



Faktor Penghambat Implementasi Model *Problem Based Learning* dengan Pendekatan Saintifik Bagi Anak Usia Dini

Beata Palmin^{1✉}, Maria Rahayu Anwar¹

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i6.3166](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3166)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor-faktor penghambat implementasi pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik bagi anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data adalah observasi, FGD dan studi dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 orang pendidik anak usia dini di Gugus Popo, Kecamatan Satarmese Utara. Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis naratif menggunakan interaktif model dari Milles dan Huberman yang terdiri dari empat tahapan: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor penghambat implementasi pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik bagi anak usia dini mencakup tiga faktor utama, yaitu, minimnya pemahaman pendidik dalam merencanakan pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik, kurangnya keterampilan melaksanakan kegiatan main berbasis pemecahan masalah dengan pendekatan saintifik dan minimnya kreativitas pendidik dalam menyediakan fasilitas penunjang pembelajaran. Karena itu, kegiatan pembelajaran sehari-hari masih didominasi oleh pendidik (*teacher center*) dengan metode *drilling* dan Lembar Kerja Siswa.

Kata Kunci: *anak usia dini; pembelajaran berbasis masalah; pendekatan saintifik*

Abstract

This study aims to describe the inhibiting factors for the implementation of problem-based learning with a scientific approach for early childhood. This type of research is descriptive qualitative. Data collection methods are observation, FGD and documentation study. The subjects in this study were 10 early childhood teachers in the Popo Cluster, North Satarmese District. The data analysis technique used is narrative analysis using an interactive model from Milles and Huberman which consists of four stages: data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results showed that the inhibiting factors for the implementation of problem-based learning with a scientific approach for early childhood included three main factors, namely, the lack of understanding of educators in planning problem-based learning with a scientific approach, lack of skills in carrying out problem-solving-based play activities with a scientific approach and lack of creativity. educators in providing learning support facilities. Therefore, daily learning activities are still dominated by educators (*teacher center*) using the *drilling* method and Student Worksheets.

Keywords: *early childhood; problem based learning; scientific approach*

Copyright (c) 2022 Beata Palmin & Maria Rahayu Anwar¹.

✉Corresponding author :

Email Address : beatahamat@gmail.com (Ruteng, Indonesia)

Received 4 August 2022, Accepted 6 September 2022, Published 30 October 2022

Pendahuluan

Sumber daya yang dibutuhkan untuk menjawab tantangan di abad 21 adalah manusia. Terdapat beberapa kompetensi atau keahlian yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia (SDM) abad 21, yaitu: Keterampilan Belajar dan Berinovasi (*Learning and Innovation Skills*), Keterampilan Teknologi dan Media (*Informasi Information, Media, and Technology Skills*) dan Keterampilan Hidup dan Berkariir (*Life and Career Skills*). Fokus pertama dari keterampilan abad 21 adalah keterampilan belajar dan berinovasi yang meliputi: berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*), komunikasi dan kolaborasi (*communication and collaboration*), dan kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*). Hal ini sejalan dengan *National Education Association* (Tim GTK DIKDAS, 2021) yang telah mengidentifikasi keterampilan abad ke-21 sebagai keterampilan “*The 4C’s*” yang meliputi keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Kompetensi atau keahlian yang telah disebutkan tersebut sangat penting untuk distimulasi melalui kegiatan pembelajaran di sekolah sejak dini. Karena itu, dibutuhkan komitmen, kerja keras dan kreativitas dari pendidik agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas layanan pendidikan yang diberikan kepada peserta didik dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan atau keahlian anak yang disebut “*The 4C’s*” tersebut.

Sebagai salah satu fokus pengembangan keterampilan SDM abad 21, kemampuan memecahkan masalah sangat penting distimulasi sejak anak usia dini. Dengan kemampuan tersebut anak dapat berkembang menjadi individu yang kreatif dan solutif, menjadi seorang “*problem solver*” bukan “*problem maker*”. Namun, kesadaran akan pentingnya kompetensi ini dikembangkan sejak anak usia dini belum sepenuhnya dimiliki oleh pendidik anak usia dini. Pemahaman yang baik tentang konsep pembelajaran pemecahan masalah, tidak diikuti dengan keterampilan yang memadai dalam menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Salah satu temuan terkait rendahnya kemampuan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran pemecahan masalah tersebut terjadi di satuan PAUD yang ada di wilayah Kecamatan Satarmese Utara, Kabupaten Manggarai.

Potret rendahnya kualitas kegiatan pembelajaran yang ditemukan di satuan PAUD yang ada di wilayah Kecamatan Satarmese Utara menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum menggambarkan adanya upaya pendidik dalam mendorong munculnya kompetensi anak dalam memecahkan masalah sederhana sehari-hari. Data yang ditemukan di lima (5) dari dua belas (12) lembaga PAUD yang ada di wilayah tersebut menunjukkan bahwa, terdapat ketidaksesuaian antara rencana kegiatan main yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dibuat pendidik setiap hari dengan dokumentasi hasil karya anak yang dikumpulkan. Salah satu contoh yang ditemukan adalah: pada RPPH termuat kegiatan bermain menyusun balok, tetapi dari dokumentasi yang dikumpulkan pendidik, yang ada hanyalah Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diisi anak untuk kegiatan mewarnai. Dokumentasi tersebut menggambarkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan setiap hari belum menunjukkan adanya stimulasi kemampuan anak secara holistik, termasuk dalam memecahkan masalah sederhana. Dari wawancara awal yang dilakukan dengan setiap pendidik di 5 lembaga tersebut diperoleh informasi bahwa pendidik telah menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak melalui ragam kegiatan main yang disediakan sesuai RPPH. Namun, data tersebut berbeda dengan data lain yang ditemukan yang menunjukkan pendidik belum menyediakan pilihan main anak yang menjamin kemerdekaan anak dalam menentukan kegiatan main yang diminati. Kondisi seperti ini menggambarkan rendahnya mutu dan kualitas pembelajaran yang berlangsung di satuan PAUD, yang tentunya berdampak pada mutu dan kualitas pendidikan pada jenjang selanjutnya.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kualitas Pendidikan di Indonesia masih berada pada kategori rendah. Hal ini dibuktikan dengan data hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018 (Kemdikbud, 2019), yang menunjukkan rendahnya kemampuan anak Indonesia usia 15 tahun di bidang matematika, sains, dan membacadibandingkan dengan anak-anak lain di dunia. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada kemampuan membaca, terdapat 70 persen anak-anak usia 15 tahun berada di bawah level kompetensi minimum, pada kemampuan

