

Jurnal Care (*Children Advisory Research and Education*): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini

E-ISSN: 2355-2034 dan P-ISSN: 2527-9513

Vol. 11, No. 2, Januari 2024 (63-71)

Doi: <http://doi.org/10.25273/jcare.v11i2.19732>

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>

Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah melalui Media *Portable Sensory Path* pada Anak

Dwi Septiani^{1✉}, Octavian Dwi Tanto², Wening Sekar Kusuma³

^{1,2,3}STKIP Modern Ngawi, Ngawi, Indonesia

^{1✉} yaniaufa25@gmail.com

Abstrak

Pentingnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan daya pikir, kreativitas dan kognitif yang dimiliki oleh anak. Kemampuan memecahkan masalah berkaitan dengan proses berpikir anak, bagaimana anak paham dengan dunianya, memahami, kemampuan anak dalam mengingat, memecahkan masalah, dan membuat sebuah keputusan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah melalui media portable sensory path. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan McTaggart. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok A TK Dharma Wanita Ngale 1 sebanyak 20 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen yang digunakan berupa skala, pedoman observasi, dan pedoman wawancara. Indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah 80%. Tindakan dalam penelitian ini ada 2 siklus yang setiap siklusnya dilakukan 3 tindakan. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan anak memecahkan masalah mengalami peningkatan yaitu dari 30% pada observasi awal menjadi 35% pada siklus I dan meningkat hingga mencapai 85% pada siklus II. Indikator yang muncul adalah saling menghargai, menaati aturan yang berlaku dalam permainan, dan menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di dalam kelas.

Kata Kunci: anak usia dini; kemampuan memecahkan masalah; media portable sensory part

Abstract

The importance of children's ability to solve problems can be used as an alternative to improve children's thinking, creativity, and cognitive skills. The ability to solve problems is related to the child's thinking process, how the child understands the world, and understanding the child's ability to remember, solve problems, and make decisions. This research aims to improve problem-solving skills through portable sensory path media. This research uses Kemmis and McTaggart's classroom action research model. The subjects in this research were group A of Kindergarten Dharma Wanita Ngale 1, consisting of 20 children, 12 boys and eight girls. Data collection techniques in this research are observation, documentation, and interviews. The instruments used are scales, observation guidelines, and interview guidelines. The success indicator set is 80%. This research had two action cycles, each carrying out three actions. The research results showed that children's ability to solve problems had increased, from 30% in initial observations to 35% in cycle I and 85% in cycle II. The emerging indicators are mutual respect, obeying the rules that apply in the game, and showing enthusiasm for playing positive

competitive games. There is a need to develop creative and innovative learning media in the classroom.

Keywords: *early childhood; portable sensory path media; problem solving*

Pendahuluan

Kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini bertujuan untuk mengatasi persoalan dan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan ini juga untuk mengeksplorasi anak baik dalam mengerjakan tugas di sekolah maupun di rumah. Kemampuan memecahkan masalah akan berbeda-beda pada setiap perkembangan dan tahapan usianya. Keterampilan memecahkan masalah berkaitan dengan proses berpikir anak, bagaimana anak paham dengan dunianya, memahami, kemampuan anak dalam mengingat, memecahkan masalah, dan membuat suatu keputusan. Kemampuan memecahkan masalah pada anak merupakan hal utama yang harus diperhatikan dalam diri anak seperti pada saat melakukan proses pembelajaran dan bermain, anak bertemu dengan permasalahan-permasalahan kecil yang mereka pecahkan sendiri dan anak akan menyelesaikan masalah atau tugas yang diberikan oleh gurunya di sekolah (Lestari, 2020).

Pentingnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan daya pikir, kreativitas dan kognitif yang dimiliki oleh anak. Keterampilan pemecahan masalah merupakan aspek yang harus dikembangkan karena anak yang berada dalam masa pertumbuhan akan selalu dihadapkan pada berbagai masalah dan kesulitan yang menuntut untuk dipecahkan masalahnya. Kemampuan memecahkan masalah berkaitan dengan proses berpikir anak, bagaimana anak paham dengan dunianya, memahami, kemampuan anak dalam mengingat, memecahkan masalah, dan membuat sebuah keputusan. Kemampuan memecahkan masalah dapat dilihat saat anak menyelesaikan masalah selama proses kegiatan bermain seperti memecahkan masalah membagi kelompok, atau menunggu dan menyusun strategi untuk memenangkan game atau permainan.

