

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI BERMAIN TEBAK GAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A1 DI PAUD KEMALA BHAYANGKARI BENGKULU UTARA

Maretha Masyah

marethamasyah9@gmail.com

Sumarsih

sumarsihasih@gmail.com

Delrefi D.

an.refi@ymail.com

Abstract

The purpose of this research is to improve problem solving ability through playing guess figure in children of group A1 in PAUD Kemala Bhayangkari North Bengkulu. The research method used is classroom action research (PTK). The study subjects consisted of twelve children consisting of six girl students and six boy students. Technique of collecting data using observation. Data analysis techniques use the average formula. The results showed an increase in problem solving skills through playing guess figures. It is recommended for further researchers to improve problem solving skills in children by using more interesting media such as by using a variety of images and full color.

Keywords: Problem-solving abilities; Play guess figures

PENDAHULUAN

Kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek penting yang harus dikuasai oleh anak untuk pengembangan kognitif, seperti yang dikemukakan dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar isi pengembangan kognitif sebagaimana dimaksud pada ayat 1 meliputi (a) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; (b) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat, dan (c) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal huruf, serta mampu mempersentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Menurut Susanto (2014:197)

kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu proses untuk mengatasi kesulitan yang ditemui untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran kemampuan pemecahan masalah yaitu anak menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya, kepuasan intelektual akan timbul dari dalam sebagai hadiah intrinsik bagi anak, potensi intelektual anak meningkat, anak belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan (Dhajiri, 1983:133).

Untuk melakukan penemuan melalui proses yang diharapkan pada anak, maka pengembangan kemampuan pemecahan masalah dapat dilakukan langkah-langkah pemecahan masalah seperti yang dikemukakan oleh Polya dalam Susanto (2014:202) yaitu meliputi: 1) memahami masalah, 2) merencanakan masalah, 3)

melalui perhitungan, 4) memeriksa kembali proses dan hasil.

Berdasarkan hasil observasi di Kelompok A1 PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara, menunjukkan bahwa masih banyak anak-anak yang belum memiliki kemampuan memecahkan masalah. Hal ini dibuktikan dari data awal hanya 3 dari 12 orang anak yang dapat menemukan sebab akibat suatu kejadian, menyelesaikan permainan logika (*maze*), menunjukkan kegagalan pada suatu gambar dengan benar, sedangkan 9 orang anak belum dapat menemukan sebab akibat suatu kejadian, menyelesaikan permainan logika (*maze*), menunjukkan kegagalan pada suatu gambar dengan benar.

Dryden and Vos (dalam Darmansyah, 2010:30) menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dimana interaksi antar guru dan peserta didik, lingkungan fisik, dan suasana memberikan peluang terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar.

Dari refleksi hasil observasi tersebut peneliti ingin memperbaiki kemampuan pemecahan masalah melalui bermain tebak gambar.

Tebak gambar yang dilakukan dengan cara menghubungkan gambar, lalu mencari gambar yang sama, kemudian menghitung dan terakhir mengingat nama-nama binatang dan tanaman yang telah anak pelajari.

Tahap untuk mengajarkan bermain tebak gambar adalah dengan menjelaskan langkah-langkah bermain tebak gambar. Langkah bermain tebak gambar yaitu guru meminta anak untuk mengamati LKA, selanjutnya anak diminta berpikir untuk menebak gambar dengan menghubungkan, setelah itu anak diminta untuk menyebutkan kembali nama-nama binatang air yang telah anak pelajari. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin membuktikan apakah dengan

bermain tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak kelompok A di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui bermain tebak gambar pada anak kelompok A1 di PAUD Kemala Bhayangkari.

Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik (Solso, 2007:434).

Kemampuan pemecahan masalah sebaiknya dilatih sejak dini. Menurut Runtukahu, dkk (2014:192) kemampuan pemecahan masalah merupakan prasyarat bagi manusia untuk melangsungkan kehidupannya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh ahli dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses berpikir seseorang untuk menemukan jalan keluar dari suatu masalah dengan tujuan yang diinginkan dengan melalui berbagai latihan.

