

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Konsep Dasar Keterampilan Kolaborasi Anak Usia Dini

a. Perspektif Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky

Untuk memahami hakikat kolaborasi pada anak usia dini, landasan teori yang paling relevan dan fundamental adalah Teori Konstruktivisme Sosial (*Social Constructivism*) yang digagas oleh Lev Semionovich Vygotsky. Berbeda dengan Jean Piaget yang memandang perkembangan kognitif sebagai proses yang sebagian besar bersifat individual dan biologis (anak sebagai *lone scientist*), Vygotsky mengajukan antitesis bahwa pembelajaran adalah fenomena sosial yang inheren. Vygotsky berargumen bahwa fungsi mental tingkat tinggi (*higher mental functions*) pada anak muncul pertama kali pada level sosial atau antar-individu (*interpsychological*), dan baru kemudian diinternalisasi ke dalam level individu (*intrapsychological*).

Dalam konteks penelitian ini, teori Vygotsky menjadi pisau analisis utama untuk membedah bagaimana metode bermain berbasis proyek dapat meningkatkan kolaborasi. Inti dari pandangan Vygotsky terletak pada konsep **Zona Perkembangan Proksimal** atau *Zone of Proximal Development (ZPD)*. ZPD didefinisikan sebagai jarak antara tingkat perkembangan aktual (*actual development level*) yang ditentukan oleh kemampuan pemecahan masalah secara mandiri, dengan tingkat perkembangan potensial (*potential development level*)

yang ditentukan melalui pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau dalam kolaborasi dengan teman sebaya yang lebih mampu (*more capable peers*).

Konsep ZPD ini memiliki implikasi yang sangat mendalam terhadap ketrampilan kolaborasi anak di TK Negeri Pembina Ponorogo:

1. Kolaborasi sebagai Katalisator Perkembangan:

Dalam pandangan ZPD, kolaborasi bukan sekadar "bekerja bersama", melainkan mekanisme transfer pengetahuan dan keterampilan. Ketika anak-anak bekerja dalam kelompok proyek (misalnya membuat bangunan pasir), terjadi interaksi dinamis. Anak yang lebih mahir dalam motorik halus mungkin membantu temannya yang kesulitan menggunting, sementara anak yang mahir verbal membantu temannya bernegosiasi. Proses saling bantu inilah yang disebut Vygotsky sebagai *scaffolding* (pijakan) sosial. Melalui kolaborasi, anak ditarik dari zona nyaman (apa yang bisa ia lakukan sendiri) menuju zona pertumbuhan (apa yang bisa ia lakukan bersama teman).

2. Peran *More Knowledgeable Other* (MKO) dalam Teman Sebaya:

Vygotsky menekankan pentingnya kehadiran *More Knowledgeable Other* (MKO). Dalam konteks kelas PAUD, MKO tidak selalu guru. Dalam metode bermain berbasis proyek, teman sebaya seringkali bertindak sebagai MKO. Ketika terjadi konflik atau diskusi tentang cara menyusun balok agar tidak roboh, anak-anak saling bertukar strategi. Interaksi sosial verbal inilah yang mematangkan kemampuan kognitif dan sosial mereka.

3. Transisi dari Egosentris ke Sosiosentris:

Anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) berada pada masa transisi dari tahap pra-operasional yang egosentris. Teori Vygotsky menegaskan bahwa interaksi sosial dalam ZPD memaksa anak untuk menyadari perspektif orang lain. Untuk bisa berkolaborasi dalam proyek, anak harus menekan ego pribadinya, mendengarkan ide teman, dan menyepakati tujuan bersama. Tanpa interaksi sosial yang intens, kemampuan desentrasi (melepaskan diri dari ego sendiri) ini akan lambat berkembang.

Oleh karena itu, penerapan metode bermain berbasis proyek dengan pendekatan *Deep Learning* sejatinya adalah upaya menciptakan lingkungan ZPD yang kaya. Proyek memberikan konteks masalah (*problem context*), dan kolaborasi memberikan dukungan sosial (*social support*) agar anak bisa melampaui batasan kemampuannya sendiri.

b. Indikator Keterampilan Kolaborasi Anak Usia 4-5 Tahun (Berdasarkan Permendikbud 137/2014)

Di Indonesia, standar acuan utama perkembangan anak dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam lampiran peraturan ini, terdapat Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang menjadi rujukan kurikulum.