Penelitian peningkatan kemampuan memecahkan masalah pada anak sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rista Dwi Permata (2020); Rizka Lailatul Rahmawati, Tarich Yuandana & Angga Fitriyono (2023); Najamuddin, Rohyana Fitriani, & Mega Puspanidini (2022); Andan Gustira, Yuliani Nurani, & Sri Wulan (2023); dan Putri Setyaningtyas & Harun Harun (2020). Kelima penelitian ini menjadi referensi bahwa kemampuan memecahkan masalah pada anak sangat penting untuk dikembangkan. Kemampuan ini diperlukan untuk mempersiapkan anak-anak usia dini menempuh jenjang pendidikan selanjutnya. Pentingnya memecahkan masalah distimulasi berkaitan dengan masa emas yang dilalui anak yang berlangsung sekali dalam seumur hidup, sehingga lingkungan sekitar merupakan laboratorium bagi anak untuk memecahkan masalah. Maka bermain merupakan wujud nyata yang dilakukan anak untuk mengaktifkan fungsi otaknya melalui panca indera. Oleh sebab itu diperlukan pembelajaran yang memberi kesempatan luas kepada anak untuk melakukan sesuatu secara bebas sehingga anak memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang bermakna.

Anak di TK Dharma Wanita Ngale 1 memiliki kemampuan memecahkan masalah yang kurang berkembang dengan maksimal karena kurangnya variasi proses pembelajaran serta media yang digunakan. Hal tersebut dapat terlihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu: (1) kurangnya kemampuan anak dalam menggunakan benda-benda sekitar sebagai permainan simbolik; (2) kurangnya

kemampuan anak dalam mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah; (3) kurangnya kemampuan anak dalam mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu. Dari 20 anak ada 2 anak atau sekitar 10% masih berada di kategori belum berkembang (BB), 8 anak (40%) berada di kategori mulai berkembang (MB), 4 anak (20%) berada di kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 6 anak (30%) sudah berada di kategori berkembang sangat baik (BSB). Permasalahan ini muncul disebabkan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan kurang variatif sehingga anak kurang berminat mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang diterapkan guru masih bersifat klasikal atau kegiatan pembelajarannya berpusat pada guru (*teacher center*).

Bermain dan belajar menjadi suatu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan terutama pada proses belajar anak usia dini (Supriyatin et al., 2023). Ada beberapa pendapat yang mengatakan bahwa anak tidak akan bisa belajar dengan baik jika dia terlalu banyak bermain. Piaget mengemukakan bahwa bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya terhadap kenyataan. Konsep pentingnya bermain di taman kanak-kanak bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar secara efektif.

Media bermain yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak memecahkan masalah adalah dengan menggunakan permainan *portable sensory path*. Permainan *portable sensory path* adalah permainan anak yang dapat dibongkar dan dipasangi serta dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan *portable sensory path* mencakup aktivitas apapun yang mampu menstimulasi indra anak untuk menyentuh, mencium, merasakan, melihat, mendengar dan berbagai hal yang berhubungan dengan gerakan dan keseimbangan.

Portable sensory path adalah permainan yang dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas guna mendorong anak menggunakan salah satu atau lebih inderanya, seperti berjalan, melompat, tebak suara, mengikuti garis, permainan dengan sentuhan dan sebagainya. Permainan *portable sensory path* tidak hanya menekankan pemahaman terhadap pelajaran dan menstimulasi alat indera, tetapi juga memperhatikan kemampuan mereka dalam mempraktikannya secara langsung.

Media *portable sensory path* memiliki banyak keunggulan diantaranya media ini dapat dibuat sendiri oleh guru karena bahannya mudah dicari dan aman bagi anak. Selain itu, media ini juga dapat disesuaikan dengan tema yang akan disampaikan. Penggunaan media *portable sensory path* dapat memusatkan perhatian dan konsentrasi anak terhadap suatu masalah yang dibicarakan. Media ini juga dapat menghemat waktu pembelajaran karena segala sesuatu dapat dipersiapkan dan peserta didik dapat melihat sendiri secara langsung.