Bermain tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan menggunakan media gambar berupa tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang tertuang di atas kertas, bermainnya dengan cara ditebak (Astuti, 2016:142). Salah satu manfaat bermain tebak gambar menurut Astuti (2016:146) yaitu anak dapat menyelesaikan masalah yang belum terungkap dari gambar.

Berikut adalah aturan bermain tebak gambar:

- 1) Guru akan memperlihatkan LKA yang akan digunakan dalam bermain tebak gambar;
- 2) Kemudian anak harus menebak gambar dengan cara menghubungkan gambar yang sesuai, mencari gambar

yang sama, menghitung gambar yang sama, dan mengingat kembali nama-nama binatang dan tanaman yang telah anak pelajari.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja mengajar sehingga hasil belajar meningkat (Aqib, 2014:3-4).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara, dengan subjek penelitian yaitu anak kelompok A1 yang berjumlah 12 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan bermain tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian ini dilakukan dalam II siklus, masing-masing siklus dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, setiap satu kali pertemuan dilakukan observasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada anak. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 minggu dari tanggal 21 Agustus 2017 sampai dengan 09 September 2017 dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu jika anak mencapai ketuntasan 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan pemecahan masalah meningkat melalui bermain tebak gambar. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata pada setiap pertemuan. Pada siklus I rata-rata yang diperoleh yaitu 3.37 dengan kriteria cukup dan memperoleh presentase sebesar 67.4%. pada siklus II meningkat dengan perolehan rata-rata mencapai 3.84 dengan kriteria baik dan memperoleh presentase 76.8%.

Sedangkan dari perolehan secara individu, ada 11 anak yang berada pada kriteria baik yaitu AFS, EM, FE, JA, KM, MM, RT, SF, SL, SW dan UHG. Sementara 1 anak berada pada kriteria cukup yaitu SP.

Materi yang diberikan pada setiap pertemuan disesuaikan dengan tema dan sub tema. Adapapun tema pada siklus I yaitu Binatang dengan sub tema binatang air, binatang peliharaan, dan binatang liar. Sedangkan pada siklus II menggunakan tema Tanaman dengan sub tema bunga, buahan, dan sayuran. Kegiatan pada siklus I dan II memiliki perbedaan pada tingkat kesulitan. Pada siklus I anak diminta untuk menebak gambar dengan cara menghubungkan dan mengingat. Sedangkan pada siklus II anak diminta untuk menebak gambar dengan mencari gambar yang sama, menghitung dan mengingat.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Siklus I

No	Nama	Kemampuan Pemecahan Masalah			Keterangan
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	
1	AFS	4	4	4	B
2	EM	3	2	3	C
3	FE	3	3	3	C
4	JA	4	4	3	C
5	KM	2,5	2	3,5	C
6	MM	3	3	3	C
7	RT	5	4	4	B
8	SF	3	3	3	C
9	SL	4,5	4	4	B
10	SP	2	2	3	K
11	SW	2	2	3	K
12	UHG	5	4	4	B
Jumlah		41	37	40,5	
Rata-Rata		3,4	3,1	3,37	
Ketuntasan		68%	65%	67,4 %	Cukup

Pada siklus I pertemuan pertama dan kedua kemampuan pemecahan masalah anak mengalami penurunan dan meningkat lagi pada pertemuan ketiga.

