

PERBEDAAN MODEL PEMBELAJARAN SENTRA DAN MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK TERHADAP KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* PADA ANAK

Melia Candra Dewi

Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: meliadewi16010684037@mhs.unesa.ac.id

Muhammad Reza

Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : muhammadreza@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran sentra dan model pembelajaran kelompok terhadap kemampuan *problem solving* pada anak kelompok TK B. Dari studi literatur referensi dengan hasil penelitian pada judul perbedaan model pembelajaran sentra dan model pembelajaran kelompok terhadap kemampuan *problem solving* pada anak kelompok TK B menunjukkan bahwa model pembelajaran sentra lebih unggul menunjukkan *problem solving terhadap anak*. Faktor yang mempengaruhi keunggulan model pembelajaran sentra adalah proses anak saat menyelesaikan suatu permasalahan dengan kreatif dan tanggap, serta kognitif yang baik. Anak yang menerima pembelajaran di model pembelajaran sentra akan mudah menyelesaikan permasalahannya, karena anak telah diberi pembelajaran media yang beragam dan sesuai tingkat kebutuhan anak saat persiapan memasuki Sekolah Dasar (SD).

Kata Kunci: model pembelajaran sentra, model pembelajaran kelompok, *problem solving*

Abstract

The purpose of this study was to determine the differences between the center learning model and the group learning model on problem-solving abilities in kindergarten B children. Refers to the previous literature review, the result of this research show that the center learning model is superior in showing the problem solving of children. The factors that influence the superiority of the center learning model are the child's process of solving a problem creatively and responsively, as well as good cognitive. Children who receive learning in the center learning model will easily solve their problems because children have been given a variety learning in the center learning model will easily solve their problems because children have been given a variety of media learning and according to the level of children's needs when preparing to the enter elementary school.

Keyword: center learning models, group learning models, *problem-solving*.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan bagi anak usia dini untuk dapat menikmati dunia bermainnya. Bermain menjadi sarana untuk anak belajar, namun tidak hanya bermain yang diutamakan dalam perkembangan anak. Bermain dan belajar dengan sarana prasarana yang dilengkapi 6 aspek perkembangan. Aspek perkembangan yang terdiri dari 6 macam yaitu nilai agama moral, bahasa, kognitif, motorik kasar, motorik halus dan seni. Manfaat 6 aspek perkembangan sebagai upaya stimulasi aspek-aspek perkembangan anak, memunculkan ide-ide kreatif, aktif dalam memecahkan masalah, dan berfikir kritis.

Berbagai macam aspek perkembangan di atas salah satu aspek perkembangan yang menjadi permasalahan pokok dalam pembelajaran di sekolah yaitu aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak yaitu dapat mengolah hasil belajarnya, dapat menemukan berbagai

macam pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir logis, berfikir kreatif serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan kemampuan bencana kebakaran dengan sangat cepat menyebar ke tempat lainnya.

Hasil belajar yang diharapkan dari aspek perkembangan kognitif mencakup perkembangan anak dalam konteks bermain. Tuntutan kurikulum 2013 yang mewajibkan untuk penyampaian materi secara total dengan target waktu yang telah ditentukan dapat menimbulkan kendala terhadap guru pengajaran anak. Anak dituntut untuk menyelesaikan materi dengan cepat dan tuntas tanpa memikirkan pemahaman, pengertian, dan pendalaman materi. Hal ini berdampak pada hasil belajar anak, menjadikan anak kurang tertarik terhadap pembelajaran yang diberikan, menganggap sulit pembelajaran, kurang kreatif dan kurang berimajinasi tinggi. Selain itu lemahnya kreativitas guru menggunakan metode pembelajaran yang efektif dalam mengenalkan bentuk sehingga anak sulit memahami konsep bentuk dengan baik. Aspek perkembangan kognitif lebih dipusatkan pada pembahasan yang lebih yaitu pemecahan masalah.

Menurut Solso, (2008:434) pemecahan masalah adalah satu pemikiran untuk memecahkan masalah, berfikir kreatif dan menemukan solusi. Menurut Fadillah, (2012:178) bahwa pemecahan masalah merupakan suatu pembelajaran yang digunakan suatu persoalan tertentu, lalu anak akan diarahkan untuk memecahkan suatu masalah dan mencari solusinya dengan sederhana. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan kognitif dalam pemecahan masalah adalah suatu kegiatan untuk menemukan pemecahan masalah agar terjadi keseimbangan antara hasil dan harapan. Berdasarkan aspek kognitif yang membahas tentang pemecahan masalah, maka akan ada 2 model pembelajaran yang akan dibahas dan dipusatkan oleh pemecahan masalah yaitu model pembelajaran sentra dan model pembelajaran kelompok. Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang mendefinisikan sebuah tahap pembelajaran dalam model pembelajaran tersebut dan merancang lingkungan agar anak berinteraksi lebih mudah, sehingga ada perkembangan pada anak.

