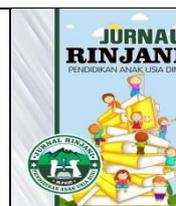




BALE RISET RINJANI
JR-PAUD: JURNAL RINJANI PENDIDIKAN
ANAK Usia Dini

<https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PAUD>



Strategi Pembelajaran Dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini

Farah Khalda Nurrachmah^{a,1,*}, Kireina Putri Adzkiya^{b,2}, Winda Sulistyowati^{c,3}

^a PGPAUD Univesitas Pendidikan Indonesia

^b PGPAUD Univesitas Pendidikan Indonesia

^c PGPAUD Univesitas Pendidikan Indonesia

¹ farahkhaldada25.upi@upi.edu; ² kireinaputri@upi.edu; ³ sulistwinda@upi.edu

ABSTRACT

Article history

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords:

Pemecahan Masalah,
 Anak Usia Dini

Kemampuan pemecahan masalah pada anak sangat penting untuk distimulasi karena berkaitan dengan perkembangan kognitifnya. Maka dari itu, diperlukan berbagai strategi dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis macam-macam strategi apa saja dapat menstimulasi kemampuan anak usia dini dalam memecahkan masalah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi literatur dengan pendekatan kualitatif yang menghasilkan data berbentuk kalimat deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada banyak cara untuk menstimulasi kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Maka dari itu peran orang tua, guru, dan lingkungan sangat mempengaruhi sebagai aspek pendukung kemampuan pemecahan masalah pada anak agar dapat berkembang dengan baik. Adapun macam-macam strategi yang dapat diterapkan oleh guru di sekolah adalah dengan pemanfaatan media puzzle, media buku, media maze, media permainan tradisional seperti gobak sodor, juga dapat dengan metode pembelajaran *project based learning*, *STEAM*, pembelajaran saintifik, dan pembelajaran *discovery learning*.

ISSN 2986-2035



Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu tingkat pendidikan sebelum dilakukannya pendidikan dasar. Pendidikan pada anak usia dini dilakukan supaya anak memiliki kesiapan sebelum melangkah ke pendidikan dasar. Pembelajaran anak usia dini tentunya memiliki beberapa tujuan yang akan dicapai, hal ini berpengaruh kepada gaya belajar dan stimulus yang diberikan oleh guru di sekolah. Pembelajaran yang diberikan harus bersifat interaktif dan juga inovatif, pembelajaran juga dapat didukung oleh berbagai media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, guru harus memiliki strategi yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran yang bermakna untuk anak, dalam hal ini guru harus memperhatikan karakteristik anak agar dapat menyesuaikan media dengan perkembangannya. Pada pembuatan strategi juga guru harus

memiliki tujuan, salah satunya adalah dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Semua aspek perkembangan anak penting untuk dikembangkan, salah satunya aspek kognitif yang berhubungan dengan pikiran atau cara kerja otak anak. Salah satu perkembangan kognitif anak yang harus dikembangkan adalah kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah penting distimulasi sejak dini dikarenakan anak perlu tahu cara untuk menyelesaikan suatu masalah.

Pembelajaran anak usia dini tentunya memiliki tujuan agar anak dapat berkembang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, hal ini dapat dilihat dari cara anak menyelesaikan suatu persoalan. Menurut Putri, 2017 (dalam Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. 2018) mengatakan bahwa pemecahan masalah adalah sebuah cara yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pengetahuan, pemahaman, serta keterampilannya dalam memenuhi tuntutan dari situasi yang tidak biasa. Kemampuan pemecahan masalah yang terjadi pada anak usia dini adalah ketika anak dapat menyelesaikan hal yang dianggapnya sulit dan rumit dengan pengetahuan kognitif yang dia miliki. Maria (Setiasih, 2017 (dalam Syaodih, dkk. tahun 2018) menyatakan bahwa indikator dalam kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini yaitu meliputi keterampilan mengamati, keterampilan mengumpulkan dan mengolah data, keterampilan mengolah informasi (komunikasi), dan keterampilan mengkomunikasikan informasi. Pemecahan masalah yaitu suatu kemampuan melibatkan panca indra yang dimiliki oleh anak sebagai upaya dalam menyelesaikan masalah melalui melihat, mengobservasi, menanyakan sesuatu, dan mengambil tindakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang menghasilkan sebuah solusi (Mulyasa dalam Ulfah, F., & Nurpadilah, R. 2023). Penjelasan-penjelasan tersebut mengartikan betapa pentingnya kemampuan pemecahan masalah pada anak.

Dalam pemberian stimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak diperlukan berbagai strategi yang dapat dilakukan oleh guru, orang tua, atau orang sekitar yang dapat mendukung terealisasinya perkembangan kemampuan pemecahan masalah tersebut. Adapun strategi guru dalam menstimulasi kemampuan anak untuk dapat memecahkan permasalahannya harus memiliki urgensi terkait perkembangannya, Kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat dari perkembangan kognitifnya, ketika anak memiliki kemampuan dalam hal kognitifnya maka kemungkinan anak dapat memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah. Anak dapat memecahkan masalah dalam situasi yang terjadi secara langsung, hal itu dapat membuktikan kemampuan anak dalam pemecahan masalah. Melalui proses kegiatan bermain juga dapat menstimulasi proses berpikir anak untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah. Anak akan belajar mengenal apa yang terjadi di sekitarnya dan itu akan menjadi sebuah pengalaman yang bermakna. Sehingga mempersiapkan anak dalam menghadapi kehidupan nyata dengan mandiri, menentukan sikap dan sebuah keputusan yang tepat terhadap suatu hal. Pendidik harus menggali kegiatan yang bisa dilakukan untuk memunculkan proses berpikir dalam memecahkan masalah pada anak yang kedepannya sangat berpengaruh dalam capaian perkembangan otaknya.

Dalam menstimulasi kemampuan anak perlu didukung oleh media dan metode yang memadai untuk diterapkan pada pembelajaran anak usia dini. Hal ini dapat sangat disayangkan karena terkadang penyedia media dan metode itu sudah terbilang jarang yang menyebabkan pembelajaran terkesan monoton, tidak bervariasi dan membuat anak mudah bosan. Guru juga harus mendalami makna setiap peran yang mereka ambil, hal ini dapat dilakukan dengan pembiasaan guru atau keikutsertaan dalam pelatihan-pelatihan stimulasi. Pada beberapa penelitian sebelumnya banyak sekali macam-macam media, metode dan juga strategi guru dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak yang sudah terbukti memiliki kelebihan dan kekurangan. Penelitian ini menggunakan kajian literatur yang di mana sumber diambil dari berbagai hasil penelitian sebelumnya, sehingga penelitian ini dapat membuat kesimpulan dari berbagai sumber terkait model, media, metode yang paling relevan dan efektif dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak.

Penelitian ini bertujuan sebagai pencarian dan perbandingan berbagai sumber terkait strategi guru dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Penelitian mengenai kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dilakukan untuk menganalisis apa saja strategi yang efektif yang telah digunakan oleh guru dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Maka dari itu, hal tersebut dapat dijadikan acuan oleh guru-guru lain bila memiliki kesulitan dalam menentukan strategi yang cocok mengenai cara menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia dini, khususnya di TK atau PAUD.

Metode

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gambaran strategi pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deksriptif kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur. Studi literature ialah suatu jenis penelitian dengan mencari referensi yang relevan dengan sebuah topic penelitian (ilman, 2014 dalam Qorimah & Sutarna, 2023)). Berdasarkan jenis penelitian yang digunakan, maka peneliti akan menelaah berbagai jurnal terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini. Teori-teori yang telah dikumpulkan akan mendukung topic dalam penelitian ini lalu data-data tersebut akan dikelola dan dikaitkan dengan teori yang relevan. Sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dari kajian literatur.

Hasil dan pembahasan

1. Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Strategi secara umum diartikan sebagai salah satu acuan dalam melakukan tindakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan (Hidayati, 2021). Strategi dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk umum kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Istilah strategi dipakai

agar dapat terciptanya sistem lingkungan dengan proses pembelajaran yang tujuannya agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan maksimal.

Strategi dasar arti setiap usaha meliputi empat masalah sesuai dengan yang dikemukakan oleh Newton dan Logan dalam Hidayati (2021), yaitu:

1. Pertimbangan dan pemilihan pendekatan utama yang ampuh untuk mencapai sasaran
2. Pertimbangan dan penempatan langkah-langkah yang ditempuh sejak awal sampai akhir
3. Pertimbangan dan penempatan tolak ukur dan ukuran baku yang akan digunakan untuk menilai keberhasilan usaha yang dilakukan.
4. Pengidentifikasi dan penempatan spesifikasi dan kualifikasi hasil yang harus dicapai dan menjadi sasaran usaha tersebut, dengan mempertimbangkan aspirasi masyarakat yang memerlukannya.

Dalam setiap strategi pembelajaran harus memiliki beberapa pertimbangan dan keputusan yang dibuat agar pembelajaran yang diinginkan dapat terealisasi dengan baik, maka dari itu diperlukannya kesesuaian dalam pemilihan strategi dan media pendukung agar pembelajaran dapat menyesuaikan kebutuhan anak dan kesanggupan pendidik.

2. Konsep Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini

Menurut Masyah, 2017 (dalam Wahyuti, dkk. tahun 2023) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dalam mencari jalan keluar terhadap permasalahan tertentu yang dihadapi, kemampuan dalam memecahkan masalah ini merupakan prasyarat bagi kelangsungan hidup manusia, karena dalam kehidupan, individu tentu akan menghadapi tantangan yang tentunya perlu diatasi atau diselesaikan. Menurut Sanusi (2020) mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah yaitu sebuah pengalaman yang terjadi pada anak usia dini untuk dapat menghadapi dan mengatasi permasalahan yang terjadi pada kehidupannya sehari-hari. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dini, J. P. A. U (2022) pemecahan masalah yaitu sebuah kemampuan yang dimiliki anak untuk membuat pilihan, merumuskan, menafsirkan, dan menyelidiki suatu permasalahan serta menentukan sesuatu sebagai solusi yang efektif. Berdasarkan pemaparan dari beberapa peneliti, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu bentuk kemampuan dalam mencari jalan keluar sehingga dapat mengatasi suatu permasalahan sehari-hari.

Permasalahan yang terjadi pada anak usia dini tentu berbeda dengan orang dewasa, hal-hal yang dianggap bukan masalah oleh orang dewasa bisa saja dianggap masalah yang besar dan sulit dihadapi oleh anak usia dini, maka dari itu diperlukannya sebuah pengenalan dan pembiasaan dalam menghadapi permasalahan sehari-hari. Teori yang dikemukakan oleh Gagne (Lestari, 2020) menyatakan bahwa berhasilnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah ini dapat dilihat secara nyata yaitu kognitifnya berproses dengan baik. Ada banyak berbagai model, metode, dan media pembelajaran yang

dapat digunakan untuk membantu anak dalam mengasah kemampuan pemecahan masalah. Salah satunya dengan memanfaatkan berbagai metode pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Seperti halnya media pembelajaran yang telah dirancang dan dibuat serta diuji dalam pembelajaran lalu menghasilkan hasil yang positif dan signifikan dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini maka dapat dijadikan suatu strategi guru dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Selain menggunakan media, guru juga dapat mengandalkan inovasi model pembelajaran yang dapat direalisasikan di kelas, hal ini membutuhkan waktu yang berkala dan dapat menghasilkan stimulasi yang baik untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

