

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan, dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada di sekitarnya (Chaplin dalam Suhartini, 2004, hlm. 18). Keterampilan ini perlu untuk dimiliki oleh anak agar anak dapat berinteraksi dengan baik terhadap temannya, sehingga anak yang berada di sekitarnya dapat merasakan kenyamanan.

Sikap saling menghargai merupakan cerminan dari aspek perkembangan sosial emosional. Permendiknas No. 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa aspek perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun antara lain: (1) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan; (2) Mau berbagi, menolong, dan membantu teman; (3) Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif; (4) Mengendalikan perasaan; (5) Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan; (6) Menunjukkan rasa percaya diri; (7) Menjaga diri sendiri dari lingkungannya; (8) Menghargai orang lain.

Di beberapa sekolah yang pernah diamati oleh peneliti ditemukan masih ada anak yang belum menghargai pendapat orang lain atau temannya, mengejek kesalahan yang diperbuat sehingga menjadi bahan olokan yang dilakukan bersama dengan temannya yang lain, dan belum munculnya sikap menghargai terkait bantuan yang diperoleh dengan mengucapkan terimakasih. Hal ini juga ditemukan dalam sebuah pengamatan atau observasi di sekolah yang telah dilakukan oleh Neng Rupi (2017, hlm. 74-75) masih ada anak yang belum bisa menghargai orang lain terutama dalam hal menghargai perbedaan pendapat. Selain itu juga, terdapat penelitian dari Dwi Retnowati, dkk. (2015, hlm. 2) menyatakan bahwa “sikap saling menghargai pada anak masih rendah seperti anak belum dapat menghargai ide yang disampaikan teman dalam kegiatan bermain, anak masih sering mengejek apabila teman melakukan kesalahan, anak tidak terbiasa mengucapkan terimakasih apabila mendapatkan pemberian dari orang lain, dalam hal ini masih kurangnya sikap saling menghargai. Berdasarkan pengamatan peneliti 35% anak dapat berinteraksi dengan

lingkungan sekitar sedangkan 65% anak belum dapat membiasakan sikap saling menghargai”.

Dari permasalahan di atas maka diperlukan sebuah solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu memberikan pembelajaran kepada anak dengan menggunakan metode pembelajaran kolaboratif. Di dalam metode pembelajaran kolaboratif ini anak dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak. Perkembangan sosial emosional terdapat dalam Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 ayat 6 yang menyatakan bahwa “Perkembangan sosial emosional sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) meliputi: a) kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan diri dan mengendalikan diri serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain; b) rasa tanggungjawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, menaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan bersama; c) perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran dan berperilaku sopan.

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa salah satu sikap dalam perkembangan sosial emosional anak adalah sikap saling menghargai pendapat orang lain. Selain itu juga, dalam metode pembelajaran kolaboratif anak dapat membangun kerjasama dalam sebuah kelompok sehingga memunculkan sikap yang baik pada anak, salah satunya yaitu saling menghargai anggotanya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rahmantika (dalam Ni Wyn Armadi, dkk., 2018, hlm. 186) yang menyatakan bahwa “anak-anak yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran kolaboratif memiliki perilaku yang sangat baik. Selain itu metode pembelajaran kolaboratif adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kelompok belajar untuk menciptakan kegiatan belajar yang aktif dan mencapai tujuan pembelajaran bersama melalui interaksi sosial yang terjadi pada saat pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna dan anak dapat saling menghargai anggotanya”.

Di dalam pembelajaran kolaboratif terdapat prinsip-prinsip pembelajaran yang harus diperhatikan sebagaimana dikemukakan oleh Suryani (2010, hlm. 12)

yakni; 1) setiap anggota melakukan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama dan saling ketergantungan; 2) individu-individu bertanggungjawab atas dasar belajar dan perilaku masing-masing; 3) keterampilan kooperatif dibelajarkan, dipraktikkan dan balikan (*feedback*) diberikan berdasarkan bagaimana sebaiknya latihan keterampilan tersebut diterapkan; dan 4) kelas atau kelompok didorong ke arah terjadinya pelaksanaan suatu aktivitas kerja kelompok yang kohesif.

