



IMPLEMENTASI *WORKSHEET CODING UNPLUGGED* DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN

Meysi Apriliani

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al- Khairiyah Cilegon
e-mail korespondensi: meysi@stitalkhairiyah.ac.id

Abstract

Problem-solving is a fundamental 21st-century skill that needs to be fostered from an early age. This descriptive qualitative study aims to describe the application of unplugged coding worksheets as a medium for stimulating problem-solving skills in children aged 5-6 years at PAUD Aksarosa Mulya Lestari. Data collection was conducted through participant observation and interviews, then analyzed qualitatively through the stages of data cleaning, transcribing, coding and categorizing, and interpreting. The research findings revealed that the application of unplugged coding worksheets successfully stimulated children in identifying problems, finding various alternative solutions, predicting potential obstacles, determining the best solution, and evaluating the chosen solution. In addition, this medium was also proven to be able to arouse children's interest and enthusiasm in participating in learning activities.

Keywords: Coding Unplugged, Worksheet, Kemampuan Pemecahan Masalah.

PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia suatu bangsa dapat digunakan untuk mengukur tingkat kekayaannya. Meningkatkan daya saing suatu masyarakat dalam menghadapi kemajuan pesat saat ini sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya (SDM). Saat ini Indonesia sudah mulai memasuki era transisi dari era 4.0 ke era *Civil Society* 5.0 (Safitri et al., 2024). Perubahan ini memberi dampak perubahan yang cukup besar, salah satunya adalah sebagian pekerjaan manusia dapat digantikan dengan penggunaan mesin teknologi. Kualitas SDM yang memiliki *soft skill* sangat dibutuhkan di era ini. Upaya untuk meningkatkan kualitas SDM salah satunya adalah dengan pendidikan.

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) (Nurhedi et al., 2025). Intervensi dini akan memaksimalkan upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia. Penting untuk mempertimbangkan bagaimana orang tua dan lingkungan sekitar dapat mendukung potensi anak sejak konsepsi hingga masa kanak-kanak ketika berbicara tentang pendidikan anak usia dini. Karena tahun-tahun awal seorang anak sangat penting untuk perkembangan fisik dan psikologisnya yang pesat, masa depan seorang anak dapat sangat dipengaruhi oleh rangsangan yang mereka terima selama masa ini

Anak-anak berkembang sangat pesat di tahun pertama kehidupan mereka. Menurut penelitian Bloom, pertumbuhan intelektual anak mencapai 50% pada usia 4 tahun, 80% pada usia 8 tahun, dan 100% pada usia 18 tahun. Dengan demikian, masa bayi awal kadang-kadang disebut sebagai "*golden age*" (Uce, 2015). Karena hanya terjadi sekali seumur hidup seseorang, masa keemasan ini dinilai sangat penting. Anak-anak akan dengan mudah menyerap pengetahuan dan rangsangan selama masa ini.

Pada rentang usia tertentu, tumbuh kembang anak mencakup berbagai dimensi yang saling berkaitan, yaitu pertumbuhan jasmani, kemampuan berpikir, penguasaan bahasa, serta kematangan sosial dan emosional (Hijriati, 2016). Dalam konteks kemampuan berpikir, perkembangan kognitif merujuk pada potensi intelektual yang mencakup serangkaian tahapan hierarkis, mulai dari

pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, hingga evaluasi (Tadjuddin, 2014). Lebih jauh, perkembangan kognitif pada anak usia dini menggambarkan proses berkembangnya kapasitas berpikir seorang individu hingga ia mampu menjalankan berbagai aktivitas mental, seperti memusatkan perhatian, mengamati sekitarnya, membayangkan sesuatu, membuat perkiraan, menilai, serta merefleksikan lingkungan di sekitarnya. (Filtri & Sembiring, 2018; Tadjuddin, 2014).

