

Stimulasi Peningkatan Kemampuan Problem Solving pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media *Busy Jar*

Wiwit Umiyati^{1✉}, Anti Isnaningsih²

(1,2) Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia

✉ Corresponding author

[wiwitumiyati796@gmail.com]

Abstrak

Problem solving merupakan bagian perkembangan kognitif untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan manusia. Rendahnya kemampuan problem solving akan mempengaruhi kualitas kehidupan manusia termasuk anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan problem solving melalui *media busy jar* pada anak usia. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan model penelitian *Kemmis dan Mc. Taggart*. Penelitian dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 22 anak usia 4-5 tahun. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Peningkatan kemampuan problem solving dikatakan berhasil apabila presentase kemampuan problem solving anak mencapai target dari jumlah anak secara keseluruhan. Hal ini dibuktikan pada saat pra siklus tindakan kelas problem solving belum berkembang sesuai harapan, kemampuan problem solving mulai berkembang dengan baik pada siklus satu setelah diadakannya penelitian tindakan kelas kemampuan problem solving anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil penelitian membuktikan bahwa media *Busy Jar* dapat meningkatkan kemampuan problem solving.

Kata Kunci: *Problem-solving, Busy jar, anak usia dini*

Abstract

Problem-solving is part of cognitive development to overcome problems in human life. Low problem-solving skills will affect the quality of human life, including children. This study aimed to improve problem-solving skills in children through busy jar media. The type of research is classroom action research with the Kemmis and Mc-taggart research model. The study was conducted in two cycles, and each cycle consisted of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 22 children aged 4-5 years. The data collection method used observation and documentation. The data analysis technique was carried out descriptively and quantitatively. Improving problem-solving skills is said to be successful if the percentage of children's problem-solving skills reaches the target of the total number of children. The pre-cycle classroom action problem-solving evidence has not developed as expected; problem-solving skills began to grow well in cycle one after the classroom action research was conducted, and children's problem-solving skills increased in each cycle. The study results prove that Busy Jar media can improve problem-solving skills.

Keywords: *Problem-solving, Busy jar, early childhood*

PENDAHULUAN

Strata Kehidupan dimulai manusia sejak anak usia dini, Anak usia dini berada pada rentang 0-6 tahun, pada masa ini anak sedang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang berkembang saat pesat. Anak usia dini memiliki rentang waktu usia yang sangat berharga, masa

anak ini disebut dengan masa keemasan atau *golden age* (Marlina, S Qalbu Z & Putra, 2020) perkembangan anak usia dini meliputi agama-moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dari keenam aspek tersebut salah satu perkembangan yang perlu diperhatikan pendidik maupun orang tua yaitu aspek kognitif. Menurut Piaget kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang merasa mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi (Veronica, 2019).

Perkembangan kognitif merupakan proses yang dialami seseorang untuk menggali lebih dalam kemampuan dan pengetahuannya sedangkan kognisi merupakan peran mental yang meliputi beberapa kemampuan untuk berasumsi, berpikir, mengingat dan *problem solving* (Fitri, Heleni & Sembiring, 2018). Kementerian pendidikan dan kebudayaan tahun 2014 mengatakan ada 3 aspek aspek kognitif yaitu kemampuan pemecahan masalah, kedua berpikir logis, ketiga berpikir simbolik (Standart Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), 2013). Perkembangan kognitif memiliki 4 tahapan yang sesuai dengan usianya. Menurut piaget dalam (Haenilah, 2015) perkembangan kognitif dikelompokkan menjadi 4 tahapan yaitu tahap sensorimotorik, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, tahap operasional formal.

