

Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* di Era Disrupsi pada Pendidikan Raudhatul Athfal

Nova Indriati

RA Nurul Dzikri Sleman, Yogyakarta

E-mail: novaindri70@gmail.com

Abstrak

Era disrupsi terjadi karena adanya inovasi-inovasi, sehingga merubah cara pandang terhadap dunia. Pembelajaran abad 21 menuntut strategi dan proses pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar siswa dalam lingkungan dan struktural pembelajaran yang lebih fleksibel. Pembelajaran berbasis problem solving merupakan salah satu ciri pembelajaran abad 21. Karenanya paradigma pendidikan di Indonesia harus dirubah, yang tidak hanya mengutamakan kecerdasan kognitif individu tetapi juga kemampuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah kompleks secara kolaboratif. Dalam dunia pendidikan, keberadaan peran dan fungsi guru merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Oleh sebab itu, dalam setiap upaya peningkatan kualitas pendidikan maka guru harus mampu merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis problem solving. Guru merupakan bagian terpenting dalam proses belajar mengajar, tidak hanya sebagai pendidik yang harus mampu mentransformasikan nilai-nilai ilmu pengetahuan di era global ini tetapi sekaligus sebagai penjaga moral bagi anak didik. Secanggih apapun teknologi di bidang pendidikan, peran guru di dalam memberikan pendidikan akhlak karimah tidak dapat digantikan oleh teknologi.

Kata Kunci: *Disrupsi, Pendidikan RA, Problem Solving*

Pendahuluan

Semua bidang kehidupan di era Revolusi Industri 4.0 diprediksi akan mengalami fenomena disrupsi. Fenomena tersebut yakni digantinya sistem lama dengan sistem baru yang berbasis teknologi, termasuk pada bidang pendidikan. Era disrupsi yang dihadapi saat ini menuntut para pelaku pendidikan untuk merubah pola pikir dari *fixed mindset* ke *growth mindset*. Pengelola pendidikan tidak bisa tinggal diam melihat perubahan yang begitu dasyat, adanya perubahan sistem teknologi yang merubah dunia, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi tersebut meliputi Teknologi Informasi, Teknologi Komunikasi dan Teknologi Transportasi.

Ketrampilan memecahkan masalah merupakan bekal untuk anak dalam mengatasi kesulitan atau hal-hal yang dihadapi dalam aktivitas sehari-hari, di sekolah, di rumah atau kelak di kehidupan bermasyarakat. Anak menjadi mandiri dan tidak bergantung pada orangtua dalam menyelesaikan masalah atau kesulitan yang dihadapi. Ketrampilan yang dibutuhkan di era disrupsi dan moderasi adalah anak dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan cara-cara inovatif, kreatif, bijak dan mampu bekerjasama dengan siapapun.

Guru hanya berperan sebagai coaches dan arsitek materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Guru juga perlu menanamkan kepada anak sikap moderasi, yaitu menerima, menghormati, dan bekerjasama untuk dapat hidup di dalam masyarakat yang semakin beragam. Pembelajaran berbasis *problem solving* adalah pembelajaran yang dirasa sangat penting dan besar manfaatnya dalam membangun generasi berkompeten dan memiliki keterampilan dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Berbasis *Problem Solving*

Crow dan Crow (2011) menyatakan metode pemecahan masalah *problem solving* adalah suatu cara menyajikan pembelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran. Model pembelajaran *problem solving* adalah cara mengajar yang dilakukan dengan cara melatih para siswa menghadapi berbagai masalah untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Model pembelajaran *problem solving* adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha untuk mencari pemecahan atau jawabannya oleh siswa. *Problem solving* adalah suatu proses dengan menggunakan strategi, cara, atau teknik tertentu untuk menghadapi situasi baru, agar keadaan tersebut dapat dilalui sesuai keinginan yang ditetapkan. Pengajaran dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan kepada konsep, prinsip, dan hukum, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan memecahkan masalah disebut sebagai pengajaran yang menerapkan model pemecahan masalah. *Problem solving* mengajarkan kepada siswa untuk menghadapi masalah secara langsung sehingga siswa akan berpikir mencari penyebab terjadinya permasalahan dan mulai dari mencari data-data pendukung merumuskan hipotesis penyelesaian sampai menarik kesimpulan penyelesaian.

Kompetensi Guru RA di Era Disrupsi

Era disrupsi menginisiasi lahirnya model baru dan strategi inovatif dan disruptif. Tidak bisa dipungkiri disrupsi akan mengilhami terjadinya digitalisasi sistem pendidikan. Munculnya inovasi aplikasi teknologi informasi, teknologi komunikasi dan teknologi komunikasi akan menginspirasi lahirnya aplikasi sejenis di bidang pendidikan. Peran guru tidak akan pernah tergantikan oleh mesin buatan. Secanggih-canggihnya suatu sistem tetap tidak akan menghasilkan output secara maksimal. Pada pendidikan di Raudhatul Athfal, guru tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja tetapi juga mengajarkan nilai-nilai saling menghormati, toleransi, kedisiplinan hingga empati sosial. Karena kecanggihan suatu sistem, tetap tidak akan mampu mengajarkan nilai-nilai tersebut kepada siswa.

Era disrupsi sangat memungkinkan siswa bisa belajar di mana saja dan kapan saja, tidak hanya berada di ruang kelas. Oleh karena itu, guru profesional harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dengan tepat. Guru yang profesional dan kompeten di era disrupsi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengubah pola pikir dari *fixed mindset* ke *growth mindset*; Guru harus merubah pola pikir didalam menghadapi perubahan-perubahan di era disrupsi dan terjadi didepan kita. Jangan pernah menyerah dengan kondisi yang ada, tumbuhkan rasa percaya diri menghadapi pertumbuhan ilmu teknologi.
2. Bergeraklah dari *comfort zone* ke *learning zone*; Nikmati zona belajar sebagai zona yang baru. Guru perlu mengembangkan profesional atas dasar inisiasi dari dalam diri.
3. Lakukan *selft directed, continuous professional development*; Mengembangkan dan mengasah keprofesional guru tanpa ada paksaan dari manapun.
4. Gunakan *multiple mode of learning and resources*; Lakukan proses pembelajaran secara bertahap dan kembangkan sumber daya yang ada.
5. Kembangkan *collaborative learning*; Guru belajar sesuatu yang baru dengan teman sejawat dengan saling mengoptimalkan kekuatan masing-masing
6. *Go Global*; Masuk dalam dunia maya dan jelajahi apa yang terjadi pada belahan dunia lain

7. Bangun dan aktif dalam organisasi atau asosiasi profesi sebagai *learning community*; Guru harus terlibat di beberapa organisasi profesi sebagai komunitas yang senang belajar.
8. *Go Mobile*; Gunakan HP sebagai media untuk belajar sesuai waktu, tempat serta dimana saja tanpa ada batasan.
9. *Keep Learning* dari tiga kata yaitu *learn*, *relearn* dan *unlearn*; Terus belajar, belajar lagi, dan menanggalkan pengetahuan yang tidak berguna.
10. Tanamkan kepada anak sikap moderasi; Guru harus mengajarkan sikap moderasi yaitu mengajarkan siswa dengan pendidikan karakter seperti toleransi, kerjasama, saling menghargai.
11. Jadilah motivator bagi siswa; Guru harus dapat menjadi motivator bagi siswa agar siswa termotivasi untuk melakukan perubahan termasuk perubahan disrupsi dan melakukan dengan cara yang bijak.

Peningkatan profesionalisme menyangkut sikap mental dan komitmen para guru untuk selalu meningkatkan kualitas agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan perkembangan jaman.

Implementasi Pembelajaran Berbasis *Problem Solving*

Setiap manusia selalu mempunyai permasalahan-permasalahan dalam hidupnya, terutama anak usia dini di Raudhatul Athfal seringkali mengalami permasalahan dalam belajar. Oleh karena itu, guru harus menyediakan pembelajaran atau kegiatan main berbasis *problem solving*. Aspek fundamental dalam perkembangan kognitif pada anak usia dini, salah satunya adalah pembelajaran berbasis *problem solving*.

Pada dasarnya *problem solving* adalah proses intelektual ketika anak menemukan suatu masalah lalu timbul pemecahan masalah tersebut berupa keputusan pemikiran atau perbuatan. Dalam proses belajar, guru dapat menyusun pembelajaran berbasis pembelajaran berbasis *problem solving* dapat diawali dengan tahapan-tahapan, yaitu:

1. Temukan akar masalah yang harus dipecahkan; Pada tahap awal ini, guru membuat perencanaan kegiatan main dalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Jenis kegiatan utamanya yaitu adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya.
2. Temukan data dan keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah; Mencari data atau yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang muncul, dapat dilakukan siswa dengan melihat-lihat buku, bertanya, berdiskusi dengan teman atau guru memfasilitasi dengan tayangan audio visual tentang materi yang akan dipelajari oleh anak
3. Tetapkan jawaban sementara; Dugaan jawaban didasarkan pada data yang diperoleh siswa pada langkah yang kedua diatas. Anak sudah mempunyai jawaban sementara atas permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan main tersebut.
4. Uji kebenaran; Pada tahap keempat ini, anak menguji kebenaran dengan langsung mempraktikkan kegiatan main, sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok.
5. Tarik kesimpulan; Pada akhir kegiatan main, anak sudah dapat menemukan kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah yang dihadapi diawal sebelum kegiatan main dimulai.

Dalam pemecahan masalah, guru harus mempersiapkan permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan kemampuan siswa, yaitu guru harus selektif apakah permasalahan yang diajukan dapat diselesaikan oleh siswa atau tidak. Sebelum siswa diberi permasalahan hendaknya guru memberi penjelasan tentang tujuan dari penyelesaian masalah serta cara-cara atau langkah yang harus dikerjakan untuk memecahkan masalah tersebut.

Masalah-masalah yang diajukan oleh guru harus sesuai dengan dengan kehidupan nyata sehingga siswa akan mudah dalam memecahkan masalah tersebut. Selain itu, guru harus menyiapkan sarana dan waktu yang cukup untuk berpikir dan berdiskusi dalam pemecahan masalah tersebut.

Dalam kegiatan pembelajaran berbasis *problem solving*, guru dapat merencanakan kegiatan main dengan metode proyek, anak dapat melakukan kegiatan mainnya secara kelompok atau bekerja sama dengan teman-temannya untuk bersama-sama memecahkan masalah. Di sinilah peran guru untuk mengenalkan moderasi bahwa anak harus mampu bekerja sama dengan siapapun tanpa membedakan ras, gender, warna kulit, harus toleran, menghormati pendapat teman, mau berbagi dan sabar dalam mengerjakan kegiatan main. Guru membangun karakter anak dalam kegiatan bermain dan memberikan keteladanan (*uswah*) sehingga dapat ditiru oleh anak. Di akhir kegiatan, guru perlu memberikan apresiasi atau pujian terhadap hasil kerja anak yang sudah mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Simpulan

Di era disrupsi ini mengharuskan guru untuk menerapkan *multy chanel learning* yang memperlakukan siswa sebagai pembelajara yang dinamis yang dapat belajar dimana saja, kapan saja, dari siapa saja, dan dari berbagai sumber. Pembelajaran berbasis *problem solving* merupakan suatu pembelajaran yang mengajarkan kepada anak untuk menghadapi masalah secara langsung sehingga anak akan berpikir mencari penyebab terjadinya permasalahan dan mulai dari mencari data-data pendukung, merumuskan jawaban, penyelesaian, sampai menarik kesimpulan penyelesaian. Kegiatan pembelajaran *problem solving* akan memberikan pengaruh positif terhadap kemajuan kreativitas dan daya imajinasi anak. Selain itu, kemampuan berpikir kritis dan analitis anak di Raudahtul Athfal diharapkan dapat ditingkatkan, misalnya dengan mengasah kemampuan mereka untuk menemukan dan mengidentifikasi berbagai hal masalah yang di hadapi.

Penanaman sikap moderasi pada anak dapat membentuk dan menumbuhkan karakter-karakter positif. Penanaman sikap moderasi akan membangun karakter anak, untuk dapat hidup dan menyesuaikan di dalam masyarakat yang semakin beragam (*live in a diversified society*)

Daftar Pustaka

- Alipadie, Imansyah, 1984. *Didaktik Metodik Pendidikan Umum*. Surabaya: Usaha Nasional
Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
Hayat, Bahrul, "Guru Profesional di Era Disrupsi dan Moderasi", dalam *Simposium Nasional*. Lampung, 2019.
Sudirman, N., 1987. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya