

Wahono

by Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan FKIP

Submission date: 11-Aug-2025 01:56PM (UTC+0700)

Submission ID: 2728147993

File name: aruh_B_C_Book_terhadap_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_pada_Anak.pdf (387.55K)

Word count: 3491

Character count: 20751



Pengaruh *B&C Book* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Kelompok A di TK ABA 01 Surabaya

¹ Nur Saida, ² Naili Sa'ida, ³ Nina Veronica, ⁴ Wahono

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Artikel Histori:

Diterima :

01/06/2024

Direvisi :

12/07/2024

Diterbitkan:

31/07/2024

Keywords:

B&C book, Instructional media, Problem-solving skill

Kata Kunci:

B&C Book, Media pembelajaran, Kemampuan pemecahan masalah

DOI:

<https://doi.org/10.46963/mas.h.v7i02.1904>

Korespondensi

Penulis:

Nur Saida
nursaida2311@gmail.com

ABSTRACT: Problem-solving ability in children is one of the important things that must be developed by teachers and parents so that children are accustomed to facing their problems and finding solutions to problems appropriately. However, the problem-solving ability of Kindergarten of 'Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 01 Surabaya students is still low. This study aims to see the effect of the use of *B&C Book* media on problem-solving ability in Group A students at Kindergarten of ABA 01 Surabaya. This research is a pre-experimental research with One Group Pretest-Posttest Design. The subjects in the study were students in groups A1 and A2 with a total of 36 students, and the sample was taken using a simple random sampling technique with a total of 18 students. Data were collected using test and observation techniques that focused on the aspects of classifying, connecting, and comparing. Data were analyzed using the Wilcoxon match pair test. The results showed the value of $T_{count} = 0$ and $T_{table} = 40$ or $T_{count} \leq T_{table}$. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is a positive effect of using *B&C Book* on problem-solving ability in group A students at Kindergarten of ABA 01 Surabaya. It is proven by the students' ability in classifying, connecting, and comparing has increased at the post-test.

ABSTRAK: Kemampuan pemecahan masalah pada anak menjadi salah satu hal penting yang harus dikembangkan oleh guru maupun orang tua, agar anak terbiasa menghadapi masalahnya sendiri dan mencari solusi dari permasalahan dengan tepat. Namun, kemampuan pemecahan masalah pada anak TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Surabaya masih lemah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media *B&C Book* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak Kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 01 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek dalam penelitian adalah anak kelompok A1 dan A2 dengan jumlah 36 anak, dan sampel diambil menggunakan teknik *simple random sampling* dengan jumlah 18 anak. Data dikumpulkan menggunakan teknik tes dan observasi yang berfokus pada aspek mengelompokkan, menghubungkan, dan membandingkan. Data dianalisis menggunakan Uji *Wilcoxon match pair test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai $T_{hitung} = 0$ dan $T_{tabel} = 40$ atau $T_{hitung} \leq T_{tabel}$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang positif penggunaan *B&C Book* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak kelompok A di TK ABA 01 Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan

anak dalam mengelompokkan, menghubungkan, dan membandingkan mengalami peningkatan pada akhir tes.

© Nur Saida, Naili Sa'ida, Nina Veronica, Wahono

Cara mensitasi artikel:

Saida, N., Sa'ida, N., Veronica, N., & Wahono. (2024). Pengaruh B&C Book terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak kelompok A di TK ABA 01 Surabaya. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7(02), 91-100. <https://doi.org/10.46963/mash.v7i02.1904>

PENDAHULUAN

Kemampuan memecahkan masalah merupakan metode berpikir anak melalui pengalaman dunia nyata untuk mempelajari hal-hal baru. Kapasitas untuk merumuskan, mengingat, dan menemukan solusi terhadap permasalahan merupakan tanda berkembangnya keterampilan pemecahan masalah pada anak. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Ibda (2015) berpendapat bahwa berkembangnya kemampuan memecahkan masalah dipengaruhi oleh kedewasaan dan kemampuan memahami tantangan yang dihadapi anak. Kemampuan memecahkan masalah merupakan suatu hal penting yang harus dimiliki setiap orang, termasuk pada masa usia dini. Pengalaman dan proses pada masa kanak-kanak sangat berbeda dengan orang dewasa. Perkembangan anak usia dini terjadi karena permainan dan pembelajaran yang diberikan kepada anak, dan anak usia dini akan belajar dari permainan yang dimainkannya.

