



## PROFIL KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* ANAK USIA 4-5 TAHUN

Frisca Oktaviany<sup>1</sup>, Ruli Hafidah<sup>1</sup>, Nurul Kusuma Dewi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret

Email: [friscaoktaviany87723@gmail.com](mailto:friscaoktaviany87723@gmail.com), [rulihafidah@staff.uns.ac.id](mailto:rulihafidah@staff.uns.ac.id),

[kusuma.dewi@staff.uns.ac.id](mailto:kusuma.dewi@staff.uns.ac.id)

### ABSTRAK

Kemampuan *problem solving* merupakan kemampuan untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan melakukan tindakan guna mencapai tujuan. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui gambaran kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun di Gugus Melati Kecamatan Matesih. Pendekatan penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan metode penelitian survei. Sampel penelitian merupakan anak usia 4-5 tahun sebanyak 98 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan wawancara awal yang didasarkan pada indikator yaitu (1) mengamati benda disekitar; (2) menyebutkan benda disekitar beserta fungsinya; (3) menceritakan kembali informasi yang didapat dari lingkungan sekitar; (4) memasangkan benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran; (5) memberikan dugaan alasan terjadinya suatu peristiwa; (6) mengkreasikan benda menjadi suatu karya 2 dimensi dengan ide anak sendiri. Hasil survei mendapati bahwa sebanyak 6 (6,12%) anak termasuk dalam kategori perkembangan kurang yaitu anak dapat mengamati benda disekitar, menyebutkan nama benda, mampu untuk memasangkan benda sesuai dengan bentuknya. Sebanyak 33 (33,67%) anak yang termasuk dalam kategori cukup, yaitu anak mampu mengamati benda disekitar, menyebutkan dan mengetahui fungsi benda, mencoba memberi alasan terhadap suatu peristiwa yang dialami, mampu memasangkan benda sesuai dengan bentuk dan warna, serta anak mampu untuk menggambar hasil kegiatan sesuai dengan ide anak. Sisanya sebanyak 60,21% anak yang termasuk dalam kategori perkembangan kemampuan *problem solving* yang baik yaitu anak mampu mengamati benda disekitar, mampu menyebutkan benda disekitar beserta fungsinya dengan baik, mampu menceritakan kembali mengenai kegiatan yang telah dilakukan, mampu memasangkan benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran, mampu memberikan alasan terjadinya suatu peristiwa, dan anak mampu menggambar dan mewarnai hasil karya anak sendiri. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun di Gugus Melati, Kecamatan Matesih memiliki capaian yang beragam.

**Kata Kunci:** *Profil, kemampuan problem solving, anak usia 4-5 tahun*

### ABSTRACT

*Problem solving ability is the ability to explore, analyze, and take action in order to achieve goals. The research objective was to describe the problem solving abilities of children aged 4-5 years in the Melati Cluster, Matesih District. This research approach is a descriptive quantitative approach, with survey research methods. The sample of the study was 98 children aged 4-5 years. Data collection techniques in this study used questionnaires and initial interviews which were based on indicators, namely (1) observing objects around; (2) mentioning the surrounding objects and their functions; (3) retelling information obtained from the surrounding environment; (4) attaching objects according to shape, color and size; (5) provide an alleged reason for the occurrence of an event; (6) creating objects into 2-dimensional works with children's own ideas. The survey results found that as many as 6 (6.12%) children were in the underdeveloped category, namely that children could observe objects around them, say names of objects, be able to attach objects according to their shapes. A total of 33 (33.67%) children were included in the sufficient category, namely children were able to observe objects around, mention and know the functions of objects, try to give reasons for an event experienced, were able to pair objects according to shape and color, and children were able to draw the results of activities according to the child's ideas. The remaining 60.21% of children are included in the category of development of good problem solving abilities, namely children are able to observe objects around them, are able to mention objects around and their functions properly, are able to retell about activities that have been carried out, are able to attach objects according to shape, color. and size, are able to provide reasons for an event to occur, and children are able to draw and color their own children's work. Based on the description, it can be concluded that the problem solving abilities of children aged 4-5 years in Gugus Melati, Matesih District have various achievements.*

**Keywords:** *Profile, problem solving ability, childhood 4-5 years*

## PENDAHULUAN

NAEYC (*National Assosiation for the Education of Young Children*) mendefinisikan anak usia dini merupakan anak dengan rentang usia 0-8 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan (Suryana, 2016). Di Indonesia, anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, secara lebih tegas mengenai kriteria tersebut diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 18 Tahun 2018. Terdapat 6 aspek perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini, salah satunya yaitu aspek kognitif.