matematika terdapat 71 persen dan 60 persen untuk sains. Kajian terhadap hasil PISA menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan tersebut dikarenakan proses pendidikan kurang mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi. Proses pendidikan di Indonesia masih didominasi dengan kegiatan belajar yang hanya menstimulasi kemampuan berpikir tingkat awal (mengingat/menghafal, memahami, dan menerapkan), belum mendorong anak mencapai kemampuan analisis, evaluatif, pemecahan masalah dan berpikir kreatif.

Penelitian Anggraini & Nasirun (2020) menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak pada salah satu PAUD di kota Bengkulu belum berkembang dengan baik, termasuk dalam hal pemecahan masalah. Hal ini terlihat ketika anak tidak mampu menyebutkan kembali atau menyimpulkan pelajaran yang sudah dipelajari. Anak juga belum mampu memecahkan masalah sederhana dalam kegiatan bermain *maze* ditandai anak belum mampu mencari jejak (*maze*) dengan baik, anak kesulitan dalam menyelesaikan permainan *maze*, anak tidak menemukan jalan keluar, serta ada anak yang tersesat saat bermain *maze*.

Kondisi masih rendahnya kualitas pendidikan di satuan PAUD sebagai jenjang pendidikan paling dasar, memiliki kontribusi yang sangat besar dalam menentukan kualitas pendidikan pada jenjang selanjutnya. Berdasarkan data Unesco *Institute for Statistic* tentang Angka Partisipasi Kasar (APK) PAUD di dunia tahun 2014 (Suminah, 2015), Indonesia berada pada urutan terakhir, yaitu urutan ke-45 dari 45 di antara negara di dunia. Sedangkan, berbicara tentang kualitas, data menunjukkan bahwa PAUD di Indonesia menduduki peringkat ke-44, setingkat di atas India.

Berdasarkan data awal yang diperoleh, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk menggali data tentang faktor penghambat implementasi pembelajaran berbasis pemecahan masalah di lembaga PAUD yang ada di wilayah kecamatan Satarmese Utara. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas terkait pemahaman yang dimiliki para pendidik tentang pembelajaran berbasis pemecahan masalah dan masalah penerapannya dalam kegiatan pembelajaran setiap hari. Hal ini dinilai penting dilakukan karena dengan mendapatkan data terkait dua hal tersebut, maka dapat diberikan rekomendasi kepada pihak terkait, dalam hal ini ketua PKG dan Dinas terkait untuk ditindaklanjuti guna meningkatkan mutu dan kualitas layanan di satuan PAUD.

Kemampuan pemecahan masalah bukanlah kemampuan yang dapat dimiliki seorang anak secara instan. Tetapi, dibutuhkan sebuah proses yang berkesinambungan dan konsisten. Karena itu, stimulasi yang diberikan harus dilakukan sejak dini dan dimulai sejak anak berada pada jenjang pendidikan anak usia dini. Mengingat, usia dini merupakan usia paling fundamental untuk mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk pendidikan di jenjang selanjutnya. Menurut Suyadi (Sari et al., 2018), usia dini merupakan periode terjadinya lonjakan perkembangan otak yang sangat luar biasa pada seorang individu. Periode ini sering disebut dengan usia emas (*golden age*), yang ditandai oleh sejumlah kemampuan anak yang luar biasa dalam menerima berbagai stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Periode ini hanya berlangsung sekali dalam seluruh rentang kehidupan manusia dan menjadi momen yang tepat untuk dapat menanamkan kemampuan pemecahan masalah secara optimal.

Kemampuan pemecahan masalah penting distimulasi sejak anak usia dini sebab dapat memacu semangat dan motivasi anak untuk mengeksplorasi ide-ide kreatifnya sesuai minat dan imajinasinya. Pembelajaran yang dilakukan juga menjadi semakin menarik dengan adanya tantangan-tantangan yang diatasi. Keterampilan pemecahan masalah merupakan keterampilan berpikir memecahkan masalah melalui pengumpulan fakta, analisis informasi, menyusun alternatif pemecahan, dan memilih pemecahan masalah yang paling efektif. Menurut Pannen (Eka et al., 2017), keterampilan ini adalah salah satu bagian dari metakognitif yang terdiri dari pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah rancangan kegiatan pembelajaran yang dapat menjadi sarana bagi anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitar secara bebas, sehingga anak memperoleh pengalaman yang bermakna. Hasil penelitian yang dilakukan Thomas, Ellen, Megan, Elizabeth & Linda pada tahun 1993 (Eka et al., 2017), menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah hendaknya dikenalkan sejak dini sebab akan lebih menantang apabila proses pembelajaran melibatkan banyak usaha memecahkan

masalah sebagai tujuan utama. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk pengembangan kemampuan memecahkan masalah adalah pembelajaran berbasis pemecahan masalah (*Problem based Learning*).

Problem based Learning merupakan salah satu jembatan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif. Pembelajaran ini dimulai (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; dan (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Menurut Saragih dan Habeahan (Siagian & Sinaga, 2019) *Problem based Learning* merupakan salah satu inovasi model pembelajaran yang dapat memberikan kondisi siswa yang aktif dan kreatif. Hasil penelitian (Abdullah et al., 2010) juga menunjukkan bahwa *Problem based Learning* dapat meningkatkan kerjasama tim, kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan komunikasi. *Problem based Learning* akan mengakomodasi siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan suatu masalah dan berpartisipasi aktif dalam membuat suatu karya atau produk setelah melalui proses pembelajaran.