Menurut Piaget (Karim & Wifroh, 2014), pengembangan kemampuan kognitif oleh pendidik memiliki urgensi yang besar dengan beberapa alasan mendasar. 1) Stimulasi kognitif memungkinkan anak membangun daya persepsi yang kuat berdasarkan pengalaman indrawi mereka, baik melalui penglihatan, pendengaran, maupun perasaan, sehingga terbentuklah pemahaman yang menyeluruh dan komprehensif. 2) Melalui pengembangan kognitif, anak terlatih untuk menyimpan dan mengingat kembali berbagai peristiwa yang pernah mereka alami. 3) Anak didorong untuk mengembangkan pola pikir yang mampu mengaitkan satu kejadian dengan kejadian lainnya secara logis. 4) Kemampuan kognitif yang berkembang dengan baik membekali anak dengan kecakapan dalam membaca dan memahami berbagai simbol yang ada di lingkungan sekitar mereka. 5) Anak menjadi mampu melakukan penalaran, baik yang muncul secara spontan dalam kehidupan sehari-hari maupun yang diperoleh melalui proses ilmiah seperti eksperimen dan percobaan. 6) Pada akhirnya pengembangan kognitif bertujuan membentuk anak menjadi individu yang mandiri, yakni individu yang sanggup menghadapi dan menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan secara independen.

Anak-anak harus belajar cara memecahkan masalah sejak usia dini. Hal ini karena teknik pemecahan masalah dapat merangsang kreativitas dan meningkatkan keterampilan kognitif seperti berpikir logis, kritis, dan sistematis. Anak-anak lebih mungkin meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka jika mereka secara teratur bertanya tentang bagaimana dan mengapa hal-hal tertentu terjadi (Horison, 2018). Baik secara individu maupun dalam kelompok, mereka menganalisis situasi dengan lebih hati-hati. Akibatnya, kemampuan pemecahan masalah sangat penting untuk mempersiapkan anak-anak memasuki sekolah (Syaodih et al., 2018; Utami et al., 2017).

Pada kenyataannya, beberapa anak masih belum mampu mengatasi masalah mereka sendiri. Untuk menyelesaikan masalah sehari-hari, anak masih membutuhkan bantuan dari orang dewasa atau pendidik. Selain itu, anak-anak masih belum tahu bagaimana menggunakan pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak. Begitu pun sebaliknya, orang dewasa ikut campur dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak. Banyak orang dewasa memecahkan masalah yang dihadapi anak secara langsung karena menganggap masalah akan lebih cepat dan lebih mudah terpecahkan, serta dapat mengurangi rasa frustrasi pada anak (Utami et al., 2017).

Meskipun suatu permasalahan pada akhirnya berhasil diselesaikan, anak kerap tidak mendapatkan ruang yang cukup untuk mengeksplorasi berbagai cara dalam proses pemecahannya. Padahal, kemampuan *problem solving* pada anak usia dini sejatinya dapat diasah melalui beragam pendekatan dan upaya yang tepat. Satu di antara cara yang dinilai efektif dalam menumbuhkan kemampuan tersebut adalah dengan membuka seluas-luasnya kesempatan bagi anak untuk menemukan solusi atas permasalahan yang bersifat nyata dan dekat dengan kehidupan serta pengalaman mereka sehari-hari (Sari et al., 2018). Pernyataan ini selaras dengan Horison (2018) yang menegaskan bahwa memberi anak waktu untuk menemukan jawaban secara mandiri atau dengan bantuan minimal merupakan bekal penting bagi keberhasilan mereka di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dimaksudkan agar anak lebih tertarik dan mudah dalam menghadapi serta menyelesaikan masalah yang mereka jumpai dalam keseharian mereka.

