

Pengimplementasian Media *Circle Maze* untuk Menstimulasi Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia Dini

Desy Dwi Rahmawati^{1✉}, Angeli Dinda Saputri², Mazura³, Reni Septiana⁴, Winda Sherly Utami⁵, Rizki Surya Amanda⁶

(1,2,3,4,5,6) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jambi, Indonesia

✉ Corresponding author
(desydwirahmawati9@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya pengaruh media *circle maze* dalam menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini di TK Rizani Putra. Penelitian ini dilakukan melalui metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah 12 siswa kelompok B TK Rizani Putra. Hasil pengumpulan data diambil melalui observasi, wawancara, dan angket. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *circle maze* terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam menyelesaikan permainan *maze* dengan urutan yang benar. Media *circle maze* memiliki beberapa kelebihan, yaitu menarik perhatian anak, mudah dimainkan, serta bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan motorik halus. Penelitian ini memberikan kontribusi langsung bagi sekolah terkait dengan upaya menciptakan media *circle maze* untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini.

Kata Kunci: *Circle Maze, Problem Solving, Anak Usia Dini*

Abstract

This research aims to see the influence of circle maze media in stimulating the problem solving abilities of young children at Rizani Putra Kindergarten. This research was conducted using a qualitative descriptive method with the research subjects being 12 group B students at Rizani Putra Kindergarten. The results of data collection were taken through observation, interviews and questionnaires. This research shows that circle maze media has proven effective in stimulating problem solving abilities in young children. This is proven by the increasing ability of children to complete the maze game in the correct order. Circle maze media has several advantages, namely attracting children's attention, being easy to play, and being useful for training concentration, hand-eye coordination, and fine motor skills. This research provides a direct contribution to schools regarding efforts to create circle maze media to stimulate the problem solving abilities of young children.

Keyword: *Circle Maze, Problem Solving, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam kehidupan manusia. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1, yang mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi diri secara optimal. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengasah kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. Selain itu, pendidikan membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk berkontribusi bagi diri sendiri,

masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan kata lain, pendidikan merupakan kunci untuk membuka pintu menuju kehidupan yang lebih baik dan bermakna bagi setiap individu (Novrinda, N dkk., 2017).

Adanya Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak dengan cara mengasah kemampuan yang mereka miliki agar siap dalam melangkah ke jenjang yang lebih tinggi. Sujiono (Istiana, 2014:94) berpendapat bahwa tujuan spesifik Pendidikan Anak Usia Dini diantaranya: Anak akan percaya bahwa tuhan itu ada sehingga mereka memiliki kesanggupan untuk beribadah dan mencintai segala ciptaannya, anak mampu untuk mengatur aspek perkembangan yang dimilikinya, Anak mampu menguasai aspek bahasa yang belum terkondisi dengan baik serta dapat berkomunikasi dengan sesamanya secara efektif, Anak mampu memecahkan masalah, anak mampu mengetahui kondisi lingkungan sekitar serta dapat menghargai adanya perbedaan.

Pendidikan berpotensi mengembangkan kreativitas anak, karena pendidikan PAUD bertujuan untuk mengembangkan semua indikator perkembangan dengan upaya belajar sambil bermain. Anak usia dini memerlukan proses belajar yang bebas tanpa tekanan, aktif, tidak adanya paksaan, dan fleksibilitas dalam belajar. Sehingga pembelajaran di PAUD semestinya dipersiapkan dengan sedemikian rupa supaya setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan menyenangkan, gembira/bahagia dan tidak menimbulkan unsur paksaan terhadap anak dalam (Safitri dkk, 2020).

Para ahli memiliki definisi yang beragam mengenai anak usia dini. Yuliani Sujiono (2014) mendefinisikan anak usia dini sebagai anak yang baru lahir hingga usia 6 tahun. Pada rentang usia ini, pembentukan karakter, kepribadian, dan kemampuan intelektual anak diyakini sangatlah fundamental. Di sisi lain, *The National Association for The Education of Young Children* (NAEYC) memperluas batasan usia dini hingga 8 tahun. Berdasarkan definisi tersebut, anak usia dini dikategorikan sebagai golongan yang tengah menuju proses pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan (Tatminingsih dkk, 2016).