Pada tahapan praoperasional anak akan berlatih suatu pemecahan masalah atau yang disebut dengan *problem solving* melalui apa yang dia amati. *Problem solving* ialah kegiatan belajar yang memicu pada metode berfikir, mengenai pemecahan masalah yang efektif dan didalamnya anak harus melakukan evaluasi informasi untuk menentukan keputusan (Lase et al., 2020) (Busch, Justin T.A & Legarge, 2019). (Nadila, 2021) *Problem solving* memerlukan kesanggupan anak dalam proses berfikir, sekolah atau fasilitator dapat mengembangkan kemampuan ini melalui kegiatan pembelajaran. Sejalan juga dengan pendapat (Aspia, Ispi & Anggarasari, 2024) bahwa *problem solving* sebagai suatu pijakan yang paling pertama yang harus dikembangkan, didorong, dihargai, dan distimulasikan kepada anak karena *problem solving* pasti akan ada dalam kehidupan sehari-hari baik sekarang maupun masa yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini baiknya diselenggarakan dengan cara menarik agar tidak hanya membantu anak memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga merangsang rasa keingintahuan dan kegembiraan mereka terhadap pembelajaran (Fadhilah, 2021). Salah satunya pada kemampuan pemecahan masalah yang perlu diterapkan mengingat masalah seseorang akan selalu ada dan hendaknya mampu menyelesaikan secara mandiri (Munawwirah, 2021). Sesuai dengan karakteristik cara belajarnya, kemampuan *problem solving* pada anak usia dini dapat distimulasikan melalui kegiatan bermain. Aktivitas bermain membuat anak merasa senang dan pada saat bermain tanpa disadari disana mereka menyerap berbagai hal untuk perkembangannya. Kemampuan *problem solving* berbeda-beda pada setiap perkembangan dan sesuai dengan tahapan usianya (Lestari, 2020), untuk itu diberikan dan dilatih kepada anak sedini mungkin, sehingga mampu menemukan pemecahan yang terbaik dari setiap permasalahan (Purnomo, E. A & Mawarsar, 2014).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada anak usia 4-5 tahun di Pos Paud Permata Bunda Desa Kedunggong kecamatan sadang kabupaten kebumen tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan kemampuan *problem solving* anak belum berkembang secara optimal, Hal ini terlihat dari 22 siswa baru 9 siswa yang memiliki kemampuan *problem solving* berkembang sesuai harapan, yakni anak dapat mengenal masalah yang terjadi, mengetahui masalah yang sedang dihadapi, dan masih merasa bimbang dalam menentukan solusi sehingga menanyakan kepada guru untuk membantu menyelesaikan masalahnya. Contohnya Ketika tali sepatu anak lepas, anak mengetahui penyebabnya dan berusaha memasangkan Kembali namun mengalami kesulitan sehingga meminta bantuan guru. Sedangkan 20 anak lainnya belum mampu mengidentifikasi penyebab dari masalah yang sedang dihadapi.

Kemampuan *problem solving* pada anak usia dini dapat distimulasi menggunakan media permainan puzzle (Ratna & Imamah, 2023). Bermain puzzle sebagai cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak, belajar mengidentifikasi pola, menghubungkan informasi, merencanakan langkah-langkah dan menyelesaikan teka-teki. Penelitian (Syaodih et al., 2018) *problem solving* anak dapat distimulasi menggunakan metode pembelajaran proyek, dalam kegiatan pembelajaran anak berlatih pada ketrampilan melakukan observasi, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, menghubungkan, menyimpulkan dan menggunakan informasi. Namun dalam penelitian ini peneliti anak menggunakan permainan dengan media *busy jar*. *Busy jar* adalah ragam permainan anak, yang terdiri

dari *jar* (toples) yang berisikan material permainan dan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran anak. Satu set *Busy jar* terdiri dari 5 buah *jar* dengan permainan antara lain : *Pompom push* yaitu memasukan pompom kedalam *jar*, dengan menggunakan penjepit *tweezer*, *Stick Jar* yaitu memasukan stik-stik kedalam *jar*, *Stacking jar* yaitu menumpuk *ring* diatas *stick* kayu, *Tagie jar/ ribbon jar* yaitu menarik pita dari *jar*, dan *Button post* atau memasukan kancing kedalam *jar*.