3. Penelitian Terdahulu Mengenai Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini

Dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini diperlukannya sebuah strategi yang dilakukan pada pembelajaran anak usia dini. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah media yang digunakan, metode yang dilakukan dan juga peran guru dalam memberikan pengajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah tersebut. Berikut berbagai strategi, metode, dan media yang digunakan oleh guru sebagai upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

a. Pemanfaatan Media Puzzle

Pada bagian media yang digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak memiliki berbagai inovasi yang sudah diterapkan kepada anak, diantaranya yaitu menggunakan media bahan alam seperti cangkang kerang yang dijadikan sebagai media puzzle. Seperti yang telah dikemukakan pada penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, dkk., (2023) bahwasanya dalam penggunaan media puzzle dari cangkang kerang dapat memberikan pengalaman kepada anak untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi yaitu menyusun puzzle hingga tersusun dengan benar. Selain itu, media puzzle lainnya yaitu puzzle menggabungkan gambar menjadi gambar yang utuh, menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari, & Jaya, (2018) mengatakan bahwa penggunaan media puzzle sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak dengan cara mengamati benda menggunakan indera penglihatan, indera peraba, hal ini dapat melatih kemampuan pemecahan masalah dengan cara menyelesaikan puzzle hingga gambar tersusun sempurna. Penelitian lain yang dilakukan oleh Permata (2020) mengatakan bahwa media puzzle sangat cocok menjadi salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini, hal ini divalidasi dengan manfaat puzzle bagi perkembangan kognitif anak, perkembangan motorik anak, dapat melatih koordinasi mata dan tangan, dan memperluas pengetahuannya, hal ini membuktikan bahwa semua manfaat puzzle memiliki tujuan yang sama dengan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

Anak akan belajar merangsang dan mengingat dengan berpikir yaitu ketika melihat, mengamati, dan mendengarkan (Sujiono & Yuliani, 2013). Lingkungan dan media puzzle ini dapat mendukung aktivitas yang dilakukan anak untuk terus berkembang. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak ketika digunakan secara berkelanjutan, hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dalam rentang usia 5-6 tahun juga dapat meningkat dikarenakan lebih kritisnya pemikiran anak dalam mengerjakan media puzzle membuat anak dapat menambah wawasan baru yang memenuhi kemampuan kognitifnya dan dapat wawasan baru yang memenuhi kemampuan kognitifnya dan dapat menyelesaikan masalah dengan baik ketika media puzzle dapat tersusun dengan baik dan benar.

b. Pemanfaatan Media Buku

Inovasi lainnya yang dapat digunakan sebagai media bantu dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak yaitu dengan menggunakan media Buku, salah satunya adalah Buku Panduan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hamidah & Simatupang (2020) mengatakan bahwa buku panduan dapat menjadi media efektif dalam penyelesaian permasalahan pada anak, karena ketika anak diberikan sebuah arahan yang jelas dan mudah dimengerti, maka anak akan memiliki pemahaman serta dapat mempunyai kemampuan dalam menemukan sebuah solusi, contohnya dalam permainan teka teki silang. Dari kedua penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media bantu sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak karena dapat menjadi fasilitas yang membantu fasilitator yaitu guru dalam memberikan stimulus yang tepat kepada anak usia dini. Selain berbagai media diatas, para pendidik serta guru juga banyak membuat inovasi media pembelajaran yang sesuai untuk membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini, salah satunya yaitu membuat media inovasi busy book. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmadani & Rizka (2021) menyatakan bahwa media busy book dapat dijadikan sebuah alat bantu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, karena di dalam media *busy book* itu terdapat berbagai kegiatan bermain seperti, bermain *maze*, bermain *puzzle*, bermain *labirin ball*, bermain lingkaran warna, bermain ular tangga, bermain menemukan kesamaan gambar, bermain menemukan kesamaan warna, dan bermain membuat tali jemuran, semua permainan yang terdapat pada media *busy book* dapat melatih kemampuan pemecahan masalah dikarenakan anak diberikan tantangan untuk menyelesaikan suatu permainan dengan cara anak mencoba terus-menerus sampai berhasil, hal ini menghasilkan anak dapat mencari jalan keluar sendiri dan menyelesaikan permainan dengan baik.

