance of collaboration between families and educational institutions in creating an optimal and sustainable learning environment for children.

Kata kunci: Puzzle, Kolaborasi Orang Tua, Perkembangan Holistik, Pembelajaran Berbasis Bermain.	Abstrak Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan holistik anak usia dini melalui kolaborasi antara orang tua dan anak dalam aktivitas merangkai puzzle di RA Darussalam. Pendekatan yang digunakan adalah <i>Service Learning (SL)</i> dengan menekankan keterlibatan aktif orang tua dan anak dalam seluruh proses kegiatan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama satu bulan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dilakukan secara partisipatif dengan pendekatan <i>play-based learning</i>, dimana anak dan orang tua bersama-sama melakukan aktivitas merangkai puzzle sebagai media pembelajaran yang mengandung unsur huruf dan angka. Dari aspek sosial-emosional, interaksi antara orang tua dan anak selama kegiatan mampu memperkuat hubungan emosional serta meningkatkan rasa percaya diri anak. Kegiatan ini juga berkontribusi terhadap perkembangan bahasa anak melalui komunikasi aktif selama proses bermain. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa integrasi antara media pembelajaran berbasis permainan, pendekatan bermain, dan keterlibatan orang tua merupakan strategi yang efektif dalam mendukung perkembangan holistik anak usia dini. Implikasi dari kegiatan ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara keluarga dan lembaga pendidikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan berkelanjutan bagi anak.
How To Cite This Article: Mansur, Muhammad., dkk. (2026). Pendampingan Orang Tua dan Anak Melalui Aktivitas Merangkai <i>Puzzle</i> Sebagai Upaya Meningkatkan Perkembangan Holistik Anak Usia Dini di RA Darussalam. <i>Society: Community Engagement and Sustainable Development</i>, Vol.3 (No. 1), 58-70.	

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase fundamental dalam pembentukan dasar perkembangan individu yang meliputi aspek kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik. Pada masa ini, anak berada pada periode *golden age* yang ditandai dengan perkembangan otak yang sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat dan terarah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan pada usia dini sangat menentukan kualitas perkembangan anak pada tahap selanjutnya, terutama dalam kemampuan berpikir, bersosialisasi, berkomunikasi, dan mengelola emosi.

Secara global, masih banyak anak yang menghadapi risiko keterlambatan perkembangan akibat kurangnya stimulasi dan lingkungan belajar yang mendukung. Data *UNICEF Early Childhood Development* menunjukkan bahwa jutaan anak di dunia tidak memperoleh kesempatan belajar dan stimulasi yang memadai pada masa awal kehidupannya, sehingga berpotensi mengalami hambatan perkembangan pada berbagai

aspek. Selain itu, laporan *WHO Developmental Delay Report* menyebutkan bahwa sekitar 52,9 juta anak usia di bawah lima tahun mengalami gangguan atau keterlambatan perkembangan, dan sebagian besar berada di negara berpendapatan rendah dan menengah.

Dalam konteks Indonesia, laporan perkembangan anak usia dini menunjukkan bahwa masih terdapat tantangan dalam pemenuhan layanan pendidikan dan stimulasi perkembangan anak. Data terbaru menunjukkan bahwa sekitar 40 persen anak usia 5–6 tahun belum mengikuti pendidikan anak usia dini secara optimal, yang berpotensi memengaruhi kesiapan belajar dan perkembangan mereka di masa mendatang. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi secara menyeluruh dan terintegrasi bagi anak usia dini.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*). Penelitian internasional menunjukkan bahwa aktivitas bermain mampu meningkatkan perkembangan kognitif, sosial, emosional, serta keterampilan komunikasi anak secara signifikan. Studi oleh Jennifer M. Zosh dkk. menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar sekaligus mendukung perkembangan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif berbasis permainan, termasuk puzzle, efektif dalam membantu anak mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, konsentrasi, koordinasi motorik halus, dan interaksi sosial selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan media edukatif seperti puzzle, aktivitas bermain, serta keterlibatan aktif orang tua menjadi strategi yang relevan untuk mendukung perkembangan holistik anak usia dini. Melalui stimulasi yang menyenangkan dan interaktif, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara optimal. Dalam konteks pembelajaran PAUD, penggunaan metode yang sesuai dengan karakteristik anak menjadi sangat penting. Anak usia dini cenderung belajar melalui aktivitas bermain, sehingga pendekatan *learning through play* menjadi strategi yang efektif. Permainan edukatif seperti puzzle merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak secara menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis dan