Kemampuan kognitif anak usia dini terbagi atas 3 ranah, salah satunya yaitu ranah kemampuan memecahkan masalah atau kemampuan *problem solving* (Permendikbud No. 137 tahun 2014). Kemampuan *problem solving* merupakan salah satu dari banyak keterampilan yang mulai berkembang di tahun-tahun awal dan berlanjut sepanjang hidup serta memiliki kontribusi besar dalam pengembangan penentuan masa depan anak (Diamond, 2017).

Kontribusi besar dalam perkembangan penentuan masa depan anak tersebut dimulai pada masa anak mengembangkan kemampuan *problem solving* dengan bantuan stimulasi dari lingkungan sekitar anak. Perkembangan kemampuan ini berkaitan erat dengan dengan proses berpikir pada anak, terutama pada kemampuan anak untuk mengingat, menemukan ide, menemukan gagasan baru, dan anak juga mampu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

DeLoache, Miller, & Pierroutsakos (Fusaro & Smith, 2018) menyatakan bahwa sebenarnya kemampuan *problem solving* ini merupakan pusat pemikiran, dalam kemampuan ini terdapat beberapa komponen yang mencakup tujuan

dalam melakukan suatu hal, pemikiran dalam menghadapi hambatan guna mencapai tujuan, menggunakan satu atau lebih strategi untuk menyelesaikan suatu masalah, menerapkan sumber pengetahuan dan mengevaluasi hasil dalam upaya menyelesaikan masalah.

Terdapat enam indikator yang digunakan dalam penelitian ini, dan telah diadaptasi dari pendapat ahli. Berikut merupakan indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1) mengamati benda disekitar; 2) menyebutkan benda disekitar anak beserta dengan fungsinya; 3) menceritakan kembali informasi yang didapat dari lingkungan sekitar; 4) memasang benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran; 5) memberikan dugaan alasan terjadinya suatu peristiwa; 6) mengkreasikan benda menjadi suatu karya 2 dimensi.

Fakta dilapangan berdasarkan hasil wawancara awal menyebutkan bahwa beberapa anak masih belum dapat menduga alasan suatu peristiwa yang dialami, memasang benda sesuai dengan warna, bentuk, dan ukuran dan kemudian dalam hal menggunakan benda sesuai dengan fungsi benda tersebut masi ada anak yang belum dapat melakukannya. Akibat dari hal tersebut maka, dalam proses berlangsungnya pembelajaran, anak cenderung menunjukkan sikap berupa selalu meminta bantuan guru dalam menyelesaikan masalah atas tugas sebelum mencoba mengerjakannya sendiri. Anak masih cenderung bersikap pasif dalam pembelajaran dan masih mengandalkan bantuan dari guru atau orang dewasa disekitar anak.

Primayana, K, H (2019) menjelaskan bahwa dampak yang timbul akibat ketidakmampuan anak untuk mengkaitkan informasi baru dengan peristiwa yang dialami sebelumnya akan menyebabkan anak tergantung kepada orang dewasa

disekitar anak. Umumnya kemampuan *problem solving* merupakan bagian dari proses berpikir yang berkelanjutan, sehingga dibutuhkan kemandirian dan keaktifan dari anak untuk mendapatkan pengalaman dan informasi baru.

Keaktifan dan kemandirian diperlukan dalam perkembangan kemampuan *problem solving* pada anak, sehingga anak mampu menemukan solusi atas masalah yang ditemui dengan berperilaku aktif dalam kegiatan eksplorasi. Keterlibatan anak secara langsung dalam pembelajaran dan dengan mengajak anak membahas mengenai cara anak menyelesaikan masalah dan memandang suatu masalah merupakan hal yang penting (Beaty, 2013).