Fenomena yang ditemukan di PAUD Aksarosa Mulya Lestari menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan sehari-hari masih tergolong rendah. Kondisi ini tercermin dari sejumlah indikator, seperti ketidakmampuan anak dalam menghasilkan karya sesuai instruksi guru, kesulitan dalam menjelaskan hubungan sebab akibat dari suatu kejadian, keterbatasan dalam menyebutkan alternatif solusi atas permasalahan yang dihadapi, serta rendahnya partisipasi aktif anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berbagai permasalahan tersebut diduga bersumber dari pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru, yang dinilai kurang kreatif dan belum mampu menstimulasi kemampuan berpikir solutif anak secara optimal, sehingga aktivitas belajar yang berlangsung di kelas hanya berfokus pada kegiatan menulis, mewarnai, menggunting, menempel, dan mengolase.

worksheet coding tanpa komputer merupakan metode yang dipilih untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan keterampilan pemecahan masalah anak-anak kelompok B di PAUD Aksarosa Mulya Lestari, usia 5-6 tahun. Lembar kerja coding tanpa komputer ini adalah LKPD yang dapat digunakan sebagai media untuk membantu anak-anak berusia lima hingga enam tahun mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka. Kegiatan-kegiatan yang diberikan dalam *worksheet coding unplugged* ini terdiri dari kegiatan dengan menggunakan konsep *algoritma*, *sequence*, *looping*, *decomposition*, *branching* dan *debugging* yang dibuat secara sederhana. *Algoritma* merupakan konsep coding yang berisi instruksi untuk mengerjakan tugas tertentu dan memperoleh hasil yang diinginkan. *Sequence* merupakan konsep menyelesaikan tugas dengan urutan tertentu. *Looping* merupakan konsep coding yang berisi kemungkinan membuat instruksi agar computer menjalankan perintah tertentu secara berulang beberapa kali sampai *user* menghentikannya. *Decomposition* merupakan konsep coding yang berisikan kemampuan memecahkan beberapa tugas menjadi potongan-potongan kecil yang dapat dipahami oleh computer. *Branching* merupakan konsep yang berisi dua perintah atau lebih (bercabang) dalam suatu pemrograman, pencabangan ini biasanya terjadi dengan adanya hubungan sebab akibat (*if.then..*). *Debugging* merupakan konsep coding yang berisikan *bug* yang artinya kesalahan yang membuat program tidak bisa dijalankan atau tidak berjalan sebagaimana mestinya, artinya harus memperbaiki masalah yang ditemukan.

Coding merupakan satu di antara keterampilan yang relevan dengan tuntutan abad 21, sebab di dalamnya terkandung beberapa elemen dari kerangka 4C, yakni *Communication*, *Collaboration*, *Critical Thinking and Problem Solving*, serta *Creative and Innovative*. Menurut Yadav et al. (2014), coding secara khusus menyentuh aspek *Collaboration*, *Critical Thinking and Problem Solving*, serta *Creative and Innovative*, mengingat proses perancangan sebuah program atau aplikasi menuntut penguasaan keempat elemen tersebut, ditambah dengan *Communication* yang tidak kalah pentingnya bagi perkembangan peserta didik. Untuk mewujudkan penerapan keterampilan abad 21 tersebut, transformasi dalam dunia pendidikan menjadi sebuah keniscayaan. Zubaidah (2016) menegaskan bahwa dalam rangka menghadapi tantangan global yang terus berkembang, pendidikan formal perlu mengalami pembaruan yang mendasar, di mana peserta didik dituntut untuk terus mengasah keterampilan dan meningkatkan intensitas belajar mereka. Keterampilan yang dimaksud mencakup kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, berinovasi, serta memecahkan masalah melalui negosiasi dan kolaborasi. Satu di antara pintu masuk untuk membangun keterampilan-keterampilan tersebut adalah melalui pembelajaran coding sejak dini.

