



## Pengembangan *puzzle* edukasi protokol kesehatan pada masa pandemic covid-19 untuk anak usia dini

Avivudin<sup>1\*</sup>, Eni Puji Astuti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Digital Printing KB 10 Warna

<sup>2</sup>Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1 Condongcatur Depok, Sleman, 55281, Indonesia

\*Corresponding Author: [apipz1515@gmail.com](mailto:apipz1515@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kurangnya pemahaman anak mengenai protokol kesehatan pada masa pandemi Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media *puzzle* edukasi protokol kesehatan pada masa pandemi Covid-19 untuk anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan. Tahap pertama studi pendahuluan, meliputi analisis kebutuhan dan studi literatur. Tahap kedua pengembangan produk, meliputi perancangan desain, pembuatan *flowchart*, *storyboard*, pengumpulan bahan pendukung, produksi media *puzzle*, dan pengemasan produk. Tahap ketiga uji coba produk. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner dengan tiga subjek yaitu ahli media, ahli materi dan uji coba lapangan terbatas. Hasil penelitian ini menunjukkan media *puzzle* dengan konsep permainan *jigsaw puzzle* bermuatan materi protokol Kesehatan 3M yang dikembangkan layak untuk digunakan dan dari uji coba lapangan terbatas anak-anak dapat memahami protokol kesehatan pada masa pandemi Covid-19.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, edukasi protokol pandemi covid-19, anak usia dini

### ABSTRACT

This study was conducted based on the lack of health protocols understanding of children during the Covid-19 pandemic. This study aims to develop a puzzle media product in order to educate about health protocol during the Covid-19 pandemic for early childhood. The research method used in this study is R&D (Research and Development). This research uses three stages of development. The first stage is preliminary study, including needs analysis and literature study. The second stage is product development, including designing, making flowcharts, storyboards, collecting supporting materials, producing puzzle media, and product packaging. The third stage is product testing. The data were collected by using questionnaire with three subjects, namely media experts, material experts, and limited field trials. The results of this study indicate that the media puzzle with the concept of a jigsaw puzzle game containing health protocol material is feasible to use. And from limited field trials, children can understand health protocols during the Covid-19 pandemic.

**Keywords:** learning media, protocols education of covid-19 pandemic, early childhood

### Riwayat artikel

Dikirim:

1 Januari 2022

Diterima:

3 Maret 2022

Dipublikasikan:

1 Juni 2022

### Sitasi:

Avivudin and Astuti. E. P. (2022). Pengembangan *puzzle* edukasi protokol kesehatan pada masa pandemic covid-19 untuk anak usia dini. *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya* 1(1): 1-10.

## PENDAHULUAN

Pada tahun 2019 dunia dikejutkan dengan munculnya virus jenis baru yang berasal dari negeri China, tepatnya di kota Wuhan. Virus ini dinamakan dengan *Corona Virus Deases* (Covid-19), penularan langsung antar manusia (*human to human transmission*) menimbulkan jumlah kasus yang luar biasa sehingga *World Health Organisation* (WHO) menetapkan status *Global Emergency* pada akhir tahun 2020 (WHO, 2020).

Melalui protokol kesehatan, masyarakat melakukan interaksi sosial harus beradaptasi, seperti memakai masker, sering mencuci tangan, dan menjaga jarak dengan orang lain. Dampak baru yang paling dirasakan masyarakat adalah dampak terhadap kehidupan sosial dan pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nadiem Anwar Makarim guna mengantisipasi penyebaran Covid-19 di lembaga pendidikan diberlakukannya mekanisme *lockdown* sehingga seluruh sekolah diliburkan dan diganti dengan metode pembelajaran daring (*online*). Saat proses berjalan banyak kendala terutama dari orang tua murid PAUD (Wulandari, dkk, 2022). Keluhan tentang ketidak mampuan ilmu untuk membantu anak menyelesaikan tugas dan anak-anak balita banyak menghabiskan waktunya dengan bermain ponsel setelah menyelesaikan pembelajaran *online* (Lestari & Gunawan, 2020).

