

## PERAN GURU MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MEMECAHKAN MASALAH DI SENTRA BAHAN ALAM

Sela Romanti<sup>1</sup>; Rohita<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Psikologi dan Pendidikan, Universitas Al Azhar Indonesia, Jalan Sisingamangaraja Kebayoran baru, Jakarta Selatan 12110

Penulis untuk Korespondensi/ E-mail: [rohita@uai.ac.id](mailto:rohita@uai.ac.id)

**Abstrak** - Kemampuan memecahkan masalah adalah ketika seorang anak merencanakan, memprediksi, mengambil keputusan, mengobservasi hasil dari aksinya, kemudian membuat kesimpulan, sementara guru bertindak sebagai fasilitator, yang ditandai dengan anak mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengenal benda berdasarkan fungsinya. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peran guru dalam meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah di sentra bahan alam TK Islam Al Azhar 45 Grand Depok City. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas, guru sentra, dan anak kelas A1 di sentra bahan alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah melakukan perannya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dengan bertindak sebagai fasilitator, informator, organisator, mediator, inisiator, evaluator, serta motivator.

**Kata kunci:** kemampuan memecahkan masalah, sentra bahan alam, anak usia dini

*Abstract - The ability to solve problems is when an individual plans, predicts, makes decisions, observes the results of his testimony, then makes a conclusion, while the teacher acts as a facilitator, who is encouraged to recognize the simple concept of daily life, recognize and function based on his function. This study aims to determine the ability to solve children's problems in the center of natural materials in Al Azhar Islamic Kindergarten 45 Grand Depok City. The research method used is qualitative research with qualitative descriptive approach. Data collection techniques used are interviews, observation, and documentation. Sources of data in this study are principals, classroom teachers, center teachers, and grade A1 children in the center of natural materials. The results showed that the teacher has done its role to improve children's ability to solve problems by acting as a facilitator, informator, organizer, mediator, initiator, evaluator, and motivator.*

*Keywords:* problem-solving, early childhood, center of natural materials

### PENDAHULUAN

**K**emampuan memecahkan masalah penting dimiliki oleh setiap manusia, kemampuan tersebut akan menciptakan generasi yang berdaya analisis tinggi sehingga mampu menempatkan diri dalam bermacam-macam situasi. Perlunya seorang anak memiliki kemampuan memecahkan masalah tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, pada lingkup perkembangan kognitif bagian belajar dan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun, tingkat pencapaian perkembangannya adalah sebagai berikut: 1) Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis); 2)

Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil); 3) Mengenal konsep sains sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb); 4) Mengetahui konsep banyak dan sedikit; 5) Mengkreasikan sesuatu dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah; 6) Mengamati benda dengan gejala rasa ingin tahu; 7) Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu; dan 8) Memahami posisi atau kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial, (misal: sebagai peserta didik/anak/teman).

Kemampuan memecahkan masalah adalah hal penting yang harus dimiliki oleh anak. Hal tersebut dikarenakan ketika anak sedang melakukan proses bermain dan belajar, anak akan menemui permasalahan-permasalahan kecil yang perlu dipecahkan sendiri. Contoh ketika anak bermain puzzle, anak harus memecahkan masalah dengan menemukan dan menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut sehingga menjadi gambar yang sempurna.

Mosston dan Asworth (dalam Saputra, 2005: 33), menjelaskan bahwa memecahkan masalah adalah ketika seorang anak merencanakan, memprediksi, mengambil keputusan, mengobservasi hasil dari aksinya, kemudian membuat kesimpulan, sementara seorang guru bertindak sebagai fasilitator. Contoh: (1) anak diberikan beberapa benda yang sudah diberi nomor dari satu sampai sepuluh; (2) anak diminta mengurutkan benda berdasarkan urutan tinggi-rendah; besar-kecil; tebal-tipis; (3) anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua pola yang berurutan; (4) anak dapat mengambil kesimpulan mengenai urutan yang sebenarnya; (5) anak dapat menceritakan hasilnya kepada guru.