Tabel 1.2
Rekapitulasi Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Siklus II

No	Nama	Kemampuan Pemecahan Masalah			Keterangan
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	
1	AFS	4	4	4	B
2	EM	4	4	4	B
3	FE	4	4	4	B
4	JA	3	4	3,7	C
5	KM	3	3	3,7	C
6	MM	2	3	3,7	C
7	RT	5	4	4	B
8	SF	3	3	4	C
9	SL	5	4	4	B
10	SP	2	3	3	K
11	SW	3	4	4	C
12	UHG	5	4	4	B
Jumlah		43	44	46,1	
Rata-Rata		3,58	3,67	3,84	
Ketuntasan		71,6%	73,4%	76,8%	Baik

Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama, kedua dan ketiga mengalami peningkatan pada kemampuan pemecahan masalah anak. Pernyataan ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas anak setiap pertemuan, baik secara klasikal maupun

individual pada setiap siklus. Meskipun demikian, keberhasilan tidak terjadi secara langsung dalam sekali melakukan kegiatan saja, hal ini terlihat dengan adanya penurunan hasil pada pertemuan kedua siklus I.

Penurunan hasil pada pertemuan kedua siklus I terjadi karena terdapat kelemahan, kelemahan tersebut diantaranya: 1) masih terdapat anak yang belum bisa melakukan kegiatan bermain tebak gambar tanpa diberikan contoh oleh guru, 2) terdapat beberapa anak yang masih ragu-ragu saat menghubungkan gambar dan mencari gambar yang sama, 3) ada anak yang kurang tepat saat menghitung, 4) masih ada anak yang belum mampu dalam mengingat, 5) pemberian contoh dan bimbingan yang diberikan peneliti masih belum maksimal, 6) peneliti belum bisa membangun konsentrasi anak. Namun kemampuan pemecahan masalah anak mengalami peningkatan lagi pada pertemuan selanjutnya secara bertahap dengan berbagai tindakan hingga mencapai indikator keberhasilan. Hal ini karena adanya refleksi-refleksi yang dilakukan oleh guru disetiap pertemuannya. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Suparno, 2001: 106) yang menyatakan unsur penting dalam memperkuat pemikiran seseorang adalah latihan yang diulang-ulang dan pengalaman. Latihan berpikir, merumuskan masalah dan memecahkannya, serta mengambil kesimpulan akan membantu seseorang untuk mengembangkan pemikiran atau intelegensinya.

Secara umum kemampuan pemecahan masalah anak antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang baik. Hal ini karena selama kegiatan bermain tebak gambar, peneliti selalu meningkatkan cara mengajar dengan lebih baik, seperti: 1) peneliti menjelaskan materi dan langkah-langkah kegiatan bermain tebak gambar dengan perlahan dan lebih

detail serta menggunakan media yang lebih konkrit, sehingga apa yang disampaikan oleh peneliti dapat diterima dengan baik oleh anak, dan anak akan menjadi paham dengan apa yang disampaikan peneliti, 2) peneliti memberikan penguatan dan penghargaan kepada semua anak, sehingga anak lebih bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran yang diberikan, 3) peneliti duduk didekat anak yang masih mengalami kesulitan melakukan kegiatan bermain tebak gambar, 4) peneliti lebih memperhatikan anak yang masih mengalami kesulitan, dengan strategi yang dilakukan oleh peneliti ini sehingga membuat anak-anak melakukannya dengan semangat dan antusias yang baik.

Pada siklus I pertemuan pertama dan kedua, aspek kemampuan menghubungkan mendapat kriteria "cukup", karena mengalami penurunan. Kemudian meningkat pada pertemuan ketiga. Hal ini juga terjadi pada aspek kemampuan mengingat pertemuan pertama dan kedua mendapatkan kriteria "cukup", karena mengalami penurunan. Kemudian meningkat pada pertemuan ketiga.

Dari hasil pengamatan di setiap pertemuan pada siklus I, aspek mengingat mendapat hasil peningkatan yang paling kecil, ini dapat dilihat dari masih ada anak yang belum mampu mengingat sehingga anak masih kurang tepat saat menyebutkan kembali nama-nama binatang. Sedangkan aspek yang paling menonjol yaitu aspek menghubungkan, ini dapat dilihat ketika anak dapat menebak gambar dengan jawaban yang sudah tepat.

Selanjutnya, siklus II terjadi peningkatan pada masing-masing aspek, dilihat pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga, aspek mencari gambar yang sama mendapatkan kriteria "baik". Aspek menghitung mendapat kriteria "baik". Kemudian pada aspek mengingat juga mendapat kriteria "baik".