Metode pembelajaran dibuat semenarik mungkin dan tidak membosankan, salah satunya dengan metode bermain (Notoadmodjo, 2015). Permainan merupakan benda yang dapat digunakan anak untuk bermain, tujuannya untuk mengembangkan kreativitas dan segala keterampilan yang dimiliki anak. Bermain akan mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan fisik dan mental anak, psikologis atau kejiwaannya, serta perkembangan intelegensinya (Abidin, 2009). Salah satu media paling efektif dan efisien yakni media permainan *puzzle* sebagai mana yang dilansir pada jurnal (Siahaan, p.1-3). Media permainan *puzzle* salah satu media permainan anak yang menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan yang digunakan sebagai media edukasi anak usia dini harus dirancang dengan tepat agar lebih menarik sebab anak biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk alat permainan itu sederhana dan mudah dimainkan disertai warna dan bentuk yang menarik, salah satunya adalah media *puzzle* (Darmadi, 2017).

Media edukasi mampu memaksimalkan pencapaian hasil belajar pada masa keemasan anak. Media edukasi merupakan cara atau alat penyampaian informasi yang mendidik dan sengaja dibuat untuk digunakan dalam penyampaian atau sarana memahami materi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. (Ismail, 2006, p.119). Masa keemasan (*golden age*) berada pada rentang anak usia dini 0-6 tahun, menstimulasi semua aspek kehidupan anak pada masa ini sangat penting untuk tugas perkembangan selanjutnya (Asrori, 2007, p.72). Pada masa ini perkembangan otak anak sangat cepat sehingga mampu merekam dan mempelajari apapun yang diajarkan kepada anak, begitu pula perkembangan fisiknya.

Media edukasi adalah alat yang dirancang sebagai media untuk tujuan pendidikan guna memenuhi naluri bermain anak. Alat permainan edukatif untuk anak TK dirancang sebagai alat bantu belajar meningkatkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak (Suryadi, 2007). Pola belajar sambil bermain akan membuat anak merasa nyaman dalam belajar pasalnya anak akan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Salah satunya dengan bermain *puzzle* berjenis *jigsaw puzzle* tipe permainan ini dengan menyusun kepingan gambar dengan tahapan dan kesulitan yang berbeda, memerlukan konsentrasi dan imajinasi agar terbentuk suatu gambar yang utuh. Melalui permainan *puzzle* dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam kemampuan mengenal warna (Soebachman, 2012).

Perancangan media edukasi harus memperhatikan kondisi pada masa pandemi Covid-19 dengan materi protokol 3M yaitu menggunakan masker, mencuci tangan menggunakan sabun, dan menjaga jarak minimal 1.5 meter (Kemenkes, 2020). Perancangan desain menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan karakter anak usia dini yaitu gambar animasi yang digemari oleh anak-anak dengan memanfaatkan warna *flat* atau gradasi bentuk yang abstrak, dan penataan teks dan gambar yang kontras agar dapat terbaca dengan baik (Male, 2007). Ilustrasi merupakan

gambar atau lukisan yang berfungsi untuk memperindah dan memperjelas tampilan visual individu dengan menggunakan warna, bentuk, atau penggunaan kontras. Ilustrasi dapat menggugah rasa keindahan pada manusia dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu, emosi, mengandung pendapat dan perdebatan, serta mampu memunculkan sebuah tindakan. Pada desain permainan *puzzle*, ilustrasi tidak hanya sebagai gambar, tetapi juga menyampaikan sebuah pesan dan informasi (Ross, 2014).

Pembuatan ilustrasi perlu memperhatikan Elemen dasar desain grafis meliputi, Garis (*line*), Bidang (*shape*), Warna (*color*) dan Teksture (*texture*). *Layout* (tata letak) merupakan komposisi dasar dari penggunaan naskah dan gambar yang disusun secara harmonis untuk mendukung keefektifan penyampaian pesan (Supriyono, 2010, p.57). Semua komponen yang terdapat pada *layout* disebut elemen visual meliputi, elemen teks (tipografi), elemen visual (ilustrasi), dan elemen *invisible* (Rustan, 2009, p.27).