Media Permainan media *Busy jar* memiliki banyak manfaatnya antara lain: Mendorong berfikir ilmiah untuk memecahkan masalah/ kognitif anak, melatih fokus dan konsentrasi anak, melatih koordinasi tangan dan motoric halus anak, menstimulus motoric halus anak, melatih kesabaran, belajar mengenal warna dan bentuk, menjauhkan anak dari dampak buruk gadget dan tv dan beragam manfaat lainnya. Dengan bentuk yang bermacam-macam dan warna-warna yang menarik dapat digunakan sebagai media permainan bagi yang dapat menstimulus perkembangan kemampuan *problem solving* anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2023/2024 di Pos Paud Permata Bunda kedunggong, Sadang, Kebumen tepatnya pada bulan januari-juni 2024. Subjek penelitian anak usia 4-5 tahun di Pos Paud Permata Bunda yang berjumlah 22 anak, penelitian dilakukan oleh Guru kelas juga kepala sekolah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Adapun indikator untuk data yang dikumpulkan tentang kemampuan *problem solving* sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen kemampuan *problem solving* anak 4-5 tahun

Indikator	Item pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Mengenal Masalah	Anak menyebutkan masalah yang dihadapi				
Mengenal penyebab masalah	Anak mengenal penyebab masalah yang terjadi				
Menemukan berbagai solusi	Anak menyebutkan beberapa solusi				
Mempraktekan solusi	Anak mencoba mempraktekan berbagai solusi				
Memilih solusi terbaik	Anak menemukan solusi yang terbaik				

Adapun analisis datanya menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Berikut rumus teknik deskriptif kuantitatif.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NR : Nilai persen yang diinginkan
R : Skor mentah yang diperoleh
SM : Skor maksimum yang diperoleh

Setelah data dianalisis kemudian akan di interprestasikan skala keberhasilan menjadi 4 tingkatan yaitu: a) Kriteria baik, Yaitu apabila hasil penilaian kemampuan *problem solving* yang diperoleh anak antara 76-100%, b) Kriteria cukup, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan *problem solving* anak diperoleh antara 56-75%, c) Kriteria kurang, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan *problem solving* anak diperoleh antara 41-55 %, d) Kriteria belum baik, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan *problem solving* anak diperoleh anak antara 0-40 %.

Prosedur penelitian menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model kemmis dan taggart, yaitu menggunakan sytem spiral dimana setiap 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Adapun tahap pelaksanaan dalam setiap siklus dapat digambarkan melauai bagan spiral sebagai berikut:



Gambar 1. prosedur penelitian model kemmis dan mc. Taggart siklus I dan II

Tahapan perencanaan dalam penelitian ini akan dilakukan dilaksanakan sebagai berikut: Membuat rencana kegiatan harian (RKH), Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan yaitu, *Busy jar*, Menyiapkan instrument pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

Peneliti melakukan realisasi tindakan dengan menggunakan 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan. Pertemuan pada siklus 1 yaitu pada: Rabu, 5 Juni 2024, Kamis 6 Juni 2024 dan Jum'at 7 Juni 2024. Adapun siklus 2 dilaksanakan pada: Rabu, 12 Juni 2024, Kamis 13 Juni 2024 dan Jum'at 14 Juni 2024. Berikut ini adalah tahapan permainan *busy jar* yang dilaksanakan anak meliputi: 1) Kegiatan awal serta pengkondisian anak seperti berdo'a, asmaul husna, 2) Memberitahukan pada anak mengenai kegiatan yang dilakukan yaitu permainan media *busy jar*. 3) Menjelaskan bagian-bagian *busy jar* yang ada dan memberi contoh permainan *busy jar*, 4) Anak diajak untuk mempraktekan permainan, dan 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan permainan *Busy jar*.