Kemampuan-kemampuan tersebut dapat terlihat dengan metode bertanya yang dilakukan oleh guru, karena pertanyaan dapat melihat sejauh mana anak memahami pembelajaran yang sudah disampaikan oleh ibu guru. Keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai oleh guru, karena melalui keterampilan ini guru dapat menciptakan pengajaran yang bermakna. Berikut ini adalah macam-macam pertanyaan, dikutip dari Panduan Pendidikan Sentra untuk PAUD yang dikeluarkan oleh Sekolah Al-Falah (1996: 13):

1. Fakta, pertanyaan yang bersifat nyata. Contohnya, “apa rasanya gula?”
2. Konvergen, pertanyaan yang hanya memiliki satu jawaban benar. Contohnya, “Berapakah satu ditambah dua?”
3. Divergen, pertanyaan yang memiliki jawaban benar. Contohnya, “apa saja hewan ternak itu?”
4. Evaluasi, pertanyaan yang memiliki jawaban dari hasil analisis. Contohnya, “apa yang terjadi jika kita sering membuang sampah sembarangan?”

Macam-macam pertanyaan yang telah diuraikan di atas, harus selalu diberikan kepada anak untuk membangun kemampuan berpikirnya. Memberikan pertanyaan-pertanyaan seperti di atas bertujuan untuk meningkatkan perhatian anak dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta sebagai metode dalam mengevaluasi siswa dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, keterampilan bertanya harus dimiliki oleh seorang guru.

Pemberian stimulasi kemampuan memecahkan masalah kepada anak, dapat dilakukan dengan memperhatikan kemampuan anak sesuai dengan usianya. Berikut adalah karakteristik kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 4-5 tahun yang diambil melalui penggabungan antara standar isi pendidikan anak usia dini, yang dikeluarkan oleh pusat kurikulum Balitbang Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2007 dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak lingkup perkembangan kognitif tentang belajar dan pemecahan masalah usia 4-5 adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengenal klasifikasi sederhana,
2. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang),
3. Dapat mengenal bilangan contohnya mampu membilang atau menyebut 1-10, mengenal konsep banyak dan sedikit,
4. Dapat mengenal bentuk geometri contohnya mampu menyebutkan benda-benda yang menunjukkan bentuk geometri,
5. Dapat menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya,

6. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu,
7. Memahami posisi/ kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (Mengenal berbagai macam lokasi),
8. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri,
9. Mengamati benda dan gejala rasa ingin tahu (Mengajukan pertanyaan), dan
10. Mengenal benda berdasarkan fungsinya.

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, seperti yang tertera dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, dimana guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru sebagai pendidik dan pengajar, diibaratkan seperti orangtua kedua yang mengajarkan berbagai ketrampilan, dan menanamkan budi pekerti.

Sedangkan menurut Sardiman (dalam Abidin, 2015: 6), peran guru dalam pembelajaran adalah: 1) guru sebagai fasilitator yaitu memberikan fasilitas dan kemudahan dalam proses belajar mengajar dengan menciptakan suasana kegiatan belajar yang efektif. 2) Guru sebagai informator menjadi pelaksana cara mengajar dan sumber informasi kegiatan akademik bagi siswa. 3) Guru sebagai organisator yaitu mengelola kegiatan akademik, silabus, jadwal pembelajaran. 4) Guru sebagai mediator menjadi penengah dalam menengahi atau memberi jalan keluar dalam kegiatan diskusi siswa. 5) Guru sebagai motivator, meningkatkan dan memberikan dorongan untuk mengembangkan potensi anak, menumbuhkan aktifitas dan kreativitas. 6) Guru sebagai inisiator menjadi pencetus ide-ide kreatif dalam proses belajar yang dapat dicontoh oleh anak. 7) Guru bertugas sebagai transmitter yang bertindak selaku penyebar kebijaksanaan pendidikan dan pengetahuan. 8) Guru sebagai evaluator untuk menilai siswa dalam bidang akademis maupun tingkah laku sosialnya sebagai penentu keberhasilan anak dalam kegiatan pembelajaran.

Model sentra adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan di TK. Model sentra juga dikenal dengan nama BCCT, atau

*Beyond Center and Circle Time*. Model pembelajaran ini, dikembangkan oleh Dr. Pamela Phelps di Creative Pre-School, Tallassee, Florida, USA, pada tahun 1970. Model pembelajaran sentra menurut Sujiono (2009: 216) adalah suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang merupakan perpaduan antara teori dan pengalaman praktik. Pembelajaran sentra terdapat 4 pijakan yaitu: pijakan penataan lingkungan main, pijakan awal main, pijakan saat main, dan pijakan setelah main. Dalam pembelajaran sentra terbagi atas beberapa sentra, salah satunya adalah sentra bahan alam.