Berangkat dari latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan kajian mengenai penerapan *worksheet coding unplugged* sebagai upaya pengembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Aksarosa Mulya Lestari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek yang dilibatkan pada penelitian ini adalah guru dan peserta didik di PAUD Aksarosa Mulya Lestari. Data dikumpulkan melalui dua teknik utama, yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilaksanakan secara partisipatif guna mengamati secara langsung proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penerapan *worksheet coding unplugged* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Wawancara dilakukan secara langsung untuk mendapatkan informasi mendalam terkait proses penerapan *worksheet coding unplugged* dalam kegiatan di kelas. Analisis data dilakukan melalui empat tahap utama, diawali dengan *data cleaning* untuk memastikan akurasi data lapangan; dilanjutkan proses *transcribing* yakni mengubah bentuk rekaman audio menjadi teks,

Selanjutnya diterapkan tahap *coding and categorizing*, yaitu proses pengklasifikasian jawaban responden berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Tahap berikutnya ialah interpretasi, yakni proses peneliti dalam memaknai maksud yang disampaikan responden serta mengungkapkan makna tersebut secara tepat dan akurat.

HASIL PENELITIAN

Penerapan *worksheet coding unplugged* bertema binatang di PAUD Aksarosa Mulya Lestari diawali dengan tahap perencanaan, di mana guru 1) menentukan tema yang akan digunakan sesuai

dengan program pembelajaran yang telah ditetapkan, serta 2) merancang dan menyiapkan bahan ajar beserta media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan. 3) memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan *worksheet coding unplugged* tema binatang yang telah dibuat, 4) mengulangi materi dari kegiatan menggunakan *worksheet coding unplugged* tema binatang. 5) melaksanakan evaluasi terhadap kemampuan memecahkan masalah anak dalam mengenal dengan menggunakan *worksheet coding unplugged* tema binatang.

Pada kenyataannya, para pendidik menciptakan lingkungan kelas yang ramah dan menghibur untuk meningkatkan minat siswa. Mereka memberi anak-anak banyak kesempatan untuk bereksperimen dengan lembar kerja yang telah mereka buat, mengulang penjelasan isi untuk membantu mereka memahaminya, dan mengakhiri kegiatan dengan menilai seberapa baik kemampuan pemecahan masalah anak-anak telah berkembang selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang diterapkan pada penelitian berupa buku aktivitas kognitif yang mengintegrasikan berbagai konsep dasar *coding* ke dalam tema binatang. Setiap halaman dirancang dengan tingkat kompleksitas yang berbeda, mulai dari penggunaan *QR Code* yang berisi video edukasi hingga lembar kerja fisik yang mencakup konsep *decomposition* (menghitung jumlah domba dan bebek), *branching* (menghubungkan binatang dengan makanannya melalui logika *if-then*), serta *algorithm* dan *sequences* (mengurutkan proses metamorfosis katak). Selain itu, anak dilatih menggunakan konsep *looping* untuk membantu monyet mencari pisang melalui instruksi panah, serta konsep *debugging* yang menantang anak untuk mengidentifikasi ketidaklogisan gambar petani di atas pohon. Seluruh indikator pemecahan masalah dalam setiap aktivitas tersebut telah disesuaikan dengan tahap perkembangan usia anak, sehingga mampu menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak.

Dalam praktiknya, pelaksanaan *worksheet coding unplugged* menghadapi beberapa kendala. Sebagian anak menunjukkan tingkat konsentrasi yang belum optimal ketika guru menyampaikan konsep pemecahan masalah dalam pembelajaran, ditambah dengan pemahaman anak yang masih terbatas terhadap instruksi yang diberikan. Kondisi ini mengharuskan guru untuk mengulang penjelasan berkali-kali hingga anak benar-benar dapat memahami perintah yang termuat dalam *worksheet coding unplugged* bertema binatang tersebut.

