

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar mereka siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan demikian, anak-anak sudah memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan sejak lahir.

Pendidikan anak usia dini ini merupakan pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan melakukan kegiatan pengajaran yang akan membantu anak untuk menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak usia dini. Anak merupakan pribadi yang unik sehingga bagi penyelenggara pendidikan anak usia dini harus disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan anak sesuai dengan usianya. Secara umum tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sebagai persiapan persiapan hidup di masa yang akan datang serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. (Suryana, 2016).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menetapkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA). STPPA menggambarkan kemampuan yang dicapai anak usia dini dalam rentang usia tertentu dalam berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan, meliputi fisik motorik, kognitif, bahasa, keterampilan sosial dan kognitif, serta nilai moral dan agama. Salah satu aspek yang harus dicapai oleh anak usia dini adalah aspek sosial emosional. Sosial emosional merupakan aspek yang penting dikembangkan sejak anak usia dini, karena perilaku tersebut sangat menentukan dan mempengaruhi anak di masa yang akan datang. Hurlock (dalam Lubis, 2019) menjelaskan perkembangan sosial emosional sebagai proses perkembangan perilaku yang sesuai dengan harapan

masyarakat. Anak-anak belajar bagaimana bersosialisasi dan berperilaku selama perkembangan sosio-emosional mereka. Mereka juga belajar bagaimana mengatasi rangsangan sosial, terutama yang dihasilkan tuntutan kelompok, serta belajar bergaul dan bertingkah laku

Pada tahap perkembangan sosial emosional ini, anak-anak mulai belajar mengenal diri sendiri, orang lain, dan aturan lingkungan sekitarnya, serta belajar untuk mengenda. Dengan mengembangkan keterampilan ini, seorang anak mulai memahami bagaimana menjadi dirinya sendiri agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku prososial termasuk dalam lingkup perkembangan sosial emosional, menurut Suryana (2016). Hurlock (dalam Sapendi, 2008) menyatakan bahwa kerja sama adalah salah satu perilaku prososial yang sering terjadi saat anak-anak. Mengembangkan kemampuan kooperatif pada anak usia dini sangat penting, karena akan membantu mereka dalam mengelola emosi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sosialnya. Kemampuan kerjasama anak dapat dipengaruhi oleh banyak hal, termasuk kondisi anak dengan lingkungan sosialnya, orang tuanya, teman sebaya, dan masyarakat sekitar (Lubis, 2019).

Sejalan dengan itu, pada abad ke-21 ini semua lembaga pendidikan berusaha untuk melatih anak didiknya untuk menguasai keterampilan 4C yang merupakan singkatan dari *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Collaboration* (bekerjasama dengan baik), *Communication* (kemampuan berkomunikasi), dan *Creativity* (kreativitas). Salah satu kemampuan yang harus dimiliki adalah *collaboration skill* yang artinya kemampuan bekerjasama, bersinergi, dapat beradaptasi dalam berbagi peran dan tanggung jawab, serta menghormati adanya perbedaan. Dengan memiliki kemampuan tersebut maka akan terjadi saling tolong menolong sehingga permasalahan yang dihadapi dapat selesai secara bersama-sama (Arnyana, 2019)

Collaboration skill atau kerjasama merupakan sikap mau bekerja dengan orang lain atau kelompok. Aktivitas kerjasama juga dapat melatih kegiatan dalam suatu pemecahan masalah dengan teman sebaya secara kooperatif, sehingga dapat memainkan peran sentral dalam perkembangan kognitif dan

sosial anak (Ramani & Brownell dalam Rochmawati, 2017). Kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk mencapai tujuan bersama dikenal sebagai *collaboration skill*. Kemampuan ini jika terdapat pada setiap anak dapat menciptakan tindakan menghargai pendapat, sikap toleransi, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dengan dirinya. Dengan memiliki *collaboration skill* dapat membentuk hubungan pertemanan yang positif dan perlu dibiasakan sejak anak usia dini karena hal ini sangat berpengaruh terhadap kondisi psikologis individu pada masa yang akan datang. (Kustiyam, 2017).

Sebagai makhluk sosial, kita tidak bisa hidup sendirian karena manusia hidup dengan saling bergantung satu sama lain, dan saling membutuhkan untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan kerjasama sangat penting bagi anak karena kemampuan ini mempengaruhi anak-anak dalam masyarakat dan kemampuan kerjasama merupakan bagian dari fitrah manusia sebagai makhluk sosial. Maka dari itu sikap kerjasama perlu dibangun sejak anak usia dini agar mereka memiliki kemampuan kerjasama yang baik. karena pada proses bekerja sama, anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional seperti berbagi, tanggung jawab, saling membantu dan berinteraksi dalam menyelesaikan tugas bersama dengan kelompoknya. Jika kerja sama tidak ditanamkan pada anak-anak sejak usia dini, mereka tidak akan memahami harapan kelompok sosial, yang mengarah pada perilaku yang menyimpang dari norma yang berlaku. Akibatnya jika mereka tidak memiliki sikap kerjasama yang baik maka mereka dapat ditolak atau dikucilkan oleh masyarakat. (Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T., 2020).