Model pembelajaran pertama yang akan dibahas untuk pemecahan masalah yaitu model pembelajaran sentra. Model pembelajaran sentra merupakan model pembelajaran yang berpusat pada anak, terdiri dari pijakan-pijakan yang dilakukan dalam pembelajaran. Menurut teori Vygotsky, *scaffolding* erat kaitannya dengan gagasan *zone of proximal development* (ZPD). *Zone of Proximal Development* (ZPD) adalah sebuah teknik untuk mengubah level dukungan. Selama sesi pengajaran guru menyesuaikan jumlah bimbingan dengan level kinerja anak yang telah dicapai. Model pembelajaran sentra dengan menggunakan pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah main. Pijakan adalah tahap-tahap yang digunakan untuk perkembangan anak agar mengikuti tahap yang telah disesuaikan untuk pembelajaran dan mencapai hasil yang terbaik. Model pembelajaran sentra mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (*multiple intelligent*) melalui pembelajaran sentra yang berbeda disetiap kelas. Cara penataan ruang kelas sangat mempengaruhi perkembangan anak agar anak aktif, merangsang cara berfikir anak dan menggali ide-ide baru untuk memecahkan masalah.

Menurut Trianto, (2007: 202) model pembelajaran kelompok adalah model pembelajaran yang menggunakan cara belajar dengan cara anak bekerja dengan kelompoknya secara kolaboratif yang terdiri dari empat hingga enam orang dalam tiap kelompok. Pemecahan masalah dalam dua model pembelajaran tersebut memiliki cara dan tingkat yang berbeda, sehingga anak akan terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran sentra dan model pembelajaran kelompok. Perbedaan tersebut dapat dilihat saat anak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Fakta saat peneliti melakukan observasi dan melihat langsung di TK Al Falah Darussalam Sidoarjo, anak yang

belajar dengan model pembelajaran sentra terlihat lebih unggul dari anak yang menerima pembelajaran model kelompok. Anak akan berfikir bagaimana cara menyelesaikan masalah yang dihadapinya pada saat itu dan dibuktikan dengan cara jika anak tidak dapat menyelesaikan masalah yang diberikan pada saat pembelajaran, maka anak tidak diperbolehkan memilih wilayah permasalahan yang lain. Anak akan berfikir dengan keras untuk dapat menyelesaikan hal tersebut, maka dari itu *problem solving* yang ada di lapangan dan kemampuan kognitif anak sangat berkaitan. Berdasarkan pengertian diatas disimpulkan bahwa model pembelajaran sentra lebih signifikan memiliki *problem solving* dibandingkan model pembelajaran kelompok. Perbedaan yang signifikan tersebut terlihat sangat jelas saat anak diberikan tugas dan wajib menyelesaikan tugas tersebut.

Hakikat Model Pembelajaran

Menurut Trianto, (2010: 77) model pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan dari proses belajar mengajar. Sebagaimana unsur dari model pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu model dan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan rancangan yang memberikan gambaran terkait penataan lingkup kelas dan diluar kelas agar interaksi terhadap anak menjadi menarik dan anak mudah menangkap informasi yang diberikan oleh guru.

Menurut Fadillah, (2012: 182) model adalah suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif. Sedangkan pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Begitu pula dengan Rusman, (2013:133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Lembaga dituntut untuk menghadirkan model pembelajaran yang sesuai dengan minat anak dan senantiasa berpusat pada anak sehingga mereka senantiasa terdorong untuk berfikir kritis, mampu menyelesaikan masalah, mampu membuat pilihan yang tepat, aktif, kreatif, penuh imajinasi dan sikap empati terhadap lingkungannya. Proses pelaksanaan model pembelajaran para guru perlu kreatif dan imajinatif agar yang dilaksanakan didalam kelas menarik anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah rancangan atau gambaran penataan lingkup kelas yang bertujuan untuk mempresentasikan suatu objek atau konsep untuk membentuk rencana pembuatan kurikulum.

Perbedaan Model Pembelajaran Sentra Dan Model Pembelajaran Kelompok Terhadap Kemampuan Problem Solving Pada Anak

Model Pembelajaran Sentra

Menurut Mutiah, (2012: 133) model pembelajaran sentra memiliki makna lain yang disebut dengan model pembelajaran terpadu, dikarenakan berpusat pada anak agar memahami konsep secara utuh dan luas. Prinsip dalam model pembelajaran sentra yaitu pengalaman bagi anak secara individu, membantu anak membuat pilihan melalui kegiatan yang disediakan, melatih anak berfikir kritis dalam pemecahan masalah disetiap kegiatan. Pelaksanaan kegiatan model pembelajaran sentra dapat menggunakan beberapa wilayah kelas antara lain: sentra agama, sentra balok, sentra persiapan, sentra bahasa, sentra bermain peran, sentra bahan alam, sentra komputer, sentra gerak dan sentra seni. Kegiatan disetiap kelas terdapat sentra yang berbeda dan disetiap sentra memiliki 9-13 permainan.