c. Pemanfaatan Metode *Investigation Group* dengan Bantuan Media *Maze*

Inovasi lain yang dilakukan oleh guru sebagai strategi yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan metode *investigation group* dengan dibantu media maze. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ulfah & Nurpadilah (2023) bahwasannya selain dibantu oleh media, guru juga harus dapat berinovasi dengan metode pembelajaran yang bertujuan untuk

meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, seperti metode *investigation group* ini dapat melatih kemampuan bekerja sama antara satu anak dengan anak lainnya dalam menyelesaikan masalah, dengan bantuan media *maze* anak diminta untuk bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan pada media *maze* dan diharapkan anak dapat memperoleh hasil yang baik dan sesuai. Dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak diperlukannya stimulasi yang beragam, seperti dari yang sederhana sampai yang rumit dan sulit (Nur, 2022). Kemampuan pemecahan masalah harus selalu distimulasi dan dibiasakan agar dapat menjadikan anak memiliki pemikiran kritis, logis, dan sistematis (Syaodih, 2018).

d. Pemanfaatan Pembelajaran *Project Based Learning*

Pembelajaran anak usia dini memiliki tujuan utama yaitu memberikan pengalaman kepada anak dengan penyampaian yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu metode pembelajaran yang diterapkan di PAUD yaitu metode *project*. Pembelajaran berbasis *project* ini secara langsung melibatkan anak dalam setiap proses pembelajarannya dengan menyelesaikan sebuah *project* tertentu (Abidin & Yunus, 2014 (dalam Amelia & Aisyah, (2021))). Metode *project* yang diterapkan menurut Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 yaitu suatu tugas yang diberikan kepada anak pada setiap rangkaian kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran berbasis *project* ini dapat menstimulasi anak dalam pemecahan masalah karena pada setiap *project* yang diberikan memiliki unsur pemecahan masalah yang di mana anak menyelesaikan sebuah *project* dengan segala kemampuan yang dimiliki, hal ini dapat dilakukan secara berkala dan menjadikan pembiasaan agar kemampuan pemecahan masalah anak usia dini meningkat dengan baik. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amelia & Aisyah (2021) menyatakan hasil bahwa model pembelajaran *project based learning* memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

e. Pemanfaatan Pembelajaran STEAM-PBL

Dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini guru melakukan berbagai inovasi untuk dapat menjadikan pembelajaran bermakna dan memiliki tujuan khusus. Pemanfaatan teknologi juga harus diperhatikan sejak usia dini, karena anak akan lebih banyak keinginan untuk tahu sesuatu yang baru. Salah satu pembelajaran yang sudah digunakan oleh banyak sekolah jenjang PAUD yaitu *STEAM*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Hadiani (2023) mengatakan bahwa pembelajaran *STEAM* ini memiliki beberapa faktor utama seperti, pengetahuan sains, pemanfaatan teknologi, penerapan teknik, penggunaan seni dan pembelajaran matematika. Hal ini berkaitan dengan upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini karena anak dibiasakan untuk melakukan observasi terhadap sebuah permasalahan, lalu anak akan memiliki berbagai pertanyaan mengenai permasalahan tersebut, selanjutnya anak akan meneliti permasalahan tersebut dengan

kemampuannya, selanjutnya anak banyak melakukan diskusi dengan guru yang menghasilkan jawaban dari permasalahan yang terjadi (Sari & Rahma, 2019). Kegiatan untuk menstimulus anak dalam mengasah kemampuan pemecahan masalah ini bisa melalui STEAM-PBL yaitu kombinasi dari STEAM dengan model project based learning yang akan muncul suatu masalah bersifat terbuka yang diberikan kepada anak sehingga anak bisa menemukan solusi atau jawabannya masing-masing. Dilihat dari hasil penelitian terdahulu pun pembelajaran STEAM berbasis proyek ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan sangat efektif, karena kemampuan kolaboratif, kreativitas, kemampuan sains dan komunikasi pada anak akan terasah dengan baik (Nopiyanti, Adjie, & Putri, 2020).