Untuk anak usia 4-5 tahun (Kelompok A), keterampilan kolaborasi masuk dalam lingkup perkembangan **Sosial-Emosional**. Berdasarkan analisis dokumen

Permendikbud 137/2014, indikator-indikator yang merefleksikan kemampuan kolaborasi meliputi, namun tidak terbatas pada:

1. Bermain dengan teman sebaya (*Peer Play Interaction*) Indikator ini mensyaratkan anak untuk tidak lagi bermain sendiri (*solitary play*). Dalam konteks kolaborasi, ini berarti anak mampu menginisiasi interaksi, mengajak teman bermain, dan mempertahankan interaksi tersebut dalam durasi tertentu. Anak diharapkan mampu terlibat dalam permainan yang memiliki aturan bersama, bukan sekadar bermain di tempat yang sama.
 - a. *Relevansi Penelitian*: Dalam proyek, indikator ini terlihat saat anak membentuk kelompok kerja dan mendiskusikan apa yang akan dibuat.
2. Mengetahui arti warna dan aturan bermain (Kepatuhan pada Kesepakatan) Kolaborasi mustahil terjadi tanpa adanya aturan yang disepakati (*shared rules*). Indikator ini mencakup kemampuan anak untuk memahami giliran (*turn-taking*), memahami batasan area main, dan mematuhi peran yang sedang dimainkan.
 - a. *Relevansi Penelitian*: Saat bermain peran (misal: proyek rumah sakit), anak harus patuh: siapa yang jadi dokter, siapa yang jadi pasien. Pelanggaran aturan akan merusak kolaborasi.
3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman (*Prosocial Behavior*)

Ini adalah inti dari *cooperation*. Berbagi tidak hanya dimaknai menyerahkan benda, tetapi juga berbagi ruang dan kesempatan. "Menolong" dalam konteks ZPD berarti memberikan bantuan saat teman kesulitan.

a. *Relevansi Penelitian*: Indikator ini diukur saat anak mau meminjamkan lem, mau membantu memegang balok yang berat, atau mau mengalah memberikan mainan favorit demi kelancaran proyek.

4. Menghargai orang lain (*Respect*) Kolaborasi membutuhkan rasa aman psikologis. Indikator ini mencakup kemampuan mendengarkan ketika teman bicara dan tidak memaksakan kehendak. Pada usia 4-5 tahun, ini adalah tantangan terbesar karena sifat egosentris masih dominan.

a. *Relevansi Penelitian*: Kemampuan anak menerima usulan teman ("Oke, kita pakai warna biru saja usulanmu") adalah tanda kematangan kolaborasi tingkat tinggi.

Sintesis Teori Kolaborasi Berdasarkan paparan di atas, dapat disintesis bahwa ketrampilan kolaborasi bagi anak usia dini bukan merupakan kemampuan bawaan yang muncul tiba-tiba, melainkan serangkaian perilaku sosial yang dipelajari (*learned social behaviors*) melalui interaksi dalam *Zone of Proximal Development*. Kolaborasi mencakup dimensi kognitif (memahami tujuan bersama) dan dimensi afektif (empati dan berbagi). Oleh karena itu, diperlukan intervensi pedagogis yang terstruktur seperti metode proyek untuk memfasilitasi kemunculan indikator-indikator tersebut.

"Kolaborasi penting bagi anak. Menurut Vygotsky, anak belajar dari teman. Di TK Pembina, anak masih main sendiri. Maka dari itu, guru perlu metode baru. Metode proyek bisa jadi solusi. Anak akan belajar kerjasama saat membuat sesuatu. Ini akan meningkatkan kemampuan sosial mereka."

"Tidak dapat dipungkiri bahwa ketrampilan kolaborasi memegang peranan yang sangat fundamental dalam perkembangan holistik anak usia dini. Sejalan dengan perspektif konstruktivisme sosial yang digaungkan oleh Lev Vygotsky, proses pembelajaran sejatinya terjadi melalui interaksi sosial yang intensif dengan teman sebaya.

Namun, berdasarkan realitas empiris yang diamati di TK Negeri Pembina Ponorogo, terlihat fenomena di mana anak didik masih cenderung bermain secara soliter. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka merupakan sebuah urgensi bagi pendidik untuk menerapkan inovasi pembelajaran. Dalam konteks ini, metode bermain berbasis proyek hadir sebagai solusi alternatif yang menjanjikan.

Melalui metode ini, secara otomatis anak akan terdorong untuk menjalin kerjasama yang solid dalam menghasilkan sebuah karya, yang mana hal tersebut pada akhirnya akan memberikan implikasi positif terhadap peningkatan kematangan sosial mereka secara signifikan." "Tidak dapat dipungkiri bahwa ketrampilan kolaborasi memegang peranan yang sangat fundamental dalam perkembangan holistik anak usia dini. Sejalan dengan perspektif konstruktivisme sosial yang digaungkan oleh Lev Vygotsky, proses pembelajaran sejatinya terjadi melalui interaksi sosial yang intensif dengan teman sebaya.

Namun, berdasarkan realitas empiris yang diamati di TK Negeri Pembina Ponorogo, terlihat fenomena di mana anak didik masih cenderung bermain secara soliter. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka merupakan sebuah urgensi bagi pendidik untuk menerapkan inovasi pembelajaran.

Dalam konteks ini, metode bermain berbasis proyek hadir sebagai solusi alternatif yang menjanjikan. Melalui metode ini, secara otomatis anak akan terdorong untuk menjalin kerjasama yang solid dalam menghasilkan sebuah karya, yang mana hal tersebut pada akhirnya akan memberikan implikasi positif terhadap peningkatan kematangan sosial mereka secara signifikan."