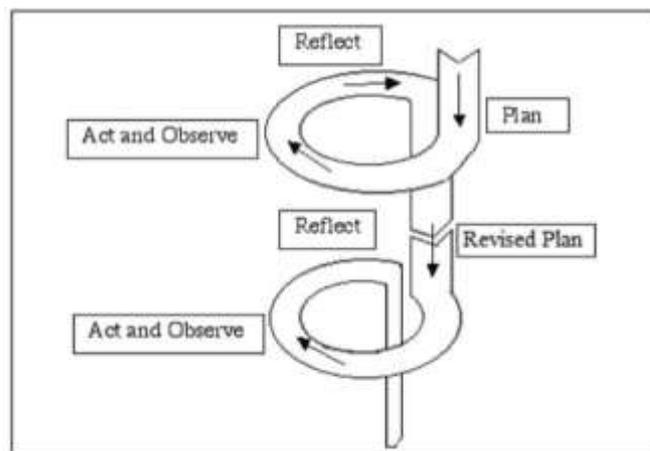
Pembelajaran dengan media *portable sensory path* akan membuat pembelajaran menjadi menarik karena berupa karpet yang berbentuk-bentuk sesuai isi cerita. Penggunaan media ini akan membantu anak melihat objek nyata dan dapat diamati dengan langsung. Suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan media ini akan membuat anak lebih antusias mengikuti pembelajaran, sehingga kemampuan anak dalam memecahkan masalah akan terasah dan terus berkembang.

Hal tersebut yang melatar belakangi dilakukannya penelitian tentang peningkatan kemampuan memecahkan masalah melalui media *portable sensory path*

pada kelompok A TK Dharma Wanita Ngale 1. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media *portable sensory path* dapat meningkatkan perkembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Ngale 1, dan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dengan menggunakan media *portable sensory path*. Manfaat penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah anak usia dini melalui media *portable sensory path* dan sebagai variasi atau alternatif pembelajaran oleh guru-guru PAUD dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah peserta didik.

Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau PTK model Kemmis dan McTaggart yang terbagi menjadi empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model penelitian Kemmis dan McTaggart adalah seperti gambar di bawah ini (Aliyyah, 2021).



Gambar 1. Model Penelitian Kemmis dan Mc Taggart

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari orang-orang yang berperan langsung dalam proses pembelajaran di TK Dharma Wanita Ngale 1 yaitu kepala, pengajar dan peserta didik di TK Dharma Wanita Ngale 1. Sumber data terdiri dari 20 anak, terdiri dari 12 anak laki laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi atau pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan memecahkan masalah anak pada kelompok A TK Dharma Wanita Ngale

Indikator keberhasilan tersebut meliputi beberapa aspek yaitu menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri, yang terkait dengan memecahkan masalah, dan mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan atau *planning* peneliti membuat perangkat pembelajaran yaitu RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) serta membuat media pembelajaran. Pelaksanaan Tindakan atau *acting* pada RPPH dengan materi yang berhubungan dengan kemampuan memecahkan masalah dalam 2 siklus. Refleksi dalam penelitian

dilakukan dengan menganalisis hasil pada tahap pelaksanaan kemudian merancang tindak lanjut dari hasil pelaksanaan tindakan.

Adapun cara untuk mengetahui keabsahan data dalam penelitian ini digunakan teknik pemeriksaan tiga cara dari 10 cara yang digunakan Moelong yaitu ketekunan pengamatan, triangulasi, dan pengecekan teman sejawat melalui diskusi. Ketekunan pengamatan dilakukan dengan cara peneliti mengadakan pengamatan secara teliti, rinci, dan terus menerus selama proses penelitian di TK Dharma Wanita Ngale 1. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara secara terbuka terhadap sumber data untuk memperoleh data yang lengkap dan apa adanya. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) membandingkan data yang diperoleh dengan hasil konfirmasi kepada guru kelas sebagai sumber lain tentang minat belajar yang dimiliki oleh subjek penelitian pada pokok bahasan lain; (2) membandingkan hasil tes dengan hasil observasi mengenai tingkah laku siswa dan guru pada saat proses pembelajaran; dan (3) membandingkan hasil tes dengan hasil wawancara. Pengecekan teman sejawat dilakukan dengan mendiskusikan proses dan hasil penelitian dengan dosen pembimbing atau teman mahasiswa yang sedang atau telah mengadakan penelitian atau orang yang berpengalaman dalam penelitian dengan harapan peneliti mendapatkan masukan-masukan baik dari segi metodologi maupun konteks penelitian.

Peneliti menggunakan analisis data kualitatif model mengalir dari Miles dan Huberman yang meliputi tiga hal, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penulis mengamati proses belajar mengajar dengan melihat lembar observasi kemudian dihitung jumlahnya. Apabila nilai yang diperoleh anak antara 80 – 100% maka kriteria berkembang sangat baik, 54 – 80% maka kriteria berkembang sesuai harapan, 28 – 54% kriteria mulai berkembang, dan 0 – 28% kriteria belum berkembang. Dalam penelitian ini tingkat keberhasilan dikatakan tuntas jika 80% dari total anak dan subjek mendapat nilai 4. Penyajian data dilakukan dengan menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi, sehingga dapat menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Setelah itu, data dideskripsikan untuk memperoleh bentuk nyata dari responden sehingga lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan penelitian yang dilakukan. Data-data dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan kemudian dirumuskan menjadi sebuah kesimpulan yang merupakan hasil temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi yang merupakan gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas, sehingga setelah dilaksanakan penelitian menjadi lebih jelas. Jika hasil dari kesimpulan yang diperoleh kurang kuat maka perlu adanya verifikasi.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian peningkatan kemampuan memecahkan masalah melalui media *portable sensory path* pada kelompok A TK Dharma Wanita Ngale 1 terbagi menjadi tiga tahap yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II. Observasi awal (pra siklus) dilakukan di awal bulan Januari untuk mengetahui kemampuan awal memecahkan masalah pada anak di TK Dharma Wanita Ngale 1. Hasil observasi awal menyatakan bahwa kemampuan awal memecahkan masalah pada anak sangat rendah yaitu 2 anak atau 10% berada pada kriteria Belum Berkembang (BB), 8 anak atau 40% berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), 4 anak atau 20% berada pada

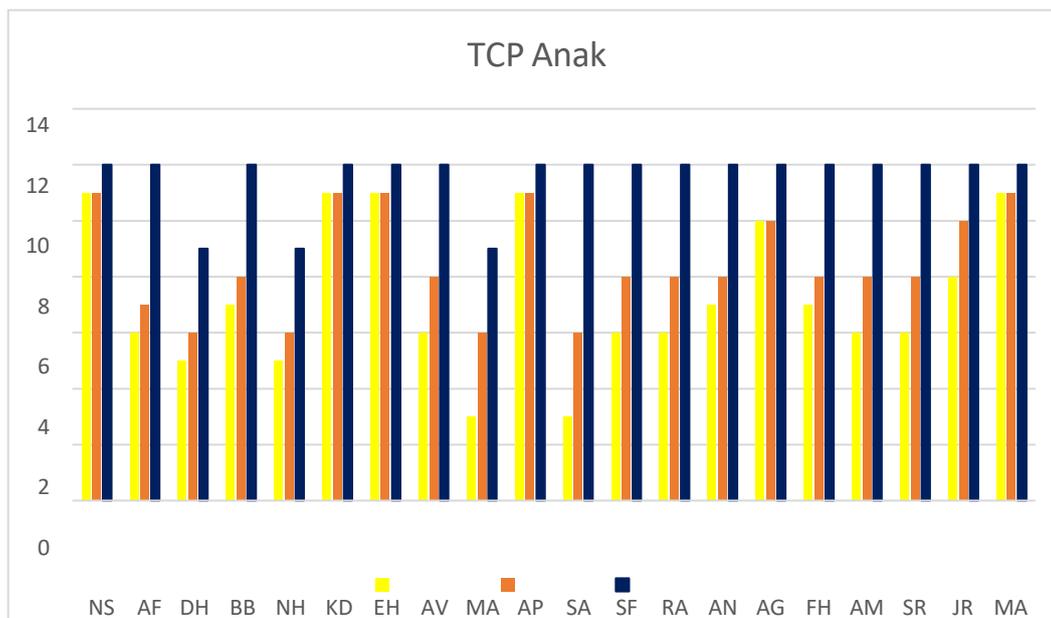
kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 6 anak atau 30% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemampuan memecahkan masalah pada anak di TK Dharma Wanita Ngale 1 belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan yaitu berkisar 80% dari TCP minimal tersebut yaitu pada kriteria BSB atau Berkembang Sangat Baik dengan presentase 80% sampai dengan 100%. Hasil tersebut yang menjadi landasan peneliti untuk melakukan penelitian dalam meningkatkan kemampuan masalah pada anak melalui media *portable sensory path* pada kelompok A TK Dharma Wanita Ngale 1. Pada Observasi awal anak masih kesulitan menumuka ide untuk menggunakan benda sekitar sebagai permainan simbolik dan belum mampu berkreasi sesuai dengan idenya.