Prinsip-prinsip ini ditemukan dalam pendekatan pembelajaran STEAM-PjBL Hadinungrahaningsih, dkk. (2016, hlm. 20) bahwa “pendekatan STEAM akan memunculkan sikap kolaborasi, kerjasama, komunikasi, akan muncul dalam proses pembelajaran karena pendekatan ini dilakukan secara berkelompok. Pengelompokkan siswa dalam STEAM menuntut tanggungjawab secara personal maupun interpersonal terhadap pembelajaran yang terjadi. Proses ini akan membangun siswa terhadap materi yang dipelajari secara aktif akan menciptakan strategi mandiri untuk proses belajarnya”. Selain itu pendekatan STEAM ini mengarahkan siswa untuk memiliki keterampilan yaitu keterampilan pemecahan masalah, keterampilan berfikir kritis, dan keterampilan kolaborasi (Messier dalam Hadinugrahaningsih dkk., 2016, hlm. 20).

Dalam mengimplementasikan pembelajaran STEAM-PjBL di kelas, guru dapat menggunakan prinsip pembelajaran kolaboratif. Melalui penerapan pembelajaran kolaboratif ini guru dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak yang diantaranya yaitu kerjasama dan tanggungjawab (Suryani, 2010, hlm. 12). Pembelajaran STEAM-PjBL ini dilakukan secara kooperatif atau berkelompok. Maka dari itu perlu adanya kerjasama yang dibangun antara satu anak dengan anak yang lainnya untuk mendiskusikan *project* yang akan dibuat. Dengan adanya diskusi tersebut akan terjadi komunikasi antar anak dan saling bertukar ide, sehingga menghasilkan satu ide yang akan dituangkan dalam sebuah *project*. Dalam proses pengambilan keputusan tersebut perlu adanya sikap saling menghargai dari setiap ide yang disampaikan oleh anak, supaya tidak terjadinya perkelahian dalam merebutkan ide siapa yang akan digunakan. Selain itu juga, setiap anak diberikan kesempatan untuk menyampaikan ide berdasarkan pemikiran dan pengalamannya tanpa dipotong pembicaraannya oleh yang lain sehingga anak dapat menyampaikan ide tersebut sampai selesai. Anak dihibau untuk tidak mencela apa yang

disampaikan sehingga anak yang berbicara akan merasa dihargai oleh orang lain. Diharapkan perilaku tersebut pun dapat dilakukan oleh anak yang lain sehingga perilaku tersebut menjadi sebuah kebiasaan bahkan menetap. Selain kerjasama, terdapat sikap tanggungjawab. *Project* ini dibuat oleh seluruh anggota kelompok, setiap anak memiliki tanggungjawab untuk menyelesaikan *project* tersebut sampai dengan selesai.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan prinsip pembelajaran kolaboratif pada pembelajaran STEAM-PjBL dapat mengembangkan sikap saling menghargai pada anak usia dini. Oleh karena itu, penerapan STEAM-PjBL untuk mengembangkan sikap saling menghargai pada anak usia dini perlu dikaji lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul “STEAM *Project Based Learning* untuk Mengembangkan Sikap Saling Menghargai pada Anak Usia Dini”.

Atas himbauan dari Pemerintah bahwa proses pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah, kini harus dilaksanakan secara *daring* atau online karena adanya virus yang telah mewabah khususnya di Indonesia yaitu virus covid-19 atau yang lebih dikenal dengan virus corona. Virus corona dapat dicegah penularannya dengan tidak berkerumun, sehingga hal ini menyebabkan peneliti tidak dapat melakukan penelitian di sekolah. Dengan berbagai pertimbangan, akhirnya penelitian pun dapat tetap dilaksanakan dengan ketentuan bahwa peneliti harus mengumpulkan anak di sekitar rumah sebanyak 6 orang untuk diteliti. Artinya, bahwa proses penelitian dengan menerapkan STEAM-PjBL ini tetap dapat dilakukan namun harus memperhatikan protokol kesehatan seperti menjaga jarak fisik, menggunakan masker, penggunaan *hand sanitizer* dan cuci tangan sebelum dan setelah beraktivitas.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana proses dan level perkembangan kemampuan sikap saling menghargai siswa sebelum penerapan pembelajaran STEAM *Project Based Learning*?
- 1.2.2 Bagaimana proses dan level perkembangan kemampuan sikap saling menghargai siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM I?