Pembelajaran anak usia dini hendaknya lebih menekankan pada bermain karena dunia mereka adalah dunia bermain. Permata (2020) menegaskan bahwa anak yang bermain akan lebih mudah menerima rangsangan atau pengajaran dari guru di sekolah. Bermain adalah kegiatan yang anak lakukan dengan senang, tanpa paksaan, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang didapatkan. Bermain memberikan pengalaman kepada anak dalam menemukan dan memecahkan masalahnya sendiri dengan situasi yang menyenangkan dan tanpa adanya paksaan dari siapa pun. Sehingga, membuat anak lebih mudah menerima berbagai stimulasi untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah baik yang diberikan oleh guru maupun yang anak temui dalam kegiatan bermain.

Pada kegiatan bermain, anak selalu mengalami masalah kecil. Misalnya, seorang anak yang sedang mengerjakan teka-teki bergambar bunga matahari, anak harus memikirkan cara menyusun potongan-potongan gambar tersebut dalam urutan yang benar atau

menggabungkannya untuk membuat gambar bunga matahari secara sempurna. Kemampuan memecahkan masalah didefinisikan sebagai kapasitas anak untuk menemukan solusi terhadap masalah yang diberikan oleh guru kepada anak, sehingga memudahkan guru untuk melakukan evaluasi pada potensi pertumbuhan siswa saat mereka mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Evaluasi terhadap perkembangan kognitif anak dapat dikatakan sangat berkembang jika anak dapat mencari solusi dari permasalahan yang anak temui. Anak dapat secara aktif membangun keterampilan berpikir dari pengalaman yang anak dapatkan dalam kegiatan belajar dan bermain di sekolah.

Memberikan pengenalan dan stimulasi keterampilan pemecahan masalah kepada anak usia dini penting untuk dilakukan. Hal ini dilakukan karena anak seringkali menghadapi kesulitan dalam kehidupan sehari-hari, maka kemampuan anak untuk menyelesaikan permasalahannya harus dihargai, didukung, dan didorong. Keterampilan pemecahan masalah memberikan berbagai macam manfaat, terutama ketika anak mengamati lingkungan sekitar atau mengerjakan tugas sekolah (Lestari, 2020). Sehingga, pengenalan dan stimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini akan membantu anak mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang siapa mereka, bagaimana orang lain memandang mereka, dan lingkungan mereka.

Pembiasaan sejak dini akan membantu anak mengembangkan kebiasaannya, yang akan membantu anak mengingatnya dan menjadikannya bagian dari dirinya hingga anak dewasa. Anak yang dapat memecahkan masalah juga akan menjadi pribadi yang tidak bergantung pada orang lain dan lebih mandiri. Anak dikatakan mampu memecahkan masalah yang dihadapi jika anak mampu mengamati, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, melakukan percobaan, menghubungkan, menarik kesimpulan, dan menggunakan informasi (Syaodih, dkk., 2018). Sejalan dengan itu, Putri (2020) menegaskan bahwa salah satu aspek keterampilan pemecahan masalah adalah kemampuan memilah, mengklasifikasikan, atau mengorganisasikan, serta membandingkan persamaan dan perbedaan. Namun, terdapat tiga aspek kemampuan pemecahan masalah yang perlu diberikan stimulasi pada anak usia dini, yaitu: mengelompokkan, menghubungkan, dan membandingkan.



Hasil observasi di kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 01 menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah masih rendah, yang ditunjukkan dengan kesulitan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan urutan, ukuran, warna, dan menghubungkan nama hewan dan gambarnya, dan mencari jejak dalam gambar. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode verbal dalam kegiatan pembelajaran; dan minimnya penggunaan media pembelajaran, yang mengakibatkan anak mudah bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan itu, penggunaan media, seperti *B&C Book*, dianggap mampu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini, karena di dalamnya terdapat aktivitas yang mampu menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini, seperti gambar dengan berbagai ukuran dan bentuk. Aktivitas di dalam *B&C Book* dirancang untuk membantu anak mengembangkan keterampilan pemecahan masalah karena selaras dengan berbagai komponen kemampuan pemecahan masalah.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting, karena dapat membuat guru lebih mudah dalam memfasilitasi dan meningkatkan daya imajinasi pada anak. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat baik dalam merangsang, memfasilitasi, mengembangkan dan meningkatkan daya imajinasi pada anak usia dini, dan mampu mendorong keterlibatan guru dan anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Zaini & Dewi, 2017; Fauziah, dkk., 2021). Selain itu, Aslindah dan Suryani (2021) menegaskan bahwa ia juga dapat membantu mengurangi jarak pemahaman antara anak dan guru mengenai suatu konsep atau proses yang dipelajari, sehingga mendorong berkembangnya keterampilan pemecahan masalah pada anak.