Kegiatan pada siklus I dilakukan dalam tiga tindakan yang diawali dengan perencanaan untuk menyusun RPPH kemudian pelaksanaan tindakan siklus I dengan mengambil tema diri sendiri dan sub tema panca indra. Pada pertemuan pertama guru menunjukkan media *portable sensory path* pada anak kemudian mengajak anak untuk mengamati media yang telah disiapkan oleh guru. Anak kemudian diajak bermain menyusun angka, huruf, bentuk geometri dengan berbagai warna. Secara bergantian anak bermain menggunakan media yang sudah disiapkan. Pada pertemuan kedua anak diajak untuk membedakan bunyi-bunyian yang ada pada media pembelajaran. Kegiatan selanjutnya adalah anak diajak untuk menganyam bentuk yang telah ditentukan guru. Secara bergantian anak melakukan unjuk kerja. Pada pertemuan ketiga anak diajak membedakan kasar dan halus dengan cara meraba pada media pembelajaran. Setelah itu, anak berlatih menali sepatu pada media yang ada dengan tepat waktu. Secara bergantian anak bermain menggunakan media yang sudah disiapkan. Kemampuan memecahkan masalah anak kelompok A TK Dharma Wanita Ngale 1 melalui media *portable sensory path* mengalami kenaikan cukup bagus yaitu 0 anak berada pada kriteria Belum Berkembang (BB), 4 anak atau 20% berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), 9 anak atau 45% berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 7 anak atau 35% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pelaksanaan tindakan pada siklus II juga dilakukan dalam tiga tindakan yang diawali dengan perencanaan untuk menyusun RPPH kemudian pelaksanaan tindakan siklus II dengan mengambil tema diri sendiri dan sub tema panca indra. Pada pertemuan pertama guru mengajak anak bermain memasang gambar yang sesuai dengan panca indra dan bagaimana cara merawatnya. Kegiatan selanjutnya, anak diajak bermain menggunakan media *portable sensory path* dengan mengancing baju yang ada di media secara bergantian. Pada pertemuan kedua guru mengajak anak untuk bermain mengenal gambar melindungi tubuh. Selanjutnya anak diajak berkreasi dengan membunyikan benda sesuai irama pada media pembelajaran yang sudah disiapkan. Secara bergantian anak bermain dengan media yang ada. Pada pertemuan ketiga, anak diajak menempelkan *puzzle* angka dan huruf sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan. Setelah kegiatan pertama selesai, guru mengajak anak untuk bermain menggunakan media *portable sensory path* secara keseluruhan yaitu melihat, mendengar, meraba serta bagaimana cara merawat panca indra secara berkelompok. Selama proses pembelajaran guru mengamati dan mencatat perkembangan anak. Hasil penelitian pada siklus 2 yaitu capaian kemampuan memecahkan masalah pada kelompok A TK Dharma Wanita Ngale 1 melalui media *portable sensory path* mengalami kenaikan cukup bagus yaitu 0 anak berada pada

kriteria Belum Berkembang (BB), 0 anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), 3 anak atau 15% berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 17 anak atau 85% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil siklus I dan siklus II menunjukkan semua anak sudah mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi mencapai 85% yang artinya sudah melampaui kriteria keberhasilan yang sudah peneliti tentukan.