---

## METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah dengan metode *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011). Model pengembangan yang digunakan adalah model “Pengembangan Prosedural”, yaitu menunjukkan langkah- langkah yang harus dilalui untuk menghasilkan suatu produk. Langkah- langkah dalam penelitian ini adalah dengan melakukan studi pendahuluan dengan kegiatan antara lain : (1) Analisis kebutuhan, (2) Studi literatur, pengembangan produk awal dengan kegiatan antara lain : (1) Membuat desain *puzzle* sesuai dengan materi, (2) Membuat *flowchat*, (3) Membuat *storyboard*, (4) Mengumpulkan bahan- bahan pendukung, (5) Melakukan produksi media, (6) Mengemas produk, (7) Validasi oleh ahli media dan ahli materi, (8) Revisi, Melakukan uji coba produk, produk awal setelah di revisi diujicobakan kepada orang tua dan anak-anak sebagai sasaran produk untuk memperoleh sejumlah informasi berupa tanggapan penyempurnaan produk..

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini dengan rentang usia 4-5 tahundi Desa Sidorejo, Kecamatan Comal, Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah berjumlah lima anak. Jenis data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kuesioner dan pengamatan. Hal ini dipilih untuk menguji keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan yaitu dengan mengukur indikator keberhasilan produk. Kuesioner berisikan pernyataan- pernyataan berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Masing-masing pernyataan dibagi menjadi empat skala yaitu: tidak sesuai, kurang sesuai, sesuai, dan sangat sesuai, kemudian dituangkan dalam bentuk pilihan berupa angka 1, 2, 3, dan 4. Muatan pernyataan berisi kriteria yang mengarah pada kualitas media. Kuesioner juga disertai kolom komentar dan saran. Hal ini bertujuan agar dapat menggali lebih dalam pendapat terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis data dilakukan untuk mengolah data yang sudah terhimpun. Analisis data ini dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\text{ex (Jumlah skor)}}{n \text{ (Jumlah butir soal)}} \times 100\%$$

Kualitas produk dikodekan dengan skala kualitatif kemudian dilakukan konversi nilai kualitatif menjadi nilai kuantitatif mengacu pada konversi Arikunto (2009, p.35) seperti di tabel berikut.

*Tabel 1. Kategori Penilaian Kualitas Materidan Media Pembelajaran*

| Kriteria Kelayakan | Tingkat Kelayakan |
|--------------------|-------------------|
| 81 – 100 %         | Sangat Layak      |
| 61 – 80 %          | Layak             |
| 41 – 60 %          | Cukup Layak       |
| 21 – 40%           | Kurang Layak      |
| < 20%              | Tidak Layak       |

---

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### A. Tahap Pertama

Tahap pertama yaitu studi pendahuluan merupakan tahap untuk mencari ide awal dari desain media yang akan dikembangkan mulai dari analisis kebutuhan dan studi literatur. Seperti dibawah ini,

##### 1. Analisis Kebutuhan

Penerapan protokol kesehatan masih belum dipahami oleh anak-anak dan anak-anak hanya mengikuti protokol yang dianjurkan tanpa memahami maksud dan tujuannya secara detail serta sosialisasi mengenai protokol kesehatan masih banyak menggunakan media cetak seperti brosur, baliho dan iklan di TV sehingga anak tidak paham akan protokol kesehatan tersebut. Sosialisasi pengenalan protokol kesehatan kepada anak-anak juga mengalami kendala, media yang digunakan belum tepat untuk itu diperlukan inovasi media yang lebih menarik untuk membantu anak-anak dalam memahami protokol kesehatan selama masa Pandemi Covid-19.

##### 2. Studi Literatur

Buku pendamping belajar siswa menggunakan buku majalah dengan ilustrasi gambar. Terdapat sedikit sekali tulisan hal ini menunjukkan cara belajar siswa menggunakan media gambar lebih dominan daripada tulisan. Pengembangan media *puzzle* mengacu pada pedoman penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran PAUD.