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis perlu mengkaji mengenai profil atau gambaran kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun se-Gugus Melati Kecamatan Matesih.

### **Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 4-5 Tahun**

Kemampuan *problem solving* atau biasa disebut sebagai kemampuan memecahkan masalah, adalah salah satu dari ranah pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Diamond (2017) menjelaskan bahwa kemampuan ini merupakan tugas perkembangan bagi anak yang harus dikembangkan. Kemampuan *problem solving* mendorong peserta didik untuk mencoba bertindak secara mandiri.

Kemampuan *problem solving* merupakan bagian dari proses masalah yang lebih luas yang mencakup temuan dan pembentukan masalah (Yaumi, 2012). Proses temuan masalah ini melibatkan panca indra yang dimiliki oleh anak untuk menyelesaikan masalah melalui melihat, mengobservasi, menanya, dan kemudian mengambil tindakan untuk menyelesaikan masalah, serta

memberikan kesimpulan dalam akhir penemuan solusinya. *Problem solving* pada anak usia dini melibatkan proses berfikir mengenai pemecahan masalah yang efektif dan didalamnya anak harus melakukan evaluasi perbedaan informasi untuk menentukan bukti dari informasi yang dimiliki (Busch & Legare, 2019). Jika terdapat kekurangan informasi maka anak akan mencari lagi solusi akan masalah, lalu proses terakhir anak akan memberikan alasan untuk solusi yang didapatkan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan *problem solving* anak usia dini merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk menggunakan pengalamannya dalam merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, dan merumuskan kesimpulan tentang informasi yang diperoleh dalam proses berpikir yang berkelanjutan. Keterampilan dalam perilaku *problem solving* ini perlu dikembangkan pada anak usia dini karena dalam kehidupan sehari-hari anak akan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini membangun kemampuan berfikir logis, kritis, dan sistematis. Berguna bagi anak pada saat anak akan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru disekolah.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Jumlah subjek yang dilibatkan merupakan anak usia 4-5 tahun di Gugus Melati, Kecamatan Matesih sejumlah 98 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan wawancara awal. Teknik uji validitas menggunakan validitas konstruk dengan uji reliabilitas menggunakan bantuan *SPSS 16 for windows* dengan rumus *alpha cronbach's*.

Teknik analisis data dilakukan pada setiap indikator menggunakan rumus persentase penilaian anak menurut Purwanto (2013) yang kemudian dikategorikan dalam persentase kriteria penilaian anak. Arikunto (Handini, Sukesu, & Astuti K, 2019) menyatakan bahwa persentase kriteria penilaian anak usia dini dapat dikategorikan dalam 3 kriteria yaitu kategori perkembangan kurang, cukup, dan baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun se-gugus Melati, Kecamatan Matesih termasuk dalam capaian perkembangan yang berbeda-beda atau bervariasi. Terbukti berdasarkan dengan hasil kuesioner yang telah didistribusikan pada masing-masing guru selaku pengamat dan yang mengetahui perilaku yang ditunjukkan oleh anak dalam keseharian anak pada saat disekolah.

Hasil perolehan kuesioner pada masing-masing indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tertera sebagaimana pada diagram 1 berikut.



Diagram 1 Perolehan Kuesioner pada Masing-Masing Indikator

Berdasarkan hasil kuesioner mengenai kemampuan *problem solving* pada anak usia 4-5 tahun tersebut menunjukkan persentase yang baik, yaitu sebagian besar anak menunjukkan perilaku dalam indikator secara intensif atau perilaku tersebut selalu ditunjukkan oleh anak. Berikut merupakan analisis temuan dilapangan mengenai kemampuan *problem solving* dengan teori.

Indikator pertama berupa mengamati benda disekitar anak dengan kode MB. Hasil yang diperoleh berdasarkan kuesioner yaitu mendapati 77 (78,60%) anak termasuk dalam kategori baik yaitu anak menunjukkan perilaku mengamati benda dengan intensif atau secara sering, sebanyak 19 anak (19,60%) termasuk dalam kategori cukup yaitu anak sudah mulai mengamati benda disekitarnya namun, masih kurang, dan sisanya anak masih belum menunjukkan perilaku tersebut. Kemudian masih ada sebanyak 2 anak (2%) yang masih belum menunjukkan perilaku mampu mengamati benda disekitar anak.

