

PENERAPAN STRATEGI PEMECAHAN MASALAH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B2 PAUD PERTIWI 1 KOTA BENGKULU

Wika Anggraini

wikaanggraini1202@gmail.com

Drs. H. M. Nasirun, M.Pd

h.m.nasirun@gmail.com

Dra. Yulidesni, M.Ag

Yulidesni@unib.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak melalui penerapan strategi pemecahan masalah pada anak kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari tiga pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini anak kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu yang berjumlah tiga belas anak yang terdiri dari lima anak perempuan dan delapan anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Teknik analisis data menggunakan rumus rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pemecahan masalah menggunakan media maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif dengan aspek pemecahan masalah terdiri dari kemampuan menganalisis masalah, ketepatan waktu dalam memecahkan masalah serta kemampuan menghubungkan. Hal ini dibuktikan ketarampilan kognitif anak meningkat dengan ketuntasan belajar ..% dan rata-rata diperoleh hasil Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dengan menggunakan strategi pemecahan masalah melalui media maze yang lebih bervariasi dan penuh warna.

Kata Kunci: strategi pemecahan masalah, kemampuan kognitif

APPLICATION OF PROBLEM SOLVING STRATEGIES IN IMPROVING COGNITIVE ABILITIES ON B2 GROUP CHILDREN PAUD PERTIWI 1 BENGKULU

ABSTRACT

The purpose of this research is to improve cognitive abilities on B2 group children PAUD Pertiwi 1 in Bengkulu city. The method in this research is classroom action research (CAR) which is done through two cycles and each cycle consists of three meetings with the stages of planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this research on B2 group children PAUD Pertiwi 1 in Bengkulu city, consisted of thirteen children including five girl students and eight boy students. Technique of collecting data is observation. Data analysis techniques used the average formula. The results showed that the application of problem solving strategies using media maze can improve cognitive abilities with aspects of analyzing problems, timeliness and linking. It is recommended for further researchers to improve cognitive abilities in children by using problem solving strategies through a more varied and colorful media maze.

Keywords: problem solving strategies, cognitive abilities.

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Sedangkan pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal.

Menurut Sujiono (2009:7) Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian

kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Selanjutnya Solehudin (dalam Suyadi, dkk 2015:19) tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan anak usia dini, maka diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 BAB I Pasal 1 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial

emosional serta seni. Keenam aspek tersebut sangat penting untuk dikembangkan sejak dini

Salah satu aspek yang dikembangkan adalah aspek kognitif anak. Menurut Sujiono (2009:178) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Selanjutnya Gardner (dalam Sujiono, 2009:178) menyatakan proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.

Menurut Woolfolk (dalam Susanto, 2011) kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah serta beradaptasi dengan lingkungan. Dalam pengembangan kognitif menurut Woolfolk terdiri dari beberapa indikator yaitu 1) kemampuan mengingat dengan indikator menyebutkan dan menghubungkan, 2) kemampuan memahami dengan indikator mengelompokkan, membandingkan, dan memahami konsep bilangan, 3) kemampuan menerapkan dengan indikator memecahkan masalah sederhana. Dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan menerapkan dengan indikator memecahkan masalah sederhana menggunakan media bermain maze.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan

anak untuk berpikir, berkeaktifitas dan berkarya. Kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan observasi awal di kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih belum berkembang. Kemampuan kognitif anak terlihat ketika anak tidak mampu menyebutkan kembali atau menyimpulkan pelajaran yang sudah dipelajari. Kemudian kemampuan kognitif anak juga terlihat ketika anak tidak mampu memecahkan masalah sederhana dengan kegiatan bermain *maze*, dari data awal hanya 4 orang dari 13 orang anak yang dapat menyelesaikan permainan mencari jejak (*maze*) dengan baik, sedangkan 9 anak lainnya masih kesulitan dalam menyelesaikan permainan *maze*, anak tidak menemukan jalan keluar malah mencoret-coret semua gambar, ada juga anak yang tersesat di jalan yang salah saat bermain *maze*. Ini semua terlihat dari pembelajaran dikelas dengan tema tanaman sub tema tanaman hias.

Dalam hal ini, pendidikan yang harus diberikan pada anak usia dini dilakukan dengan cara memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk anak. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat untuk anak akan menentukan keberhasilan dalam mengoptimalkan perkembangan dan kemampuan anak.

Berkaitan dengan kemampuan kognitif anak usia dini, strategi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini salah satunya

ialah menggunakan strategi pemecahan masalah.

Menurut Killen (dalam Susanto 2013:197) pemecahan masalah sebagai strategi pembelajaran adalah suatu teknik dimana masalah digunakan secara langsung sebagai alat untuk membantu anak memahami pelajaran yang sedang mereka pelajari. diharapkan.

Menurut Utami, dkk (2017:180) Kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan strategi pemecahan masalah diantaranya, permainan maze, bermain peran, bermain labirin, bermain balok dan menyusun menara dengan kubus. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan menggunakan kegiatan bermain maze untuk meningkatkan kemampuan kognitif dengan indikator memecahkan masalah sederhana menurut teori Woolfolk, maze sangat berkaitan erat dengan kemampuan kognitif anak dengan indikator memecahkan masalah sederhana.

Menurut Hasanah (dalam Yulastari, dkk 2018:129) maze atau permainan labirin dapat diartikan sebagai permainan dengan jalan berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Melalui maze anak akan mencoba memecahkan masalah sederhana yaitu dengan menemukan jalan keluar dalam gambar maze.

Menurut Vigotsky (dalam Isy, 2014:2) maze bisa melatih kecermatan anak dalam belajar pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan

kemampuan kognitif dengan judul penelitian "Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu".

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah : 1) Bagaimanakah penerapan strategi pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu? 2) Apakah dengan strategi pemecahan masalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dikelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu?

Menurut Sujiono (2009:178) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Selanjutnya Gardner (dalam Sujiono, 2009:178) menyatakan proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Menurut Woolfolk (dalam Susanto, 2011) kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah serta beradaptasi dengan lingkungan. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada kemampuan pemecahan masalah.

Menurut Evans (dalam Rahman dkk, 2013:86) pemecahan masalah sebagai suatu aktivitas yang

berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau yang cocok bagi tindakan dan perubahan kondisi sekarang menuju kepada situasi yang diharapkan.

Menurut Muslih, dkk (2018:139) pemecahan masalah merupakan suatu cara yang memberi kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan merencanakan, meramalkan, membuat keputusan, mengamati hasil tindakannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pemecahan masalah adalah suatu teknik dimana masalah digunakan secara langsung sebagai alat untuk membantu anak memahami pelajaran yang sedang mereka pelajari

Strategi pemecahan masalah Menurut Muslih, dkk (2018:139) strategi pemecahan masalah merupakan suatu cara yang memberi kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan merencanakan, meramalkan, membuat keputusan, mengamati hasil tindakannya.

Tujuan pembelajaran pemecahan masalah adalah mengembangkan kemampuan anak memecahkan masalah secara tepat. Anak menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya, kepuasan intelektual akan timbul dalam sebagai hadiah intrinsik bagi anak, potensi intelektual anak meningkat, anak belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan

Menurut Polya (dalam Vitasari, dkk 2017:79) mengemukakan 4 langkah

cara yang dapat dilakukan dalam memecahkan suatu masalah adalah:

1. Memahami masalah
2. Merencanakan pemecahan masalah
3. Melaksanakan perhitungan
4. Memeriksa kembali proses dan hasilnya

Sejalan dengan Polya, menurut Wickelgren (dalam Vitasari, dkk 2017:79) dalam memecahkan masalah diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis masalah dan memahami masalah mencakup:
 - a. membuat gambar atau ilustrasi jika memungkinkan,
 - b. mencari kasus yang khusus,
 - c. mencoba memahami masalah secara sederhana.
2. Merancang dan merencanakan solusi mencakup:
 - a. merencanakan solusi secara sistematis
 - b. dan menentukan apa yang akan dilakukan
3. Mencari solusi dari masalah, meliputi
 - a. Menentukan masalah yang ekuivalen, yaitu: penggantian kondisi dengan ekuivalen; menyusun kembali bagian-bagian masalah dengan cara berbeda; menambah bagian yang diperlukan; serta memformulasikan kembali masalah
 - b. Menentukan dan melakukan memodifikasi secara lebih sederhana dari masalah sebenarnya, yaitu: memilih tujuan antara dan mencoba memecahkannya, mencoba lagi solusi akhir, dan memecahkan masalah secara bertahap;

4. Memeriksa solusi, meliputi
 - a. Menggunakan pemeriksaan secara khusus terhadap setiap informasi dan langkah penyelesaiannya.
 - b. Menggunakan pemeriksaan secara umum untuk mengetahui masalah secara umum dan pengembangannya

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan kognitif dengan indikator kemampuan menyebutkan dan kemampuan memecahkan masalah sederhana menggunakan strategi menurut Wickelgren yaitu menggunakan 4 langkah pemecahan masalah.

Berikut langkah-langkah strategi pemecahan masalah menurut teori Wickelgren dengan kegiatan permainan maze:

1. Menganalisis masalah dengan aspek mencoba memahami masalah secara sederhana : guru memberikan orientasi tentang permasalahan yang ada dalam maze
2. Merencanakan pemecahan masalah dengan aspek menentukan apa yang akan dilakukan: guru mengorganisasikan anak untuk menganalisis masalah
3. Mencari solusi masalah dengan aspek memecahkan masalah bertahap: guru membimbing anak untuk menyelesaikan mazenya
4. Memeriksa kembali proses dan hasil dengan aspek menggunakan pemeriksaan secara khusus terhadap setiap informasi dan langkah penyelesaiannya: guru melakukan evaluasi atau memeriksa kembali terhadap hasil kegiatan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Wiriaatmadja (2009:12) penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu Waktu penelitian ini dilaksanakan selama bulan April dan Mei 2019. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu yang berjumlah 13 anak yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 8 anak laki-laki

Teknik pengumpulan data pada penilaian ini adalah teknik observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak anak melalui strategi pemecahan masalah menggunakan permainan maze.

Analisis data dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu kegiatan yang dilakukan. Dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan maze. Hasil analisis data dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan siklus selanjutnya.

Penilaian Rata-Rata

Nilai rata-rata dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan

$$\begin{aligned}
 X &= \text{Nilai Rata-rata} \\
 \sum X &= \text{Jumlah Nilai} \\
 \sum N &= \text{Jumlah Anak}
 \end{aligned}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I dan II menunjukkan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil kemampuan kognitif siklus I dan II sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil kemampuan kognitif siklus I

Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain maze Pada Siklus I

No	Nama	Kemampuan menganalisis masalah			Kemampuan ketepatan waktu			Kemampuan menghubungkan			Rata-rata	Keterangan
		P1	P2	P3	P1	P2	P3	P1	P2	P3		
1	APZ	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3,55	C
2	AS	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3,11	C
3	AMR	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3,11	C
4	ANS	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3,55	C
5	AF	2	3	4	3	2	3	3	2	4	2,88	C
6	AA	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2,88	C
7	DR	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3,77	B
8	IS	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3,44	C
9	HA	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3,88	B
10	KAP	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2,33	K
11	MAZ	2	3	4	2	3	3	2	3	4	2,88	K
12	MAR	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3,66	B
13	RKN	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3,77	B
Jumlah		41	43	44	40	42	44	42	46	46	43,11	
Rata-rata		3,15	3,30	3,38	3,07	3,23	3,28	3,23	3,53	3,53	3,31	Cukup

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, pada siklus I pada aspek kemampuan menganalisis masalah, kemampuan ketepatan waktu dan kemampuan menghubungkan dari pertemuan pertama meningkat di pertemuan kedua dan meningkat lagi dipertemuan ketiga. Dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga dengan aspek penilaian yaitu aspek menganalisis masalah, ketepatan waktu dan aspek menghubungkan memperoleh rata-rata keseluruhan 3,31 dengan ketuntasan 66,2% ini berarti pada rata-rata siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yakni 75%.

Pada siklus 1, ada beberapa kekurangan yang terdapat pada guru/peneliti dan anak, yaitu kelemahan anak: Sebagian anak kurang fokus dalam menghubungkan gambar, Sebagian anak masih ada yang ribut dan malas-malasan dalam menghubungkan gambar sehingga waktu yang diperlukan

dalam menyelesaikan maze agak lama. Kemampuan pemecahan masalah belum meningkat secara maksimal karena dalam bermain bermain maze anak masih ragu-ragu dan meminta bantuan guru.

Untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I, maka rekomendasi teman sejawat untuk melakukan siklus II yaitu peneliti lebih berulang kali memberikan contoh kepada anak yang mengalami kesulitan, sehingga anak paham dengan apa yang harus dilakukan.

Tabel 1.2 hasil kemampuan kognitif siklus II

No	Nama	Kemampuan menganalisis masalah			Kemampuan ketepatan waktu			Kemampuan menghubungkan			Rata-rata	Keterangan
		P1	P2	P3	P1	P2	P3	P1	P2	P3		
1	APZ	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4,44	B
2	AS	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	B
3	AMR	4	4	4	3	3	3	5	5	5	4	B
4	ANS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	B
5	AF	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3,53	C
6	AA	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3,33	C
7	DR	3	3	4	4	4	4	4	4	5	3,88	B
8	ES	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	B
9	HA	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4,22	B
10	KAP	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4,22	B
11	MAZ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	C
12	MAR	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3,66	B
13	RKN	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4,3	B
Jumlah		48	49	51	47	48	49	53	55	56	50,66	
Rata-rata		3,63	3,76	3,92	3,61	3,69	3,76	4,07	4,23	4,30	3,89	B

Berdasarkan tabel 4.15 diatas, pada siklus II. pertemuan pertama, kedua dan pertemuan ketiga hasil kemampuan pemecahan masalah pada masing-masing pada aspek kemampuan menganalisis masalah, ketepatan waktu dan kemampuan menghubungkan anak mengalami kenaikan dari pertemuan kesatu naik di pertemuan kedua dan naik lagi pada pertemuan ketiga.. Dapat dilihat pada aspek penilaian kemampuan menganalisis masalah pertemuan pertama memperoleh rata-rata 3,63 kemudian naik pada pertemuan kedua dengan rata-rata 3,76 dan meningkat lagi pada pertemuan ketiga dengan rata-rata 3,92. Pada aspek penilaian kemampuan ketepatan waktu pertemuan pertama memperoleh rata-rata 3,61 kemudian naik pada pertemuan kedua dengan rata-rata 3,69 dan meningkat lagi pada pertemuan ketiga dengan rata-rata 3,76. pada aspek penilaian kemampuan menghubungkan pertemuan pertama memperoleh rata-rata 4,07 kemudian naik pada pertemuan kedua dengan rata-rata 4,23 dan meningkat lagi pada pertemuan ketiga dengan rata-rata

4,30. Dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga memperoleh rata-rata keseluruhan dari aspek menganalisis masalah, ketepatan waktu dan menghubungkan yaitu 3,89 dengan ketuntasan 77,8% ini berarti pada rata-rata siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yakni 75%.

Dalam penelitian ini diperoleh hasil tentang kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 kota Bengkulu adalah B (Baik). Artinya kemampuan anak dalam pemecahan masalah sesuai dengan tahap perkembangan dan kematangan usianya.

Kemampuan kognitif dengan aspek pemecahan masalah dalam penelitian ini meliputi kemampuan menganalisis masalah, ketepatan waktu dalam memecahkan masalah dan kemampuan menghubungkan.