- 1.2.3 Bagaimana proses dan level perkembangan kemampuan sikap saling menghargai siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM II?
- 1.2.4 Bagaimana proses dan level perkembangan kemampuan sikap saling menghargai siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM III?
- 1.2.5 Bagaimana peningkatan level perkembangan kemampuan sikap saling menghargai siswa sebelum dan dengan penerapan selama rangkaian pembelajaran *STEAM Project Based Learning*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi level perkembangan kemampuan sikap saling menghargai siswa sebelum penerapan pembelajaran *STEAM Project Based Learning*.
- 1.3.2 Untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi level perkembangan kemampuan sikap saling menghargai siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM I.
- 1.3.3 Untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi level perkembangan kemampuan sikap saling menghargai siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM II.
- 1.3.4 Untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi level perkembangan kemampuan sikap saling menghargai siswa pada rangkaian pembelajaran STEAM III.
- 1.3.5 Untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi peningkatan level perkembangan kemampuan sikap saling menghargai siswa sebelum dan dengan penerapan selama rangkaian pembelajaran *STEAM Project Based Learning*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah peneliti mendapatkan ilmu yang baru dari hasil penelitian yang telah dilakukan, juga penelitian ini dapat dijadikan bekal untuk melakukan proses pendidikan pada satu lembaga pendidikan atau sekolah. Selain itu juga, banyaknya bahan kajian teori yang didapat membuat peneliti kaya akan

Melasari, 2020

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP SALING MENGHARGAI PADA ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ilmu pengetahuan mengenai STEAM-PjBL dalam mengembangkan sikap saling menghargai pada anak usia dini.

b. Bagi guru

Manfaat bagi guru adalah dapat dijadikan bahan rujukan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi. Melalui pendekatan STEAM-PjBL ini guru dapat menumbuhkan berbagai keterampilan terkhusus keterampilan sosial emosional yakni sikap saling menghargai pada anak usia dini. Sikap saling menghargai ini dirasa penting untuk dikembangkan sejak dini agar anak dapat membawa sifat positif tersebut hingga dewasa.

c. Bagi pembaca

Manfaat bagi pembaca adalah semoga dengan adanya penelitian ini pembaca dapat menjadikan ini sebagai pengetahuan baru untuk dapat diterapkan kepada anak, cucu, bahkan kerabat dalam mengembangkan sikap saling menghargai pada anak sejak dini.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Manfaat bagi peneliti selanjutnya adalah semoga penelitian ini dapat dijadikan referensi atau bahan rujukan dalam melakukan penelitian yang serupa.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Adapun struktur organisasi skripsi yang saya susun yaitu:

1. LEMBAR PENGESAHAN
2. LEMBAR PERNYATAAN
3. KATA PENGANTAR
4. UCAPAN TERIMAKASIH
5. ABSTRAK
6. DAFTAR ISI
7. DAFTAR GAMBAR
8. DAFTAR TABEL
9. DAFTAR LAMPIRAN
10. BAB I PENDAHULUAN; berisi latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi

11. BAB II KAJIAN TEORI; berisi pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Math*), model pembelajaran *Project Based Learning*, *STEAM Project Based Learning*, sikap saling menghargai, dan penelitian yang relevan
12. BAB III METODE PENELITIAN; berisi jenis dan desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, dan teknik analisis data
13. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN; berisi proses pembelajaran, identifikasi level perkembangan dan peningkatan level perkembangan pada saat pra-eksperimen; proses pembelajaran, identifikasi level perkembangan dan peningkatan level perkembangan pada rangkaian pembelajaran STEAM-PjBL I; proses pembelajaran, identifikasi level perkembangan dan peningkatan level perkembangan pada rangkaian pembelajaran STEAM-PjBL II; proses pembelajaran, identifikasi level perkembangan dan peningkatan level perkembangan pada rangkaian pembelajaran STEAM-PjBL III
14. BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI; berisi simpulan penelitian, implikasi, dan rekomendasi
15. DAFTAR PUSTAKA
16. LAMPIRAN; berisi lampiran surat keterangan pembimbing, lampiran kartu bimbingan skripsi, lampiran surat izin penelitian, lampiran surat keterangan telah melakukan penelitian, lampiran RPPH, lampiran lembar observasi perkembangan sikap saling menghargai, rekapitulasi hasil observasi sikap saling menghargai, dan dokumentasi