#### B. Tahap Kedua

Pra perancangan desain merupakan tahap kedua untuk perancangan desain media dengan proses yang dilakukan mulai perancangan desain materi, pembuatan flowchart, storyboard, pengumpulan bahan pendukung, produksi media *puzzle*, dan pengemasan produk;

##### 1. Perancangan Desain

Media edukasi *Puzzle* Protokol kesehatan adalah suatu media edukasi yang akan digunakan untuk memberi pengetahuan tentang protokol kesehatan kepada anak-anak. Tujuan dari penggunaan media edukasi antara lain adalah untuk mengajak anak-anak lebih mengetahui protokol kesehatan dengan media permainan edukasi sehingga anak-anak dapat belajar sekaligus bermain yang tentunya akan menambah wawasan serta pengetahuan mereka mengenai Covid-19 dan lebih disiplin dalam penerapan protokol kesehatan. Wujud media *puzzle* berupa media visual dengan potongan gambar yang dapat disusun menjadi sebuah tampilan gambar yang akan menjelaskan tentang materi protokol kesehatan sesuai *level* yang dimainkan.

Desain produk media edukasi protokol kesehatan digambar dengan gaya animasi menggunakan Adobe Draw dan Corel Draw x7. Hasil dari gambar animasi berbentuk media cetak. Layout menyangkut penataan teks dan gambar. Penataan gambar dominan di tengah untuk gambar utama (tokoh kartun) dan menyebar untuk gambar pendukung sedangkan penataan teks di buat rata tengah dan rata samping dengan penggunaan huruf maksimal terdiri dari tiga jenis huruf agar terjadi kekonsistenan tulisan. Warna yang digunakan cerah dan meriah sesuai dengan karakteristik anak-anak hal ini bertujuan untuk menggugah visual anak agar tertarik terhadap media edukasi protokol kesehatan. Penggunaan warna ini harus terjadi kontras antara foreground (gambar utama) dan background (gambar latar) agar tercipta visualisasi yang harmonis yang mudah di mengerti oleh anak.

Strategi visual yang paling menonjol adalah menciptakan tokoh/maskot dengan imej kartun anak-anak sebagai target sasaran media yang memiliki sifat ceria dan bahagia dengan selalu tersenyum mengajak anak-anak agar tetap tegar disituasi Pandemi Covid-19 dan tetap mematuhi protokol kesehatan 3M. Sedangkan visual: ilustrasi, tipografi, dan warna, yang akan memunculkan karakter dan ciri khas gambar. Ilustrasi menggambarkan sebuah cerita pada gambar yang memiliki pesan agar pesan tercapai kepada anak. Ilustrasi dengan gaya kartun anak-anak membuat anak-anak tertarik karena gaya ini menggunakan warna cerah sebagai warna dominan dan tipografi dengan penggunaan huruf *Distinctly Dan, Maindra GD, dan Arial Rounded MT Bold*. Prinsip-prinsip atau kaidah-kaidah tata desain tetap digunakan, yaitu

dominasi/penekanan (*emphasis*), irama/keselarasan/gerak (*movement*), kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), keserasian/proporsi (*proportion*), kesederhanaan (*simplicity*), dan kejelasan (*clarity*). Warna yang digunakan dengan warna cerah hijau dan kuning agar terjadi kontras. Dibuat buku panduan permainan yang menjelaskan materi yang di dalamnya memuat pesan mengenai pembiasaan protokol kesehatan 3M pada masa Pandemi Covid-19 yaitu Mencuci tangan dengan sabun dan *hand sanitizer*, memakai masker dan *face shield*, dan menjaga jarak.

## 2. Flowchart

*Flowchart* merupakan diagram alir yang menjelaskan tentang rangkaian proses yang terjadi pada media yang dikembangkan.



Gambar 1. *Flowchart* Puzzle Edukasi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## 3. Storyboard

*Storyboard* dapat dikatakan sebagai rancangan dasar interaksi antara media dengan pengguna. Melalui rancangan inilah, yang kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan media edukasi.





Gambar 2. *Storyboard Puzzle* Edukasi Protokol Kesehatan  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

#### 4. Pengumpulan Bahan Pendukung

Mengumpulkan segala informasi mengenai materi berupa protokol kesehatan, jenis warna dan jenis bangun datar, desain buku panduan, gambar *layout* juga sistempenilaian.