Menurut Asmawati, (2014: 52) model pembelajaran sentra menggunakan 4 pijakan untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, pijakan setelah main. Pijakan yang diterapkan memiliki penjelasan sebagai berikut:

Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran Sentra

No.	Tahap	Langkah-langkah
1.	Tahap -1 Pijakan lingkungan bermain	Dipersiapkan guru dengan cara mengelola lingkungan bermain sentra dengan bahan dan jumlah jenis yang cukup, merencanakan intensitas permainan, memiliki dan menyediakan bahan pendukung 3 jenis permainan, memiliki bahan pendulung pengalaman keaksaraan, menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial anak.
2.	Tahap-2 Pijakan sebelum bermain (selama 15 menit)	Duduk bersama anak secara melingkar, memberi salam, dan bertanya kabar kepada anak-abak, meminta anak-anak untuk memperhatikan temannya yang tidak hadir, dan kegiatan pembukaan lainnya.
3.	Tahap-3 Pijakan selama bermain (60 menit)	Memberikan anak waktu untuk mengrlola dan memperluas pengalaman main mereka, berkeliling antara anak-anak yang sedang bermain, mencontohkan komunikasi yang tepat, memberi bantuan kepada anak yang membutuhkan, mendingor anak untuk

		mencoba permainan lain, memberitahukan kepada anak-anak bahwa kurang 5 menit sentra akan selesai.
4.	Tahap-4 Pijakan setelah bermain	Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman bermainnya dan menceritakan pengalaman tersebut, anak diajak untuk merapikan kembali mainan yang telah digunakan.

Model pembelajaran sentra merupakan pengembangan dari metode *Montesory*, *High Scopedan Reggio Emilio*, yang berpusat pada anak sehingga anak dapat mencapai perkembangan paling ideal. Model pembelajaran sentra mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (*multiple intelligent*) melalui bermain yang terarah. *Settingruang* kelas mampu merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berfikir lebih kritis dan logis dengan menggali pengalaman sendiri. Tujuan pembelajaran sentra ini sebagai usaha agar anak bisa memiliki pengalaman dalam dunia nyata dan mempersiapkan anak untuk menghadapi masalah.

Model Pembelajaran Kelompok

Menurut Rusman, (2013: 203) model pembelajaran kelompok adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi anak dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Model pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan anak, anak dengan anak, dan anak dengan guru. Model pembelajaran kelompok merupakan model pembelajaran yang membantu anak didik untuk lebih mudah mempelajari materi belajar dan memahami keterampilan guna mencapai sasaran serta tujuan sosial dan hubungan dengan orang lain. Pandangan Vygotsky juga meyakini bahwa komunikasi atau dialog antara guru dengan anak sangatlah penting, dan benar-benar menjadi sarana untuk membantu anak berkembang, atau mengembangkan konsep baru dan memikirkan cara mereka untuk memahami konsep-konsep tingkat tinggi. Sama halnya dengan pendapat Rusman, (2013: 203) model pembelajaran kelompok akan efektif digunakan apabila: (1) guru menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual, (2) guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar, (3) guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri, (4) guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa, (5) guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan.

Kemampuan Problem Solving

Menurut Greeno (1978) dalam pandangan para psikolog aliran Gestalt, pemecahan masalah dikonseptualisasikan sebagai proses pengorganisasian kognitif seseorang. Namun dalam penilaian Greeno,

walaupun penelitian para psikolog aliran *gestalt* ini menghasilkan berbagai contoh menarik tentang proses-proses berpikir, penelitian itu sendiri kurang menghasilkan prinsip-prinsip yang dapat dikembangkan menjadi satu satuan teori yang padu. Greeno (1978) menyatakan bahwa kaum psikolog aliran *gestalt* mendefinisikan masalah sebagai situasi dimana terdapat kesenjangan atau perbedaan antara representasi kognitif. Kaum behavioris menyatakan bahwa masalah terjadi apabila respon yang diperlukan untuk mencapai beberapa tujuan tertentu kurang kuat dibanding respon-respon lain atau jika sejumlah respon sebenarnya diperlukan namun cenderung tidak dapat ditampilkan keseluruhannya. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Base Learning*) bahkan direkomendasikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran utama dalam implementasi Kurikulum 2013.

Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran Kelompok

No	Tahap	Peran Guru
1.	Tahap-1 menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik.	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar.
2.	Tahap-2 Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
3.	Tahap-3 mengorganisasikan peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
4.	Tahap-4 Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
5.	Tahap-5 Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok

		mempresentasikan hasil kerjanya.
--	--	----------------------------------

Menurut Greeno (1978) berpendapat bahwa terdapat tiga jenis masalah yang terdiri dari masalah yang bersifat membangun struktur anak (*problems of inducing structure*), masalah yang bersifat transformasi (*problems of transformation*) dan masalah bersifat penataan (*problems of arrangement*). Pengertian masalah yang pertama diatas adalah mengartikan kemampuan kognitif untuk membangun pemahaman anak. Tugas utama anak dalam pemecahan masalah adalah menemukan pola hubungan unsur yang disajikan dalam persoalan. Selanjutnya, jenis masalah yang kedua yaitu masalah transformasi terdapat kondisi tertentu dan tujuan beserta rangkaian prosedur yang menghasilkan perubahan situasi.

Tabel 3. Sintaks Pembelajaran Problem Solving

No	Tahap	Peran Guru
1.	Tahap-1 Pemberian materi pada anak	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan yang dibutuhkan, merangsang anak agar berfikir luas, dan memotivasi anak untuk terlibat dalam pemecahan masalah.
2.	Tahap-2 Mendemonstrasikan anak untuk belajar	Guru membantu anak untuk mengelompokkan dan mendeskripsikan kegiatan yang berhubungan dengan pemecahan masalah.
3.	Tahap-3 Membimbing anak secara bertahap dalam individual maupun kelompok pemecahan masalah.	Guru mendorong anak untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

Perbedaan Model Pembelajaran Sentra Dan Model Pembelajaran Kelompok Terhadap Kemampuan Problem Solving Pada Anak

4.	Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya anak	Guru membantu anak merangsang ide anak untuk menyiapkan karya yang sesuai dengan pemecahan masalah, atau menyelesaikan permasalahan yang relevan dengan materi.
5.	Tahap-5 Mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu anak melakukan refleksi atau mengevaluasi proses penyelesaian masalah dengan cara <i>recalling</i> atau stimulus pada anak

Tugas anak yang kedua dalam pemecahan masalah adalah menemukan permasalahan dan mengubah menjadi sebuah penyelesaian yang baru dengan ide kreatif. Anak diharapkan memiliki keterampilan memikirkan ide dan menyusun sebuah strategi dengan tujuan menganalisa sebuah masalah (*means-end analysis*). Kemudian pengertian jenis masalah ketiga yaitu berkaitan dengan penataan atau pengaturan. Penataan atau pengaturan adalah masalah yang mengandung beberapa unsur dan mewajibkan anak untuk mengatur dan menata unsur tersebut sesuai dengan kriteria yang ada. Greeno sendiri menyatakan bahwa masalah sebenarnya merupakan perpaduan atau kombinasi di antara ketiga jenis masalah itu dengan beberapa jenis yang dominan.

Menurut Qin, dkk (1995) masalah yang harus dipecahkan dapat dipilah menjadi empat macam yaitu (a) masalah kebahasaan (*linguistic problems*), (b) masalah yang bersifat bukan kebahasaan (*non linguistic problems*), (c) masalah yang dibatasi dengan baik (*well-defined problems*), (d) masalah yang tidak dibatasi dengan baik (*ill-defined problems*). Pengertian pertama yaitu masalah kebahasaan (*linguistic problems*), artinya adalah permasalahan yang dikatakan dengan kata-kata kemudian dipecahkan dengan cara penyampaian bahasa secara tulis atau lisan. Pengertian permasalahan yang kedua yaitu permasalahan bukan kebahasaan (*non linguistic problems*). Dijelaskan dan diselesaikan melalui gambar, grafik, rumus-rumus matematika, simbol, kegiatan motorik, barang atau tindakan dalam situasi yang nyata.

Menurut Qin, dkk (1995) aspek perkembangan kognitif yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang bersifat kebahasaan berbeda dengan yang digunakan memecahkan masalah-masalah bukan kebahasaan. Selanjutnya yaitu masalah yang dibatasi dengan baik (*well defined*), yaitu masalah yang mempunyai tujuan dan representasi yang jelas dan spesifik agar mudah diselesaikan. Sedangkan masalah yang tidak dibatasi dengan baik (*ill defined*) adalah masalah yang memiliki tujuan masalah yang tidak pasti. Menurut Frederiksen (1984) dalam kehidupan nyata masalah yang tidak dibatasi dengan baik (*ill defined*) sangat banyak dijumpai. Simon juga berpendapat bahwa proses pemecahan masalah yang *well defined* maupun yang *ill defined* itu bersifat sama hanya saja dalam masalah yang *ill defined* konsep seseorang tentang masalah dapat berubah secara bertahap seiring dengan ditemukannya unsur-unsur baru baik dari jangka waktu yang panjang maupun waktu yang pendek. Menurut Simon masalah yang *ill defined* dapat diselesaikan dengan cara membuatnya menjadi sederhana dalam rangkaian masalah yang *well defined*.

