

Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B

Wika Anggraini.¹

wikaanggraini1202@gmail.com

Muhammad Nasirun²

h.m.nasirun@gmail.com

Yulidesni³

yulidesni@unib.ac.id

^{1,2,3} Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Received: July 27th 2019

Accepted: January 31st 2020

Published: January 31st 2020

Abstrak: Kemampuan kognitif anak yang belum berkembang dapat dilihat dari indikator bahwa anak tersebut belum bisa menyebutkan kembali pelajaran yang sudah ditempuh saat pembelajaran berakhir. Sehingga tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak melalui penerapan strategi pemecahan masalah pada anak kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari tiga pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini anak kelompok B2 yang berjumlah 13 anak yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Teknik analisis data menggunakan rumus rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pemecahan masalah menggunakan media maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif dengan aspek pemecahan masalah terdiri dari kemampuan menganalisis masalah, ketepatan waktu dalam memecahkan masalah serta kemampuan menghubungkan. Hal ini dibuktikan ketarampilan kognitif anak meningkat dengan ketuntasan belajar 75% dan rata-rata diperoleh hasil 3,89.

Keywords Strategi pemecahan masalah; Kemampuan kognitif

How to cite this article:

Anggraini, W., Nasirun, M., Yulidesni, Y. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31-39. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39>

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar

anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sedangkan pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal.

Wijana (2019) menyatakan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah

pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan anak usia dini, maka diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya (Maryanti et al., 2019; Sudarsana, 2018; Widianawati, 2011).

Berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 BAB I Pasal 1 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional serta seni. Keenam aspek tersebut sangat penting untuk dikembangkan sejak dini (Saripudin & Faujiah, 2018)

Salah satu aspek yang dikembangkan adalah aspek kognitif anak. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono, 2011). Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensia) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Intelegensia sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih (H. Gardner & Hatch, 1989).

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka

memecahkan masalah serta beradaptasi dengan lingkungan (Knoblauch & Woolfolk Hoy, 2008). Dalam pengembangan kognitif menurut Woolfolk terdiri dari beberapa indikator yaitu 1) kemampuan mengingat dengan indikator menyebutkan dan menghubungkan, 2) kemampuan memahami dengan indikator mengelompokkan, membandingkan, dan memahami konsep bilangan, 3) kemampuan menerapkan dengan indikator memecahkan masalah sederhana. Dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan menerapkan dengan indikator memecahkan masalah sederhana menggunakan media bermain *maze*.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkeaktifitas dan berkarya. Kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan observasi awal di kelompok B2 PAUD Pertiwi 1

Kota Bengkulu menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih belum berkembang. Kemampuan kognitif anak terlihat ketika anak tidak mampu menyebutkan kembali atau menyimpulkan pelajaran yang sudah dipelajari. Kemudian kemampuan kognitif anak juga terlihat ketika anak tidak mampu memecahkan masalah sederhana dengan kegiatan bermain *maze*, dari data awal hanya 4 orang dari 13 orang anak yang dapat menyelesaikan permainan mencari jejak (*maze*) dengan baik, sedangkan 9 anak lainnya masih kesulitan dalam menyelesaikan permainan *maze*, anak tidak menemukan jalan keluar malah mencoret-coret semua gambar, ada juga anak yang tersesat di jalan yang salah saat bermain *maze*. Ini semua terlihat dari pembelajaran dikelas dengan tema tanaman sub tema tanaman hias.

Dalam hal ini, pendidikan yang harus diberikan pada anak usia dini dilakukan dengan cara memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk anak. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat untuk anak akan menentukan keberhasilan dalam mengoptimalkan perkembangan dan kemampuan anak.

Berkaitan dengan kemampuan kognitif anak usia dini, strategi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini salah satunya adalah menggunakan strategi pemecahan masalah. Minarti et al., (2012); Rose & Grosvenor, (2013); Sajawandi, (2015) menyatakan bahwa pemecahan masalah sebagai strategi pembelajaran adalah suatu teknik dimana masalah digunakan secara langsung sebagai alat untuk membantu anak memahami pelajaran yang sedang mereka pelajari. diharapkan.

Kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan strategi pemecahan masalah diantaranya, permainan maze, bermain peran, bermain labirin, bermain balok dan menyusun menara dengan kubus (ROSIDAH, 2014). Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan menggunakan kegiatan bermain maze untuk meningkatkan kemampuan kognitif dengan indikator memecahkan masalah sederhana menurut teori Woolflok, maze sangat berkaitan erat dengan kemampuan kognitif anak dengan indikator memecahkan masalah sederhana.

Maze atau permainan labirin dapat diartikan sebagai permainan dengan jalan berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Melalui maze anak akan mencoba memecahkan masalah sederhana yaitu dengan menemukan jalan keluar dalam gambar *maze*. Vygotsky, (1997) menyatakan bahwa maze bisa melatih

kecermatan anak dalam belajar pemecahan masalah.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih (H. E. Gardner, 1993). Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah serta beradaptasi dengan lingkungan. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada kemampuan pemecahan masalah.

Pemecahan masalah sebagai suatu aktivitas yang berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau yang cocok bagi tindakan dan perubahan kondisi sekarang menuju kepada situasi yang diharapkan. Hal ini merupakan suatu cara yang memberi kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan merencanakan, meramalkan, membuat keputusan, mengamati hasil tindakannya.

Strategi pemecahan masalah adalah suatu teknik dimana masalah digunakan secara langsung sebagai alat untuk membantu anak memahami pelajaran yang sedang mereka pelajari. Strategi pemecahan masalah merupakan suatu cara yang memberi kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan merencanakan, meramalkan, membuat keputusan, mengamati hasil tindakannya (Gick, 1986).

Tujuan pembelajaran pemecahan masalah adalah mengembangkan kemampuan anak memecahkan masalah

secara tepat. Anak menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya, kepuasan intelektual akan timbul dalam sebagai hadiah intrinsik bagi anak, potensi intelektual anak meningkat, anak belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan

Polya, (1945) mengemukakan 4 langkah cara yang dapat dilakukan dalam memecahkan suatu masalah adalah:

1. Memahami masalah
2. Merencanakan pemecahan masalah
3. Melaksanakan perhitungan
4. Memeriksa kembali proses dan hasilnya

Sejalan dengan Polya menurut Rahman & Wickelgren, (1975) dalam memecahkan masalah diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis masalah dan memahami masalah mencakup:

- a. membuat gambar atau ilustrasi jika memungkinkan,
- b. mencari kasus yang khusus,
- c. mencoba memahami masalah secara sederhana.

2. Merancang dan merencanakan solusi mencakup:

- a. merencanakan solusi secara sistematis
- b. dan menentukan apa yang akan dilakukan

3. Mencari solusi dari masalah, meliputi

- a. Menentukan masalah yang ekuivalen, yaitu: penggantian kondisi dengan ekuivalen; menyusun kembali bagian-bagian masalah dengan cara berbeda; menambah bagian yang diperlukan; serta memformulasikan kembali masalah

- b. Menentukan dan melakukan memodifikasi secara lebih sederhana dari masalah sebenarnya, yaitu: memilih tujuan antara dan mencoba memecahkannya, mencoba lagi solusi akhir, dan memecahkan masalah secara bertahap

4. Memeriksa solusi, meliputi

a. Menggunakan pemeriksaan secara khusus terhadap setiap informasi dan langkah penyelesaiannya.

b. Menggunakan pemeriksaan secara umum untuk mengetahui masalah secara umum dan pengembangannya

Meningkatkan kemampuan kognitif dengan indikator kemampuan menyebutkan dan kemampuan memecahkan masalah sederhana menggunakan strategi menurut Wickelgren yaitu menggunakan 4 langkah pemecahan masalah.

Berikut langkah-langkah strategi pemecahan masalah menurut teori Wickelgren dengan kegiatan permainan maze:

1. Menganalisis masalah dengan aspek mencoba memahami masalah secara sederhana guru memberikan

orientasi tentang permasalahan yang ada dalam maze

2. Merencanakan pemecahan masalah dengan aspek menentukan apa yang akan dilakukan: guru mengorganisasikan anak untuk menganalisis masalah

3. Mencari solusi masalah dengan aspek memecahkan masalah bertahap: guru membimbing anak untuk menyelesaikan mazenya

4. Memeriksa kembali proses dan hasil dengan aspek menggunakan pemeriksaan secara khusus terhadap setiap informasi dan langkah penyelesaiannya: guru melakukan evaluasi atau memeriksa kembali terhadap hasil kegiatan anak

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Aqib et al., (2011); Juita, (2019) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan

belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu Waktu penelitian ini dilaksanakan selama bulan April dan Mei 2019. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 PAUD Pertiwi

1 Kota Bengkulu yang berjumlah 13 anak yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 8 anak laki-laki

Teknik pengumpulan data pada penilaian ini adalah teknik observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak anak melalui strategi pemecahan masalah menggunakan permainan maze.

Analisis data dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu kegiatan yang dilakukan. Dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan maze. Hasil analisis data dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan siklus selanjutnya.

Nilai rata-rata pada ketuntasan belajar dihitung dengan menggunakan rumus rerata statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I dan II menunjukkan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil kemampuan kognitif siklus I dan II pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kemampuan Kognitif Siklus I

No	Nama	Kemampuan menganalisis masalah			Kemampuan ketepatan waktu			Kemampuan menghubungkan			Rata-rata	Keterangan
		P 1	P 2	P 3	P1	P2	P3	P1	P2	P3		
1	APZ	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3,55	C
2	AS	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3,11	C
3	AMR	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3,11	C
4	ANS	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3,55	C
5	AF	2	3	4	3	2	3	3	2	4	2,88	C
6	AA	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2,88	C
7	DR	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3,77	B
8	ES	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3,44	C
9	HA	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3,88	B
10	KAP	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2,33	K
11	MAZ	2	3	4	2	3	3	2	3	4	2,88	K
12	MAR	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3,88	B
13	RKN	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3,77	B
	Jumlah	4	43	44	40	42	44	42	46	46	43,11	Cukup
	Rata-rata	3,	3,30	3,38	3,07	3,23	3,38	3,23	3,53	3,53	3,31	

Berdasarkan tabel 1 pada siklus I pada aspek kemampuan menganalisis masalah, kemampuan ketepatan waktu dan kemampuan menghubungkan dari pertemuan pertama meningkat di

pertemuan kedua dan meningkat lagi dipertemuan ketiga. Dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga dengan aspek penilaian yaitu aspek menganalisis masalah, ketepatan waktu dan aspek

menghubungkan memperoleh rata-rata keseluruhan 3,31 dengan ketuntasan 66,2% ini berarti pada rata-rata siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yakni 75%.

Pada siklus 1, ada beberapa kekurangan yang terdapat pada guru/peneliti dan anak, yaitu kelemahan anak: Sebagian anak kurang fokus dalam menghubungkan gambar, Sebagian anak masih ada yang ribut dan malas-malas an dalam menghubungkan gambar sehingga waktu yang diperlukan dalam

menyelesaikan maze agak lama. Kemampuan pemecahan masalah belum meningkat secara maksimal karena dalam bermain bermain maze anak masih ragu-ragu dan meminta bantuan guru.

Untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I, maka rekomendasi teman sejawat untuk melakukan siklus II yaitu peneliti lebih berulang kali memberikan contoh kepada anak yang mengalami kesulitan, sehingga anak paham dengan apa yang harus dilakukan.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Kognitif Siklus II

No	Nama	Kemampuan menganalisis masalah			Kemampuan ketepatan waktu			Kemampuan menghubungkan			Rata-rata	Keterangan
		P 1	P 2	P 3	P1	P2	P3	P1	P2	P3		
1	APZ	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4,44	B
2	AS	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	B
3	AMR	4	4	4	3	3	3	5	5	5	4	B
4	ANS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	B
5	AF	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3,53	C
6	AA	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3,33	C
7	DR	3	3	4	4	4	4	4	4	5	3,88	B
8	ES	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	B
9	HA	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4,22	B
10	KAP	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4,22	B
11	MAZ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	C
12	MAR	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3,66	B
13	RKN	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4,3	B
Jumlah		48	49	51	47	48	49	53	55	56	50,66	B
Rata-rata		3,6	3,76	3,92	3,6	3,6	3,76	4,07	4,2	4,30	3,89	