Hasil observasi peningkatan kemampuan memecahkan masalah melalui media *Portable Sensory Path* dari Prasiklus, Siklus I ke siklus II digambarkan dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah

Hasil penelitian pada siklus II yaitu capaian kemampuan memecahkan masalah pada kelompok A TK Dharma Wanita Ngale 1 melalui media *portable sensory path* mengalami kenaikan cukup bagus yaitu 0 anak berada pada kriteria Belum Berkembang (BB), 0 anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), 3 anak atau 15% berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 17 anak atau 85% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Simpulan

Proses pembelajaran menggunakan media *portable sensory path* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada kelompok A TK Dharma Wanita Ngale 1. Media *portable sensory path* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah sebesar 85%, dengan hasil pada: (1) pra siklus yaitu 10% anak Belum Berkembang (BB), 40% anak Mulai Berkembang (MB), 20% anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 30% anak Berkembang Sangat Baik (BSB); (2) siklus I diperoleh hasil 20% anak Mulai Berkembang (MB), 45% anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 35% anak Berkembang Sangat Baik (BSB); dan (3) siklus II yaitu 15% anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 85% anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun saran adalah dapat lebih sering memanfaatkan barang yang ada disekitar sebagai bahan media

pembelaaran, memberikan kesempatan anak untuk menggunakan idenya sendiri dalam memecahkan suatu masalah, dan juga memberikan pemahaman kepada anak tentang mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu. Guru dan orang tua dapat bekerjasama untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak, baik ketika di sekolah maupun di rumah.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru kelas TK Dharma Wanita Ngale 1 yang sudah membantu selama proses penelitian. Peneliti juga berterima kasih kepada dosen pembimbing dari STKIP Modern Ngawi atas ilmu dan bimbingannya. Terima kasih juga peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penelitian dan penulisan jurnal ini.

Daftar Pustaka

- Aliyyah, R. R. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–72. <https://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>
- Asfinolia, & Jafar, E. S. (2022). Penerapan Sensory Path dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4 – 5 Tahun. *Jurnal Edukasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 60–66. <https://doi.org/10.35914/jepkm.v1i2.10>
- Fatwa, C. Y. (2023). *Pengembangan Media Flanel Edukasi untuk Mengenalkan Huruf pada Usia Dini*. Thesis. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/33810>
- Hastutiningtyas, W. R., Setyabudi, I., & Maemunah, N. (2023). Penggunaan Sensory Path untuk Mengembangkan Motorik Anak Usia Pra Sekolah di “Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu”. *Journal of Indonesian Society Empowerment (JISE)*, 1(2), 63-69. DOI:[10.61105/jise.v1i2.31](https://doi.org/10.61105/jise.v1i2.31)
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 100-108. [10.21831/jpa.v9i2.32034](https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034)
- Luthfitasari, R. D., Gustiani, N., & Ni'mah, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa MI Cipetir Kecamatan Kadudampit. *Jurnal Madrasatul Ula*.
- Nanda, I., & dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Guru Inspiratif*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Ramadhani, R. (2020). *Analisis Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kreativitas Siswa SMP Kelas VIII pada Materi Pola Bilangan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/31966>
- Risyani, Munawaroh, H., & Jumini, S. (2022). *Permainan Portable Sensory Path untuk Meningkatkan Tumbuh Kembang Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Pertiwi Sindupaten Kertek*. Artikel. Universitas Sains Al-Qur'an (UNSIQ) Jawa Tengah di Wonosobo <http://repo.fitk-unsiq.ac.id/id/eprint/1220>
- Rosanah, E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Berbasis Metode Montessori untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 4 Tahun*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

- Sanusi, A., Muqowwim, & Munastiwi, E. (2020). Studi Kasus Lingkungan Keluarga di Desa Pejanggik: Pola Pembiasaan Pemecahan Masalah bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 201-215. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2245>
- Saptowati, H. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Pasir. *JUPPEKhu: Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 11(1). <https://doi.org/10.24036/juppekhu1229690.64>
- Suryati, K. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Metode Mind Map di Taman Kanak-kanak Mutiara Merbau Mataram Lampung Selatan*. Undergraduate Thesis. UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/8967>
- Supriyatin, I., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2023). Media Big Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Care*, 10(2), 45-52.
- Wahyuti, E., Purwadi, & Kusumaningtyas, N. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis dan Numerasi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(2). <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/enggang/article/view/8730>
- Yenti, Y. (2021). Pentingnya Peran Pendidik dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak di PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1). DOI: <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.1218>
- Yuriansa, A. (2022). Kemampuan Problem Solving pada Anak Usia Dini melalui Bermain Pola (Pattern) di PAUD Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar. *Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan dan Sosial*, 69-101. <https://jurnal.staidarulhikmah.ac.id/index.php/jip/article/view/4>