Oleh karena itu ia mengajukan tiga kategori masalah yang menurutnya mungkin lebih mencerminkan variasi persoalan secara lebih baik yaitu (a) masalah yang distrukturkan dengan baik (*well structured problems*), (b) masalah yang distrukturkan dan memerlukan berpikir produktif (*structured problems requiring productive thinking*), dan (c) masalah yang tidak distrukturkan dengan baik (*ill structured problems*). Masalah yang *well structured* mencakup semua masalah yang dirumuskan dengan jelas, di mana algoritmanya diketahui, dan tersedia kriteria untuk menguji ketepatan jawabannya. Masalah yang distrukturkan dan memerlukan berpikir produktif adalah masalah yang mirip dengan masalah yang *well structured*, hanya saja beberapa langkah penting dalam prosedur pemecahannya harus dikembangkan sendiri oleh anak. Permasalahan yang *ill structured* mencakup masalah yang kurang terumuskan dengan jelas, kurang memiliki prosedur yang benar, serta kurang memiliki kriteria untuk menilai solusinya. Tanggung jawab siswa adalah memastikan (*figuring out*) bagaimana cara memecahkan masalah dan menemukan solusi. Masalah *well-structured* dapat berupa teka teki silang, atau masalah dalam pelajaran di kelas seperti soal aljabar, yang memerlukan penerapan keseluruhan rangkaian aturan untuk memanipulasi persamaan.

Menurut Greeno (1978) *well-structured* adalah masalah transformasi yang mempunyai pernyataan tujuan tertentu yang jelas, pernyataan tentang tujuan yang diketahui dan serangkaian aturan untuk mengubah situasi yang ada ke dalam tujuan. Sebaliknya, salah satu aspek dari masalah *ill-structured* adalah bahwa masalah itu tidak dideskripsikan secara jelas, dan tidak semua informasi yang diperlukan untuk memecahkannya tercakup dalam rumusan masalah. Oleh karena itu menjadi kurang tegas apa yang harus dilakukan untuk memecahkannya. Tidak seperti masalah *well-structured*

dan masalah *ill-structured* jarang memiliki satu jawaban langsung yang benar atau disetujui oleh semua pihak. Solusi yang masuk akal adalah yang cocok dengan pengetahuan saat ini atau yang dipilih untuk dijadikan bahan pertimbangan melawan sudut pandang lain.

Kita melihat bahwa masalah dapat diklasifikasikan dengan beberapa cara. Segi pernyataannya masalah dapat berupa masalah kebahasaan dan masalah bukan kebahasaan. Menarik untuk dicatat bahwa terdapat begitu banyak riset dan publikasi tentang pemecahan masalah, namun hanya sedikit laporan riset dan publikasi yang mengulas tentang pengertian dari pemecahan masalah itu sendiri. Boleh jadi hal itu terjadi karena diasumsikan bahwa semua pihak sudah sepaham perihal pengertian dari istilah pemecahan masalah atau *problem solving*. Berdasarkan pengertian yang dipaparkan dapat ditarik kesimpulan:

- 1) Kecakapan untuk memecahkan masalah merupakan hasil belajar yang penting dalam proses pendidikan. Sebagai bagian dari ketrampilan intelektual, ia juga merupakan hasil belajar peringkat tinggi. Dalam taksonomi disain pembelajaran pemecahan masalah merupakan inti dari pembelajaran tingkat empat yaitu penciptaan.
- 2) Masalah dapat dibedakan dengan beberapa cara. Dari segi cara pernyataannya masalah ada yang bersifat kebahasaan (*linguistic*), dan masalah yang bersifat bukan-kebahasaan (*nonlinguistic*). Dari segi perumusan, cara menjawab dan kemungkinan jawabannya, masalah dapat dibedakan menjadi masalah yang dibatasi dengan baik (*well-defined*), dan masalah yang dibatasi tidak dengan baik (*ill-defined*). Ada juga yang membedakan menjadi masalah yang *well-structured* (distrukturkan dengan baik) dan masalah yang *ill-structured* (tidak distrukturkan dengan baik).
- 3) Ada perbedaan pendapat tentang proses pemecahan berbagai macam masalah yang ada tersebut. Ada yang berpendapat bahwa proses pemecahan atas masalah yang *well defined* maupun yang *ill defined* sama, hanya saja dalam masalah yang *ill defined* konsepsi seseorang tentang masalah berubah bertahap seiring dengan ditemukannya unsur unsur baru baik dari ingatan jangka panjang maupun dari sumber sumber di luar ingatan itu. Namun ada juga yang berpendapat, bahwa proses pemecahan kedua jenis masalah di atas berbeda.