Dari hasil pengamatan di setiap pertemuan pada siklus II, aspek mengingat mendapat hasil peningkatan yang paling kecil, ini dapat dilihat dari masih ada anak yang belum mampu mengingat sehingga anak masih kurang tepat saat menyebutkan kembali nama-nama tanaman. Sedangkan aspek yang paling menonjol yaitu mencari gambar yang sama dan menghitung, ini dapat dilihat ketika anak dapat menebak gambar dengan jawaban yang sudah tepat. Hal ini karena anak lebih tertarik melihat media belajar dengan gambar yang penuh warna sehingga anak lebih bersemangat saat melakukan kegiatan. Dilihat dari setiap hasil perolehan nilai rata-rata dan hasil perolehan ketuntasan klasikal anak pada setiap siklus terdapat suatu peningkatan yang baik untuk anak dalam memecahkan masalah.

Dilihat dari hasil akhir secara individual terdapat peningkatan yang sangat signifikan yaitu terdapat sebelas anak yang mendapat kriteria baik AFS, EM, FE, JA, KM, MM, RT, SF, SL, SW dan UHG. Sedangkan ada satu anak yakni SP mendapat nilai yang paling rendah dari teman-temannya. Hal ini dikarenakan dari pertemuan awal SP memang mengalami kesulitan ketika melakukan kegiatan. Pada saat menghubungkan SP masih ragu-ragu sehingga selalu meminta bantuan guru, mencari gambar yang sama SP juga masih ragu-ragu sehingga meminta bantuan guru, SP menjawab dengan kurang tepat saat menghitung dan mengingat kembali nama-nama binatang dan tanaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok A1 PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Proses pembelajaran melalui bermain tebak gambar dilakukan dengan berulang-ulang sehingga dapat

meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak, dengan langkah pertama pada siklus I yaitu menghubungkan dan mengingat. Sedangkan pada siklus II dengan langkah pertama yaitu mencari gambar yang sama, menghitung, dan mengingat,

- 2) Kemampuan pemecahan masalah anak dapat ditingkatkan melalui bermain tebak gambar. Hal ini dapat dilihat pada siklus I rata-rata nilai anak 3.37 dan ketuntasan belajar mencapai indikator 67.4%, kemudian meningkat pada siklus II rata-rata nilai anak 3.84 dan ketuntasan belajar mencapai indikator 76.8%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada setiap siklus kemampuan pemecahan masalah anak meningkat yang berarti kegiatan bermain tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak.

Saran

Saran yang diberikan pada penelitian ini untuk beberapa pihak setelah merefleksi hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini, yaitu:

1. Bagi guru

Kemampuan anak masih rendah pada aspek mengingat, disarankan kepada guru sebaiknya menggunakan media lain yang lebih konkrit sehingga anak dapat lebih ingat dengan apa yang telah anak pelajari.

2. Bagi Sekolah

Hendaknya dari pihak sekolah dapat memberikan dukungan dan kesempatan kepada para pendidik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Pihak sekolah juga dapat menyediakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak sehingga dengan media pembelajaran yang menarik akan membuat anak lebih

bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melalui kegiatan bermain tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak, aspek mengingat mengalami peningkatan yang rendah. Oleh karena itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak terutama dalam aspek mengingat agar lebih di stimulasi lagi dengan cara menyediakan media yang lebih menarik dan bervariasi sehingga anak lebih mudah mengingat kembali apa yang telah anak pelajari.

Berkesulitan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Solso. 2007. *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.

Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD,SLTA,TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.

Astuti, Yuli. 2016. *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Yogyakarta: Buku Kita.

Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Dhajiri, Ahmad Kosasih. 1983. *Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral-VCT dan Games dalam VCT*. Bandung: PMPKN IKI.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Runtukahu, Tombokan, dan Selpius Kandou. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak*