

PENERAPAN METODE PROBLEM SOLVING DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN

Lina Oktariani Utami ¹⁾, Indah Sari Utami ²⁾, Nora Sarumpaet ³⁾
PGPAUD IKIP Siliwangi

E-mail: 1) linaoktarinautami@gmail.com,
3) nora.sarumparet@gmail.com

Abstrak

Anak-anak menghadapi masalah dan hambatan dalam kehidupan sehari-harinya, misalnya masalah berebut mainan dengan teman sebaya, kesulitan memahami aturan bermain dan lain-lain. Walaupun masalah yang mereka hadapi tidak sama dengan masalah yang dihadapi orang dewasa, anak tetap harus memiliki kemampuan problem solving yang bisa membantu mereka mengatasi masalah tersebut dengan baik, sehingga kemampuan tersebut akan terus berkembang, salah satunya dalam kemampuan kognitif. Metode pembelajaran problem solving merupakan salah satu metode pembelajaran yang mencerminkan atau dilandasi oleh filsafat konstruktivisme. Dalam pendidikan anak usia dini, metode problem solving bisa dilakukan dengan cara bermain seperti bermain maze, labirin, bermain peran, bermain balok dll.

Kata kunci : problem solving, metode, masalah, bermain.

A. PENDAHULUAN

Seperti orang dewasa, anak-anak menghadapi masalah dan hambatan dalam kehidupan sehari-harinya, misalnya masalah berebut mainan dengan teman sebaya, kesulitan saat mempelajari hal atau permainan baru, dan lain-lain. Walaupun masalah yang mereka hadapi tidak sama dengan masalah yang dihadapi orang dewasa, anak tetap harus memiliki kemampuan problem solving yang bisa membantu mereka mengatasi masalah tersebut dengan baik, sehingga kemampuan tersebut akan terus berkembang sejalan dengan pertumbuhannya.

Anak-anak yang sering bertanya tentang cara kerja sesuatu atau mengapa hal-hal tertentu terjadi sebagaimana adanya bahkan cenderung memiliki keterampilan menyelesaikan masalah dengan lebih baik. Mereka adalah orang-orang yang dengan cermat menganalisis masalah perseorangan maupun kelompok.

Kemampuan anak dalam memecahkan masalah (*Problem Solving*) dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya baik dalam kemampuan berfikir maupun kreativitasnya.

Namun, dalam perjalanannya masih banyak anak yang belum mampu dalam

memecahkan masalahnya sendiri. Mereka masih memerlukan bantuan orang dewasa atau guru dalam menerapkan *problem solving* dalam keseharian. Dan bagaimana penggunaan *problem solving* untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Tujuan dari makalah ini adalah untuk mengetahui pengertian *problem solving*, ciri-ciri metode *problem solving*, langkah-langkah metode *problem solving* dan metode *problem solving* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain.

B. LANDASAN TEORI

1. Definisi Metode Problem Solving

Metode pembelajaran *problem solving* berasal dari John Dewey, maksud metode ini adalah memberikan latihan kepada anak untuk berfikir. Metode ini dapat menghindarkan anak dari membuat kesimpulan yang tergesa-gesa, menimbang-nimbang kemungkinan berbagai pemecahan, dan menangguhkan pengambilan keputusan sampai terdapat bukti-bukti yang cukup (Abdul Kadir Musyik, 1981).

Metode pembelajaran *problem solving* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mencerminkan atau dilandasi oleh filsafat konstruktivisme. Konstruktivisme merupakan salah satu aliran

filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi (bentukan) kita sendiri (Matthews, 1994). Pengetahuan bukanlah suatu imitasi dari kenyataan, pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif dari kenyataan yang terjadi melalui serangkaian aktivitas seseorang (siswa).

2. Ciri-ciri Model Problem Solving

Adapun ciri-ciri dari model pembelajaran *problem solving* adalah:

a. Mengajukan pertanyaan atau masalah

Pengajaran berdasarkan masalah bukan hanya mengorganisasikan prinsip-prinsip atau keterampilan akademik tertentu, pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang kedua-duanya secara penting dan secara pribadi bermakna bagi anak.

b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin

Meskipun pengajaran berdasarkan masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu, masalah yang akan diselidiki telah dipilih yang benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.

c. Penyelidikan autentik

Pengajaran berdasarkan masalah mengharuskan anak melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaiannya taterhadap masalah nyata.

d. Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya

Pengajaran berdasarkan masalah menuntut anak untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan.

C. PEMBAHASAN

Metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih anak menghadapi berbagai masalah baik itu masalah perorangan maupun kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah.

Metode *problem solving* atau metode pemecahan masalah bukan sekedar metode mengajar tetapi merupakan metode berfikir. Sebab dengan metode *problem solving* anak mencoba berusaha belajar berfikir dengan menggunakan metode-metode lainnya

dimulai dari metode mencari masalah, memecahkan masalah dan menarik kesimpulan. Hal ini sebenarnya bukan suatu pekerjaan yang mudah, tetapi anak harus dilatih supaya dapat berfikir kreatif. Metode *problem solving* dapat diberikan secara individu maupun kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas berfikir anak.

Pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) adalah interaksi antara stimulus dan respon yang merupakan hubungan dua arah, belajar dan lingkungannya. Hubungan dua arah itu terjadi antara siswa dan guru, antara pelajar dan pengajar. Lingkungan memberikan pengaruh dan masukan kepada anak berupa bantuan dan masalah dan *system* saraf otak memberikan bantuan secara efektif sehingga masalah yang dihadapi diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari jalan pemecahannya. Pengetahuan dasar dan pegalaman anak yang telah dimiliki dan telah diperoleh dari lingkungannya akan menjadikan dirinya sebagai bahan materi untuk memperoleh pengertian serta dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan belajarnya.

Pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) adalah proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya kedalam situasi baru yang belum dikenal.

1. Langkah-langkah Metode *Problem Solving*

Memecahkan masalah bukan pekerjaan yang mudah tetapi perlu langkah-langkah yang konkrit. (Abu Ahmadi, 1997) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) adalah sebagai berikut.

- a) Menyadari adanya masalah
- b) Memahami hakikat masalah secara jelas
- c) Mengajukan hipotesis
- d) Mengumpulkan data
- e) Analisis dan sintesis data
- f) Mencoba mengambil kesimpulan
- g) Mengevaluasi seluruh proses pemecahan masalah.

Langkah-langkah di atas merupakan hal-hal yang harus ditanamkan pada anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *problem solving* agar anak mengerti apa pentingnya masalah dan memecahkannya.

Metode *problem solving* dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Menurut Anas Sudijono (2001: 49) ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Robert M. Gagne dalam W.S.Winkel (1996: 102) juga menyatakan bahwa "ruang gerak pengaturan kegiatan kognitif adalah aktivitas mentalnya sendiri." Lebih lanjut Gagne menjelaskan

bahwa "pengaturan kegiatan kognitif mencakup penggunaan konsep dan kaidah yang telah dimiliki, terutama bila sedang menghadapi suatu problem."

A.de Block dalam W.S. Winkel (1996: 64) menyatakan bahwa: Ciri khas belajar kognitif terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili obyek-obyek yang dihadapi, entah obyek itu orang, benda atau kejadian/peristiwa. Obyek-obyek itu direpresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah penampilan yang dapat diamati dari aktivitas mental (otak) untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri. Pengaturan aktivitas mental dengan menggunakan kaidah dan konsep yang telah dimiliki yang kemudian direpresentasikan melalui tanggapan, gagasan, atau lambang.

Benjamin S. Bloom dkk berpendapat bahwa ranah kognitif meliputi enam jenjang proses berpikir yaitu:

- a. Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan

- sebagainya, tanpa mengharapakan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan ini merupakan proses berpikir yang paling rendah.
- b. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.
- c. Penerapan (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan konkret.

Menurut Von Glaserfeld dalam Paulinan Panen (2005) dikemukakan bahwa agar siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan maka dibutuhkan:

- a. Kemampuan anak untuk mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, ini sangat penting karena pengetahuan dibentuk berdasarkan interaksi individu anak dengan pengalaman-pengalaman tersebut.
- b. Kemampuan anak untuk membandingkan dan mengambil keputusan mengenai persamaan dan perbedaan suatu hal. Hal ini agar anak dapat menarik hal yang umum dari pengalaman-pengalaman khusus sehingga dapat membuat klasifikasi dan mengkonstruksi pengetahuannya.
- c. Kemampuan anak untuk lebih menyukai pengalaman yang satu dari pengalaman yang lain, sehingga dapat dijadikan landasan bagi pembentukan pengetahuannya.

Kemampuan problem solving anak melalui kegiatan bermain

Neuroscience menunjukkan bahwa bermain merupakan salah satu cara sikecil mempelajari kemampuan *problem solving*. Para psikolog menyatakan bahwa ada 2 jenis masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, yaitu masalah konvergen dan divergen. Masalah konvergen merupakan masalah yang hanya memiliki 1 solusi atau jawaban, sedangkan masalah divergen adalah masalah yang memiliki banyak solusi atau jawaban.

Neuroscience menyatakan bahwa cara bermain anak berperan penting dalam mengembangkan kemampuannya untuk memecahkan masalah divergen. Penelitian tersebut membandingkan kemampuan *problem solving* anak yang lebih sering bermain dengan permainan konvergen seperti puzzle dengan anak yang bermain dengan permainan divergen seperti balok kayu. Hasilnya, anak yang bermain dengan permainan divergen lebih kreatif dalam mencari pemecahan masalah.

Kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan metode *problem solving* diantaranya, bermain maze, bermain peran, bermain labirin, bermain balok dan menyusun menara dengan kubus. Sebagai contoh, saat anak bermain maze atau labirin, isini anak dilatih untuk dapat memecahkan masalah dalam mencari jalan keluar serta melatih anak tentang cara berfikir dan kreatifitas anak.

D. SIMPULAN

Metode *problem solving* dapat menghindarkan anak dari membuat kesimpulan yang tergesa-gesa, menimbang-nimbang kemungkinan berbagai pemecahan, dan menanggukhan pengambilan keputusan

sampai terdapat bukti-bukti yang cukup (Abdul Kadir Musyik, 1981).

Kemampuan kognitif adalah penampilan yang dapat diamati dari aktivitas mental (otak) untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri. Pengaturan aktivitas mental dengan menggunakan kaidah dan konsep yang telah dimiliki yang kemudian direpresentasikan melalui tanggapan, gagasan, atau lambang.

Anak yang dapat memecahkan masalah sendiri menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam berfikir dan berkreatifitas dapat berkembang dengan baik.

Untuk itu, sangatlah penting melatih anak untuk dapat menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Hal ini dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan bermain puzzle, maze, labirin atau bermain peran.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat PAUD. 2008. Perkembangan dan Belajar Anak Didik. 2005. Pekanbaru. Cendikia Insani.
- Nur'aini, Farida. Edu Games For Children. Surakarta. Afra Publishing.
- Roestiyah. N . K. 1991. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta. Bina Aksara. Cet III