Adapun faktor yang mendukung implementasi *worksheet coding unplugged* tema binatang ini adalah kemampuan guru dalam menyampaikan materi dengan konsep pemecahan masalah dan pemberian instruksi yang jelas tentang penggunaan *worksheet coding unplugged* tema binatang ini.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa *worksheet coding unplugged* bertema binatang terbukti mampu menstimulasi kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek pemecahan masalah. Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan setelah penggunaan media tersebut, yang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dapat diasah melalui berbagai pendekatan, satu di antaranya dengan memberi anak keleluasaan untuk menemukan sendiri solusi atas permasalahan yang mereka hadapi (Nurjanah et al., 2022). Hal ini selaras dengan pandangan Sari et al. (2018) yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dapat dikembangkan dengan membuka ruang bagi anak untuk mencari solusi secara bebas melalui kegiatan bereksperimen dan bereksplorasi dengan benda-benda di sekitar mereka yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Penggunaan *worksheet coding unplugged* tema binatang membantu anak menghubungkan pengetahuan yang dimiliki anak dengan pengetahuan baru melalui benda-benda disekitarnya. Kemampuan pemecahan masalah pada anak distimulasi melalui kegiatan-kegiatan dengan konsep *coding*. Dimana pada konsep *algorithm* anak diminta untuk memahami instruksi yang diberikan, sehingga anak mampu mengenali masalah apa yang sedang dihadapi secara sistematis (Mutoharoh et al., 2021). Pada konsep *sequence* anak mengurutkan sebuah proses, dengan demikian anak mampu menjelaskan kronologi suatu masalah yang dihadapinya secara berurutan sebagai bagian dari strategi merencanakan solusi. Melalui konsep *looping*, anak mampu mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai alternatif solusiditerapkan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Pada konsep *branching* anak mampu memprediksi kemungkinan konsekuensi maupun hambatan yang muncul dari solusi yang

dipilih (Fitriyah et al., 2023; Rahmawati & Agustin, 2024). Sementara itu, melalui konsep debugging, anak dapat mempraktikkan secara langsung solusi yang telah mereka tentukan. Dengan demikian, *worksheet coding unplugged* bertema binatang terbukti menjadi sarana yang efektif dalam melatih anak untuk menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang mereka jumpai.

Selain itu, penerapan *worksheet coding unplugged* tema binatang pada kegiatan pembelajaran mampu menarik minat anak dalam kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa anak lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran dikelas. kondisi ini sesuai pada hasil penelitian Mutoharoh et al, (2021) bahwa pembelajaran dengan menggunakan konsep *coding unplugged* dapat menarik minat anak dan menjadi solusi untuk memunculkan kemampuan awal pemecahan masalah anak (Insani, 2025).

SIMPULAN

Implementasi *worksheet coding unplugged* di PAUD Akasarosa Mulya Lestari dimulai dari tahap perencanaan dimana guru 1) menentukan tema yang akan digunakan sesuai dengan program pembelajaran yang telah ditetapkan, 2) merancang dan menyiapkan bahan ajar beserta media pembelajaran yang akan digunakan, serta 3) memberikan ruang kepada anak untuk menggunakan *worksheet coding unplugged* bertema binatang yang telah disiapkan. 4) mengulangi materi dari kegiatan menggunakan *worksheet coding unplugged* tema binatang. 5) melaksanakan evaluasi terhadap kemampuan memecahkan masalah anak dalam mengenal dengan menggunakan *worksheet coding unplugged* tema binatang.

Dalam proses penerapan *worksheet coding unplugged* bertema binatang, ditemukan beberapa kendala yang menghambat jalannya kegiatan. Sebagian anak masih menunjukkan konsentrasi yang kurang optimal saat guru menyampaikan materi pengenalan konsep pemecahan masalah, serta pemahaman anak terhadap instruksi yang diberikan masih tergolong rendah, sehingga guru perlu mengulang penjelasan beberapa kali agar anak dapat memahami perintah yang terdapat dalam *worksheet coding unplugged* bertema binatang tersebut. Adapun faktor yang mendukung implementasi *worksheet coding unplugged* tema binatang ini adalah kemampuan guru dalam menyampaikan materi dengan konsep pemecahan masalah dan pemberian penjelasan yang jelas tentang *worksheet coding unplugged* tema binatang

Anak-anak dapat mengajari anak-anak mereka cara menghadapi tantangan dan menemukan solusi dengan menggunakan lembar kerja pengkodean tanpa komputer dengan tema hewan. Selain itu, penerapan *worksheet coding unplugged* tema binatang pada kegiatan pembelajaran mampu menarik minat anak dalam kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa anak lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran dikelas.