Berdasarkan tabel 2, pada siklus II. pertemuan pertama, kedua dan pertemuan ketiga hasil kemampuan pemecahan masalah pada masing-masing pada aspek kemampuan menganalisis masalah, ketepatan waktu dan kemampuan menghubungkan anak mengalami kenaikan dari pertemuan kesatu naik di pertemuan kedua dan naik lagi pada pertemuan ketiga.

Dapat dilihat pada aspek penilaian kemampuan menganalisis masalah pertemuan pertama memperoleh rata-rata 3,63 kemudian naik pada pertemuan kedua dengan rata-rata 3,76 dan meningkat lagi pada pertemuan ketiga dengan rata-rata 3,92. Pada aspek penilaian kemampuan ketepatan waktu pertemuan pertama memperoleh rata-rata 3,61 kemudian naik pada pertemuan kedua dengan rata-rata

3,69 dan meningkat lagi pada pertemuan ketiga dengan rata-rata 3,76. pada aspek penilaian kemampuan menghubungkan pertemuan pertama memperoleh rata-rata 4,07 kemudian naik pada pertemuan kedua dengan rata-rata 4,23 dan meningkat lagi pada pertemuan ketiga dengan rata-rata 4,30. Dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga memperoleh rata-rata keseluruhan dari aspek menganalisis masalah, ketepatan waktu dan menghubungkan yaitu 3,89 dengan ketuntasan 77,8% ini berarti pada rata-rata siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yakni 75%.

Dalam penelitian ini diperoleh hasil tentang kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 kota Bengkulu adalah B (Baik). Artinya kemampuan anak dalam pemecahan masalah sesuai dengan tahap perkembangan dan kematangan usianya.

Kemampuan kognitif dengan aspek pemecahan masalah dalam penelitian ini meliputi kemampuan menganalisis masalah, ketepatan waktu dalam memecahkan masalah dan kemampuan menghubungkan.

Pembahasan

Kemampuan pemecahan masalah menganalisis masalah menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan anak B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu berada pada kategori B (Baik) yakni rata-rata sebesar 3,92. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lindawati, (2012); Setyawan et al., (2018); Sudarsana, (2018) yang menyebutkan bahwa anak dapat menyelesaikan masalah sederhana sendiri jika diberikan stimulus oleh lingkungan baik itu orang tuanya maupun teman sebayanya.

Ketepatan pemecahan masalah anak usia dini berada pada kategori B yakni rata-rata sebesar 3,76. Aspek Fundamental dalam perkembangan kognitif anak dan pemecahan masalah adalah memori kemampuan untuk berkreasi, konsentrasi, dan kecepatan dalam memecahkan

masalah. Apabila anak mampu memecahkan masalah kurang dari waktu yang telah ditentukan maka kemampuan pemecahan masalah pada anak juga baik (Sajawandi, 2015).

Kemampuan menghubungkan sesuatu, menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan anak usia dini kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu berada pada kategori B (Baik) yakni rata-rata sebesar 4,30.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori (Sujiono & Sujiono, 2010) menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa kemampuan pemecahan masalah di PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu berada pada kriteria Baik (B) dengan total rata-rata keseluruhan persentase 77,8%. Namun demikian masih ada anak yang berada pada kategori cukup.

Kesulitan yang anak hadapi adalah anak mengalami kesulitan saat menganalisis masalah dalam *maze* yang memiliki banyak jalan, anak mengalami kesulitan saat perintah yang ada dalam *maze* untuk mencapai tujuan sehingga anak membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikannya.