Peneliti mengamati tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung terhadap aktivitas anak saat melakukan permainan *Busy jar*. Tahap yang terakhir merupakan tahap refleksi kegiatan sebagai berikut: Mengumpulkan data-data dari hasil pengamatan, Melakukan diskusi antara peneliti dan kolaborator untuk mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan kendala yang muncul, Mencari solusi terhadap kendala-kendala yang mungkin muncul agar dapat dibuat perbaikan pada siklus selanjutnya, Menganalisis hasil perkembangan kemampuan *problem solving*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Penelitian dikumpulkan berdasarkan hasil akhir setiap siklus yaitu siklus 1 dan siklus II yang merupakan gabungan dari hasil observasi yang didapat dari pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung yaitu melalui media *Busy Jar*, Penilaian anak dilakukan dengan mengamati perilaku anak selama proses pembelajaran dan menggabungkan hasilnya ke dalam 4 kategori yaitu berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH), Mulai berkembang (MB) Dan belum berkembang (BB).

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun di Pos Paud Permata Bunda Desa Kedunggong. Pada tahap pra tindakan peneliti mencatat hasil yang diperoleh tentang kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan kegiatan tersebut peneliti memperoleh hasil bahwa kemampuan *problem solving* anak belum berkembang dengan baik. Berdasarkan hasil observasi awal kemampuan *problem solving* anak masih sangat perlu ditingkatkan Karena media yang digunakan kurang menarik sehingga kurang diminati oleh anak. Adapun hasil observasi awal dapat dilihat pada tabel 2.

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa kemampuan *problem solving* anak belum berkembang secara optimal, Kemampuan *problem solving* anak yang belum berkembang (BB) ada 9 anak (40,9%), kemampuan anak mulai berkembang (MB) ada 11 anak (50%), anak berkembang sesuai harapan (BSH) ada 2 anak (9,09%) dan belum ada yang berkembang sangat baik.

Tabel 2. Hasil penilaian perkembangan kemampuan problem solving anak usia 4-5 tahun pada pra Tindakan

Prosentase	Perkembangan anak	Jumlah
40.9%	BB	9
50%	MB	11
9.09%	BSH	2
0%	BSB	0

Dari observasi awal setelah mengetahui hasil dari pra tindakan peneliti mulai menyiapkan penelitian seperti RPPH pembelajaran, media yang digunakan kemudian dilaksanakan siklus 1 pada hari, Rabu 5 juni 2024, Kamis 6 juni 2024 dan Jum'at 7 juni 2024 dan diperoleh hasil siklus 1 sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil penilaian perkembangan kemampuan problem solving anak usia 4-5 tahun siklus 1

Perkembangan Anak	Prosentase		Jumlah	
	Pra-Tindakan	Siklus I	Pra-Tindakan	Siklus I
BB	40.9%	27.27%	9	6
MB	50%	27.27%	11	6
BSH	9.09%	40.90%	2	9
BSB	0%	4.54%	0	1

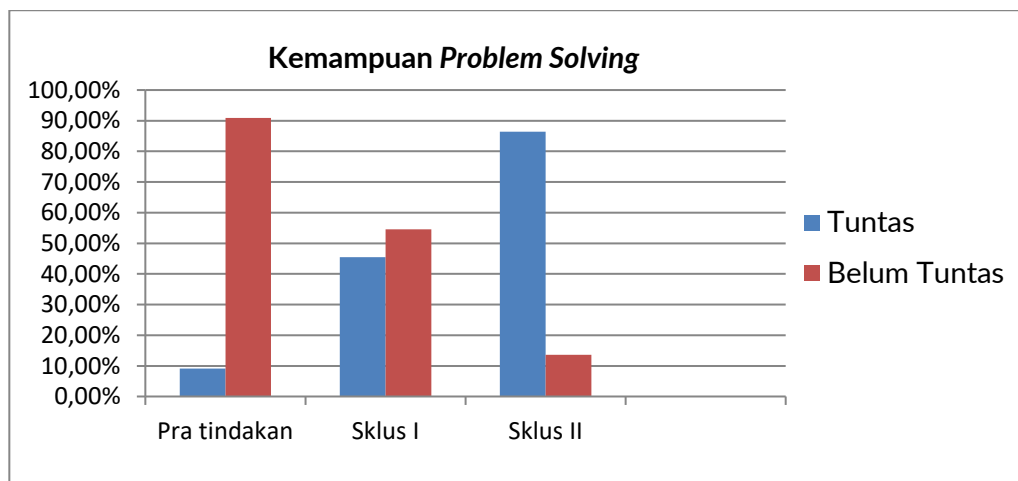
Dari pra tindakan ke siklus 1 dapat dilihat bahwa kemampuan *problem solving* anak melalui penggunaan media *busy jar* mengalami peningkatan walaupun belum tercapai sesuai target dari kemampuan anak-anak yang belum berkembang (BB) 9 anak (40,9) menjadi 6 anak (27,27%), Kemampuan anak mulai berkembang (MB) 11 anak (50%) menjadi 6 anak (27,27%), kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH) 2 anak (9,09%) menjadi 9 anak (40,90%) dan kemampuan berkembang sangat baik 0 anak (0%) menjadi 1 anak (4,54%).