Media *B&C Book* digunakan untuk membantu anak usia dini meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Melalui serangkaian kegiatan latihan yang terdapat di dalam buku tersebut, anak secara mandiri menemukan rangkaian keterampilan mereka sendiri. Selain itu, anak secara alami memiliki rasa ingin tahu dan menyelesaikan tugas tanpa bantuan guru, sehingga kelas terasa lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan serta memudahkan guru untuk melakukan evaluasi pada anak. Sejalan dengan itu, artikel bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *B&C Book* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di kelompok A1 TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Surabaya.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *B&C Book* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di kelompok A1 TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Artinya, pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah *treatment* menggunakan media *B&C Book*. Subjek dalam penelitian adalah anak kelompok A1 dan A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Surabaya dengan jumlah 36 anak. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *simple random sampling* dengan memberikan nomor urut pada sampel dan diambil dari nomor urut 1-18. Kemudian ditetapkan kelompok A1 sebanyak 18 anak sebagai sampel.

Data dikumpulkan menggunakan teknik tes dan observasi yang berfokus pada aspek mengelompokkan, menghubungkan, dan membandingkan, seperti pada tabel 1. Data kemudian dianalisis menggunakan Uji *Wilcoxon match pair test*.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Pemecahan TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01

Aspek	Indikator	Pernyataan
Mengelompokkan	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengelompokkan benda sesuai jenisnya	1. Anak mampu mengklasifikasikan gambar hewan sesuai dengan jenisnya (binatang berkaki dua dan berkaki empat). 2. Anak mampu mengklasifikasikan gambar tumbuhan sesuai dengan jenisnya (bunga dan buah).
Menghubungkan	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak dapat mencari jalan pada maze.	1. Anak mampu mencari jalan untuk hewan menuju kandangnya. 2. Anak mampu mencari jalan untuk petani menuju ke sawah untuk menanam padi.
Membandingkan	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak dapat mengetahui perbandingan dalam ukuran, bentuk, atau gambar.	1. Anak mampu mengurutkan benda sesuai ukurannya. 2. Anak mampu menarik garis pada bentuk geometri yang sesuai. 3. Anak mampu memasang gambar sesuai pasangannya. 4. Anak mampu mengetahui lebih banyak atau lebih sedikit



dari gambar buah yang ada di dalam keranjang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data *pretest* dan *post-test* digunakan di dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *B&C Book* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak kelompok A1 di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01. *Pretest* dilakukan sebelum pemberian tindakan (*treatment*) dan *post-test* dilakukan setelah pemberian tindakan (*treatment*). Tindakan ini bertujuan untuk perkembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran menggunakan Media *B&C Book*

Treatment dilaksanakan selama dua minggu dalam empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan pengenalan media *B&C Book* dengan menjelaskan secara singkat isi di dalamnya dan anak diberikan stimulus dengan pertanyaan-pertanyaan terkait gambar dan warna yang ada di dalamnya. Pertemuan selanjutnya, anak diberikan penjelasan tentang bagaimana cara bermain menggunakan *B&C Book*, juga penjelasan mengenai aktivitas-aktivitas yang ada di *B&C Book*. Pertemuan ketiga, anak diberikan stimulasi dengan bermain dan belajar menggunakan *B&C Book* sebagai media dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Pertemuan terakhir, anak diajak berdiskusi terkait permainan mengelompokkan tanaman dan binatang, mencari jalan menuju tujuan yang diinginkan, dan membandingkan ukuran yang ada. Sehingga, anak dapat memahami permasalahan yang terdapat di dalam *B&C Book* dan mampu menyelesaikannya dengan baik. Saat *recalling*, anak diberikan pertanyaan, penjelasan, dan stimulus secara singkat tentang apa yang mereka ketahui terkait media *B&C Book* dalam kemampuan pemecahan masalah.