Dalam penelitian ini juga terdapat beberapa faktor yang membuktikan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak belum optimal. Adapun faktor-faktor tersebut antara lain: a) faktor usia, terdapat beberapa anak yang usianya belum mencukupi namun digabungkan dengan anak yang berusia di atasnya, hal tersebut membuat anak tidak mampu menyesuaikan dengan kemampuan anak yang lainnya. b) konsentrasi, terdapat beberapa anak yang tidak fokus mendengarkan arahan yang diberikan oleh peneliti, c) kemampuan individu, walaupun dalam siklusnya anak

melewati tugas perkembangan yang relatif sama, namun kemampuan setiap individunya berbeda.

KESIMPULAN

Kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan menggunakan metode bermain permainan maze. Anak dapat dilatih untuk memecahkan masalah sederhana sendiri maupun distimulus oleh lingkungan baik itu orang tua maupun teman sebayanya.

Saran

Guru harus menciptakan suasana belajar yang kondusif seperti suara yang lebih dikeraskan dan penjelasan yang diberikan kepada anak hendaknya dilakukan secara perlahan hingga anak mengerti semua. Hendaknya dari pihak sekolah dapat memberikan dukungan dan kesempatan kepada para pendidik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Pihak sekolah juga dapat menyediakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak sehingga dengan media pembelajaran yang menarik akan membuat anak lebih bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Z., Diniati, E., Jaiyarah, S., & Khotimah, K. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. CV. Yrama Widya.

Gardner, H. E. (1993). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books Inc.

Gardner, H., & Hatch, T. (1989). Educational implications of the theory of multiple intelligences. *Educational Researcher*, 18(8), 4–10.

Gick, M. L. (1986). Problem-Solving Strategies. *Educational Psychologist*. <https://doi.org/10.1080/00461520.1986>.

9653026

Juita, R. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Kota Mukomuko. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v1i1.1404>

Knoblauch, D., & Woolfolk Hoy, A. (2008). “Maybe I can teach those kids.” The influence of contextual factors on student teachers’ efficacy beliefs. *Teaching and Teacher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2007.05.005>

Lindawati. (2012). Faktor-Faktor yang Berhubungan Dengan Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Health Quality*.

Maryanti, S., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2019). MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS ANAK MELALUI METODE PEMBELAJARAN OUTING CLASS PADA KELOMPOK B TK ASYIYAH X KOTA BENGKULU. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 22–31. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.22-31>

Minarti, I. B., Susilowati, S. M. E., & Indriyanti, D. R. (2012). Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Bervisi Sets Berbasis Edutainment Pada Tema Pencernaan. *Journal of Innovative Science Education*, 1(2), 7. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>

Polya, G. (1945). Polya ’ s Problem Solving Techniques. In *How To Solve It*.

Rahman, N. A., & Wickelgren, W. (1975). How to Solve Problems: Elements of a Theory of Problems and Problem Solving. *Journal of the Royal*

Statistical Society. Series A (General).

<https://doi.org/10.2307/2345270>

Rose, R., & Grosvenor, I. (2013). Action research. In *Doing Research in Special Education: Ideas into Practice*. <https://doi.org/10.4324/9781315069173-8>

ROSIDAH, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.

Sajawandi, L. (2015). Pengaruh Obesitas pada Perkembangan Siswa Sekolah Dasar dan Penanganannya dari Pihak Sekolah dan Keluarga. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSD) UNTIRTA*.

Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2018). Strategi Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1)(1), 129–149. <https://doi.org/10.24235/AWLADY.V4I1.2637>

Setyawan, D. A., Hadi, H., & Royana, I. F. (2018). Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Surakarta. *Jurnal Penjakora*.

Sudarsana, I. K. (2018). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 1(1), 41–48.

Sujiono, Y. N. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Usia Dini*. PT. Indeks.

Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks.

Vygotsky, L. S. (1997). *The collected works of LS Vygotsky: Problems of the theory and history of psychology* (Vol. 3). Springer Science & Business Media.

Widianawati, N. (2011). Pengaruh Pembelajaran Gerak dan Lagu dalam Meningkatkan Kecerdasan Musikal dan Kecerdasan Kinestetika Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(Edisi Khusus), 220–228. http://www.academia.edu/download/34063262/22-NANA_WIDHIANAWATI-bl.pdf

Wijana, W. D. (2019). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. In *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* (1st ed., pp. 1.1-1.40). Universitas Terbuka.