Berdasarkan hasil akhir yang diperoleh dari siklus 1 kemampuan *problem solving* anak meningkat walaupun belum bisa dikategorikan berhasil karena belum mencapai skor minimal yaitu 75%. Karena belum berhasil maka peneliti melakukan refleksi dan melakukan perbaikan-perbaikan dan melanjutkan ke penelitian siklus II. Siklus II dilaksanakan pada 3 pertemuan juga yaitu pada hari, Rabu 12 Juni 2024, Kamis 13 Juni 2024, dan Jum'at 14 Juni 2024 dan dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil penilaian kemampuan problem solving anak usia 4-5 tahun siklus II

Perkembangan Anak	Prosentase			Jumlah		
	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II
BB	40.9%	27.27%	4.54%	9	6	1
MB	50%	27.27%	9.09%	11	6	2
BSH	9.09%	40.90%	68.18%	2	9	15
BSB	0%	4.54%	18.18%	0	1	4

Dari tabel 4 dapat dilihat bahwa pra tindakan dengan prosentase ketuntasan sebanyak 9,09 % belum dikatakan berhasil dikarenakan belum melebihi kriteria minimal yaitu 75% dan pada pelaksanaan siklus 1 meningkat sebanyak 45,45 %. Peningkatan ini juga belum dikatakan berhasil karena masih kurang dari kriteria minimal dan pada siklus II meningkat sebanyak 86,36%. Persentase ini dikatakan berhasil karena telah melebihi kriteria minimal yaitu 75 % sehingga dapat dikatakan hipotesis yang berbunyi penggunaan media *busy jar* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun di Pos Paud Permata Bunda Desa kedunggong, Sadang, Kebumen tahun pelajaran 2023/2024. Adapun kemampuan *problem solving* dapat dilihat dari grafik pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Kemampuan Problem Solving anak usia 4-5 tahun siklus II

Pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Pos Paud Permata Bunda Desa Kedunggong, Sadang, Kebumen anak usia 4-5 tahun melalui media *busy jar* berhasil meningkatkan kemampuan *problem solving* anak. Hal ini dibuktikan dari meningkatnya kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun di Pos Paud Permata Bunda pada setiap siklusnya. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian (Setyowati, 2018) bahwa kemampuan pemecahan masalah anak akan meningkat ketika diberikan stimulus yang tepat contohnya permainan.