f. Pemanfaatan Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik melibatkan seluruh panca indera pada aktivitas anak sebagai penghantar untuk anak bertanya. Pembelajaran ilmiah ini dianggap penting dengan melakukannya dengan suasana yang menyenangkan agar kreativitas, imajinasi, nilai moral agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional pada anak dapat berkembang dengan baik (Putri, dkk., 2017). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dalam pembelajaran anak melibatkan lebih banyak panca indera seperti mencium, meraba, mengecap, melihat, dan mendengar itu kemampuan pemecahan masalahnya terangsang dengan baik. Hal ini dikarenakan anak memiliki kesempatan dalam bereksplorasi untuk mencoba berbagai aktivitas, sehingga tidak ada yang membuat anak malas untuk bertanya (Munastiwi, 2015). Hasil penelitian terdahulu pun menunjukkan bahwa pada pendekatan saintifik ini guru harus memancing anak agar dapat berfikir kreatif, inovatif, dan kritis (Nurlatifah, 2015) karena itu menjadi tugas dan tantangan yang harus dihadapi sehingga nantinya anak sudah siap ketika memasuki tahap perkembangan selanjutnya. Kedepannya anak akan menemukan permasalahan yang lebih menantang lagi dan tentunya butuh usaha yang lebih untuk memecahkan permasalahan tersebut. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widiastuti, dkk., 2018 di RA Ath-Thoriq Singaraja menunjukkan hasil bahwa pendekatan saintifik sangat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak.

g. Pemanfaatan Pembelajaran *Discovery Learning*

Berbagai strategi atau inovasi yang dilakukan guru untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini sangat beragam, salah satunya yaitu dengan menggunakan pembelajaran *discovery learning*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Munawarah (2021) mengatakan bahwa pembelajaran strategi *Discovery Learning* ini pada anak usia dini akan memberi warna atau kreasi baru dalam kelas, sehingga anak tidak bosan dimana pembelajarannya ini berpusat pada anak dan dapat belajar aktif dalam menggali informasi pembelajaran sebanyak-banyaknya. Dalam pembelajaran *Discovery learning* ini anak akan dibangun pengetahuannya sendiri melalui apa yang ia temukan, melalui pengalamannya, membuat pilihan dan keputusan, melakukan percobaan, dan menemukan jawabannya sendiri (Eliwarti, 2021). Dalam pembelajaran ini mengutamakan keaktifan anak dengan melibatkan fungsi panca indera dengan anak melihat lingkungan sekitarnya membuat ia

sedang aktif mengidentifikasi dan merekam. Guru akan merancang pembelajaran dan mempersiapkan kegiatannya tetapi tidak sepenuhnya oleh guru, anak akan terlibat aktif dalam menganalisis, menemukan suatu permasalahan dan solusinya yang membuat pembelajaran ini menjadi bermakna.

h. Pemanfaatan Media Tradisional Gobak Sodor

Melalui bermain anak akan mendapat pengetahuan, keterampilan dan pengalaman baru. Media yang dapat digunakannya pun beragam bisa dari permainan tradisional untuk menstimulasi setiap aspek perkembangannya (Gelisli & Yazici, 2015 (dalam Syamsudin, 2021)). Permainan yang anak temukan dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu anak dalam mempersiapkan cepat tanggapnya dalam pemecahan masalah. Dalam penelitian terdahulu ditemukan bahwa permainan gobak sodor ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif pada matematikanya karena dalam permainan ini akan menarik perhatian anak untuk mencobanya (Purwasih., 2020 (dalam Gustira, dkk., 2023)) . Berdasarkan penelitian gobak sodor ini dimodifikasi menjadi lebih sederhana dan disesuaikan dengan kebutuhan anak agar lebih efektif dan menyenangkan. Keunggulan dari permainan gobak sodor ini mengajak anak untuk berpetualang dan belajar untuk memecahkan masalah yang didalamnya terdapat tiga rintangan pemecahan masalah. Dari hasil penelitian dibuktikan bahwa permainan tradisional gobak sodor ini memiliki dampak yang baik dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak yang sejalan dengan hasil penelitian terdahulu menurut (Nur'Aeni, dkk., 2019) perkembangan kognitif pada anak meningkat setelah distimulasi melalui permainan gobak sodor.