Tabel 4. Lingkup Perkembangan dan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun.
(Sumber: Permendikbud 137 tahun 2014)

No	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
1.		Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif

		dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkkan)
2.	Kognitif (Belajar dan Pemecahan Masalah)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
3.		Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
4.		Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)

Proses pemecahan masalah juga berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berfikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Secara umum, pengertian dari perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningfull*). Terdapat pandangan yang bervariasi tentang pemahaman kognitif dari berbagai ahli psikologi dan pendidikan. Dengan mengetahui berbagai pandangan para ahli tentang pengembangan kognitif maka wawasan sebagai seorang pendidik anak usia dini akan lebih luas lagi, sehingga dengan mengetahui perkembangan kognitif anak didik, akan sangat membantu membimbing mereka mencapai pengembangan kognitif secara optimal.

Teori Belajar Konstruktivisme

Dunia pendidikan arti konstruktivisme sangat bervariasi sesuai dengan perspektif dan posisi seseorang. Menurut Bereiter dalam Olusegun (2015: 67) bahwa: Teori konstruktivisme adalah teori yang didasarkan pada pengamatan dan kajian ilmiah, tentang bagaimana seseorang belajar membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri tentang dunia dengan mengalami hal-hal dan mencerminkan pengalaman tersebut.

Selanjutnya, Olusegun (2015: 69) menjelaskan bahwa “menurut teori konstruktivisme belajar adalah kegiatan yang bersifat individu dengan asumsi akan mencoba memahami semua informasi yang mereka rasakan. Oleh karena itu individu akan membangun makna mereka sendiri dari informasi itu”. Hal serupa juga dikemukakan oleh Haenilah (2015: 14) yang menyatakan bahwa: Menurut teori konstruktivistik

pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke pikiran anak. Artinya, anak harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Sanjaya (2005: 118) mengatakan bahwa “konstruktivistik adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif anak berdasarkan pengalaman”, sedangkan Glasersfeld dalam Komalasari (2015: 15) menyatakan bahwa “konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi kita sendiri dan bukanlah suatu tiruan dari kenyataan”. Dengan demikian, teori konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi anak. Anak membangun pengetahuan mereka melalui interaksi terhadap objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan mereka. Guru hanya memiliki peran untuk membantu dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat membangun dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka temukan. Mengacu pada teori konstruktivisme tersebut, Bruner mengembangkan teori belajar yang biasa disebut dengan *free discovery learning*. Bruner dalam Komalasari (2015: 21) mengatakan bahwa “proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan dan pemahaman melalui contoh-contoh yang anak jumpai dalam kehidupannya”. Menurut Bruner dalam Budiningsih (2012: 41) proses belajar seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu:

- a. Tahap enaktif, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya.
- b. Tahap ikonik, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal.
- c. Tahap simbolik, seseorang memahami dunia yang ada disekitarnya melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika dan sebagainya.

Dengan demikian, proses pembelajaran yang terjadi mengharuskan adanya model atau contoh secara nyata sehingga anak dapat memahami apa yang diajarkan oleh guru dan mereka dapat membangun pengetahuannya secara utuh. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme merupakan teori yang memandang bahwa anak adalah pembelajar aktif yang akan membangun pengetahuannya berdasarkan hasil pengalaman yang mereka lalui. Membentuk pengetahuan yang lebih kompleks dan luas, anak memerlukan sedikit demi sedikit pengetahuan baru untuk dapat menyempurnakan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Pada pembelajaran yang terjadi guru hanya memberikan kebebasan dan kesempatan pada anak untuk membangun dan menerapkan pengetahuan tersebut dengan menyediakan segala sesuatu yang dibutuhkan oleh anak, seperti media, peralatan, lingkungan dan

fasilitas lainnya yang dapat membantu pembentukan pengetahuan tersebut.

METODE

Menurut Syaodih, (2009: 52) Jenis metode yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu serangkaian penelitian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang obyek penelitiannya digali melalui beragam informasi kepustakaan (buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen). Penelitian kepustakaan atau kajian literatur (*literature review, literature research*) merupakan penelitian yang mengkaji atau meninjau secara kritis pengetahuan, gagasan, atau temuan yang terdapat di dalam tubuh literatur berorientasi akademik (*academic-oriented literature*), serta merumuskan kontribusi teoritis dan metodologisnya untuk topik tertentu. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung. Akan tetapi data tersebut diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Sumber data sekunder yang dimaksud berupa buku dan laporan ilmiah primer atau asli yang terdapat di dalam artikel atau jurnal (tercetak dan/atau non-cetak).

PEMBAHASAN

Pemecahan masalah (*problem solving*) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih anak menghadapi berbagai masalah baik itu masalah perorangan maupun kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah. Hal ini sebenarnya bukan suatu pekerjaan yang mudah, tetapi anak harus dilatih supaya dapat berfikir kreatif. *Problem solving* dapat diberikan secara individu maupun kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas berfikir anak.

Pemecahan masalah (*problem solving*) adalah interaksi antara stimulus dan respon yang merupakan hubungan dua arah, belajar dan lingkungannya. Hubungan dua arah itu terjadi antara siswa dan guru, antara pelajar dan pengajar. Lingkungan memberikan pengaruh dan masukan kepada anak berupa bantuan dan masalah dan system saraf otak memberikan bantuan secara efektif sehingga masalah yang dihadapi diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari jalan pemecahannya. Pengetahuan dasar dan pengalaman anak yang telah dimiliki dan telah diperoleh dari lingkungannya akan menjadikan dirinya sebagai bahan dan materi untuk memperoleh pengertian serta dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan belajarnya.

Menurut Rusman, (2013: 213) menjelaskan bahwa anak yang dapat memecahkan masalah sendiri menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam berfikir dan berkreatifitas dapat berkembang dengan baik. Keterkaitan antara model pembelajaran sentra dan model pembelajaran kelompok yaitu kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) dan kognitif pada anak di

kelompok TK B. Model pembelajaran sentra disediakan beberapa kelas sentra untuk dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga anak dapat belajar dan memahami apa saja kegiatan dalam kehidupan sehari-hari dan belajar memahami cara penyelesaian permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Anak akan diberikan sebuah permasalahan dan anak harus menyelesaikan masalah tersebut hingga selesai. Anak akan berfikir kritis untuk menyelesaikan masalah tersebut, sehingga kognitif anak akan diasah menjadi lebih kritis dan kreatif. Hasil observasi yang telah dilakukan pada saat model pembelajaran sentra anak cenderung sangat signifikan lebih unggul dan lebih menampilkan hasil maksimal terhadap problem solving, anak lebih aktif untuk berpendapat dan berani mengambil keputusan dibandingkan dengan anak yang menerima model pembelajaran kelompok.

PENUTUP

Simpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran sentra lebih memberikan hasil signifikan dibanding model pembelajaran kelompok. Model pembelajaran kelompok sangat antusias dengan media yang disediakan bermacam-macam namun anak masih kebingungan dalam pemecahan masalah, sedangkan model pembelajaran sentra lebih terlihat fokus di problem solving, anak sudah terbiasa dengan media yang banyak diberikan oleh guru. Adanya pengaruh tersebut menunjukkan bahwa semakin sering anak diberikan media maka akan semakin meningkat pula perkembangan kognitif anak terutama dalam pemecahan masalah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran bagi pendidik, Diharapkan guru dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui penggunaan media. Guru sebaiknya lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga anak-anak akan termotivasi dalam proses belajar mengajar dan bermakna bagi anak. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang ini agar dapat menggunakan metode lain untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak. Peneliti selanjutnya diharapkan agar desain yang digunakan tidak hanya Treatment By Subjects Design t, melainkan desain lain seperti Intact-Group Comparison dimana pada desain tersebut satu kelompok yang digunakan pada penelitian dibagi menjadi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan), dan setengahnya lagi sebagai kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

DAFTAR PUSTAKA

Afifatu Rohmawati. 2015. *Efektivitas Pembelajaran*, (Online), (<https://doi.org/10.21009/JPU.091.02>, diunduh 28 Oktober 2019).

Ardiana Lusy, Purbaningrum E. *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Tipe Problem*

Solving Terhadap Kemampuan Kognitif Mengelompokkan Benda Menurut Fungsi Kelompok B Di TK Belia Kreatif Surabaya, (Online),

(<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pa-ud-teratai/issue/view/330>, diunduh 27 Oktober 2019).

Arikunto S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Ed Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asmawati L. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya.

Dahlia S. 2014. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Darsinah, Ekowati D, Faila M. S, A. Shanty Prilya, E. Hany Ummy. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis Minat Pada Pendidikan Anak Usia Dini Di Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*, (Online), (<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5140/15.Darsinah.pdf;sequence=1>, diunduh 22 Oktober 2019).

Dewi A. K, Pudjawan K, Sudatha I. G. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Media Kotak Pos Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak". Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 2 (1), (Online), (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAU-D/article/view/3154>, diunduh 11 November 2019).

Dewi F. Y, Rini R, Sofia, A. 2017. "Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT)". *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 3(1), (Online), (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/14096>, diunduh 21 Oktober 2019).

Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

Fatmawati, Latif. A. M. 2019. "Implementasi Model Pembelajaran Sentra di TK Amal Insani Yogyakarta". UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Vol. 4 no. 2 Juni, (Online), (<http://ejournal.uinsuka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/view/2528>, diunduh 27 November 2019).

Frederiksen, N. 1984. "Implications of Cognitive Theory for Instruction in Problem Solving". *Review of Educational Research*. Vol. 54 (3): hal. 363-407, (Online), (<https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/00346543054003363>, diunduh 17 Desember 2019).

George S, Marisson. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: PT Indeks.

Greeno, J.G. 1978. "Natures of Problem Solving Abilities". *Handbook of Learning and Cognitive Processes*. *Journal Human Information*

Perbedaan Model Pembelajaran Sentra Dan Model Pembelajaran Kelompok Terhadap Kemampuan Problem Solving Pada Anak

- Processing*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher. Vol. 5, (Online), (<http://www.oalib.com/references/5560641>, diunduh 23 Desember 2013).
- Hamiyah N, Jahar M. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Hidayati R. N. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Sentra Balok Di Paud Islam Makarima Kartasura Tahun Ajaran 2013/2014*, (Online), (http://eprints.ums.ac.id/29478/11/naskah_publicasi.pdf, diunduh 22 Oktober 2019).
- Hijriati. 2017. *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Online), (<https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2046>, diunduh 22 Oktober 2019).
- Kartono, Kartini. 2006. *Kenakalan Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Lampert, M, 1990. "When the Problem Is Not the Question and the Solution Is Not Answer: Mathematical Knowing and Teaching". *American Educational Research Journal* Spring. Vol. 27 (1): pp 29 –63, (Online), (<https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/00028312027001029>, diunduh 22 Desember 2019).
- Maksum A. 2018. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Unesa University Press.
- Muhammad Fadlillah. 2012. "Desain Pembelajaran PAUD (Tinjauan Teoritik dan Praktik)". *Ar- Ruz Media*. hal. 182.
- Mutiah D. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya : Bandung
- Ningsih S, Kurniah N, Delrefi. 2016. "Penerapan Metode Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif". *Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol. 1 (2): hal. 100-106, (Online), (<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/5681>, diunduh 13 November 2019).
- Qin Z, Johnson D.W, Johnson R. T. 1995. Cooperative Versus Competitive Effort and Problem Solving: Review of Educational Research. Vol. 60 (2): 129 –143. (Online), (<https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/00346543065002129>, diunduh 10 Maret 2020).
- Ridho R, Markhamah, Darsinah. 2015. *Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di KB Cerdas Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal*, (Online), (<https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2046>, diunduh 22 Oktober 2019).
- Rohmah N. 2016. "Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Tarbawi*. Vol. 13 (2). (Online), (https://scholar.google.co.id/scholar?q=Bermain+dan+Pemanfaatannya+dalam+Perkembangan+Anak+Usia+%09Dini%E2%80%9D.+Jurnal+%09Tarbawi.&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar, 22 Oktober 2019).
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Setyowati T. 2013. *Model Problem Solving dalam Tutorial Tugas Akhir Program Serta Implikasinya terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa PG-PAUD di Pokjar Ngawi Masa Registrasi*, (Online), (http://repository.ut.ac.id/5662/1/2013_65.pdf, diunduh 02 Oktober 2019).
- Siregar, Syofiyani. 2010. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Solso, Robert L. 2008. *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Sudarmo M.N, Mariyati Lely. I. 2017. "Kemampuan Problem Solving dengan Kesiapan Masuk Sekolah Dasar". Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Psikologia (Jurnal Psikologi)*. Vol. 2 (1): hal. 38-51. (Online), (<http://ojs.umsida.ac.id/index.php/psikologia/article/view/1267>, diunduh 02 Oktober 2019).
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasamono S. B. 2012. *Problem Solving: Signifikansi, Pengertian, dan Ragamnya*, (Online), (<https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/132>, diunduh 02 Oktober 2019).
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Penerbit: UNP Press Padang, (Online), (https://www.researchgate.net/publication/320962702_Pendidikan_Anak_Usia_Dini_Teori_dan_Praktik_Pembelajaran, diunduh 02 Oktober 2019).
- Syamsuardi, Hajerah. 2018. *Penggunaan Model Pembelajaran pada Taman Kanak- Kanak Kota Makassar*, (Online), (<http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>, diunduh 28 Oktober 2019).
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Utami O. L, Utami S. I, Sarumpaet N. 2017. "Penerapan Metode Problem Solving Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain". IKIP Siliwangi. *Jurnal Tunas Siliwangi*. Vol. 3 (2): hal. 175-180, (Online), (<http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunassiliwangi/article/view/649>), diunduh 1 Desember 2019)
- Utomo P. A. 2013. *Pengaruh Penggunaan Keyboard Shortcut Dalam Pengoperasian Komputer Bicara terhadap Keterampilan Formating Dokumen pada Peserta Didik Tunanetra*, (Online), (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jur>

[nal-pendidikan-khusus/article/view/6375](#),
diunduh 19 Desember 2019).

- Vediasmari P. A, Suarni, Ni Ketut, Magta M. 2015. "Penerapan Metode Problem Solving Berbantuan Media Maze Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif". Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. *e-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 3 (1), (Online), (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/5919>, diunduh 1 Desember 2019).
- Winarni Widi E. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulansari W. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri pada Materi Peluang". Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Program Studi PGRA*. Vol.4 (1): hal. 79-85, (Online), (<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seliling/article/view/158>, diunduh 27 Oktober 2019).



UNESA

Universitas Negeri Surabaya