Hasil *pretest* dan *post-test* menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak mengalami peningkatan. Hasil ini ditunjukkan dalam pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Wilcoxon

N=18	X_{A1}	X_{B1}	Beda ($X_{B1} - X_{A1}$)	Tanda Jenjang		
				Jenjang	+	-
Jumlah	215	263	48	171	171	-

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa jenjang bertanda (+) adalah 171 dan jumlah jenjang (-) adalah 0, sehingga nilai $T_{hitung} = 0$. Sementara itu, berdasarkan pada tabel nilai kritis T untuk uji jenjang bertanda Wilcoxon dengan $N=18$, maka diperoleh nilai $T_{tabel} = 40$. Hasil *post-test* semua subjek mengalami peningkatan. Berdasarkan nilai tersebut, nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 40$), maka hipotesis awal (H_0) diterima dan hipotesis nihil (H_a) ditolak. Artinya, media *B&C Book* memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Surabaya. Hal ini ditandai dengan perkembangan kemampuan masing-masing anak pada hasil *post-test* yang mencakup aspek mengelompokkan, menghubungkan, membandingkan, dan menemukan solusi masalah yang meliputi mengelompokkan benda sesuai jenisnya, mengetahui perbedaan atau perbandingan dalam satu gambar, dan anak dapat mengetahui jalan keluar pada maze.

Pada aspek mengelompokkan, anak telah mampu mengelompokkan benda sesuai jenisnya, seperti mengelompokkan gambar binatang dan tanaman sesuai jenisnya. Sementara itu, pada aspek menghubungkan, anak telah mampu mencari jalan pada maze, yang ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam mencari jalan untuk petani pada sebuah maze. Terakhir, pada aspek membandingkan, anak telah mampu mengetahui perbandingan dalam ukuran dan bentuk, anak mampu mengurutkan benda sesuai ukurannya dan memasang gambar sesuai pasangannya. Hal ini ditandai dengan kemampuan anak dalam mencocokkan gambar sesuai dengan bayangannya, anak mengurutkan gambar binatang dari yang terkecil ke terbesar.

Media *busy book* seperti media *B&C Book* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam memberikan stimulasi dan memaksimalkan potensi anak, terutama kemampuan pemecahan masalah, dengan memanfaatkan semua komponen dan alat

yang berguna (Anjani, dkk., 2023; Kirana, dkk., 2022). Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media buku ini dirancang dengan warna dan desain yang menarik sehingga anak tertarik untuk melakukan kegiatan dengan menggunakan buku tersebut. Selain itu, beragam kegiatan yang dirancang di dalam buku tersebut memuat anak tertarik dan tidak bosan untuk melakukan berbagai kegiatan.



Gambar 2. Media *B&C Book*

Kegiatan pembelajaran menggunakan media *B&C Book* memberikan pengalaman baru bagi anak Kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Surabaya' karena proses pembelajaran sebelumnya masih menggunakan teknik konvensional dan minim penggunaan media. Media *B&C Book* melatih anak untuk berpikir dan mengamati aktivitas-aktivitas yang ada di dalamnya. Sa'ida (2018) yang menyatakan bahwa pendekatan kognitif berfokus pada bagaimana anak secara aktif menciptakan pemikiran mereka. Anak mampu aktif berpikir dalam menyelesaikan aktivitas yang ada di dalam media menjadi bukti bahwa tercapainya dan berpengaruhnya media *B&C Book* dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak. Anak telah mampu membangun pemikirannya menjadi lebih terbuka dan terbiasa dalam mencari solusi dari permasalahan yang anak hadapi.

Media *busy book* seperti *B&C Book* dapat membantu anak menyelesaikan permasalahan dengan lebih cepat dan menyenangkan, sehingga anak tidak hanya terfokus pada penyelesaian tugas saja, namun juga pada warna dan bentuk media (Putri & Adhani, 2023). Selain itu, Suwatra dan kawan-kawan (2019) menyatakan bahwa media tersebut memiliki berbagai aktivitas untuk mendorong pemikiran anak dan membantu mereka mencari cara untuk menyelesaikan setiap aktivitas yang

ada sehingga kemampuan pemecahan masalah pada anak dapat terstimulasi dengan baik.

Melalui kegiatan bermain dan media *B&C Book*, anak lebih mudah menerima stimulasi yang diberikan dan kemampuan pemecahan masalah dapat dioptimalkan dengan cara yang menyenangkan. Jalilah (2018) menegaskan bahwa dengan mengikuti kegiatan tersebut, anak dapat memecahkan permasalahan yang muncul selama bermain, memberikan mereka rasa kebebasan dan potensi untuk belajar dari situasi baru yang mereka hadapi. Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap kreativitas dan kemampuan anak, terutama kemampuan pemecahan masalah.

SIMPULAN

Penggunaan media *B&C Book* dalam kegiatan pembelajaran disekolah dapat memudahkan guru dalam memberikan stimulasi terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak. Media ini memuat beragam kegiatan permainan yang dapat menstimulasi pemecahan masalah pada anak, seperti permainan mengurutkan, mencocokkan, merangkai, dan menyusun. Sejalan dengan itu, analisis data menggunakan uji *Wilcoxon match pair test* dengan hasil nilai signifikan 5% dengan nilai $N=18$, maka nilai $T_{tabel}=40$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua subjek mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari pencapaian aspek mengelompokkan, menghubungkan dan membandingkan pada hasil *posttest*. Sehingga dapat dilihat bahwa nilai $T_{hitung}=0$ dan $T_{tabel}=40$. Sehingga, $T_{hitung} < T_{tabel}$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, media *B&C Book* memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, R., dkk. (2023). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-4 Tahun. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 3(1), 15-40. <https://doi.org/10.21580/joece.v3i1.12650>
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Bahan Alam di TK Alifia Samarinda. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*, 1(1), 49-57. <https://doi.org/10.53620/pay.v1i1.14>



- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1-10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Fauziah, S., Mulyana, E. H., & Mulyadi, S. (2021). Permainan Sains Problem-Solving Cardboard Box Lego dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 1(1), 86-92. <https://doi.org/10.53754/edusia.v1i1.48>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita: Journal of Education Science and Teacher Training*, 3(1), 27-38. <http://dx.doi.org/10.22373/ji.v3i1.197>
- Jalilah, M., & Alam, S. K. (2018). Kemampuan Kognitif Anak dalam Pemecahan melalui Media Monopoli. *CERIA: Cerdas, Energik, Responsif, Inovatif, Adaptif*. 1(6). <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i6.p23-30>
- Kirana, S. N., dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book pada Materi Pokok Mengenal Tanaman Buah untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(1), 33-39. <https://doi.org/10.31537/jecie.v6i1.713>
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100-108. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- Putri, K. (2020). Identification Ability of Problem-Solving Children in Kindergarten Kecamatan Banguntapan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 386-395.
- Putri, R. F. A., & Adhani, D. N. (2023). Media BUBOP (Busy Book Puzzle) untuk Menstimulus Kemampuan Visual Spasial Anak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(2), 124-136. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v10i2.21999>
- Sa'ida, N. (2018). Bahasa sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 16-22. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1937>
- Suwatra, W., dkk. (2019). Pengaruh Media Busy Book terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok A Taman Kanak-kanak. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 185-193. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21257>
- Syaodih, E., dkk. (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>

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Febriyanti Utami, Endry Boeriswati, Asep Supena. "Peran Pendidik untuk Menstimulasi Kemampuan Anak Usia Dini dalam Pemecahan Masalah", Aulad: Journal on Early Childhood, 2023 Publication	3%
2	www.scribd.com Internet Source	1%
3	zombiedoc.com Internet Source	1%
4	aulad.org Internet Source	1%
5	adoc.pub Internet Source	1%
6	Hanita Hanita, Yoyon Suryono, Puji Yanti Fauziah. "MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI", Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 2023 Publication	1%
7	openjournal.unpam.ac.id Internet Source	1%
8	Suci Utami Putri, Abdurrohman Ahmad Taqiudin. "Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan	1%

Masalah Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

9	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
10	unimuda.e-journal.id Internet Source	1 %
11	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
12	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.unipasby.ac.id Internet Source	1 %
14	www.jurnalbeta.ac.id Internet Source	1 %
15	Ashar Ashar, A. Rezky Nurhidaya, Reski Idamayanti. "Literature Review Implementasi Bermain Peran Untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak", Journal on Education, 2023 Publication	1 %
16	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
17	ojs.uph.edu Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches

< 15 words

Exclude bibliography On