Menurut Latif, dkk, (2013: 132), sentra bahan alam adalah sentra yang memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan berbagai macam bahan untuk mendukung sensomotorik, *self control*, dan sains. Sentra bahan alam menurut Yudhistira (2012: 167) adalah tempat dimana anak dapat bereksplorasi dengan bahan-bahan alam, menyediakan kesempatan kepada anak untuk menemukan pengetahuan dan konsep tentang sains. Dengan anak bereksplorasi membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi anak, sehingga anak mampu mengingatnya dan diharapkan dapat menerapkan pengetahuan tersebut kedalam kehidupan sehari-hari.

Setiap pembelajaran memiliki tujuan dan manfaat yang berbeda-beda, begitu pula dengan model pembelajaran sentra bahan alam. Menurut Latif, dkk, (2013: 132) sentra bahan alam memiliki tujuan yaitu memberi kesempatan untuk membangun kemampuan dengan berbagai macam bahan, mendapatkan pengalaman sensorik motor, serta membangun kontrol diri.

Sentra bahan alam memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman pada anak untuk bereksplorasi dengan berbagai materi (Depdiknas, 2013: 57). Dengan bereksplorasi dan bereksperimen anak akan memiliki ide dan kepekaan terhadap pengetahuan dan alam sekitar sehingga tumbuh motivasi dan kepercayaan diri dalam belajar. Kegiatan main pada sentra bahan alam bertujuan juga agar anak dapat melatih keterampilan motorik kasar dan halus, serta mengenalkan anak pada sains sejak dini. Bahan yang digunakan berhubungan dengan alam.

Selain tujuan, sentra bahan alam juga memiliki manfaat yaitu mendukung tahap perkembangan sensorimotor, mendukung tahap perkembangan konstruksi cair (tahap melukis, tahap playdough), mendukung belajar konsep-konsep sains, mendukung anak untuk lebih kontrol, memperkuat fine motor skill (Latif, dkk, 2013: 133). Manfaat lain yang diperoleh adalah anak mendapatkan pengalaman dan pembiasaan belajar yang bermakna secara mandiri, mudah, dan menarik (Rachmawati, 2011: 57)

Kegiatan di sentra bahan alam memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan sains sejak dini. Hal tersebut dikemukakan Latif, dkk, (2013: 133) yaitu bahwa sentra bahan alam menyediakan kegiatan pembangunan sifat cair, yang menggunakan bahan-bahan bersifat fluid, seperti: air, pasir, biji-bijian, tepung terigu, kegiatan menakar, menuang, mengisi, pengamatan terhadap kejadian-kejadian sains. Pengamatan kejadian-kejadian sains memberikan kesempatan anak untuk belajar tentang hal-hal yang mereka lihat sehari-hari atau bereksplorasi dengan kegiatan baru yang belum mereka temui. Dalam kegiatan ini anak-anak melakukan pengamatan terhadap sesuatu yang ingin mereka ketahui. Anak juga belajar membandingkan dan menarik kesimpulan tentang pengamatan mereka (Rebecca, 1995: 97)

Dengan demikian kegiatan di sentra bahan alam terdapat kegiatan pembangunan bersifat cair yang menggunakan bahan-bahan seperti air, pasir, biji-bijian, tepung terigu, kegiatan menakar, menuang, mengisi, pengamatan terhadap kejadian-kejadian sains. Bahan-bahan tersebut nantinya akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sentra bahan alam yang bertujuan agar anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan benda-benda yang ada di sekitarnya. Dengan bereksplorasi dan bereksperimen anak akan mencoba hal baru, pengetahuan dan pengalaman baru yang nantinya bermanfaat dalam kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di beberapa TK daerah Bekasi Barat pada Februari 2017, terlihat bahwa anak TK Kelompok A masih jarang yang mampu memecahkan masalahnya. Hal tersebut terlihat ketika guru memberikan tugas kepada anak tetapi anak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan

tugas sendiri, contohnya saat anak mengalami kesulitan dalam berhitung dan membandingkan. Pembelajaran yang diberikan masih dilakukan dengan cara pemberian tugas dan jarang menggunakan media yang real ataupun kegiatan yang menarik. Hal ini membuat anak mudah bosan dan anak sulit memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Faktor tersebut membuat anak kurang terstimulus untuk dapat memecahkan masalah pada saat proses pembelajaran. Selain itu diketahui bahwa guru tidak menggunakan media real ataupun kegiatan yang menarik dengan alasan membutuhkan perencanaan yang matang dan waktu yang lama. Hal tersebut membuat guru hanya memberikan materi pelajaran dengan menggunakan bahasa lisan saja tanpa menggunakan media real dan kegiatan menarik.

Padahal melalui kegiatan yang menarik dengan memanfaatkan media yang nyata akan memudahkan tujuan pembelajaran yang diberikan guru ke anak. Anak akan lebih tertarik dan terstimulus untuk memecahkan masalah sendiri saat proses pembelajaran tersebut, misalnya ketika guru menyampaikan materi mengenai konsep banyak dan sedikit, maka guru dapat mengajak anak-anak untuk mengitung dan membandingkan biji-bijian, hal ini dapat memberikan pengalaman belajar dan anak dapat memecahkan masalah sendiri.

Kemampuan memecahkan masalah anak usia dini dapat distimulasi melalui berbagai cara, salah satunya yaitu dengan model pembelajaran sentra di TK. Salah satu TK yang menggunakan model pembelajaran sentra yaitu TK Islam Al Azhar 45 Grand Depok City. Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada Bulan Oktober 2017 di TK Islam Al Azhar 45 Grand Depok City kelas A1, terdapat 25 peserta didik, hanya 2 anak yang belum terlihat memiliki kemampuan memecahkan masalah sesuai Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Menurut Latif, dkk, (2013: 132) sentra bahan alam adalah sentra yang memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan berbagai macam bahan untuk mendukung sensomotorik, self kontrol, dan sains.

Praktek langsung inilah yang dapat membuat anak mudah dalam menyerap pengetahuan, menyelesaikan masalah dengan mandiri pada

saat praktek langsung. Sentra bahan alam memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman pada anak untuk bereksplorasi dengan berbagai materi. Hal ini menarik perhatian penulis untuk melakukan penelitian mengenai kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 4-5 tahun dalam pembelajaran di sentra bahan alam TK Islam Al-Azhar 45 Grand Depok City.

## METODE PENELITIAN

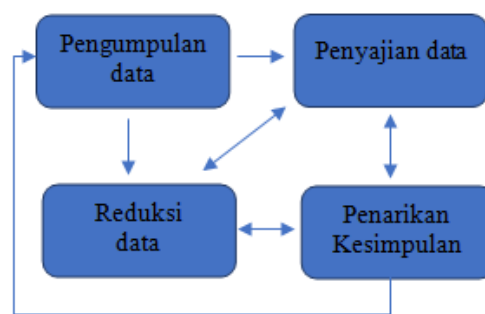
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian pendekatan deskriptif. Bogdan dan Taylor (dalam Azwar, 2010: 5) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Penelitian pendekatan deskriptif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka (Moleong, 2011: 11).

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Al Azhar 45 Grand Depok City. Beralamat di Jalan Boulevard Grand Depok City, Kalimulya Depok. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah Kelas A1 TK Islam Al Azhar 45 Grand Depok City. Terdiri dari 13 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

Pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alami, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Sugiyono, 2011: 308). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian di TK Islam Al Azhar 45 Grand Depok City.

Analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011: 246) menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, dan sampai tidak ditemukan lagi informasi yang baru.

Teknik triangulasi yang digunakan untuk keabsahan data adalah triangulasi teknik. Yang dilakukan dengan membandingkan data/informasi yang diperoleh dari sumber dan subjek penelitian tanpa adanya subjektivitas dari peneliti.



Gambar 1. Komponen dalam analisis data model interaktif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sentra yang terdapat di TK Islam Al Azhar 45 Grand Depok City terbagi atas dua kelompok yaitu sentra untuk kelompok A dan sentra untuk kelompok B. Kelompok A dan Kelompok B masing-masing memiliki kelas sentra sebagai berikut: Sentra Makro, Sentra Balok, Sentra Bahan Alam, Sentra Olah Tubuh, Sentra Agama, Sentra Seni, Sentra Persiapan, Sentra Mikro, Sentra IT. Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 07.00-11.00 WIB. Pada pukul 07.30-10.00 WIB. Anak-anak melakukan kegiatan awal bersama guru kelas kemudian pukul 10.00-11.00 anak-anak melakukan kegiatan inti atau masuk ke kelas sentra bersama guru sentra. Pada saat perpindahan sentra, satu kelas dibagi menjadi dua kelompok. Satu kelas maksimal terdiri dari 28 anak dengan jumlah guru sebanyak 2 orang dan setiap kelas sentra maksimal terdiri dari 14 anak dengan jumlah guru 1 orang. Setiap hari anak memiliki kesempatan bermain di satu sentra, jadwal perputaran sentra disepakati oleh guru.

Guru dalam setiap pembelajaran memiliki peran penting, dimana guru adalah role model bagi anak, bagaimana guru menyampaikan materi di setiap tema, bagaimana pembiasaan keseharian yang ditanamkan oleh guru memiliki pengaruh besar dalam setiap aspek perkembangan anak. Pada pembelajaran sentra, guru dituntut dapat mengeksplor tema menjadi kegiatan-kegiatan yang menarik, bermakna, serta menyenangkan bagi anak. Proses memecahkan masalah anak dalam sentra maupun di kelas dengan pertanyaan. Mendorong anak untuk memecahkan masalahnya sendiri, dengan pertanyaan positif. Selain itu kemampuan anak dalam memecahkan masalah dapat distimulasi

melalui kegiatan main. Contoh, saat bermain di densitas membuat kereta. Anak menempel kertas untuk membuat kereta, apakah sudah memiliki presisi yang baik, apakah terlalu dekat, apakah memiliki jarak, apakah kertasnya cukup. Itu bagaian dari masalah yang mereka temui namun pemecahan masalahnya distimulasi oleh media yang digunakan dan yang memutuskan memecahkan masalahnya, dimana kertas itu ditempel, ukurannya seperti apa, bagaimana bentuknya, itu dikembalikan kepada anak.

Peran guru dalam menstimulasi kemampuan memecahkan masalah anak tidak lepas dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran disusun berdasarkan karakteristik usia anak. Kemudian berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), guru menata tempat main dengan bahan-bahan alam atau bahan-bahan yang dapat ditemukan sehari-hari, seperti pasir, tanah liat, biji-bijian, karet, kelereng, air, dan lain sebagainya. Melalui media-media tersebut, diharapkan anak dapat mengobservasi, bereksplorasi. Pada tanggal 2 sampai 4 Mei 2018, ibu guru menyiapkan 4 densitas, diantaranya sebagai berikut: 1) bermain membuat kereta dari bentuk geometri dengan cara menempel, 2) mencetak pasir, 3) melepas dan memasang kancing, serta 4) mencetak dan menggunting pola.

Alat dan bahan yang terdapat di densitas membuat kereta yaitu, kertas hvs warna putih, kertas hvs warna biru, merah, kuning, ungu yang telah digunting membentuk persegi, lem, benda-benda berbentuk geometri, spidol. selanjutnya densitas mencetak pasir, terdapat pasir kinetik, nampan dan cetakan. Kemudian densitas melepas dan memasang kancing terdapat 8 pasang alat untuk bermain melepas dan memasang kancing, dan densitas mencetak dan menggunting pola terdapat cetakan pola segitiga, bunga, gunting, spidol, kertas hvs warna putih.

Selanjutnya, pijakan yang kedua yaitu pijakan awal main, dimana guru berperan untuk memberikan contoh bermain di setiap densitas serta aturan main di sentra bahan alam. Guru mencontohkan membuat kereta, serta menjelaskan aturan saat mengambil dan mengelem kertas. Pada saat menjelaskan densitas, muncul pertanyaan guru tentang bagian-bagian kereta, warna-warna kertas yang

akan digunakan sebagai bahan untuk bermain di densitas membuat kereta, serta tekstur lem, bentuk-bentuk geometri dalam membuat kereta, serta menggunakan lem.

Saat menjelaskan bermain mencetak pasir, ibu guru menunjukkan jenis pasir yang berbeda, kemudian ibu guru menanyakan perbedaan kedua pasir tersebut, jawaban dari setiap anak berbeda-beda, ada yang menyebutkan perbedaan warna dari kedua pasir, ada yang menyebutkan perbedaan tekstur dari pasir tersebut. Kemudian saat menjelaskan densitas menggunting pola, ibu guru bertanya kepada anak tentang fungsi gunting, dan cara menggunting kertas. Ibu guru juga bertanya tentang aturan menggunting, jenis pertanyaan ini menimbulkan banyak jawaban benar. Anak menjawab bahwa gunting tidak boleh digunakan untuk tusuk-tusuk teman, untuk menggunting rambut, dan menggunting baju.

Setelah guru menjelaskan semua densitas, guru menyebutkan aturan main dan harapan main, adapun aturan main di sentra bahan alam yaitu berjalan, suara secukupnya, bergantian, sayang teman. buat temannya aman dan nyaman, fokus. Adapun harapan main sebagai berikut pilih permainan, mainkan, informasikan, beres-beres, pilih kegiatan lainnya. Lalu berdoa sebelum main, serta menyebutkan kosa-kata sesuai tema hari itu. Kemudian guru, memberikan kosakata kepada anak tentang tema pada hari, dengan *reward* jika mampu menjawab kosakata dengan benar dibolehkan untuk memilih permainan.