Kegiatan atau perilaku berupa mengamati benda disekitar, biasanya dilakukan oleh anak sebelum memulai atau melakukan suatu kegiatan. Anak secara garis besar termasuk dalam kategori baik dimana anak-anak mendapati hasil persentase yang tinggi. Perilaku mengamati dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari guru. Perilaku mengamati ini akan distimulasi oleh guru dengan mengajak anak untuk melakukan kegiatan seperti melihat, memperhatikan, dan melakukan tanya jawab kepada anak.

Temuan ini sesuai dengan pendapat Dini (2019) yang menyatakan bahwa kegiatan mengamati oleh anak dapat dilakukan dengan perilaku berupa melihat, memperhatikan, dan merangsang anak untuk bertanya dalam pembelajaran untuk memberikan stimulasi atau dorongan bagi anak agar

muncul rasa ingin tahu dalam proses menyelesaikan masalah. Ini merupakan langkah awal bagi guru untuk mengembangkan kemampuan *problem solving*, karena timbulnya rasa ingin tahu akan memberikan dorongan bagi anak untuk menceritakan mengenai suatu fakta.

Indikator kedua yaitu menyebutkan benda disekitar anak beserta dengan fungsinya dengan kode SB. Kenyataan dilapangan berdasarkan hasil kuesioner anak menunjukkan bahwa sebanyak 53 anak (54,10%) anak menunjukkan perilaku tersebut dengan intensitas yang sering dan baik, kemudian terdapat sebanyak 43 anak (43,90%) anak masih kurang atau jarang menunjukkan perilaku dalam indikator ini, dan sisanya sebanyak 2 anak (2%) yang belum bahkan kurang untuk menunjukkan perilaku tersebut.

Menyebutkan benda disekitar anak akan mengajarkan anak agar mampu untuk mengidentifikasi alat dan bahan yang akan digunakan dalam suatu kegiatan. Misalnya pada waktu kegiatan di sekolah, guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang hendak dilakukan. Kemudian anak diminta untuk memperhatikan alat dan bahan yang hendak digunakan. Identifikasi merupakan salah satu bentuk dalam perkembangan kemampuan *problem solving*, sebagaimana pendapat Maria (Setiasih, 2017) yang berpendapat bahwa kemampuan *problem solving* merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi dengan mengumpulkan data dan informasi. Sehingga, melalui identifikasi inilah, maka anak akan belajar untuk mengolah data yang telah dikumpulkan guna menemukan solusi.

Indikator ketiga, yaitu menceritakan kembali informasi yang didapat dari lingkungan sekitar anak dengan kode CK. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 56

(57,10%) anak yang selalu menunjukkan perilaku berupa menceritakan informasi yang didapatkan anak dari lingkungan sekitar dengan baik. Kemudian terdapat sebanyak 37 (37,80%) yang anak telah menunjukkan perilaku berupa menceritakan informasi yang didapatkan dari lingkungan namun dengan perkembangan yang cukup, yaitu anak dapat bercerita namun dengan dibantu oleh lingkungan sekitar anak.

Sisanya sebanyak 5 (5,10%) anak yang masih belum atau kurang dalam menunjukkan perilaku tersebut. Setelah anak melakukan kegiatan maka anak akan mendapatkan suatu informasi. Guna menumbuhkan kembali ingatan pada anak, maka guru akan memberikan stimulus atau mengajak anak untuk menceritakan informasi yang didupakannya setelah menyelesaikan suatu tugas atau kegiatan.

Sejalan dengan pendapat Busch & Legare (2019) yang menyatakan bahwa dalam menyelesaikan masalah atau *problem solving* merupakan suatu proses, dimulai dengan anak melakukan mengetahui mengenai informasi dan diakhiri dengan menyampaikan hasil informasi yang didapatkan anak. Akhir dalam proses *problem solving* harus dilakukan oleh anak karena hal tersebut merupakan salah satu capaian yang harus dicapai oleh anak dalam perkembangan kemampuan ini.