1. Pembahasan hasil penelitian menganalisis masalah

Hasil penelitian kemampuan pemecahan masalah menganalisis masalah menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan anak B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu berada pada kategori B (Baik) yakni rata-rata sebesar 3,92.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Brewer (dalam Syaodih, dkk 2018:31) yang menyatakan bahwa anak usia dini dapat melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menganalisis sendiri masalah sederhana yang dihadapinya.

Menurut Sudjarat (2013) kemampuan menganalisis merupakan salah satu kemampuan kognitif yang harus dikuasai anak dalam pembelajaran, anak mampu menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan melihat

penyebab dari suatu masalah serta melakukan tindakan.

2. Pembahasan hasil penelitian ketepatan waktu dalam memecahkan masalah

Hasil penelitian kemampuan ketepatan waktu dalam memecahkan masalah, menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan anak usia dini kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu berada pada kategori Baik (B) yakni rata-rata sebesar 3,76.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori Dancaw (2018) yang menyatakan bahwa aspek Fundamental dalam perkembangan kognitif anak dan pemecahan masalah adalah memori, kemampuan untuk berkerasi, konsentrasi dan kecepatan dalam memecahkan masalah. Apabila anak mampu memecahkan masalah kurang dari waktu yang telah ditentukan maka kemampuan pemecahan masalah pada anak juga baik.

3. Pembahasan hasil penelitian kemampuan menghubungkan

Hasil penelitian kemampuan menghubungkan, menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan anak usia dini kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu berada pada kategori B (Baik) yakni rata-rata sebesar 4,30.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori Sujiono (2009:178) menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa kemampuan pemecahan masalah di PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu berada pada kriteria Baik (B) dengan total rata-rata keseluruhan persentase 77,8%. Namun demikian masih ada anak yang berada pada kategori cukup.

Kesulitan yang anak hadapi adalah anak mengalami kesulitan saat menganalisis masalah dalam maze yang memiliki banyak jalan, anak mengalami kesulitan saat perintah yang ada dalam maze untuk mencapai tujuan sehingga anak membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikannya.

Dalam penelitian ini juga terdapat beberapa faktor yang membuktikan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak belum optimal. Adapun faktor-faktor tersebut antara lain: a) faktor usia, terdapat beberapa anak yang usianya belum mencukupi namun digabungkan dengan anak yang berusia di atasnya, hal tersebut membuat anak tidak mampu menyesuaikan dengan kemampuan anak yang lainnya. b) konsentrasi, terdapat beberapa anak yang tidak fokus mendengarkan arahan yang diberikan oleh peneliti, c) kemampuan individu, walaupun dalam siklusnya anak melewati tugas perkembangan yang relatif sama, namun kemampuan setiap individunya berbeda.

SARAN

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

1. Sebagai saran untuk dapat menggunakan permainan maze dalam meningkatkan kemampuan kognitif

pada anak sebab berdasarkan penelitian di atas dengan permainan maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

2. Guru harus menciptakan suasana belajar yang kondusif seperti suara yang lebih dikeraskan dan penjelasan yang diberikan kepada anak hendaknya dilakukan secara perlahan hingga anak mengerti semua.
3. 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLTA, TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Muslih, Ahmad, dkk. 2018. *Analisis Kebijakan PAUD Mengungkapkan Isu-isu Menarik Seputar PAUD*. Wonosobo: Mangku Bumi
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tahun 2014 Tentang Standar nasional pendidikan anak usia dini.
- Rahman, Abdul, dkk. 2018. Pemecahan Masalah Matematika Sebagai Sarana Mengembangkan Penalaran Formal Siswa Sekolah Menengah Pertama. *[jurnal]Sainsmat*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.

- Santrock, Jhon W. 1995. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- _____. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kusuma
- _____. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*
- Suyadi, dkk. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vitasari, dkk. 2017. *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa PGSD Universtitas Sarjanawiyata Tamansiswa Melalui Problem Solving*. [Jurna] Taman Cendekia. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.