Pijakan yang ketiga yaitu pijakan saat main, dimana guru memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas main mereka. Setiap anak dibebaskan memilih permainan, namun jika permainan tersebut telah dimainkan dengan jumlah maksimal anak yang telah ditentukan, kemudian guru memberikan pijakan kepada anak dengan meminta anak untuk memilih densitas yang lain. Sesekali guru mengingatkan kepada anak ketika anak bermain mencetak pasir dengan sekop yang hanya satu buah untuk 4 orang anak, guru mengingatkan kepada anak untuk bergantian menggunakan sekop. Ibu guru mengingatkan anak untuk mengucapkan kata “tolong” ketika anak meminta temannya mengambil lem kertas.

Pada saat anak bermain membuat kereta, bahwa anak menemukan masalah ketika ia akan

membuat roda kereta, karena cetakan lingkaran yang disediakan sedang dipakai, kemudian ibu guru bertanya “ibu memiliki tutup botol dan koin, mana yang akan kamu pilih?” kemudian anak memilih menggunakan koin untuk membuat roda kereta.

Selain mengamati dan memberikan pijakan kepada anak, ibu guru mendokumentasikan anak saat main, menyimpan hasil karya anak di rak sesuai dengan kelas anak. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah dalam mengevaluasi anak, dan pelaporan hasil perkembangan anak kepada orangtua.

Pijakan yang keempat yaitu pijakan setelah main, pijakan ini dilakukan setelah anak main. Limabelas menit sebelum anak pulang, guru memberikan informasi bahwa waktu main telah selesai, kemudian guru mengajak anak untuk membereskan tempat mainnya. Guru memberi tahu tempat menyimpan alat-alat main, memberikan kesempatan anak untuk bersih-bersih ruang kelas, dengan menyapu kelas, mengelap lantai, membuang sampah, menjemput pasir yang tumpah, menyimpan alat-alat main ketempat semula.

Setelah membereskan alat main dan membersihkan tempat main, guru memberikan informasi bahwa waktu bersih-bersih telah selesai dan anak boleh duduk di karpet. Kemudian anak duduk di karpet membuat lingkaran bersama ibu guru. Kemudian ibu guru menanyakan perasaan anak-anak bermain di sentra bahan alam, ibu guru menanyakan permainan apa saja yang telah dimainkan. Ibu guru bertanya permainan apa yang paling disukai. Setiap anak diberikan waktu untuk bercerita tentang kegiatan di sentra bahan alam di hari itu. Setelah itu berdoa bersama dan pulang.

Peran Guru dalam pembelajaran yaitu guru bertugas untuk mendidik anak, mengajarkan anak dengan berbagai ketrampilan, menjadi sumber ilmu bagi anak dalam memberikan pengetahuan yang dibutuhkan anak, mengevaluasi perkembangan anak sebagai feedback bagi guru dalam memberikan pembelajaran untuk mencapai perkembangan yang optimal bagi anak. Hal tersebut sesuai dengan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, dimana tertulis bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas

utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Sedangkan peran guru untuk menstimulasi kemampuan memecahkan masalah anak dalam pembelajaran di sentra bahan alam yaitu berkaitan dengan pemberian pijakan-pijakan yang dilakukan di sentra bahan alam. Pijakan yang pertama yaitu pijakan penataan lingkungan main, disini guru memiliki peran untuk menyiapkan pembelajaran sesuai dengan indikator yang akan dicapai, hal tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran dengan model sentra dan lingkaran (Depdiknas, 2006: 8-17) point pertama yaitu Penataan lingkungan atau pijakan lingkungan main disesuaikan dengan rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun pada masing-masing kelompok.

Penataan alat, bahan, dan kegiatan main juga harus disesuaikan dengan rencana dan tujuan dalam indikator yang akan dicapai. Kegiatan tersebut adalah salah satu contoh peran guru sebagai organisator, yaitu mengelola kegiatan akademik, silabus, jadwal pembelajaran, Sardiman (dalam Abidin, 2015: 6) tentang peran guru dalam pembelajaran point ke tiga. Dalam penataan lingkungan main, guru menyiapkan berbagai media untuk mendukung kemampuan memecahkan masalah anak. Hal tersebut adalah salah satu peran guru sebagai fasilitator, sesuai dengan pendapat Sardiman (dalam Abidin, 2015: 6) menyatakan bahwa peran guru dalam pembelajaran adalah guru sebagai fasilitator yaitu memberikan fasilitas dan kemudahan dalam proses belajar mengajar dengan menciptakan suasana kegiatan belajar yang efektif.

Kemudian saat pijakan awal main guru memberikan pengetahuan tentang tema pada hari itu dengan cara bercakap-cakap kepada anak, hal tersebut adalah salah satu contoh peran guru sebagai informator. Seperti yang dikatan Sardiman (dalam Abidin, 2015: 6) point ke dua yaitu, guru sebagai informator menjadi pelaksana cara mengajar dan sumber informasi kegiatan akademik bagi siswa. Kemudian Guru menjelaskan permainan yang akan dimainkan hal tersebut adalah salah satu contoh peran guru sebagai inisiator, seperti yang dikatakan

Sardiman (dalam Abidin, 2015: 6) point ke enam yaitu guru sebagai inisiator menjadi pencetus ide-ide kreatif dalam proses belajar yang dapat dicontoh oleh anak.

Saat pijakan awal main, muncul 4 pertanyaan guru yang diantaranya adalah pertanyaan fakta, yaitu ketika guru bertanya tentang tekstur lem yang akan di gunakan dalam membuat kereta. Pertanyaan konvergen yaitu ketika guru bertanya tentang jumlah gerbong yang ada di kereta. Pertanyaan divergen yaitu ketika guru bertanya bentuk-bentuk geometri yang terdapat pada kereta. Pertanyaan evaluasi ketika guru bertanya tentang perbedaan dua jenis pasir. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diajukan untuk mendorong anak untuk berpikir dalam memecahkan masalah. Hal tersebut adalah salah satu peran guru sebagai motivator menurut Sardiman (dalam Abidin, 2015: 6) point ke lima, yaitu meningkatkan dan memberikan dorongan untuk mengembangkan potensi anak, menumbuhkan aktifitas dan kreativitas. Ketika pijakan awal main membentuk pasir, ibu guru menanyakan jenis pasir kepada anak, anak menyebutkan jawabannya sesuai dengan keyakinannya, kemudian ibu guru memberikan jawaban yang tepat mengenai pertanyaan tersebut, yang dilakukan ibu guru adalah salah satu peran guru sebagai mediator, yaitu memberikan jawaban yang benar dalam diskusi siswa. Seperti yang dikatakan oleh Sardiman (dalam Abidin, 2015: 6) point keempat yaitu guru sebagai mediator menjadi penengah dalam menengahi atau memberi jalan keluar dalam kegiatan diskusi siswa.

Selanjutnya peran guru dalam pijakan saat bermain. Peran guru saat anak bermain, yaitu selain mengobservasi anak dalam bermain juga memberikan pijakan ketika anak mengalami masalah saat melakukan tugasnya. Contohnya saat KL bermain di densitas membuat kereta, KL membutuhkan cetakan berbentuk lingkaran untuk membuat roda, namun cetakan berbentuk lingkaran tersebut sedang dipakai oleh temannya. Kemudian ibu guru menanyakan kepada KL "Ibu guru memiliki uang koin dan memiliki tutup botol yang berbentuk lingkaran, mana yang akan KL pilih?" kemudian KL memilih uang koin untuk membuat roda kereta. Pijakan yang dilakukan guru tersebut, termasuk kedalam peran guru sebagai motivator untuk mendorong anak berpikir kreatif dalam memecahkan masalah yang ia temui, hal

tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman (dalam Abidin, 2015: 6) point ke lima yaitu meningkatkan dan memberikan dorongan untuk mengembangkan potensi anak, menumbuhkan aktifitas dan kreativitas.

Pijakan saat main ditunjukkan pula, ketika Ac menggunakan lem berlebihan ketika membuat kereta, kemudian ibu guru bertanya kepada anak, mengapa harus menggunakan lem secukupnya, Pertanyaan yang diajukan ibu guru tersebut adalah pertanyaan evaluasi. Pertanyaan evaluasi yaitu pertanyaan yang jawabannya dari hasil analisis. (Panduan Sentra untuk PAUD: 13). Pada pijakan saat main terlihat pula pertanyaan konvergen dimana ketika guru bertanya kepada anak tentang cara menggunakan lem. Pertanyaan konvergen yaitu pertanyaan yang hanya memiliki satu jawaban benar (Panduan Sentra untuk PAUD: 13).

Selanjutnya adalah pijakan setelah main, dalam pijakan ini guru berperan sebagai motivator yaitu dimana guru memberikan dorongan dalam mengoptimalkan potensi anak dan mengasah kreativitas anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikatakan oleh Sardiman (dalam Abidin, 2015: 6) point ke lima, bahwa guru sebagai motivator yaitu meningkatkan dan memberikan dorongan untuk mengembangkan potensi anak, menumbuhkan aktifitas dan kreativitas. Contohnya ketika memberikan motivasi dan arahan untuk anak-anak membersihkan dan merapikan alat dan bahan disetiap densitas. Guru mendorong anak untuk membersihkan densitas, disini anak mengembangkan pengetahuannya tentang bagaimana cara untuk membersihkan dan merapikan kelas, yaitu dengan menyapu lantai, meletakkan alat main ke tempat penyimpanan.

Selanjutnya *recalling* dengan cara menanyakan permainan apa saja yang ada di sentra bahan alam pada hari itu. Guru menanyakan kegiatan yang telah dilakukan, adalah salah satu bentuk pertanyaan evaluasi, yaitu pertanyaan yang jawabannya dari hasil analisa (Panduan Sentra untuk PAUD: 13). Ibu guru memberikan giliran kepada anak-anak untuk bercerita dengan bergantian. *Recalling* dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengetahui pemahaman anak tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu. Hal tersebut adalah salah satu peran guru sebagai evaluator, sesuai dengan pendapat Sardiman (dalam Abidin, 2015: 6) point ke



delapan yaitu guru sebagai evaluator adalah menilai siswa dalam bidang akademis maupun tingkah laku sosialnya sebagai penentu keberhasilan anak dalam kegiatan pembelajaran.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 4-5 tahun dalam pembelajaran di sentra bahan alam TK Islam Al Azhar 45 Grand Depok City sangat tinggi, hal tersebut dapat terjadi melalui model yang digunakan yaitu model pembelajaran sentra. Dalam proses model pembelajaran sentra terdapat 4 pijakan, yang pertama pijakan lingkungan main, sebelum main, saat main dan setelah main. Pembelajaran sentra bahan alam menggunakan bahan-bahan alam yang ada di sekitar seperti pasir, tanah, biji-bijian, air, dengan kegiatan menarik, menuang, mengisi, pengamatan terhadap kejadian-kejadian sains. Kegiatan yang menggunakan bahan-bahan tersebut memfasilitasi anak untuk mengembangkan dan memperluas pengalaman bermain sensorimotor, self kontrol, dan sains yang dapat menstimulasi pengalaman anak untuk memecahkan masalah.

Kemampuan memecahkan masalah anak dalam pembelajaran di sentra bahan alam tak lepas dari peran guru yaitu peran guru sebagai fasilitator, informator, organisator, mediator, inisiator, evaluator, motivator, terutama motivator melalui dorongan guru dalam memecahkan masalah dengan mengajukan empat macam pertanyaan, yaitu pertanyaan fakta, konvergen, divergen, dan evaluasi. Kemudian penilaian sentra yang dapat menjadi *feedback* dalam pemberian stimulasi kemampuan memecahkan masalah anak.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah: pertama, bagi guru disarankan agar dapat lebih mengoptimalkan perannya sebagai motivator, khususnya dalam ketrampilan empat macam pertanyaan yaitu pertanyaan fakta, konvergen, divergen, dan evaluasi yang dapat menstimulasi kemampuan memecahkan masalah anak.

Kedua, disarankan kepada kepala sekolah untuk memberikan pelatihan-pelatihan bagi guru mengenai peran guru sebagai motivator dalam memecahkan masalah melalui mengajukan empat macam pertanyaan yang dapat

mendorong berpikir anak dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azwar, S. (2010). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Balitbang Depdiknas. (2007). Standar isi pendidikan anak usia dini.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan anak usia Dini. Jakarta
- Latif, M., dkk. (2013). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini: teori dan aplikasi*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri
- Moleong, L.J. (2010). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rachmawati, Y. (2011). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rebecca, I. (1995). *The complete learning center book*. Beltsville: Gryphon House
- Sekolah Al-Falah. (1996). *Panduan pendidikan sentra untuk PAUD*. Jakarta
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Yudhistira. (2012). *Pendidikan karakter dengan metode sentra*. Bekasi: Media Pustaka Sentra.