Indikator keempat yaitu memasangkan benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran dengan kode PB. Intensitas perilaku yang ditunjukkan dengan indikator ini menunjukkan bahwa anak-anak sangat baik untuk melakukan perilaku ini. Hal tersebut sesuai dengan temuan dilapangan bahwa sebanyak 55 (56,10%) anak yang selalu menunjukkan perilaku mampu memasangkan benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran,

seperti halnya pada saat anak bermain puzzle.

Sebanyak 39 (39,80%) anak yang masih kurang dan jarang menunjukkan intensitas perilaku berupa mampu memasang benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran dengan capaian perkembangan yang cukup. Sisanya sebanyak 4 (4,10%) anak yang belum mampu menunjukkan perilaku tersebut Memasang benda sesuai dengan bentuk, warna dan ukuran dapat dilakukan oleh anak pada saat anak bermain *puzzle*. Permainan menggunakan *puzzle* terlihat sederhana, namun pada kenyataannya bagi anak-anak permainan ini memiliki tantangan untuk menyelesaikannya dan menunjukkan hasil akhir dari *puzzle*. Sebagaimana pendapat Susanto (2011) yang menyatakan bahwa salah satu pengukuran dalam kemampuan *problem solving* adalah pada saat anak mampu mengelompokkan benda dengan persamaan bentuk, warna, dan ukuran. Proses berfikir pada anak akan lebih berkembang ketika anak mendapatkan tantangan untuk mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Proses berfikir yang didalamnya juga mencakup proses *problem solving* ini akan mengajarkan anak untuk mencapai tujuan akhir berupa hasil dari rangkaian *puzzle* yang telah disatukan.

Kemudian pada indikator memberikan dugaan alasan terjadinya suatu peristiwa dengan kode BD, menunjukkan bahwa terdapat sebanyak 51 (51%) anak yang selalu menunjukkan perilaku berupa mengutarakan dugaan atas terjadinya suatu peristiwa yang dialami oleh anak dengan capaian perkembangan yang baik, sedangkan terdapat 42 (42,90%) anak yang mampu mengutarakan perilaku tersebut namun, masih cukup dalam perkembangannya atau jarang menunjukkan perilakunya, dan sisanya sebanyak 5 (5,10%) anak yang belum mampu menunjukkan perilaku tersebut.

Guru dalam kegiatan pembelajaran juga melakukan stimulasi untuk mengajak anak menganalisis yang telah terjadi pada suatu benda. Kegiatan ini dapat dilakukan seperti mengajak anak untuk melakukan eksperimen. Kegiatan seperti eksperimen yang diberikan oleh guru akan mengajarkan anak untuk melakukan dugaan terhadap terjadinya suatu peristiwa.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Suwatra (2019) yang menyatakan bahwa aktivitas yang aktif, merupakan peristiwa peserta didik membina sendiri pengetahuannya. Mencari arti dari apa yang mereka pelajari dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dan dimilikinya.

Terakhir yaitu indikator mengkreasikan benda menjadi suatu karya 2D dengan ide anak sendiri dengan kode KB. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 57 (57,10%) anak yang selalu menunjukkan perilaku berupa berkreasi dengan ide anak sendiri seperti menggambar atau mewarnai dan memiliki capaian yang baik, kemudian sebanyak 33 (33,70%) anak masih cukup dalam menunjukkan perilaku atau jarang menunjukkan perilaku untuk menggambar secara mandiri, dan sisanya terdapat 8 (8,20%) anak yang belum menunjukkan dapat melakukan perilaku tersebut.

Kreatifitas anak termasuk dalam hal cara berfikir dan mencari jalan keluar menemukan suatu. Diamond (2017) menjelaskan bahwa melalui hasil karya yang diciptakan oleh anak maka hal tersebut merupakan bagian dari proses penyelesaian masalah yang perlu diapresiasi oleh guru. Hasil karya yang dibuat oleh anak merupakan gambaran dari yang anak lihat, anak rasakan dan juga anak pahami, dalam proses *problem solving* yang dialami oleh anak maka anak akan

menghasilkan karya yang berbeda-beda sesuai dengan yang dipahami oleh anak. Selanjutnya guru selaku pembimbing bagi anak patutnya memberikan apresiasi kepada anak dengan hasil karya yang anak telah berhasil buat.