Menurut Arends (Poerwati et al., 2021), *Problem based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran, yang memfasilitasi siswa untuk mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, serta mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Menurut Duch (Poerwati et al., 2021) *Problem based Learning* adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai kontes untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan uraian pendapat dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi yang dipelajari. *Problem based learning* digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah akan lebih baik ketika ada sebuah pendekatan pembelajaran yang mendukung dan dalam konteks ini pendekatan yang dimaksud yakni pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan ilmiah diperlukan seorang pendidik yang dapat mengutamakan aspek pengamatan, penalaran, penemuan. Pendekatan ilmiah dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring. Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap, pengetahuan dan keterampilan. Proses hasil belajar menggunakan penilaian autentik (*Authentic Assessment*) yaitu pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan dan pengetahuan (Rahmawati et al., 2014). Pendekatan saintifik (*saintific approach*) dalam pembelajaran yang memiliki komponen proses pembelajaran antara lain: 1) mengamati (*observing*), 2) menanya (*questioning*), 3) mencoba/mengumpulkan informasi (*trying/collecting*), 4) menalar/assosiasi (*associating*), dan 5). mengomunikasikan (Munastiwi, 2015).

Tahapan pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah yang menyenangkan melalui pendekatan saintifik dibagi ke dalam tiga langkah utama, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi (Donatirin & Hananta, 2017). Pada tahap persiapan, pendidik mempersiapkan beberapa hal, seperti pengembangan tema yang sesuai dengan potensi lokal satuan PAUD, menyusun muatan pembelajaran yang disesuaikan dengan usia anak dan kompetensi yang hendak dicapai, serta menyiapkan perangkat pembelajaran serta sarana dan prasarana pendukung, termasuk alat dan bahan main baik APE buatan maupun bahan alam. Pada tahap pelaksanaan proses pembelajaran saintifik, pendidik memfasilitasi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir analisis dengan menentukan bentuk dukungan yang diberikan yang mencakup lima prosedur utama dalam saintifik, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi/menalar dan mengomunikasikan. Pemberian dukungan dari pendidik mencakup keseluruhan proses pembelajaran, mulai dari penyambutan anak, saat anak melakukan aktivitas

main motorik kasar di luar ruangan pada pagi hari, pelaksanaan kegiatan pembiasaan, pelaksanaan kegiatan pembelajaran (pembukaan, inti dan penutup). Pada tapap evaluasi, pendidik melakukan evaluasi hasil pembelajaran. Karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk memahami tujuan, prinsip, teknik penilaian yang digunakan, pengolahan hasil penilaian serta cara melaporkan hasil penilaian.

Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mendapatkan gambaran yang mendalam terkait masalah dalam penerapan pembelajaran berbasis masalah (*Problem based Learning*) dengan pendekatan saintifik bagi anak usia dini di PAUD yang ada di wilayah Gugus Popo. Gugus Popo merupakan salah satu bagian dari wilayah PKG Kecamatan Satarmese Utara, Kabupaten Manggarai. Subjek dalam penelitian ini adalah pendidik PAUD yang berjumlah 10 orang dari 5 lembaga PAUD yang ada. Objek dalam penelitian ini adalah masalah implementasi *Problem based Learning* bagi anak usia dini di satuan PAUD.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *Focus Group Discussion* (FGD), studi dokumentasi dan observasi. Peneliti merupakan instrument utama dalam penelitian ini dibantu dengan instrument penelitian yang telah disusun sesuai jenis data yang dikumpulkan. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar observasi dan *checklist* dokumentasi. Tabel 1 disajikan kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

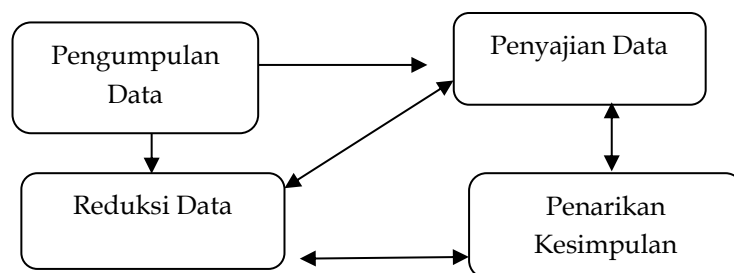
No	Aspek/Dimensi	Indikator	Metode Pengumpulan Data
1	Kemampuan pedagogik pendidik	Pemahaman tentang pembelajaran berbasis masalah Pemahaman tentang pendekatan saintifik dalam pembelajaran anak usia dini Pemahaman tentang penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik bagi anak usia dini	FGD
2	Perangkat Pembelajaran RPPM/RPPH	Pendidik merencanakan ragam/variasi kegiatan main berbasis pendekatan saintifik Pendidik merencanakan penyediaan alat dan bahan kegiatan main yang bervariasi	Studi Dokumentasi
3	Pijakan Sebelum Main	Pendidik menyediakan ragam alat dan bahan berbasis pembelajaran saintifik Pendidik menata alat dan bahan main untuk merangsang anak bereksplorasi sesuai ide/minatnya Pendidik memberi penguatan saat anak main	
4	Stimulasi kemampuan anak dalam proses pemecahan masalah dengan pendekatan saintifik	Pendidik menstimulasi anak untuk dapat mengidentifikasi masalah dengan mengajak anak mengamati dan menanya Pendidik menstimulasi anak untuk menemukan solusi atas masalah dengan mengajak anak mengumpulkan informasi Pendidik menstimulasi anak mengasosiasikan konsep yang dipelajari dengan pengetahuan yang dimiliki dengan mengajak anak menalar Pendidik memberikan penguatan kepada anak untuk dapat mengatasi masalah yang dihadapi Pendidik memberikan penghargaan kepada anak saat anak berhasil mengatasi masalah yang dihadapi dengan mengomunikasikan Pendidik menstimulasi anak untuk dapat mengomunikasikan pengetahuan yang telah dipelajari	Observasi
5	Respon Anak	Ekspresi anak saat bermain (bahagia, antusias, cemas, diam, gugup) Anak memahami instruksi pendidik dengan baik dan berhasil menyelesaikan kegiatan main dengan baik	

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2022. Penelitian dibagi ke dalam tiga tahapan yang terdiri dari: a) tahap identifikasi masalah awal dan penyusunan instrumen penelitian; b) tahapan pengumpulan data, dan c) tahap analisis data.

Tahap identifikasi masalah dilakukan dengan metode FGD yang dilakukan secara terpusat di PAUD Karista, yang merupakan salah satu Lembaga PAUD di wilayah Kecamatan Satarmese Utara. Hal ini dilakukan agar data yang dikumpulkan lebih mendalam dan lebih menghemat waktu. Peserta FGD merupakan 24 orang pendidik dari 12 lembaga PAUD yang ada di wilayah Kecamatan Satarmese Utara. Fokus diskusi mencakup tiga hal: a) pemahaman pendidik tentang konsep pemecahan masalah; b) pemahaman pendidik tentang pendekatan saintifik dalam pembelajaran anak usia dini; dan c) pemahaman pendidik tentang pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik bagi anak usia dini.

Pada tahap pengumpulan data, pelaksanaannya selama 2 minggu (8 hari) dengan masing-masing jumlah hari efektif dalam 1 minggu adalah 4 hari. Pengumpulan data hanya dilakukan pada 5 lembaga PAUD yang ada di Gugus Popo, Kecamatan Satarmese Utara. Peneliti memilih untuk melakukan penelitian di wilayah gugus ini karena dari data awal hasil FGD dan status lembaga, kelima PAUD tersebut dapat dikategorikan sebagai lembaga PAUD terbaik yang ada di wilayah ini. Hal ini dilihat dari data yang menunjukkan bahwa dari 5 lembaga PAUD yang ada, terdapat satu lembaga yang sudah diakreditasi B dan satu lembaga lainnya yang terakreditasi C. Sedangkan, 3 lembaga lainnya masih dalam proses pengajuan akreditasi. Hal ini yang membedakan kelima PAUD tersebut dikategorikan lebih baik dari 7 lembaga PAUD lainnya yang belum menunjukkan adanya upaya peningkatan mutu dengan meningkatkan status mutu melalui akreditasi. Dalam proses pengumpulan data peneliti dibantu oleh tiga orang tenaga lapangan, sehingga setiap orang bertanggung jawab terhadap data untuk setiap lembaga.

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis naratif menggunakan interaktif model dari Miles dan Huberman yang terdiri dari empat tahapan: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan data FGD, studi dokumentasi dan observasi. Secara lebih terperinci tahapan analisis Milles dan Huberman diterapkan disajikan dengan bagan pada gambar 1.



Gambar 1: Bagan Tahapan Analisis Model Miles dan Huberman

Hasil dan Pembahasan

Data dalam penelitian ini adalah masalah implementasi pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik bagi anak usia dini di satuan PAUD se-PKG Satarmese Utara. Hasil analisis diuraikan ke dalam lima aspek utama, yaitu: kemampuan pedagogik pendidik, perangkat pembelajaran (RPPM dan RPPH), pijakan sebelum main, stimulasi pendidik terhadap kemampuan anak dalam proses pemecahan masalah dan respon anak terhadap stimulasi yang diberikan pendidik.

Berdasarkan hasil FGD yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2022, dengan 24 orang pendidik diperoleh data mengenai pemahaman pendidik tentang konsep pembelajaran berbasis pemecahan masalah dengan pendekatan saintifik bagi anak usia dini disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Data hasil FGD

Aspek	Indikator	Capaian (%)			Keterangan
		Kurang	Cukup	Baik	
Kemampuan pedagogik pendidik	Pemahaman tentang pengertian pembelajaran berbasis masalah	0	0	100%	Adanya jawaban yang hamper sama bahwa pembelajaran berbasis masalah bagi anak usia dini mencakup kegiatan yang mendorong anak untuk dapat melaksanakan proses pemecahan masalah sederhana yang dijumpai anak dalam dalam kehidupan sehari-hari, misalnya saat anak menumpahkan air di lantai atau saat anak bermain menyusun balok dan puzzle, dll
	Pemahaman tentang konsep pendekatan saintifik dalam pembelajaran anak usia dini	75%	0%	25%	75% Responden memahami pendekatan saintifik sebagai kegiatan main yang kelima aktivitas yang terkandung di dalamnya dapat dilakukan secara terpisah, tidak harus muncul dalam satu kegiatan saja
	Pemahaman tentang penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran anak usia dini	100%	0	0	Semua responden tidak memiliki pemahaman yang baik tentang penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran anak usia dini ditandai dengan jawaban yang menunjukkan bahwa model PBL dan pendekatan saintifik merupakan dua metode yang berbeda, tidak dapat disatukan karena dapat membingungkan pendidik dalam penerapannya

Tabel 2 menunjukkan bahwa pemahaman pendidik tentang pengertian pembelajaran berbasis pemecahan masalah di PAUD secara keseluruhan berada pada kategori **baik** yang ditandai dengan jawaban yang hampir sama dari para pendidik. Jawaban responden sejalan dengan konsep pemecahan masalah pada anak usia dini yang tertuang dalam STPPA (Permendikbud 137 Tahun 2014) yang menyebutkan kemampuan tersebut merupakan bagian dari aspek kognitif, yang berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. Artinya, Batasan masalah yang dimaksudkan adalah masalah-masalah sederhana yang dapat dipelajari anak melalui kegiatan bermain dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Pemahaman pendidik tentang konsep pembelajaran berbasis masalah bagi anak usia dini tidak sejalan dengan pemahaman tentang konsep pembelajaran saintifik bagi anak usia dini. Pemahaman yang keliru dari 16 responden pada tabel 2 tentu tidak sesuai dengan penjelasan yang termuat dalam Panduan Pembelajaran Saintifik (Donatirin & Hananta, 2017), bahwa penerapan dukungan pendidik dalam pembelajaran saintifik tidak hanya dilakukan pada saat di kegiatan inti, tetapi bisa dilaksanakan mulai penyambutan anak sampai kegiatan anak pulang. Artinya bahwa pembelajaran saintifik tidak bisa dipisahkan ke dalam beberapa kegiatan main yang dilakukan anak pada waktu yang berbeda, tetapi merupakan satu kesatuan aktivitas yang utuh yang diterapkan dalam satu kegiatan main yang dilakukan anak dalam satu hari.

Data terkait implementasi konsep pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik yang diperoleh melalui telaah dokumentasi dan observasi mendukung data hasil FGD, khususnya terkait pemahaman pendidik tentang penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran anak usia dini. Tabel 3 disajikan temuan hasil telaah dokumentasi pembelajaran di satuan PAUD (RPPM, RPPH, Dokumentasi Hasil Karya Anak dan Penilaian).

Tabel 3. Data Hasil Telaah Dokumentasi Pembelajaran

Aspek	Indikator	Ketersediaan		Keterangan
		Ada	Tidak Ada	
Perangkat Pembelajaran RPPM/RPPH	a. Pendidik merencanakan ragam/variasi kegiatan main berbasis pendekatan saintifik	√		Dokumen RPPM dan RPPH yang dimiliki Lembaga bukan hasil pengembangan secara mandiri oleh Lembaga tetapi hanya diambil dari sumber yang ada di internet.
	b. Pendidik merencanakan pemanfaatan alat dan bahan main yang cukup dan bervariasi	√		
	c. Pendidik merencanakan penilaian sesuai kompetensi yang dicapai setiap harinya	√		
Dokumentasi Hasil Karya Anak	Pendidik mendokumentasikan hasil karya anak sesuai rencana kegiatan yang telah dibuat sebelumnya		√	Dokumentasi hasil karya anak hanya berupa LKS, tidak sesuai dengan jenis kegiatan main yang tercantum di RPPH
Dokumen Penilaian	Pendidik melakukan penilaian capaian kompetensi harian anak		√	Tidak ditemukan dokumen penilaian harian

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa pendidik PAUD di Gugus Popo tidak dapat menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik karena belum memiliki kemampuan membuat perencanaan yang baik. Hal ini ditandai dengan adanya sikap instan untuk menyalin dokumen perencanaan dari sumber lain (internet) tanpa disesuaikan kembali dengan konteks dan kesiapan di lembaganya sendiri. Dampaknya adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Hasil telaah dokumen kegiatan pembelajaran berupa foto dan hasil karya anak menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan setiap hari lebih didominasi oleh kegiatan belajar menggunakan LKS dengan metode *drilling*. Tidak tampak adanya aktivitas saintifik yang memancing munculnya kemampuan pemecahan masalah pada anak. Temuan ini tentu tidak sejalan dengan tahapan pelaksanaan pembelajaran saintifik (Donatirin & Hananta, 2017) yang menunjukkan adanya langkah-langkah yang jelas dalam menerapkan saintifik. Salah satu tahap awal adalah tahap persiapan. Pada tahap persiapan, pendidik mempersiapkan beberapa hal, seperti pengembangan tema yang sesuai dengan potensi lokal satuan PAUD, menyusun muatan pembelajaran yang disesuaikan dengan usia anak dan kompetensi yang hendak dicapai, serta menyiapkan perangkat pembelajaran serta sarana dan prasarana pendukung, termasuk alat dan bahan main, baik APE buatan maupun bahan alam.

Data hasil studi dokumentasi diperkuat dengan data hasil observasi. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik tidak dilaksanakan dengan maksimal, yang terlihat pada beberapa temuan yang disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Data hasil observasi

Aspek	Indikator	Temuan dan Persentasi		Keterangan
		Ada (%)	Tidak Ada (%)	
Pijakan Sebelum Main	Pendidik menata lingkungan main sesuai model pembelajaran yang tercantum pada RPPM dan RPPH	0%	100%	Pendidik tidak menata lingkungan main anak secara maksimal sesuai model pembelajaran yang diterapkan.
	Pendidik menyediakan ragam alat dan bahan berbasis pembelajaran saintifik	0%	100%	Pendidik tidak menyediakan ragam alat dan bahan berbasis pembelajaran saintifik
	Pendidik menata alat dan bahan main untuk merangsang anak bereksplorasi sesuai ide/minatnya	0%	100%	Tidak tampak pendidik menata alat dan bahan main untuk merangsang anak bereksplorasi sesuai ide/minatnya
Stimulasi kemampuan anak dalam proses pemecahan masalah dengan pendekatan saintifik	Pendidik menstimulasi anak untuk dapat mengidentifikasi masalah dengan mengajak anak mengamati dan menanya	0%	100%	Pada kegiatan pembukaan, pendidik tidak terlihat memberikan inspirasi awal kepada anak, misalnya memperkenalkan materi dan kegiatan main yang akan dilakukan dan mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan serta mengajak anak untuk bertanya terkait konsep yang akan dipelajari melalui kegiatan main
	Pendidik menstimulasi anak untuk menemukan solusi atas masalah dengan mengajak anak mengumpulkan informasi	0%	100%	Pendidik tidak tampak menstimulasi anak untuk melakukan aktivitas pemecahan masalah dengan pendekatan saintifik. Kegiatan belajar yang dilakukan anak hanya menggunakan LKS saja.
	Pendidik menstimulasi anak mengasosiasikan konsep yang dipelajari dengan pengetahuan yang dimiliki dengan mengajak anak menalar	0%	100%	
	Pendidik memberikan penguatan kepada anak untuk dapat mengatasi masalah yang dihadapi	0%	100%	
	Pendidik memberikan penghargaan kepada anak saat anak berhasil mengatasi masalah yang dihadapi dengan mengomunikasikan	0%	100%	
	Pendidik menstimulasi anak untuk dapat mengomunikasikan pengetahuan yang telah dipelajari	0%	100%	

Berdasarkan tabel 4 dapat dijelaskan bahwa pendidik PAUD di gugus Popo tidak menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik. Dilihat dari lima komponen dalam pendekatan saintifik, sangat jelas terlihat bahwa pendidik tidak menerapkannya dalam pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan memecahkan masalah pada anak. Penerapan kegiatan mengamati dan menanya tidak dilakukan secara maksimal. Hal ini ditandai dengan pendidik tidak menata lingkungan main anak secara maksimal sesuai model pembelajaran yang diterapkan serta jenis kegiatan main yang akan dilakukan pada hari tersebut. Pendidik tampak tidak menyediakan ragam alat dan bahan yang relevan dan mendukung adanya aktivitas saintifik dalam pembelajaran. Alat dan bahan yang disediakan hanya berupa LKS, pensil dan crayon dengan jumlah yang terbatas. Pada kegiatan pembukaan, pendidik tidak terlihat memberikan inspirasi awal kepada anak, misalnya memperkenalkan materi dan kegiatan main yang akan dilakukan dan mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan serta mengajak anak untuk bertanya terkait konsep yang akan dipelajari melalui kegiatan main.