REFERENSI

- Filtri, H., & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 169–180. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1179>
- Fitriyah, Q. F., Saputri, L. R., & Alwajad, H. I. (2023). Praktik unplugged coding berbasis daily lives dalam meningkatkan computational thinking pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 176–185.
- Hijriati. (2016). Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Bunayya*, 1(2).
- Horison, B. (2018). *Teaching children to problem solve*. Retrieved December 20, 2018, from <https://www.brighthorizons.com/family-resources/prepare-yourchild-for-school/teaching-children-to-problem-solve>.
- Insani, I. L. (2025). *Pengenalan Unplugged Coding untuk Anak Usia Dini melalui Pendekatan STEAM di Bayt Al Fath*. 1(4), 160–167. <https://doi.org/10.55123/samamas.v1i4.328>
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 1(2), 103–113.

- Mutoharoh, Hufad, A., Faturrohman, M., & Rusdiyani, I. (2021). Unplugged Coding Activities for Early Childhood Problem-Solving Skills. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(1), 121–140. <https://doi.org/10.21009/JPUD.151.07>
- Nurhedi, M., Arif, D. N., & Ridwan, M. (2025). Menggambarkan Peran Pendidikan Digital dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia di Sektor Ekonomi Kreatif. *Jurnal Manajemen Kreatif Dan Inovasi*, 3(3), 193–200. <https://doi.org/10.59581/jmki-widyakarya.v3i3.5347>
- Nurjanah, N. E., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Pudyaningtyas, A. R., Dewi, N. K., & Sholeha, V. (2022). Dampak Aplikasi ScratchJr terhadap Keterampilan Problem-Solving Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2030–2042. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1531>
- Rahmawati, I., & Agustin, M. (2024). Kegiatan Bermain Menggunakan Pendekatan Unplugged Coding dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Tinjauan Sistematis. *ABNA : Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(2). <https://doi.org/10.22515/abna.v5i2.10010>
- Safitri, A., Afifah, Sanyningtyas, A., Fitriyana, A., Novianti, E., Kurniawan, M., Suci, M., Fitriyana, M., Handayani, L., Fatmawati, Y., Swita, Y. R., & Fauzy, Y. (2024). Analisis Peningkatan Layanan Era 4.0 Menuju Civil Society 5.0: Tinjauan Lliteratur Review. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(6), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Sari, Y. R., Jaya, M. T. B. S., & Anggraini, G. F. (2018). PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Syaodih, E., Setiasih, O., Romadona, N. F., & Handayani, H. (2018). Pengembangan kemampuan pemecahan anak usia dini dalam pembelajaran proyek di Taman Kanak-kanak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1).
- Tadjuddin, N. (2014). *Buku Meneropong Perkembangan AUD Perspektif Al-Qur'an* (Edisi Pert). Herya Media.
- Uce, L. (2015). The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Bunayya*, 1(2).
- Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2017). Penerapan metode problem solving dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Tunas Siliwangi*.
- Yadav, A., Mayfield, C., Zhou, N., Hambrusch, S., & Korb, J. T. (2014). Computational Thinking in Elementary and Secondary Teacher Education. *ACM Transactions on Computing Education*, 14(1), 1–16. <https://doi.org/10.1145/2576872>
- Zubaidah, S. (2016). *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*. <https://www.researchgate.net/publication/318013627>