Tiga proses sosialisasi yang tampaknya berbeda tetapi saling terhubung diperlukan bagi anak-anak untuk berfungsi dalam masyarakat. Seperti yang dikatakan oleh Hurlock (dalam Suryani, 2019), antara lain: 1) Belajar bertindak dengan cara yang dapat diterima secara sosial; 2) Belajar mengisi peran sosial yang sudah ada; dan 3) Mengembangkan sikap atau perilaku sosial terhadap orang lain dan aktivitas sosial di masyarakat.

Oleh karena itu perlu direncanakan pengembangan kemampuan sosial anak guna menunjang perkembangan sosial anak usia dini dalam proses

pembelajaran. Contoh kemampuan sosial tersebut antara lain bertanggung jawab terhadap kelompok, menghargai pendapat teman, aktif dalam kelompok, saling membantu, mampu berinteraksi dengan baik, dll. Pembelajaran tersebut sering dikenal dengan *cooperative learning*. Slavin (dalam Isjoni, 2013) mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang sudah berlangsung lama dimana guru mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tugas tertentu seperti mengajar atau berdiskusi dengan teman sebaya. Hal ini mendukung pernyataan Johnson & Johnson (dalam Isjoni, 2013) bahwa tujuan *cooperative learning* adalah membagi siswa kelas menjadi kelompok-kelompok kecil sehingga mereka dapat bekerjasama seefektif mungkin dan berbagi pengetahuan satu sama lain.

Menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu latihan yang dilakukan untuk membantu anak meningkatkan *collaboration skill*. Anak-anak yang menggunakan media pembelajaran mendapatkan pengalaman langsung dengan proses pembelajaran melalui panca inderanya seperti mendengar, melihat, merasakan, bahkan menyentuh media tersebut. (Swastyastu, 2020). Dewi (2017) penggunaan media pembelajaran dapat digunakan secara individual, maupun kelompok. Bentuk kegiatan yang dapat menstimulus kemampuan kerjasama dapat berupa tugas yang diberikan secara kelompok, baik dalam skala kecil atau besar. (Khadijah & Jf, 2021).

Menurut Safira (2020) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, yang dapat berdampak pada seberapa efektif pembelajaran berjalan. Karena kemampuannya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, media pembelajaran juga memainkan peran penting dalam proses pendidikan. Media pembelajaran menurut Guslinda & Kurnia (2018) adalah alat, metode, atau teknik yang dapat diterapkan untuk menyebarkan pesan, membantu pengembangan sumber daya pendidikan, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses belajar mengajar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Niken Farida, Sakinah Siregar & Sardiana Tamba (2022) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Pada Anak Usia 5-6 Tahun

di TK Kenanga Raya” memperoleh hasil penelitian bahwa melalui permainan menyusun *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian pada pra-siklus diperoleh persentase sebesar 25%, selanjutnya pada siklus I presentase meningkat menjadi 52,2% dan terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada siklus II memperoleh hasil 86%. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Andi Rezky Nurhidaya (2019) yang berjudul “Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* di TK Avanti Kota Makassar” menjelaskan bahwa dengan permainan menyusun *puzzle* dapat meningkatkan kerjasama anak, hal tersebut dilihat dari hasil akhir yang diperoleh pada siklus II mencapai persentase 75% yang termasuk pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan hasil pernyataan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak atau *collaboration skill*. Saat ini banyak sekali jenis-jenis *puzzle* yang terjual cukup banyak dipasaran dan cenderung sudah banyak digunakan oleh anak usia dini ataupun digunakan oleh lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), tetapi penulis belum menemukan kajian literatur terkait penggunaan *puzzle* geometri 3D dan dinyatakan layak untuk digunakan oleh anak usia dini ataupun lembaga pendidikan. Perbedaan media *puzzle* 3D dengan media *puzzle* lainnya adalah pada *puzzle* geometri 3D terdapat susunan *puzzle* berbentuk geometri yang memiliki panjang, lebar, tinggi atau volume, serta dapat dilihat dari berbagai sisi arah (Arifudin, A., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. , 2019). Sedangkan *puzzle* 2D merupakan kepingan gambar yang memiliki panjang dan lebar saja, dan *puzzle* 2D ini sudah sangat umum digunakan oleh anak usia dini. Selain itu juga menurut Sari, F. K, & Oktamaria, L. (2022) mengenalkan geometri pada anak usia dini sangat penting karena lingkungan sekitar kita mirip dengan bentuk geometri sehingga hal itu dapat mempermudah anak dalam mengenal bentuk geometri. Jika anak mengalami keterlambatan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri maka akan menghambat anak dalam mengklasifikasikan bentuk benda-benda yang berada di sekitar anak (Wahyudi, A. I. H. A., & Aulina, C. N., 2021)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di RA Nurul Huda dan RA Al-Arofah Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya memperoleh hasil bahwa di kedua RA tersebut masih terdapat anak usia 5-6 tahun yang belum optimal dalam kemampuan kerjasamanya. Anak tersebut tidak mau bermain dengan orang lain, kurangnya interaksi dengan teman sebayanya, masih kurang rasa saling tolong menolong antar anggota kelompok, dan anak tidak mau berbagi mainan dengan temannya. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan eksperimen terhadap *puzzle* geometri 3D apakah layak untuk digunakan pada anak usia dini atau tidak. Bahan yang digunakan terbuat dari kayu berkualitas, halus tanpa duri, aman dan tidak berbahaya untuk anak serta lebih menarik perhatian dan minat anak dalam bermain. Penggunaan media ini dapat dilakukan secara mandiri ataupun kelompok. Harapan peneliti dengan menggunakan media *puzzle* geometri 3D ini dapat menunjang pembelajaran menjadi semakin efektif sehingga *collaboration skill* pada anak usia dini akan tercapai dengan optimal.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) usia 5-6 tahun pada aspek sosial emosional bahwa anak seharusnya sudah dapat bersikap kooperatif dengan teman, artinya pada usia tersebut anak sudah mampu bekerjasama dengan teman dapat berbagi, bertanggung jawab, saling membantu dan berinteraksi dalam menyelesaikan tugas bersama dalam kelompoknya.

Selanjutnya peneliti akan menguji coba media *puzzle* geometri 3D di RA Nurul Huda dan RA Al-Arofah. Adapun alasan pemilihan RA tersebut yaitu berdasarkan rekomendasi dari IGRA (Ikatan Guru Raudlotul Athfal). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di RA Nurul Huda dan RA Al-Arofah bahwa disekolah tersebut belum pernah menggunakan *puzzle* geometri 3D. Sehingga ketika dilakukan penerapan media tersebut hasilnya netral kemampuan anak sebelum penggunaan media *puzzle* geometri 3D

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul “**Pengaruh Permainan Menggunakan Media *Puzzle* Geometri 3D Terhadap *Collaboration Skill* Anak Usia Dini**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *collaboration skill* pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Huda dan RA Al-Arofah sebelum menggunakan media *puzzle* geometri 3D?
2. Bagaimana proses penerapan pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Huda menggunakan media *puzzle* geometri 3D dan proses penerapan pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Arofah menggunakan media konvensional?
3. Bagaimana *collaboration skill* anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Huda setelah menggunakan media *puzzle* geometri 3D dan di RA Al-Arofah setelah menggunakan media konvensional?
4. Bagaimana signifikansi perbedaan peningkatan *collaboration skill* anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Huda melalui media *puzzle* geometri 3D dengan RA Al-Arofah melalui media konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengukur dan mendeskripsikan bagaimana *collaboration skill* pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Huda dan RA Al-Arofah sebelum menggunakan media *puzzle* geometri 3D.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana proses penerapan pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Huda menggunakan media *puzzle* geometri 3D dan proses penerapan pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Arofah menggunakan media konvensional.
3. Untuk mengukur dan mendeskripsikan bagaimana *collaboration skill* anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Huda setelah menggunakan media *puzzle* geometri 3D dan di RA Al-Arofah setelah menggunakan media konvensional.
4. Untuk mengukur dan mendeskripsikan bagaimana signifikansi perbedaan peningkatan *collaboration skill* anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Huda melalui media *puzzle* geometri 3D dengan RA Al-Arofah melalui media konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta dapat memberikan pengaruh pada *collaboration skill* anak melalui media *puzzle* geometri 3D, serta dari media tersebut dapat berguna sebagai media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, pemahaman dan pengalaman dalam mempersiapkan media pembelajaran yang tepat dan efektif di PAUD

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tolak ukur guru dalam memberikan stimulus terhadap *collaboration skill* anak melalui media pembelajaran *puzzle* geometri 3D

c. Bagi Peserta Didik

Melalui media pembelajaran ini dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan serta memberikan motivasi kepada anak untuk meningkatkan *collaboration skill*

d. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan refleksi terkait *collaboration skill* anak usia dini di PAUD

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini memiliki struktur organisasi sebagai berikut:

a. BAB I Pendahuluan

BAB ini mendeskripsikan latar belakang, masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi

b. BAB II Kajian Teori

BAB Bab ini menyajikan sejumlah teori dan gagasan yang berkaitan dengan studi yang dilakukan oleh para peneliti dengan menggunakan berbagai sumber literatur

c. BAB III Metode Penelitian

Desain penelitian, lokasi penelitian, sampel penelitian, definisi operasional variabel, data dan instrumen penelitian, proses penelitian, dan analisis penelitian semuanya tercakup dalam BAB metode penelitian ini

d. BAB IV Temuan dan Pembahasan

BAB ini mendeskripsikan temuan penelitian dan analisis penelitian untuk menjawab rumusan masalah

e. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendas

BAB ini memaparkan kesimpulan dan implikasi dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti. Serta memberikan rekomendasi dan saran kepada kepala sekolah, guru, serta peneliti selanjutnya.

f. Daftar Pustaka

Berisi sumber-sumber yang telah dikutip oleh peneliti untuk dijadikan pembahasan serta penguat dalam penulisan skripsi

g. Lampiran-lampiran

Berisi sekumpulan dokumen atau data yang mendukung kegiatan penelitian daristudi pendahuluan sampai akhir penelitian