Mengajak anak mengamati dan menanya merupakan tahapan yang perlu dilakukan pendidik sebagai stimulasi awal untuk memancing rasa ingin tahu anak serta mendorong anak untuk dapat mengidentifikasi masalah melalui kegiatan main yang akan dilakukan. Pendidik hanya memperkenalkan materi kepada anak lalu diikuti dengan ajakan untuk bernyanyi atau tanya jawab tentang hari/tanggal, perasaan anak, nama hari dan jumlah hari dalam satu minggu. Aktivitas ini menjadi rutinitas yang tampak dilakukan setiap hari selama observasi dilakukan.

Data observasi lainnya juga menunjukkan kondisi serupa, meskipun dengan jenis kegiatan main yang berbeda. Hasil observasi lainnya yang ditemukan di lima Lembaga PAUD yang memiliki alat permainan edukatif (APE) pembangunan berupa lego, *puzzle*, balok dan manik-manik untuk meronce, menunjukkan bahwa pendidik menyiapkan alat permainan tersebut dalam kegiatan pembelajaran, tetapi hanya digunakan saat anak main pada kegiatan pengaman. APE tersebut bukan menjadi alat permainan utama dalam kegiatan pembelajaran, karena pendidik lebih memilih menggunakan LKS saat kegiatan inti. Setelah anak selesai menyelesaikan kegiatan mengerjakan tugas pada LKS, pendidik mengarahkan anak untuk main secara bersama-sama atau secara bergantian menggunakan APE tersebut. Sehingga, selama anak bermain, tidak terlihat adanya interaksi atau komunikasi yang dilakukan pendidik untuk mendorong munculnya kemampuan pemecahan masalah pada anak. Padahal, kegiatan bermain pembangunan merupakan salah satu sarana yang paling baik untuk menstimulasi kemampuan anak memecahkan masalah sederhana. Hal ini tentu tidak sejalan dengan prosedur pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik, yang menekankan pentingnya pendidik menstimulasi anak untuk dapat mengamati dan menanya tentang konsep yang akan dipelajari untuk mendorong rasa ingin tahu anak.

Rasa ingin tahu yang tinggi pada anak usia dini merupakan langkah awal bagi anak untuk melakukan identifikasi awal terhadap masalah yang ditemui saat kegiatan pembelajaran. Karena itu, sangat penting untuk melibatkan partisipasi aktif anak dalam mengidentifikasi masalah melalui kegiatan main yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Haenilah (Fatah et al., 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran harus berpusat pada keterlibatan anak secara langsung (*hand on experiences*). Pada tahap mengamati dalam pembelajaran saintifik, pendidik hendaknya dapat memaksimalkan panca indera anak untuk melihat (warna, jumlah, dan bentuk) menggunakan mata, mendengar suara menggunakan telinga, merasakan tekstur melalui kulit, menghirup aroma menggunakan hidung, dan mengecap rasa menggunakan lidah. Pendapat yang sama juga disampaikan (Trianto, 2009) bahwa melalui pembelajaran yang mengaktifkan seluruh panca indera, anak mendapatkan pengalaman langsung dari aktivitas belajarnya sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Penerapan kegiatan mengamati yang tidak maksimal berdampak lebih lanjut pada rendahnya partisipasi anak untuk mengajukan pertanyaan tentang konsep yang sedang dipelajari. Padahal, jika pendidik mampu memunculkan rasa ingin tahu anak dengan baik melalui kegiatan mengamati, baik melalui media/alat maupun bahan yang menarik minat anak, maka hal tersebut pasti akan memunculkan pertanyaan-pertanyaan dari anak untuk menggali lebih mendalam terkait konsep/objek yang sedang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat (Permatasari, 2017), yang

menyatakan bahwa anak-anak biasanya akan bertanya jika melihat atau mendengar objek yang menarik perhatiannya. Karena, dengan aktif bertanya atau menjawab pertanyaan, dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak. Penelitian yang dilakukan (Muharromi, 2016) menunjukkan bahwa *Problem based Learning* memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menjadi individu yang kritis dengan adanya kegiatan tanya jawab, silang berpendapat untuk membangun pengetahuan dan memperkaya pemahaman.

Dampak lain juga terlihat pada penerapan tahapan pembelajaran pemecahan masalah dengan pendekatan saintifik. Setelah mengamati dan menanyakan konsep yang akan dipelajari, idealnya pendidik akan mengajak anak untuk menemukan solusi pemecahan masalah melalui kegiatan mengumpulkan informasi, mengasosiasikan pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman yang telah dimiliki anak sebelumnya, serta mengomunikasikan pengetahuan yang telah diperoleh melalui kegiatan main yang dilakukan. Namun, ditemukan data yang menunjukkan bahwa pada saat kegiatan main dimulai, anak hanya dibagi ke dalam 3-4 kelompok dan pendidik terlihat membagikan alat dan bahan yang telah disiapkan sebelumnya kepada anak-anak, lalu meminta anak-anak memakai alat dan bahan yang terbatas secara bersama, khususnya crayon untuk mewarnai gambar. Kegiatan lain yang dilakukan anak adalah meniru menuliskan huruf atau menebalkan kata sesuai materi yang dipelajari pada hari tersebut. Selain itu, juga ditemukan kegiatan mengenal bilangan yang dilakukan anak dengan meniru bentuk angka 1-10 atau mencocokkan jumlah gambar benda/makhluk hidup dengan lambing bilangan yang sesuai. Semuanya dilakukan anak menggunakan LKS. Setelah selesai melakukan kegiatan main, anak tidak diminta untuk menceritakan hasil karya/tugas yang telah diselesaikan. Pendidik hanya bertanya tentang pemiliki hasil karya lalu diberi pujian. Setelah itu, hasil karya/tugas anak dikumpulkan, dan pendidik mengakhiri kegiatan pembelajaran tanpa adanya pemberian penguatan terhadap pengetahuan yang baru dipelajari anak.