## SIMPULAN

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan tujuan yaitu untuk mengetahui gambaran kondisi dari kemampuan *problem solving* terkhusus pada anak usia 4-5 tahun. Hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada guru menunjukkan grafik perbedaan pada masing-masing indikator perkembangan *problem solving* pada anak-anak. Kemudian, hasil kuesioner yang telah dianalisis juga telah menunjukkan bahwa terdapat variasi perkembangan kemampuan *problem solving* pada anak-anak usia 4-5 tahun di Gugus Melati, Kecamatan Matesih. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dikemukakan sehingga, mendapati hasil bahwa sebanyak 6 (6,12%) anak yang termasuk dalam karegori kurang, kemudian sebanyak 33 (33,67%) anak yang termasuk dalam kategori cukup, dan sisanya sebanyak 60 (60,21%) anak yang termasuk dalam kategori perkembangan yang baik.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis ini maka dapat diketahui bahwa stimulasi dan juga bimbingan yang diberikan baik itu dari orang tua maupun dari guru akan memiliki hasil yang berbeda pada masing-masing anak karena disesuaikan dengan pola pikir yang dimiliki oleh anak. Semakin sering anak diberi stimulasi dalam hal memecahkan masalah maka anak akan semakin berkembang kemampuan untuk memecahkan masalahnya sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S. (2011). *Perkembangan anak usia dini : pengantar dalam*

*berbagai aspek*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Beaty, J. J. (2013). *Opservasi perkembangan anak usia dini edisi ketujuh*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Busch, J. T., & Legare, C. H. (2019). Using data to solve problems : children reason flexibly in response to different kinds of evidence. *Journal of Experimental Child Psychology*, 183(6), 172-188. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2019.01.007>.

Diamond, L. L. (2017). Problem solving in the early years. *Intervention in School and Clinic*, 53(4), 220-222. <https://doi.org/10.1177/1053451217712957>

Fusaro, M., & Smith, M. C. (2018). Preschoolers' inquisitiveness and science-relevant problem solving. *Early Childhood Research Quarterly*, 4(2), 119-127. <http://doi.org.10.1016/j.ecresq.2017.09.002>

Handini, S., Sukesu, & Astuti K, H. (2019). *Strategi pemberdayaan masyarakat dalam upaya pengembangan umkm wilayah pesisir*. Surabaya: Scorpio Media Pustaka.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146. 2014. *Tentang standar nasional pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Phumeechanya, N & Wannapiroon, P. (2014). Design of problem-based

- with scaffolding learning activities in ubiquitous learning environment to develop problem-solving skills. *Social and Behavioral Science*, 116 (2), 4803-4808. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1028>
- Primayana, K, H. (2019). Menciptakan pembelajaran berbasis pemecahan masalah dengan berorientasi pembentukan karakter untuk mencapai tujuan higher order thinking skills (hots) pada anak sekolah dasar. *Jurnal Agama dan Budaya*, 3 (2) 85-92
- Retnaningrum, W. (2016). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3 (2) 207-218.
- Robbins, S. P & Judge, T. A. (2015). *Perilaku organisasi*. terj. ratna saraswati & febiella sirait. Jakarta : Salemba Empat.
- Setiasih. *et.al.* (2020). Developing problem solving skill using project based learning. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12 (1), 29–36
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung. Alfabeta
- Setyowati. D, N. (2018). Penerapan permainan kreatif mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak kelompok b di taman kanak-kanak. *Jurnal Pinus*. 3 (2) 111-117
- Sujiono, Y, N. (2014). *Metode pengembangan kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini : stimulasi aspek perkembangan anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suwatra, I. W., Magta, M., & Christiani, C. L. (2019). Pengaruh media busy book terhadap kemampuan problem solving. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24 (2) 25-27.
- Widoyoko, Putro. E. (2013). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Yaumi, M. (2012). *Pembelajaran berbasis multiple intelligences*. Jakarta: Dian Rakyat.