konsentrasi anak usia dini. Selain itu, puzzle juga memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara mandiri sekaligus eksploratif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Lebih lanjut, aktivitas merangkai puzzle tidak hanya berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, tetapi juga berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak. Proses memegang, mencocokkan, dan menyusun potongan puzzle melibatkan koordinasi mata dan tangan yang sangat penting dalam tahap perkembangan anak usia dini. Hasil penelitian oleh Rahmawati dan Putri (2023) menyatakan bahwa permainan manipulatif seperti puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus serta ketelitian anak. Dengan demikian, puzzle dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang memiliki manfaat multidimensional dalam perkembangan anak.

Selain aspek perkembangan individu, keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain anak juga memiliki peran yang sangat signifikan. Orang tua merupakan lingkungan pertama dan utama bagi anak, sehingga interaksi yang terjalin selama kegiatan bermain dapat memperkuat hubungan emosional sekaligus mendukung proses pembelajaran. Menurut penelitian oleh Hidayat dan Lestari (2021), keterlibatan aktif orang tua dalam kegiatan bermain dapat meningkatkan kepercayaan diri, kemandirian, serta kemampuan sosial anak. Interaksi yang positif antara orang tua dan anak juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan kondusif, sehingga anak lebih mudah menyerap informasi dan pengalaman baru.

Namun demikian, dalam praktiknya masih ditemukan bahwa tidak semua orang tua memiliki kesadaran dan pemahaman yang cukup mengenai pentingnya keterlibatan dalam aktivitas bermain anak. Banyak orang tua yang cenderung menyerahkan sepenuhnya proses pembelajaran kepada lembaga pendidikan formal. Padahal, kolaborasi antara orang tua dan anak dalam kegiatan sederhana seperti bermain puzzle dapat menjadi sarana efektif dalam mendukung perkembangan holistik anak. Penelitian oleh Wulandari (2024) menegaskan bahwa sinergi antara keluarga dan lingkungan pendidikan memiliki kontribusi besar terhadap optimalisasi perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara lebih mendalam bagaimana kolaborasi orang tua dan anak melalui aktivitas merangkai puzzle dapat meningkatkan perkembangan holistik anak usia dini.

Kajian Teori

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek berpikir logis dan pemecahan masalah. Aktivitas menyusun puzzle mendorong anak untuk mengenali pola, bentuk, dan hubungan antar bagian, sehingga membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir secara sistematis. Temuan ini diperkuat oleh Rahmawati dan Putri (2023) yang menyatakan bahwa permainan manipulatif seperti puzzle juga berkontribusi terhadap peningkatan motorik halus anak melalui koordinasi mata dan tangan. Selain itu, kegiatan tersebut dapat meningkatkan konsentrasi, ketelitian, serta kesabaran anak dalam menyelesaikan tugas secara mandiri.

Di sisi lain, keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran anak juga menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan perkembangan anak usia dini. Hidayat dan Lestari (2021) menjelaskan bahwa peran aktif orang tua dalam kegiatan belajar anak dapat meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, serta perkembangan sosial-emosional anak. Interaksi yang terjalin antara orang tua dan anak selama kegiatan belajar atau bermain mampu menciptakan suasana yang kondusif dan memberikan dukungan emosional yang dibutuhkan anak. Hal ini sejalan dengan temuan Wulandari (2024) yang menyatakan bahwa kolaborasi antara orang tua dan guru dalam pendidikan anak usia dini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperkuat hubungan antara lingkungan keluarga dan lembaga pendidikan. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang melibatkan keluarga terbukti lebih efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan manfaat penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran serta pentingnya keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak, kajian yang mengintegrasikan kedua aspek tersebut masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian cenderung berfokus pada efektivitas media pembelajaran secara terpisah atau pada peran orang tua tanpa mengaitkannya secara langsung dengan penggunaan media tertentu. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam penelitian yang mengkaji secara komprehensif bagaimana kolaborasi antara orang tua dan anak melalui media pembelajaran berbasis permainan, seperti puzzle, dapat memberikan dampak terhadap

perkembangan holistik anak usia dini. Selain itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mengimplementasikan pendekatan kolaboratif berbasis bermain juga masih belum banyak dikembangkan secara sistematis dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, diperlukan kajian yang lebih mendalam mengenai integrasi antara penggunaan media puzzle dan keterlibatan orang tua dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan mengkaji bagaimana aktivitas merangkai puzzle yang dilakukan secara kolaboratif dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan perkembangan holistik anak usia dini. Fokus utama penelitian ini tidak hanya pada aspek media pembelajaran, tetapi juga pada interaksi sosial yang terjadi selama proses bermain antara anak dan orang tua sebagai bagian dari lingkungan terdekat anak.

Secara teoretis, kajian ini didukung oleh teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, dimana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain. Selain itu, teori konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam proses pembelajaran anak, terutama melalui konsep *zone of proximal development* yang memungkinkan anak mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi dengan bantuan orang dewasa. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis bermain yang menempatkan aktivitas bermain sebagai sarana utama dalam proses belajar anak.

Penelitian menunjukkan bahwa bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang esensial dalam pendidikan anak usia dini karena memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik secara terpadu. Melalui aktivitas bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, membangun pengetahuan, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui pengalaman yang bermakna. Menurut Zosh dkk. (2018), pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar sekaligus mendukung perkembangan berbagai kompetensi abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. Dengan demikian, integrasi antara media puzzle, keterlibatan orang tua, dan pendekatan bermain menjadi landasan teoritis yang kuat dalam mendukung perkembangan holistik anak usia dini.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di RA Darussalam dengan menggunakan metode *Service Learning (SL)*, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan pelayanan kepada masyarakat dengan proses pembelajaran dan refleksi untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta kepedulian sosial peserta yang terlibat. Metode ini dipilih karena memungkinkan terjadinya kolaborasi aktif antara tim pengabdian, guru, orang tua, dan anak usia dini dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan edukatif berbasis bermain. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama satu bulan dan terdiri atas empat tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan layanan, refleksi, dan evaluasi.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan observasi awal dan koordinasi dengan pihak RA Darussalam untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik serta tingkat keterlibatan orang tua dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dilakukan penyusunan program kegiatan, penyiapan media pembelajaran berupa puzzle edukatif huruf dan angka, serta penyusunan instrumen observasi yang digunakan untuk mengamati perkembangan anak selama kegiatan berlangsung.

Tahap pelaksanaan layanan (*service*) dilakukan melalui kegiatan pendampingan langsung kepada anak dan orang tua dalam aktivitas merangkai puzzle edukatif. Kegiatan dilaksanakan secara interaktif dengan menerapkan prinsip *learning through play* atau pembelajaran berbasis bermain. Dalam kegiatan ini, orang tua berperan sebagai pendamping yang membantu dan memberikan arahan kepada anak, sedangkan tim pengabdian dan guru bertindak sebagai fasilitator. Melalui aktivitas tersebut, anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengembangkan kemampuan kognitif, motorik halus, sosial-emosional, dan bahasa.

Tahap *refleksi (reflection)* dilakukan setelah kegiatan berlangsung melalui diskusi bersama antara tim pengabdian, guru, dan orang tua. Refleksi bertujuan untuk mengidentifikasi pengalaman, manfaat, serta tantangan yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Melalui proses refleksi, peserta dapat memahami pentingnya keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajar anak dan menemukan strategi yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan keluarga maupun sekolah.

Tahap *evaluasi (evaluation)* dilakukan untuk menilai efektivitas program yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap perkembangan anak

selama kegiatan berlangsung dan tingkat partisipasi orang tua dalam setiap sesi kegiatan. Aspek yang diamati meliputi perkembangan kognitif, motorik halus, sosial-emosional, dan kemampuan bahasa anak. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar dalam menyusun rekomendasi tindak lanjut guna mendukung pengembangan program serupa di masa mendatang.

Secara keseluruhan, penerapan metode Service Learning dalam kegiatan pengabdian ini mampu mengintegrasikan proses pembelajaran, pelayanan, dan refleksi secara berkelanjutan. Melalui kolaborasi antara keluarga dan lembaga pendidikan, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan holistik anak usia dini serta meningkatkan keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan anak.

Hasil Dan Diskusi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di RA Darussalam menunjukkan adanya keterlibatan aktif antara anak usia dini dan orang tua dalam aktivitas merangkai puzzle sebagai media pembelajaran yang dirancang secara partisipatif dan interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*), di mana anak dan orang tua terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui interaksi yang bermakna. Puzzle yang digunakan mengandung unsur huruf dan angka sehingga berfungsi sebagai media pengenalan literasi dan numerasi dasar. Suasana kegiatan yang santai dan menyenangkan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga anak merasa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak mengalami peningkatan keterlibatan dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan antusiasme tinggi saat mengikuti kegiatan. Anak terlihat aktif dalam mengenali bentuk, warna, huruf, dan angka yang terdapat pada puzzle, serta menunjukkan usaha dalam menyusun potongan puzzle baik secara mandiri maupun dengan bantuan orang tua. Selain itu, anak juga menunjukkan peningkatan kemampuan berkonsentrasi dan ketelitian selama proses penyusunan puzzle berlangsung. Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam mempertahankan fokus lebih lama serta kesungguhan mereka dalam menyelesaikan tugas yang diberikan hingga tuntas.



Gambar 1. Kegiatan Kolaboratif Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Merangkai *Puzzle*
(Sumber: Dokumentasi PKM, 2026)

Berdasarkan hasil kegiatan diperoleh gambaran bahwa dari aspek motorik, aktivitas merangkai puzzle memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik halus anak. Anak mampu mengoordinasikan gerakan tangan dan mata secara lebih terarah saat memegang, mencocokkan, dan menempatkan potongan puzzle pada posisi yang tepat. Pada tahap awal, anak masih membutuhkan bantuan dari orang tua atau fasilitator, namun secara bertahap mulai menunjukkan peningkatan kemandirian dalam menyelesaikan tugas.

Selain itu, hasil kegiatan menunjukkan adanya interaksi sosial yang positif antara anak dan orang tua selama kegiatan berlangsung. Orang tua berperan aktif dalam mendampingi anak, memberikan arahan, serta dukungan emosional yang diperlukan. Interaksi ini membantu anak dalam menyelesaikan tugas sekaligus memperkuat hubungan emosional antara anak dan orang tua. Suasana belajar yang tercipta menjadi lebih hangat dan menyenangkan sehingga anak merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar. Keterlibatan orang tua juga memberikan dampak positif dalam membangun komunikasi yang lebih efektif antara anak dan orang tua. Sedangkan dari segi perkembangan bahasa, kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap kemampuan komunikasi anak. Anak-anak mulai aktif berkomunikasi, baik dalam menyebutkan huruf dan angka yang terdapat pada puzzle maupun dalam merespons arahan yang diberikan oleh orang tua dan fasilitator. Selain itu, anak juga mulai berani mengungkapkan pendapat dan bertanya selama proses bermain berlangsung.

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran anak usia dini memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Peningkatan kemampuan kognitif yang

ditunjukkan oleh anak sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas simbolik. Puzzle sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan anak memahami konsep secara lebih nyata dan mendalam.



Gambar 2. Aktivitas Anak Menggunakan Media Puzzle Huruf dan Angka
(Sumber: Dokumentasi PKM, 2026)

Dari aspek sosial, keterlibatan orang tua dalam kegiatan ini memperkuat teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar anak. Kehadiran orang tua sebagai pendamping berfungsi sebagai *scaffolding*, yaitu bantuan sementara yang diberikan untuk membantu anak mencapai kemampuan yang lebih tinggi. Hal ini terlihat dari perkembangan anak yang awalnya masih memerlukan bantuan, namun secara bertahap mampu menyelesaikan tugas secara mandiri seiring dengan meningkatnya pemahaman dan keterampilan yang dimiliki.



Gambar 3. Pendampingan Fasilitator dalam Aktivitas Merangkai Puzzle
(Sumber: Dokumentasi PKM, 2026)

Temuan dalam kegiatan ini juga sejalan dengan penelitian Pratiwi (2022) yang menyatakan bahwa puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan

masalah pada anak usia dini. Selain itu, penelitian Rahmawati dan Putri (2023) menunjukkan bahwa permainan manipulatif seperti puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Dengan demikian, hasil pengabdian ini tidak hanya mendukung teori yang ada, tetapi juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa puzzle merupakan media pembelajaran yang memiliki manfaat multidimensional bagi perkembangan anak.

Lebih lanjut, keterlibatan orang tua dalam kegiatan ini mendukung hasil penelitian Hidayat dan Lestari (2021) yang menyatakan bahwa partisipasi orang tua dalam kegiatan belajar anak dapat meningkatkan kepercayaan diri dan perkembangan emosional anak. Interaksi yang terjadi selama kegiatan tidak hanya berfungsi sebagai proses belajar, tetapi juga menjadi sarana pembentukan ikatan emosional yang kuat antara anak dan orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua merupakan faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Secara keseluruhan, integrasi antara media pembelajaran puzzle, pendekatan bermain, dan keterlibatan orang tua merupakan strategi yang efektif dalam mendukung perkembangan holistik anak usia dini. Temuan ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara keluarga dan lembaga pendidikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal sehingga perkembangan anak dapat berlangsung secara maksimal dan berkelanjutan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di RA Darussalam, dapat disimpulkan bahwa kolaborasi antara orang tua dan anak melalui aktivitas merangkai puzzle sebagai media pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) mampu memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan holistik anak usia dini. Kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, meliputi kemampuan kognitif, motorik halus, sosial-emosional, dan bahasa. Anak menunjukkan peningkatan dalam mengenali bentuk, warna, huruf, dan angka, serta kemampuan dalam menyelesaikan tugas secara lebih mandiri seiring dengan proses pendampingan yang dilakukan.

Selain itu, keterlibatan aktif orang tua dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas interaksi dan hubungan emosional antara anak

dan orang tua. Peran orang tua sebagai pendamping dalam aktivitas bermain tidak hanya membantu anak dalam memahami tugas, tetapi juga berfungsi sebagai bentuk dukungan emosional yang meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar anak. Interaksi yang terbangun selama kegiatan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga anak lebih aktif dan responsif dalam proses pembelajaran.

Implikasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi antara media pembelajaran yang tepat, pendekatan berbasis bermain, serta keterlibatan orang tua merupakan strategi yang efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini secara menyeluruh. Oleh karena itu, kegiatan serupa dapat direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan baik di lingkungan sekolah maupun di rumah sebagai bagian dari upaya optimalisasi perkembangan anak.

Referensi

- Eryani, E., Masitoh, I., Wahyuni, A. T., & Kuswandi, A. A. (2026). Pemanfaatan media audio visual dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak kelompok B di TK Assalam. *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–11.
- Fadillah, R., & Kurniawan, D. (2023). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Edukasi PAUD*, 8(2), 89–98.
- Ginting, M. T. H. (2026). Analisa kemampuan berpikir kreativitas anak usia dini dengan teori Graham Wall. *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 5(1), 24–39.
- Halimah, S. (2023). Kolaborasi keluarga dan sekolah dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal STITNU Al-Farabi Pangandaran*, 2(1), 33–42.
- Hidayat, A., & Lestari, S. (2021). Peran orang tua dalam mendukung perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–130.
- Maulida, N., & Hasanah, U. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis bermain dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 55–64.
- Mulyana, D., Pratama, G., Ali, H. F., Rahayu, M., Masyripah, N. U., & Sari, Y. R. (2023). Pengenalan dan penanganan masalah peserta didik di RA Bina Hasanah Pangandaran. *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 2(2), 256–266.
- Nurhayati, S., & Amalia, R. (2021). Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini

- di era digital. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak*, 6(1), 15–23.
- Pratiwi, D. (2022). Pengaruh media puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 6(1), 45–53.
- Rahmawati, I., Apipah, I., & Noviyani, L. (2024). Peran pendidikan anak usia dini pada perubahan sosial masyarakat di Dusun Cicurug Desa Cibanten. *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 3(1), 27–35.
- Rahmawati, R., & Putri, N. (2023). Pengembangan motorik halus anak melalui permainan edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 210–218.
- Rohman, A., & Fitriani, L. (2022). Pendekatan holistik dalam pengembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 3(2), 101–110.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wulandari, E. (2024). Kolaborasi orang tua dan guru dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 67–75.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). *Learning through play: A review of the evidence*. Billund, Denmark: LEGO Foundation.
- World Health Organization. (2023). *Caring for children with developmental delay: Reaching the vulnerable*. Geneva: World Health Organization. Retrieved from <https://www.who.int>.