Cara belajar anak usia dini yang tepat adalah bermain. Bermain merupakan hak asasi anak yang mempunyai nilai fundamental dan intrinsik. Menurut Hurlock dalam (Priyanto, 2014:44), kegiatan bermain merupakan aktivitas yang dilaksanakan dengan rasa yang bahagia dengan tidak memikirkan hasil akhirnya. Hal ini dilaksanakan dengan kemauan sendiri, tidak dalam tekanan maupun paksaan dari dunia luar. Dengan bermain, anak dapat mengekspresikan keinginan, kepuasan, kreativitas serta menuangkan ide. Selain itu, melalui bermain, anak mengembangkan keterampilan fisik, berinteraksi dengan teman sebaya, memenuhi peran yang sesuai *gender*, mengembangkan bakat, mengembangkan sifat dan sikap positif, mengembangkan harga diri, dan merasakan senang ataupun sedih (Wahyuni dan azizah, 2020). Dalam kegiatan bermain, Penggunaan alat pembelajaran yang efektif dapat membantu pendidik dalam menyampaikan bahan ajar agar mudah dipahami oleh anak dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan periode emas bagi perkembangan anak. Pada masa ini, otak anak mengalami perkembangan pesat dan siap menyerap berbagai informasi dan stimulus. Dengan demikian, orang tua dan guru sangat berperan dalam memberikan stimulasi yang tepat agar anak dapat mencapai perkembangan optimal. Salah satu upaya dalam membantu meningkatkan perkembangan anak secara optimal yaitu melalui kemampuan *problem solving*. Sternberg & Arbor (1985) berpendapat bahwa *problem solving* merupakan keterampilan untuk mengidentifikasi, menelaah, dan menciptakan penyelesaian dalam setiap permasalahan yang ditemui. Hal ini melibatkan berpikir sistematis, kreatif, dan logis untuk menemukan solusi yang efektif (Ratna & Imamah, 2023). *Problem solving* biasa disebut juga dengan metode pemecahan masalah. Metode ini biasa digunakan oleh guru untuk memberikan pengetahuan yang sesuai kepada anak selama belajar dikelas sehingga pemahaman yang di berikan dapat diterima anak dengan mencapai kompetensi tertentu melalui kegiatan yang menyenangkan. Hal ini bukan atas dasar tentang sesuatu penghargaan atau hal yang dijanjikan. Dalam pembelajaran ini anak diminta mencari solusi atas permasalahan yang terjadi. Namun, belum tentu ada jawaban yang tepat untuk permasalahan ini, dan anak dituntut untuk belajar secara logis (Latif dkk, 2022).

Pada saat melakukan kegiatan observasi awal ternyata kemampuan *problem solving* anak di TK Rizani Putra masih terbilang rendah. Permasalahan ini terjadi karena lingkungan pembelajaran

yang digunakan kurang menarik. Itulah sebabnya kita memerlukan lingkungan belajar yang efektif dan serbaguna yang membantu meningkatkan pembelajaran anak-anak.

Media pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Gerlach dan Ely (Soleha dkk, 2018) berpendapat bahwa media merupakan materi orang atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang melaluinya siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sumber daya yang sering digunakan di PAUD adalah Alat Permainan Edukasi (APE). Menurut Heinich dkk. Berbicara bahwa contoh media ini termasuk film, televisi, grafik, bahan cetak, komputer, dan guru. Media ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran apabila membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan atau kompetensi pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan, mempertahankan, bahkan meningkatkan kualitas dan prosedur. Penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas siswa, dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Yuniasih, 2023).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membantu menstimulasi kemampuan dalam menyelesaikan masalah pada anak usia dini yaitu media *maze* atau dikenal sebagai labirin. Permainan labirin konstruktif (*maze*) adalah permainan teka-teki dengan beberapa jalur yang memiliki jalan keluar baik yang sesuai maupun yang tampaknya tidak mungkin dipilih (buntu). Gordon dkk. (2013) menyatakan bahwa labirin juga dapat diartikan sebagai teka-teki berupa pencarian jalan keluar. Ini meningkatkan kesulitan permainan labirin dengan menyediakan banyak jalur yang tidak bisa dilewati. Ini secara tidak langsung meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah (Yuniasih, 2023). Labirin ini biasanya terdiri dari banyak jalur yang saling terhubung, dan pemain harus menggunakan keterampilan navigasi mereka untuk menemukan jalan yang benar. Adapun kelebihan dari permainan ini meliputi: Melatih kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan kognitif, meningkatkan kemampuan fisik motorik anak, serta dapat pula meningkatkan kemampuan sosial emosional.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, menunjukkan hasil penelitian bahwa permainan *maze* magnet dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memecahkan masalah (Ramawati, M. T., & Komalasari, D., 2023). Adapun penelitian lain menunjukkan bahwa kognitif anak-anak dapat dikembangkan dengan memanfaatkan strategi permainan *maze* yang dapat mempersiapkan anak-anak untuk mengatasi masalah mereka sendiri (Anggraini dkk, 2020). Selain itu penelitian lain menjelaskan bahwa bahwa media *maze* raksasa tema lingkungan untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5, tahun dinyatakan valid dan menarik untuk digunakan (Bhara dkk, 2023).

Dari hasil penelitian sebelumnya, peneliti berpendapat bahwa permainan *circle maze* dapat pula menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini. Permainan ini dibuat dengan menggunakan kardus dan dipadupadankan dengan cat air untuk menarik perhatian anak. Oleh karena itu perlu adanya pembaruan media yang menarik dengan salah satu contohnya yaitu melalui media *circle maze* dalam menstimulasi kemampuan *problem solving* anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data kualitatif yang dikumpulkan dianalisis dan diuraikan secara deskriptif dalam penelitian ini. Lokasi penelitian berfokus pada siswa kelompok B TK Rizani Putra desa mendalo indah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk mengetahui media *circle maze* memiliki pengaruh signifikan dalam membantu menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini. Hal ini berarti penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan memahami makna data yang dikumpulkan secara mendalam dan menyeluruh. Peneliti akan memperhatikan dan mencatat semua aspek situasi yang diteliti, sehingga diperoleh gambaran yang utuh dan akurat tentang keadaan yang sebenarnya. Data yang dikumpulkan berupa data non-numerik seperti hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi langsung dengan sekolah terkait mengenai upaya menciptakan media *circle maze* untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini (Sari dkk, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kehidupan sehari-hari selalu ada masalah. Oleh karena itu, kemampuan untuk menyelesaikan masalah adalah bagian penting dari pendidikan dan pembelajaran. perhatian aliran-aliran psikologi terhadap hasil belajar ini menunjukkan betapa pentingnya atau pentingnya hasil

belajar ini untuk memecahkan masalah. Menurut Sumarno, "Pemecahan masalah sebagai kegiatan menyelesaikan soal cerita, menyelesaikan soal yang tidak biasa, situasi sehari-hari membuktikan dan menciptakan (Muhammad dkk 2018). Metode *problem solving*, juga dikenal sebagai "metode pemecahan masalah", adalah suatu pendekatan pendidikan yang mendorong anak untuk memikirkan dan mengevaluasi situasi ketika adanya masalah yang terjadi pada diri sendiri. Kemampuan *problem solving* dapat distimulasi dengan pembelajaran yang melibatkan anak usia dini melakukan kegiatan dengan benda konkrit. Metode ini membutuhkan kemampuan untuk melihat sebab akibat atau hubungan antara berbagai data sehingga dapat menemukan solusi masalah (Sutarmi & Suarjana, 2017).

Sebagai alat bantu dalam menstimulasi *problem solving* anak diperlukan media pembelajaran. Dunia pembelajaran bagi anak usia dini tidak terbatas pada media yang dirancang dan didesain khusus oleh guru. Justru, benda-benda di sekitar mereka, yang seringkali dianggap biasa dapat menjadi sumber belajar yang kaya dan bermanfaat. Benda-benda ini, jika dimanfaatkan dengan tepat, mampu membangkitkan rasa ingin tahu, mendorong kreativitas, dan menumbuhkan kecerdasan anak. Dengan membuka mata dan melihat potensi edukasi yang tersembunyi dalam benda-benda sehari-hari, guru dan orang tua dapat menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Di sini, anak-anak tidak hanya belajar tentang konsep-konsep abstrak, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan penting untuk kehidupan (Zaini, H., & Dewi, K., 2017).

Dengan demikian peneliti mengacu dalam penggunaan media yang akan digunakan untuk menstimulasi *problem solving* anak-anak yaitu media *circle maze*, dimana media ini mampu memberi pemahaman pada anak dalam memecahkan masalah. Anak-anak tentunya terlebih dahulu mengetahui Langkah-langkah dalam memainkan media ini secara focus dan teliti agar tercapainya tujuan yang diinginkan. Media ini cukup menarik untuk dimainkan sehingga akan memberi reaksi percaya diri dan kesenangan dalam diri anak (Dianmarta, A., & Sulthoni, S., 2018).

Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahap penelitian. Tahap I: Tahap awal dilakukannya observasi. Pada saat melakukan observasi awal ternyata kemampuan *problem solving* anak di TK Rizani putra masih sangat rendah, oleh karena itu kami menindaklanjuti bahwasannya media *circle maze* ini dapat meningkatkan *problem solving* anak di TK Rizani Putra tersebut. Tahap II: Pengembangan awal, untuk mengenali dan mengklasifikasi *game circle maze* di Tk Rizani Putra apakah benar dapat meningkatkan *problem solving* anak-anak di Tk Tersebut. Tahap III: Melakukan observasi/pengisian angket tentang permainan *Circle maze* ini dapat meningkatkan *problem solving* anak.

Penelitian ini dilakukan untuk menstimulasi *problem solving* anak dalam belajar melalui penggunaan media *circle maze*. Proses pembelajaran ini dilakukan secara langsung dengan mengajak anak untuk mendapatkan pengalaman secara langsung (*hands on experience*). Kegiatan pengimplementasian permainan *circle maze* pada anak usia dini dilakukan pada 13 Mei 2024. Subjek yang diteliti yaitu siswa di TK Rizani Putra. Penerapan permainan ini dilakukan pada kelompok B yang terdiri dari 12 anak. Disini anak akan dibagi menjadi 3 kelompok yang dimana satu kelompok terdiri dari 4 orang. Tata cara dan aturan dalam penggunaan permainan *circle maze* ini terlebih dahulu dijelaskan oleh guru dan selanjutnya akan diimplikasikan pada anak usia dini dengan meminta anak mencari jejak untuk mencapai jalan keluar. Penelitian ini menggunakan angket sebagai bahan pengumpulan data. Adapun pernyataan angket media pembelajaran *circle maze* di TK Rizani Putra dapat dilihat pada tabel 1.

Hasil wawancara dengan guru mengenai media pembelajaran yang penulis buat tidak jauh berbeda dengan yang peneliti amati saat menerapkan media pembelajaran *circle maze* secara langsung. Guru mengatakan bahwa media pembelajaran *circle maze* sangat membantu dikala anak merasa bosan dengan media pembelajaran yang ada disekolah. Pengimplementasian media *circle maze* dibutuhkan anak untuk memecahkan permasalahan yang terjadi, anak harus bisa menemukan jalan keluar dari permainan tersebut. Media ini sangat disenangi oleh anak karena dengan permainan ini mereka dapat mengenal bentuk, warna, serta hewan kupu-kupu. Walaupun pada awal mulanya anak merasa bingung untuk mencari jalan keluar, yang dimana anak lebih memilih jalan pintas, namun jika kerap kali dimainkan maka anak-anak akan menjadi tahu jalan keluar dari permainan tersebut.

Tabel 1. Angket keberhasilan media pembelajaran *circle maze* di TK Rizani Putra usia 5-6 tahun

	Deskripsi	Ya	Tidak
1.	Apakah anak-anak terlibat aktif saat bermain permainan <i>circle maze</i> ?	✓	
2.	Apakah anak-anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> dengan lebih cepat?	✓	
3.	Apakah anak-anak sudah tahu aturan atau cara bermain tanpa arahan dari guru?	✓	
4.	Saat permainan <i>circle maze</i> berlangsung apakah anak-anak mencoba menyelesaikan permainan dengan mencari solusi sendiri?	✓	
5.	Apakah anak-anak merasa kesulitan /kebingungan ketika memainkan permainan <i>circle maze</i> ?		✓

**Gambar 2. Implementasi media *circle maze* di TK Rizani Putra**

Dari hasil wawancara dan hasil kuisiner, ternyata dapat dibuktikan bahwa anak-anak kelompok B TK Rizani Putra dapat menyelesaikan permainan *circle maze* ini dengan sangat cepat. Selain itu, permainan *circle maze* ini sangat menarik perhatian anak-anak. Anak-anak memiliki banyak pertanyaan dengan adanya media pembelajaran yang peneliti implementasikan pada TK tersebut dan sangat antusias ketika memainkan permainan *circle maze*.

**Gambar 3. Wawancara, pengisian kuisiner / angket**

Media circle maze ini tentu saja mampu menarik perhatian anak di TK RIZANI PUTRA melalui bentuk dan ukurannya yang sangat menggemaskan. Berdasarkan pengalaman ketika melakukan permainan *circle maze* ini anak hanya berbekal diri dan konsentrasi yang tinggi. Selain itu permainan *circle maze* memiliki variasi gambar yang beragam, selain itu media *circle maze* ini memiliki variasi gambar yang beragam, memiliki perpaduan warna yang lucu sehingga memiliki ruang yang apik untuk dilakukannya sebagai media belajar dalam mengenalkan metamorfosis kupu-kupu sekaligus memiliki kelebihan dalam mengasah aspek perkembangan anak usia dini. Media *circle maze* memberikan efek atas aspek perkembangan kognitifnya serta menstimulasi kemampuan dalam pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian, permainan *circle maze* efektif dalam menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini. Anak-anak yang awalnya kebingungan dalam memahami alur *maze*, secara bertahap mulai memahami proses metamorfosis kupu-kupu dan mampu menyelesaikan permainan *maze* dengan urutan yang benar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan *circle maze* efektif dalam menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini. Permainan *maze* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *circle maze* metamorfosis kupu-kupu. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam menyelesaikan permainan *maze* dengan urutan yang benar, antusiasme anak dalam bermain *maze*, kemampuan anak dalam mencari solusi dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Media ini menarik perhatian anak serta bisa dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang mengasyikkan. *Game circle maze* berfungsi untuk mengasah fokus anak, mengsinkronisasikan antara mata, tangan, dan kaki, serta dapat menstimulasi motorik halus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Winda Sherly Utami, M.Pd dan Ibu Rizki Surya Amanda, M.Pd, selaku dosen pengampu mata kuliah Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini dengan tepat waktu. Selanjutnya, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada anggota kelompok yang telah bekerja sama dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Latif, N., Sumual, H., & Olii, D. (2022). *Penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving untuk Peningkatan Hasil Belajar Pemodelan Perangkat Lunak Siswa SMK*. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(3), 376.
- Anggraini, Wika, Muhammad Nasirun, and Yulidesni. 2020. "Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B." *Jurnal Ilmiah Potensia*5(1):31-39.
- Deo, MG, Bhara, MAK, Mamo, Y., & Nafsia, A. (2023). *Pendampingan Penggunaan Media Maze Dalam Mengenal Angka Di Tkk St. Gabriel Mangulewa*. *Jurnal Citra Magang dan Persekolahan* , 1 (4), 202.
- Dianmarta, A., & Sulthoni, S. (2018). *Media Maze Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita*. *Jurnal Ortopedagogia*, 3(1), 1-4.
- Istiana, Y. (2017). *Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 20(2), 90-91.
- Muhammad, G. M., Septian, A., & Sofa, M. I. (2018). *Penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 318.
- Novrinda, N., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2017). *Peran orangtua dalam pendidikan anak usia dini ditinjau dari latar belakang pendidikan*. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 40.
- Priyanto, A. (2014). *pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain*. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).44.
- Ramawati, M. T., & Komalasari, D. (2023). *Penggunaan Permainan Maze Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usai 5-6 Tahun*. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECIE)*, 7(1), 91.

- Ratna, S., & Imamah, I. (2023). *Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini melalui Bermain Puzzle pada PAUD*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (6), 7914.
- Safitri, A., Kabiba, K., Nasir, N., & Nurlina, N. (2020). *Manajemen Pembelajaran bagi Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1210.
- Sari, P., Sawitri, D., Mukti, S. T., Siregar, M., Hasni, U., & Amanda, R. S. (2024). *Identifikasi Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Membaca Permulaan Anak*. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 31.
- Soleha, A. M. A., Yasbiati, Y., & Muslihin, H. Y. (2020). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Maze Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya*. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 177.
- Sutarni, K., & Suarjana, I. M. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Problem Solving dalam Pembelajaran*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2), 77-78.
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2016). *Hakikat anak usia dini*. *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*, 1, 3.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). *Bermain dan belajar pada anak usia dini*. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 167.
- Yuniasih, Y., Loita, A., & Aprily, N. M. (2023). *Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini*. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 65.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). *Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini*. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 85.