Secara keseluruhan kegiatan pembelajaran di Pos Paud Permata Bunda sudah berjalan dengan baik. Hanya saja dalam perkembangan kemampuan *problem solving* anak, guru kurang memaksimalkan media yang digunakan masih kurang menarik minat anak. Sehingga peneliti melakukan penelitian menggunakan media *busy jar* untuk karena media merupakan semua hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perhatian dan minat sehingga proses belajar terjadi, melalui media permainan *busy jar* yang ragam permainan terdiri dari (jar) toples anak-anak merasa tertarik untuk menyelesaikan setiap aktivitas yang ada pada *busy jar* sehingga berpengaruh terhadap kemampuan *problem solving* anak. peran bermain akan memberikan banyak manfaat untuk perkembangan anak, Hal ini sesuai dengan pendapat (Yuhatriati & Wahyuni, 2016) bahwa bermain yang dilakukan secara terus menerus sehingga memunculkan kegembiraan dan kepuasan tersendiri. Banyaknya variasi dan beragamnya media permainan maka pengetahuan dan pengalaman akan semakin bertambah serta banyaknya hal-hal baru yang mereka temui. Dengan bermain anak belajar artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, sebaliknya anak yang sedang bermain adalah anak yang sedang belajar (Latif, M., Zukhairia., Zubaidah, R., & Afandi, 2014).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan Pos Paud Permata Bunda, Kedunggong, Sadang, Kebumen pada anak usi 4-5 tahun dari pra tindakan sampai tindakan siklus II dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Busy Jar* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* anak. Implikasi dari penggunaan media *busy jar* memang sangat berpengaruh terhadap kemampuan *problem solving* anak. Karena melalui media *busy jar* anak dapat melatih kesabaran anak. Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar kemampuan *problem solving* anak dan berkembang secara optimal, maka disampaikan saran-saran sebagai berikut: Bagi guru diharapkan untuk lebih kreatif dan selalu berinovasi dalam menstimulus kemampuan *problem solving* anak dengan menggunakan media yang menarik minat anak. Bagi peneliti diharapkan dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan media yang lebih menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Semua pihak yang telah membantu proses penelitian, keluarga, dosen pembimbing, sahabat, rekan-rekan dan semua pihak yang terlibat dalam penelitian dan penerbitan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aspia, Ispi & Anggarasari, N. H. (2024). Funtastic Game sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Problem Solving pada Anak Usia Dini. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Anak Islam*, 6(3), 382–392. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i3.4624>
- Busch, Justin T.A& Legarge, C. H. (2019). Using data to solve problems: Children reason flexibly in response to different kinds of evidence. *Journal of Experimental Child Psychology*, 183(1), 172–188. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2019.01.007>
- Fadhilah, S. (2021). *Psikologi Pendidikan: Implikasi dan pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Fitri, Heleni & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 169–178. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1175>
- Haenilah, Y. eEN. (2015). *Kurikulum dan pembelajaran PAUD*. Media Akademi.
- Lase, M. B., Siantajani, Y., & Harefa, D. (2020). Pembelajaran Problem Solving Dalam Mengembangkan Psikomotorik Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0. *Real Didache: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 5(1), 98–105. <https://ojs.sttrealbatam.ac.id/index.php/didache>
- Latif, M., Zukhairia., Zubaidah, R., & Afandi, M. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Karisma Putra Utama.
- Lestari, D. L. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108.
- Marlina, S Qalbu Z & Putra, R. . (2020). Efektivitas kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baituridha Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 83–90. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2.%25p>
- Munawwirah, B. D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.26858/tematik.v7i1.19634>
- Nadila, P. (2021). Pentingnya Melatih Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 51–55.
- Standart Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), (2013).
- Purnomo, E. A & Mawarsar, V. . (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran Ideal Problem Solving Berbasis Project Based Learning. *Jurnal JKPM*, 1(1), 25–31. <https://doi.org/10.1055/sos-sd-002-01051>
- Ratna, S., & Imamah, I. (2023). Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini melalui Bermain Puzzle pada PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7913–7924. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5868>
- Setyowati, N. D. (2018). Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 3(2). <https://doi.org/10.29407/pn.v3i2.11872>
- Syaodih, E., Setiasih, O., Romadina, N. F., & Handayani, H. (2018). Profil Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 29–36. <https://doi.org/10.21009/jpud.121.03>
- Veronica, N. (2019). *Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan Jenisnya*. UM Surabaya Publishing.
- Yuhasriati & Wahyuni, D. (2016). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancang Bangun Balok di PAUD IT al FATIH kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–10.