Kesimpulan

Anak usia dini memerlukan bantuan dalam menstimulasi setiap aspek perkembangannya serta setiap kemampuannya. Dalam aspek kognitif, terdapat kemampuan pemecahan yang penting distimulasi sejak dini. Maka dari itu, guru menjadi salah satu tokoh penting dalam memfasilitasi perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak. Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu proses berpikir anak dalam mencari jalan keluar dari suatu permasalahan. Guru sangat diharapkan untuk memiliki keterampilan dalam memenuhi kewajibannya. Banyak strategi yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Pemanfaatan model, metode, dan media pembelajaran dapat dijadikan strategi dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Hal tersebut dapat dilakukan dengan berseling supaya anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dari berbagai analisis jurnal, membuahkan beberapa strategi yang dapat diimplementasikan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak yaitu, pemanfaatan media *puzzle*, pemanfaatan media buku, pemanfaatan metode *investigation group*, pembelajaran *project based learning*, pembelajaran *STEAM*, pendekatan saintifik, pembelajaran *discovery learning*, dan pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor.

Referensi

- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dan Penerapannya pada Anak Usia Dini di TK IT Al-Farabi. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181-199.
- Eliwarti, E. Penerapan Strategi Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amal Ikhlas Rumbai Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Gustira, A., Nurani, Y., & Wulan, S. (2023). Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor dan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1173-1185.
- Hadianti, A. N. (2023, February). Penerapan Steam Untuk Mengembangkan Kemampuan Anak Dalam Menyelesaikan Masalah. In *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta* (Vol. 2, No. 1, pp. 20-25).
- Hamidah, A., & Simatupang, N. D. (2020). Pengembangan Buku Panduan Teka Teki Silang pada Pemecahan Masalah Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(01), 1-15.
- Hidayati, S. (2021). Strategi pembelajaran anak usia dini.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100-108.
- Munastiwi, E. (2015). Implementasi Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Al-Athfal&58; Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 43-50.
- Munawarah, S. (2021). Strategi Discovery Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Sekolah tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis*, 1, 2775-2577.
- Nopiyanti, I., Adjie, N., & Putri, S. U. (2020). STEAM-PBL in Early Childhood Education: Optimization Strategies for Developing Communication Skills. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 503, 81-86. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201205.09>
- Nur, Sakina. 2022. "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Percobaan Sederhana Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Paranga Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa." Skripsi: 1-212.
- Nur'Aeni, E., Muharram, M. R. W., & Sriwianti, S. (2019). Didactical design of mathematics teaching based on gobak sodor traditional games in primary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1).

- Nurlatifah, D. (2015). Pengaruh Implementasi Scientific Approach Bermuatan Nilai dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains*.
- 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.
- Putri, C. E., Haenilah, E. Y., & Surahman, M. (2017). Pembelajaran ilmiah bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2).
- Qorimah, E. N., & Sutama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055-2060.
- Rahmadani, A., & Rizka, S. M. (2021). Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Rahmawati, R. L., Yuandana, T., & Fitriyono, A. (2023). Efektivitas Cangkang Kerang Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(02), 63-73.
- Sanusi, A., Muqowwim, M., & Munastiwi, E. (2020). Studi kasus lingkungan keluarga di Desa Pejanggik: Pola pembiasaan pemecahan masalah bagi anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 201-215.
- Sari, D. Y., & Rahma, A. (2019). Meningkatkan Pemahaman Orangtua dalam Menstimulasi Perkembangan Anak dengan Pendekatan Steam Melalui Program Home Visit. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5(2), 93-105
- Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. (2018). Penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Indeks: Jakarta
- Syamsudin, M. A. (2021). Eksistensi permainan tradisional yang memiliki manfaat bagi aspek perkembangan anak usia dini di ra kecamatan tegaldlimo. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 077-083.
- Syaodih, Ernawulan, Ocih Setiasih, N U R Faizah Romadona, and Hany Handayani. 2018. "Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Anak* 12(1): 29– 36.

Ulfah, F., & Nurpadilah, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Melalui Metode Investigation Group Berantuan Media Maze Pada Kelompok B RA di Nurus Salam Semarang. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 2(1), 111-120.

Wahyuti, E., Purwadi, P., & Kusumaningtyas, N. (2023). Analisis kemampuan pemecahan masalah melalui pembelajaran literasi baca tulis dan numerasi pada anak usia dini. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(2), 09-20.

Widiastuti, E., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2018). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(2), 241-250.