

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah suatu individu yang berusia 0-6 tahun yang memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dan memiliki karakteristik yang bervariasi dari satu anak terhadap anak lainnya (Sudarna, 2014). Usia dini merupakan periode keemasan (*golden age*) yang dalam pertumbuhan dan perkembangannya berjalan cukup pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu pada masa ini sebaiknya pertumbuhan dan perkembangan anak distimulasi secara optimal.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berdasarkan Permendikbud nomor 146 Tahun 2014 Pasal 1 tentang kurikulum 2013 :

“Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memfasilitasi tumbuh kembang anak secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Anak usia dini memerlukan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan potensi dan aspek-aspek perkembangan yang dimilikinya, yaitu : aspek perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, moral, seni, dan sosial emosional.

Perkembangan sosial anak perlu dikembangkan sejak dini untuk bekalnya dimasa mendatang karena manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, memerlukan orang lain, perlu berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, melebur diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama (Ambara, 2014, hlm.32). Makna sosial bagi anak adalah upaya pengenalan anak

terhadap orang lain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh umpan balik dari segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok. (Susanto, 2014, hlm.134)

Potensi kemampuan sosial yang dimiliki oleh setiap anak menurut Beaty (2013) mencakup beberapa hal meliputi: (1) Rasa kepedulian, (2) Rasa menyayangi, (3) Hubungan teman sebaya, (4) Berbagi sesuatu dengan orang lain, (5) Memberi bantuan kepada orang lain, (6) Menaati aturan, (7) Bertanggung jawab, (8) Berinteraksi dengan orang lain, (9) Simpati, (10) dan Bekerja sama. Kerja sama sangat penting bagi anak usia dini dengan cara melatih kepekaan anak, melatih kemampuan anak untuk berkomunikasi, melatih anak untuk menjalin suatu hubungan dan melatih anak untuk dapat menghargai orang lain.

Teori Psikososial Erikson dalam Mutiah (2015, hlm.28-29) menyatakan bahwa anak usia 3-6 tahun sedang berada pada fase anak-anak belajar berfantasi, belajar menertawakan diri dan mulai belajar bahwa ada pribadi lain selain dirinya (bersosialisasi). Salah satu tugas perkembangan awal masa kanak-kanak yang penting adalah memperoleh latihan dan pengalaman pendahuluan yang diperlukan untuk menjadi anggota kelompok. (Hurlock, 2017, hlm.117).

Al-Tabany (2015, hlm 46-47) menjelaskan saat ini kita memasuki abad-21 yang mengharuskan setiap individu memiliki beberapa keterampilan berfikir kritis, kemampuan menyelesaikan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreatif dan inovatif dan literasi media informasi, komunikasi dan teknologi. Beberapa keterampilan yang harus dimiliki individu tersebut mendorong terjadinya perubahan dalam dunia pendidikan. Indonesia menerapkan empat pendekatan pendidikan yakni, pendidikan yang berorientasi kecakapan hidup, kurikulum dan pembelajaran yang berbasis kompetensi, pembelajaran berbasis produksi dan pendidikan berbasis luas.

Dari observasi yang pernah dilakukan oleh peneliti, saat ini masih banyak anak-anak yang bersifat individualis, bermain sendiri atau tidak berbaur dengan temannya. Sehingga perkembangan kerja sama anak terhambat dan tidak berkembang sesuai umurnya. Anak memerlukan pembelajaran yang melatih kerja

samanya dengan cara berkelompok dan menyenangkan, karena pada abad-21 ini sangat penting menerapkan kerja sama kepada anak sebagai bekalnya dimasa depan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Model pembelajaran *STEAM Project based Learning* (PjBL).

STEAM merupakan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai keterampilan yang dimiliki anak, seperti : kreativitas, analisis kritis, kerja kelompok, berfikir independent, inisiatif, komunikasi dan literasi digital (Putri, 2018, hlm.64). Dalam pembelajaran STEAM ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah *communicating* yaitu mengembangkan berbagai kemampuan bahasa dan berkomunikasi dengan orang lain; bekerja secara individu maupun kelompok serta berdiskusi tentang ide melalui kegiatan bercakap-cakap, mendengarkan dan menulis (Putri, 2018, hlm.65-66).

STEAM dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran *Project based Learning* atau model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara kelompok (Nurhalimah, 2012, hlm.7). *Project based Learning* adalah salah satu strategi pembelajaran yang mengaruskan siswa membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan mendemonstrasikan pengalaman baru melalui berbagai bentuk representasi.

*The George Lucas Educational Foundition* mengembangkan beberapa langkah-langkah dalam pembelajaran *Project Based Learning* ( PjBL) yang terdiri dari : a) Dimulai dengan pertanyaan yang esensial. Langkah awal dari pembelajaran *Project Based Learning* ( PjBL) bisa dimulai dengan mengambil topik yang sesuai dengan lingkungan sekitar dan melakukan percobaan lebih lanjut. Pertanyaan diajukan untuk memancing atau mengetahui bagaimana pengetahuan, tanggapan , kritik dan ide yang dimiliki anak tentang topik yang akan dibahas. b) Perencanaan aturan pengerjaan proyek. Perencanaan ini terdiri dari aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung anak untuk menjawab pertanyaan esensial dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek, serta menyediakan alat dan bahan yang diperlukan dalam membatu penyelesaian proyek. Dalam tahap ini anak dapat dibentuk menjadi beberapa kelompok dan mulai merencanakan proyek yang akan dibuat. Pada tahap ini kemampuan kerja

sama anak dapat dilatih dengan adanya kegiatan membuat proyek secara berkelompok. c). Membuat jadwal aktivitas. Guru dan anak secara bersama-sama menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek. d). Me-monitoring perkembangan proyek peserta didik. Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor atau pemantauan dengan memfasilitasi setiap proses selama anak menyelesaikan proyek. e). Penilaian hasil kerja peserta didik. Penilaian ini dilakukan dengan membantu peserta didik dalam mengukur ketercapaian standar dalam pembuatan proyek, mengevaluasi kemajuan perkembangan peserta didik, memberikan umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik, membantu pendidik dalam menyusun strategi atau pendekatan pembelajaran berikutnya. f). Evaluasi pengalaman belajar peserta didik. Diakhir proses pembelajaran guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas yang telah dilakukan dan hasil dari proyek yang sudah dilaksanakan. Proses refleksi ini dilakukan secara individu dan kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman selama proses pembelajaran terjadi. ( Al-Tabany, 20015, hlm.52-53)

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kombinasi *STEAM & Project based Learning* dapat memfasilitasi perkembangan kerja sama anak dengan langkah-langkah yang dilakukan. Oleh karena itu, pengaruh *STEAM Project based Learning* dalam mengembangkan kerja sama pada anak usia dini perlu dikaji kembali melalui penelitian yang berjudul *STEAM PjBL (PROJECT BASED LEARNING)* dalam Mengembangkan Kemampuan Bekerja sama Anak Usia Dini. Mengingat adanya pandemi covid-19 yang mengharuskan segala sesuatu dilakukan di rumah termasuk sekolah diliburkan, sehingga peneliti melakukan penelitian di salah satu Rt di Kabupaten Karawang dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yang sudah ditetapkan

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah, maka rumusan masalah nya adalah :

- 1.2.1 Bagaimana proses dan level perkembangan kemampuan bekerja sama anak pada rangkaian pembelajaran *STEAM Project Based Learning I*?
- 1.2.2 Bagaimana proses dan level perkembangan bekerja sama anak pada rangkaian pembelajaran *STEAM Project Based Learning II*?
- 1.2.3 Bagaimana proses dan level perkembangan kemampuan bekerja sama anak siswa pada rangkaian pembelajaran *STEAM Project Based Learning III*?
- 1.2.4 Bagaimana peningkatan level perkembangan kemampuan bekerja sama anak selama pembelajaran *STEAM Project Based Learning*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi level perkembangan kemampuan bekerja sama anak pada rangkaian pembelajaran *STEAM Project Based Learning I*
- 1.3.2 Untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi level perkembangan kemampuan bekerja sama anak pada rangkaian pembelajaran *STEAM Project Based Learning II*
- 1.3.3 Untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi level perkembangan kemampuan bekerja sama anak pada rangkaian pembelajaran *STEAM Project Based Learning III*
- 1.3.4 Untuk mengidentifikasi peningkatan kemampuan bekerja sama anak melalui pembelajaran *STEAM Project Based Learning*

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

- 1.4.1 Secara Teoritis  
Manfaat secara teoritis diharapkan dapat memberikan pengetahuan atau keilmuan mengenai model *STEAM Project based Learning* untuk mengembangkan kerja sama anak usia dini
- 1.4.2 Secara praktis

Manfaat secara praktis diharapkan agar orangtua, pendidik dan masyarakat secara luas dapat memahami model *STEAM Project based Learning* untuk mengembangkan kerja sama anak usia dini

#### 1.4.3 Secara umum

Manfaat secara umum bagi pembaca diharapkan dapat bermanfaat dan lebih memahami model *STEAM Project based Learning* untuk mengembangkan kerja sama anak usia dini

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penelitian ini untuk mengetahui pokok-pokok yang terdapat dalam isinya, maka perlu dikemukakan dengan jelas struktur organisasi skripsi. Adapun struktur organisasi skripsi sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah tahun 2019, yang dimaksud adalah sebagai berikut :

BAB 1 : Pendahuluan yang merupakan dasar dari gambaran secara umum, meliputi, latar belakang, penelitian, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : Kajian pustaka yang akan memberikan penjelasan terhadap topik permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Meliputi teori kreativitas dan pengembangannya, serta teori pembelajaran bermain peran.

BAB III : Berisi metode penelitian yang didalamnya terdapat desain penelitian, partisipan atau subjek dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan isu etik.

BAB IV : Berisi hasil temuan penelitian berdasarkan pengolahan dan analisis data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang telah disusun sebelumnya.

BAB V : Berisi kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang disajikan oleh peneliti sebagai bentuk penafsiran dan pemaknaan terhadap analisis temuan dan mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

Daftar pustaka yang berisikan semua sumber teori yang dikutip didalam penulisan skripsi.

Lampiran yang berisi seluruh dokumen yang digunakan dalam penelitian.