Kegiatan main yang dilakukan anak seperti yang telah diuraikan sebelumnya, tentu tidak sejalan dengan konsep mengumpulkan informasi yang dimaksudkan para ahli sebelumnya. Salah satunya yang dikemukakan oleh Piaget (Fatah et al., 2019), yang menyatakan bahwa anak-anak mengumpulkan informasi melalui skema yang sudah dimiliki anak dengan memberikan makna terhadap informasi yang telah diterima. Anak-anak mengumpulkan informasi untuk membentuk skema yang baru agar mampu menyeimbangkan pengetahuan yang diperoleh anak dan menemukan konsep yang sesuai berkaitan dengan pengetahuan baru tersebut sehingga menjadi sebuah kesimpulan yang umum. Artinya, anak perlu diberdayakan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan mengeksplorasi lingkungan sekitar. Pendidik seharusnya memberi anak kesempatan untuk memaksimalkan kelima inderanya untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin sesuai ide/gagasan/minat yang dimiliki anak lalu menghubungkannya dengan pengalaman/pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya tentang konsep yang dipelajari tersebut, sesuai dengan Langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Seperti yang dikemukakan oleh Yunita dkk (Marwiyati & Istiningasih, 2021), pembelajaran dengan pendekatan saintifik mampu memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak, mengembangkan karakter dan kecerdasan anak sehingga anak mampu memecahkan masalah sederhana. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis, kreatif, imajinatif dan pemecahan masalahnya dapat berkembang dengan optimal.

Selama anak menyelesaikan kegiatannya, pendidik terlihat hanya sesekali berinteraksi dengan anak dengan bertanya tentang warna yang dipilih anak atau jenis gambar yang diwarnai. Tidak terlihat adanya interaksi yang menunjukkan adanya pemberian penguatan terhadap anak untuk menyelesaikan kegiatan main yang sedang dilakukan. Padahal untuk melatih anak dapat memecahkan masalah sederhana dibutuhkan bantuan yang diberikan oleh pendidik. Bantuan tersebut disebut *scaffolding*, yang diberikan secara bertahap, dan bantuan tersebut berkurang disetiap tahapannya. *Scaffolding* dapat diberikan pendidik dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sederhana yang dapat mendorong anak berpikir kritis dalam menemukan solusi atas masalah yang dihadapinya. Dapat juga diberikan dalam bentuk motivasi, peringatan atau melalui contoh/kode untuk menguraikan masalah ataupun berupa penghargaan/pujian atas pencapaian anak saat

berhasil memecahkan masalah yang dihadapi. Menurut Tiarapida (Fajriani et al., 2021), *scaffolding* dapat diartikan sebagai penghubung antara pengetahuan awal yang telah dimiliki dengan sesuatu yang baru atau yang akan dikuasai/diketahui anak. Hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa peran *scaffolding* sangat membantu guru memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dan kemampuan berpikir anak. Sejalan dengan Tiaradipa, Puspitaningsih (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *scaffolding* baik prosedural maupun konseptual yang diberikan guru melalui model pembelajaran PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa.

Minimnya kegiatan main yang melibatkan partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung menyebabkan anak terlihat kurang bersemangat. Anak lebih banyak mengerjakan tugas sesuai instruksi pendidik dan tidak terlihat mengeksplor ide-ide kreatif yang dimilikinya untuk menyelesaikan setiap kegiatan yang dilakukan. Padahal, fasilitasi pendidik dalam pembelajaran sangat penting dilakukan agar anak dapat memanfaatkan alat dan bahan yang disediakan untuk dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan berpikir kreatif dalam menghasilkan karya, baik secara individu maupun bersama teman sesuai ide/minat dan imajinasinya. Pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik merupakan cara yang tepat untuk memaksimalkan kemampuan-kemampuan tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Daryanto (Rafiatuddarajah, 2018), pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja, tidak bergantung satu arah dari guru sebagai pendidik. Lebih lanjut, Daryanto menegaskan bahwa pendekatan saintifik sangat relevan dengan teori belajar yaitu teori Bruner. Teori belajar Bruner disebut juga teori belajar penemuan. Ada empat hal pokok berkaitan dengan teori belajar Bruner, yaitu: (1) individu hanya belajar dan mengembangkan pikirannya apabila ia menggunakan pikirannya, (2) dengan melakukan proses-proses kognitif dalam proses penemuan, siswa akan memperoleh sensasi dan kepuasan intelektual yang merupakan suatu penghargaan intrinsik, (3) satu-satunya cara agar seseorang dapat mempelajari teknik-teknik dalam melakukan penemuan adalah ia memiliki kesempatan untuk melakukan penemuan, dan (4) dengan melakukan penemuan maka akan memperkuat retensi ingatan. Empat hal di atas sejalan dengan proses kognitif yang diperlukan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik.

Temuan lain juga menunjukkan bahwa anak tidak diberi kesempatan untuk dapat membangun sikap kerjasama dalam menyelesaikan kegiatan main yang dilakukan. Padahal, kerjasama merupakan salah satu kompetensi yang dapat berkembang dengan baik saat anak melakukan aktivitas belajar berbasis masalah. Temuan penelitian ini juga konsisten dengan penelitian oleh Duch, Groh dan Allen (Fauziah Sulaiman et al., 2004) yang menunjukkan bahwa keterampilan seperti bekerja sebagai tim dan keterampilan komunikasi yang efektif dipelajari untuk memecahkan masalah. Diilustrasikan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang baik harus melibatkan minat siswa dan memotivasi mereka untuk menyelidiki pemahamannya yang lebih dalam tentang konsep yang diperkenalkan. Anak juga membutuhkan kerjasama dari semua anggota untuk bekerja menemukan solusi atas masalah yang dihadapi sesuai tujuan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Studi lain juga menunjukkan bahwa siswa PBL bekerja dengan baik dalam tim dan kelompok kecil (Gallagher et al., 1992) dan bahwa kelas PBL memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan interaksi tingkat tinggi dengan teman sebaya dalam pembelajaran.

Simpulan

Pembelajaran berbasis masalah pada anak usia dini merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk melatih anak mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills, HOTS*) sejak dini. Dalam penerapannya, pembelajaran berbasis masalah memberi kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dengan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk menemukan sendiri solusi atas masalah sederhana yang dihadapinya. Tentunya, melalui proses pemecahan masalah tersebut, anak tidak hanya dilatih untuk mampu memahami masalah dan menemukan penyebabnya, tetapi yang paling penting adalah melatih anak menjadi *problem solver* sejak dini. Dengan demikian, anak akan terbiasa dan akan selalu siap menghadapi tantangan

dalam kehidupan sehari-hari. Namun, hal tersebut tidak akan berjalan maksimal jika tidak didukung dengan pemahaman yang baik dan benar, kreativitas serta keterampilan yang memadai seorang pendidik dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik dalam aktivitas belajar anak sehari-hari.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang dengan caranya masing-masing telah membantu peneliti menyelesaikan penelitian ini sampai pada tahap publikasi. Secara khusus, ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM Unika Santu Paulus Ruteng, Dekan FKIP Unika Santu Paulus Ruteng, Kaprodi PG PAUD FKIP Santu Paulus Ruteng, Koordinator wilayah Gugus Popo, Kecamatan Satarmese Utara, serta Tim Lapangan yang telah membantu melancarkan semua urusan berkenaan dengan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Abdullah, N. I., Tarmizi, R. A., & Abu, R. (2010). The effects of Problem Based Learning on mathematics performance and affective attributes in learning statistics at form four secondary level. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 8, 370-376. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.052>
- Anggraini, W. & Nasirun, M. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31-39. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/8463>
- Donatirin, & Hananta, B. (2017). *Panduan Pembelajaran Saintifik*. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (BP PAUD dan DIKMAS) DIY.
- Eka, C., Haenilah, E. Y., & Surahman, M. (2017). Pembelajaran Ilmiah Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 1-10. <https://doi.org/10.24235/awlad.v3i2.1362>
- Fajriani, R. W., Naswir, M., & Harizon, H. (2021). Pemberian Scaffolding dalam Bahan Belajar Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(1), 108-114. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.1.108-114>
- Fatah, A., Wahyudin, D., & Rusman, R. (2019). Implementation of Scientific Approaches in Craft and Entrepreneurship Learning. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD Dan Dikmas*, 14(2), 141-150. <https://doi.org/10.4108/eai.19-10-2018.2282523>
- Fauziah Sulaiman, Hanafi Atan, Rozhan M. Idrus, & Hisham Dzakiria. (2004). Problem-Based Learning: A Study of the Web-Based Synchronous Collaboration. *Malaysian Online Journal of Instructional Technology (MOJIT)*, 1(2), 58-66. <http://ppppj.usm.my/mojit/articles/pdf/1204/Problem-Based Learning.pdf>
- Gallagher, S. A., Stepien, W. J., & Rosenthal, H. (1992). The Effects of Problem-Based Learning On Problem Solving. *Gifted Child Quarterly*, 36(4), 195-200. <https://doi.org/10.1177/001698629203600405>
- Kemdikbud. (2019). *Hasil PISA Indonesia 2018: Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi.
- Marwiyati, S., & Istiningih, I. (2021). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>
- Muharromi, D. S. (2016). Effect Of Problem Based Learning Appllication In Increasing Creativity And Ability-Young Learners. *EDUTECH*, 15(1), 21. <https://doi.org/10.17509/edutech.v15i1.2228>
- Munastiwi, E. (2015). Implementasi Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 43-50. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/alathfal/article/view/1087>
- Permatasari, E. A. (2017). Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Kurikulum 2013 Pada

- Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1), 11-16. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v1i2.104>
- Permendikbud. (2014). Permendikbud 137 Tahun 2014. In *Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.
- Poerwati, C. E., Cahaya, I. M. E., & Suryaningsih, N. M. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Eksperimen Sederhana dalam Pengenalan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1472-1479. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1233>
- Puspitaningsih, F., Wartono, W., & Handayanto, S. K. (2018). Pengaruh PBL dengan Scaffolding Prosedural terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Kemampuan Tinggi dan Rendah Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(7), 898-902. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11333>
- Rafiatuddarajah, E. (2018). *Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Kurikulum 2013 Paud Di Taman Kanak-Kanak*. Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/44371>
- Rahmawati, A. D. R. D., Riyadi, R., & Subanti, S. (2014). Analisis Proses Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Matematika Dengan Pendekatan Ilmiah (Scientific Approach) Di Sma Negeri 1 Jogorogo Kelas X Tahun Pelajaran 2013 / 2014 Kabupaten Ngawi. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 4(2), 64-75. <https://doi.org/10.20961/jmme.v4i2.9980>
- Sari, A. A. D. K., Negara, I. G. A. O., & Tirtayani, L. A. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Sains Permulaan Anak Kelompok B2 Paud Permata Buni Kuta Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(1), 21-32. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15051>
- Siagian, M. V. S. S., & Sinaga, B. (2019). Development of Learning Materials Oriented on Problem-Based Learning Model to Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability and Metacognition Ability. *International Electronic Journal Of Mathematics Education*, 14(2), 331-340. <https://doi.org/10.29333/iejme/5717>
- Suminah. (2015). *Kurikulum PAUD 2013*. Direktorat Pembinaan PAUD, Dirjen PAUD dan Dikmas.
- Tim GTK DIKDAS. (2021). *Modul Belajar mandiri Calon Guru Aparatur Sipil Negara (ASN) Pegawai Pemerintah Dengan Perjanjian Kerja (PPPK* (pp. 15-16). Direktorat GTK Pendidikan Dasar Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Terpadu. In *Jakarta: Bumi Aksara*. Bumi Aksara.