#### 5. Produksi Media *Puzzle*, Buku Panduan, dan Papan Poin

##### a. Media *Puzzle*

Media utama yaitu papan *puzzle* dengan ukuran 30 cm x 24 cm x 2 cm. Media papan *puzzle* ini terdiri dari 3 level berbeda. Terdapat tiga materi yang akan disampaikan yaitu, protokol kesehatan 3M, pengenalan warna, dan jenis bangun datar. *Puzzle Level 1* dengan 9 potongan, materi mengenai mencuci tangan dengan sabun dan *hand sanitizer*, *Puzzle level 2* dengan 12 potongan, materi memakai *masker* dan *face shield*, *Puzzle level 3* dengan 16 potongan, materi menjaga jarak (*social distancing*). Materi pengenalan warna berada di gambar sebaliknya dan pengenalan bentuk bangundatar menyesuaikan dengan potongan *puzzle*.

Bahan yang digunakan berupa busa hati yang ringan, tahan banting dan mudah dibawa sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran di rumah siswa.





Gambar 3. Media *Puzzle* Edukasi Protokol Kesehatan (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

**b. Buku Panduan**

Buku panduan yaitu berupa buku yang menjelaskan tentang peraturan permainan, materi yang akan disampaikan, dan peraturan penilaian.





Gambar 4. Buku Panduan *Puzzle* Edukasi Protokol Kesehatan  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

### c. Tabel Penilaian

Tabel penilaian ini terbuat dari bahan busa ati (*spon eva*) dan berbentuk persegi panjang dengan gambar yang dicetak menjadi stiker dan di tempelkan pada busa persegi. Penilaian dengan simbol *emoticon* terbuat dari akrilik yang berbentuk bulat dan diberi stiker berupa *emoticon* yang masing- masing gambarnya memiliki nilai dari 1-4 poin.





Gambar 5. Tabel Penilaian *Puzzle* Edukasi Protokol Kesehatan  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

### C. Tahap Ketiga

#### 1. Validasi Ahli Materi

Data dari tahap validasi ahli materi pembelajaran untuk aspek kebenaran konsep memperoleh hasil sebesar 93,75%. Nilai tersebut berdasarkan perhitungan skala kualitas media termasuk kategori layak. Aspek materi memperoleh hasil sebesar 93,75%. Nilai tersebut termasuk kategori sangat layak. Pada aspek pembelajaran diperoleh hasil sebesar 89,28%. Nilai tersebut termasuk kategori sangat layak.

#### 2. Validasi Ahli Media

Data dari tahap validasi ahli media pembelajaran untuk aspek tampilan memperoleh hasil sebesar 47,5%. Nilai tersebut berdasarkan perhitungan skala kualitas termasuk kategori cukup layak. Pada aspek desain memperoleh hasil sebesar 60,71%. Nilai tersebut termasuk kategori cukup layak.

#### 3. Uji Coba Lapangan Terbatas

Hasil uji coba lapangan terbatas pada aspek tampilan memperoleh hasil sebesar 94,28%. Nilai tersebut berdasarkan perhitungan skala kelayakan media termasuk kategori sangat layak. Pada aspek materi memperoleh hasil sebesar 92,14 %. Nilai tersebut termasuk kategori sangat layak. Pada aspek pembelajaran memperoleh hasil 93,57%. Nilai tersebut termasuk kategori sangat layak.

Media edukasi protokol kesehatan mampu membuat anak-anak menjadi fokus untuk bermain dan belajar, penggunaan warna dan gambar yang cerah mampu menarik perhatian anak-anak serta antusias yang tinggi untuk menyelesaikan permainan puzzle tersebut. Kemudahan materi yang dibawakan dan ilustrasi yang mendukung mampu mempercepat pemahaman anak mengenai materi yang disampaikan. Anak-anak mampu menjawab dengan lancar tetapi hanya beberapa anak yang mempunyai inisiatif untuk bertanya.

---

## KESIMPULAN

Kesimpulan ditulis dengan singkat (sekitar 5% dari badan artikel) yang berisi simpulan serta implikasi penelitian. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dari pengembangan puzzle edukasi protokol kesehatan pada masa pandemi Covid-19 untuk anak usia dini sebagai berikut:

Hasil penelitian ini adalah media edukasi protokol kesehatan pada masa pandemi untuk anak usia dini berbentuk papan *puzzle*. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan buku panduan permainan dan papan skor. Pengembangan media ini dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah studi pendahuluan, kegiatan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan studi literatur, tahap kedua adalah pengembangan media, kegiatan yang dilakukan adalah perancangan desain materi, pembuatan flowchar, storyboard, pengumpulan bahan pendukung, produksi media pembelajaran, dan uji coba produk.

Validasi ahli materi pada aspek kebenaran konsep dengan presentase sebesar 93,73%; aspek materi dengan presentase sebesar 93,75%; dan aspek pembelajaran dengan presentase sebesar 89,28% maka ketiganya termasuk kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media pada aspek tampilan dengan presentase sebesar 47,5%; dan aspek desain dengan presentase sebesar

kesehatan pada masa pandemi untuk anak usia dini berbentuk papan *puzzle*. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan buku panduan permainan dan papan skor. Pengembangan media ini dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah studi pendahuluan, kegiatan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan studi literatur, tahap kedua adalah pengembangan media, kegiatan yang dilakukan adalah perancangan desain materi, pembuatan flowchar, storyboard, pengumpulan bahan pendukung, produksi media pembelajaran, dan uji coba produk.

Validasi ahli materi pada aspek kebenaran konsep dengan presentase sebesar 93,73%; aspek materi dengan presentase sebesar 93,75%; dan aspek pembelajaran dengan presentase sebesar 89,28% maka ketiganya termasuk kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media pada aspek tampilan dengan presentase sebesar 47,5%; dan aspek desain dengan presentase sebesar 60,71% maka keduanya termasuk kategori cukup layak. Hasil uji coba lapangan terbatas dengan subjek uji coba sebanyak lima orang tua pada aspek tampilan dengan presentase sebesar 94,28%; aspek materi dengan presentase sebesar 92,14%; dan aspek pembelajaran dengan presentase sebesar 93,57% maka semuanya termasuk kategori sangat layak. Hasil pengamatan uji coba terbatas terhadap lima anak mendapat hasil bahwa kelima anak memahami protokol kesehatan. Berdasarkan hasil analisis validasi ahli materi dan media serta hasil uji coba lapangan terbatas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* edukasi protokol kesehatan pada masa pandemi covid-19 untuk anak usia dini ini layak digunakan.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. (2009). Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis. Bandung: Nusa Media.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi.(2009). Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, M. (2003), Perkembangan Peserta Didik, Malang: Wineka Media.
- Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish-Grup Penerbitan CV. Budi Utama.
- Hanisha, Febrina, Hutama, Krishna., & Affendi Yusuf. (2018). Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi pada Cergam Anak. *Jurnal Seni & Reka Rancang*. 1(1), 63-82.
- Ismail. (2006). Education Games. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kementerian Kesehatan RI. (2020). Situasi Terkini Perkembangan Coronavirus Disease (COVID-19). Media Informasi Resmi Penyakit Infeksi Emerging Kementerian Kesehatan.
- Rosanti, Sinthia., & Yakop Romario. (2020). Pendidikan Kesehatan Dengan Media Puzzle Efektif Meningkatkan Perilaku Hand Higiene Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 2(2).
- Rustan, Suriyanto. (2009). Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Soebachman, A. (2012). Permainan asyik bikin anak pintar. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta.
- Supriyono, Rahmat. (2010). Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi Offset. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 4(3) 502–508.
- Suryadi. (2007). Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Wardani, Anita., & Ayriza, Yulia. (2021). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772-782.
- Wulandari, D., Naibaho, L. S., Putri, L. A., Kirana, B. M. S., Ardhianto, D. G., Haidar, A. (2022) Pelaksanaan Pembelajaran Seni Rupa di Masa Pandemi Covid-19: Studi Kasus TK/RA Ma'Arif Candran. *Jurnal Pendidikan Anak* 11(1), 40-51.