"Lebih jauh lagi, efektivitas metode bermain berbasis proyek ini akan mencapai titik optimal apabila diintegrasikan secara sinergis dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*). Perlu digarisbawahi bahwa dalam paradigma pendidikan kontemporer, proses belajar tidak cukup hanya berhenti pada tataran penyelesaian tugas semata (*surface learning*), melainkan harus mampu menyentuh dimensi kognitif dan emosional anak secara utuh. Melalui pendekatan *Deep Learning*, anak-anak di Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo tidak hanya diajak untuk menyusun balok atau merangkai material lepasan secara mekanis, tetapi mereka juga distimulasi untuk membangun koneksi bermakna (*meaningful connections*) antara materi permainan dengan kehidupan nyata mereka.

Dalam praktiknya, integrasi kedua pendekatan ini menciptakan sebuah ekosistem belajar yang menantang namun menyenangkan. Ketika anak dihadapkan pada sebuah proyek yang kompleks—misalnya merancang miniatur lingkungan

sekolah—mereka secara alamiah akan memasuki fase ketergantungan positif (*positive interdependence*). Pada fase inilah, pendekatan pembelajaran mendalam memainkan perannya dengan memfasilitasi dialog reflektif dan pemecahan masalah secara kolektif.

Anak-anak akan belajar menekan ego pribadi demi mencapai tujuan kelompok, sebuah kompetensi yang sangat sulit dicapai jika pembelajaran hanya dilakukan dengan metode konvensional yang bersifat satu arah (*teacher-centered*).

Di sisi lain, urgensi penerapan model ini juga didorong oleh tuntutan kompetensi abad ke-21 yang mensyaratkan penguasaan *soft skills* sejak dini. Apabila fenomena *solitary play* atau permainan menyendiri yang terjadi di TK Negeri Pembina Ponorogo dibiarkan berlarut-larut tanpa adanya intervensi pedagogis yang terukur, dikhawatirkan akan menghambat perkembangan kecerdasan interpersonal anak di jenjang pendidikan selanjutnya.

Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini hadir bukan sekadar sebagai upaya perbaikan teknis pembelajaran, melainkan sebagai sebuah manifestasi tanggung jawab profesional untuk mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang dalam berkolaborasi dan berkontribusi dalam lingkungan sosialnya."

Tentu, ini adalah elaborasi mendalam mengenai indikator perkembangan sosial-emosional (khususnya kolaborasi) berdasarkan Permendikbud 137/2014, yang dianalisis dari sudut pandang psikologi perkembangan.

Bagian ini dirancang untuk menunjukkan kematangan analisis Anda. Alih-alih hanya menyalin pasal peraturan, Anda membedah "mengapa" standar tersebut menjadi tantangan berat bagi anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) dan bagaimana hal ini relevan dengan tesis Anda.

Analisis Kritis terhadap Indikator Kolaborasi dalam Permendikbud 137/2014 dan Tantangan Psikologisnya : Meskipun Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 telah menetapkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang ideal, namun dalam implementasi praktisnya di lapangan, pencapaian indikator-indikator tersebut seringkali berbenturan dengan hambatan biologis dan psikologis yang alamiah pada anak usia 4-5 tahun. Berikut adalah elaborasi mendalam mengenai kesenjangan antara tuntutan standar kurikulum dengan realitas perkembangan anak:

1. Tantangan pada Indikator "Mau Berbagi, Menolong, dan Membantu Teman" Indikator ini seringkali menjadi aspek yang paling sulit dicapai secara konsisten oleh anak Kelompok A.

- a) Analisis Psikologis: Kesulitan ini berakar kuat pada fase egosentrisme kognitif (*cognitive egocentrism*) sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget. Pada usia 4 tahun, anak cenderung memandang dunia semata-mata dari perspektif mereka sendiri. Bagi mereka, benda yang ada di genggaman mereka adalah ekstensi atau perpanjangan dari "diri" mereka. Oleh karena itu, ketika guru atau teman meminta mereka untuk berbagi mainan, anak

menerjemahkannya sebagai ancaman kehilangan bagian dari dirinya, bukan sebagai tindakan sosial yang positif.

- b) Implikasi: Perilaku "pelit" atau merebut mainan yang sering terjadi di TK Negeri Pembina Ponorogo bukanlah tanda karakter yang buruk, melainkan manifestasi dari ketidakmatangan kemampuan desentrasi. Di sinilah metode bermain berbasis proyek berperan vital; proyek menciptakan situasi di mana "berbagi" menjadi satu-satunya cara untuk mencapai tujuan yang diinginkan anak (misalnya: anak terpaksa berbagi balok karena jika tidak, menaranya tidak akan jadi).

2. Tantangan pada Indikator "Taati Aturan dan Menunggu Giliran" (*Turn-Taking*)

Standar Permendikbud menuntut anak untuk mampu bermain dengan aturan dan sabar menunggu giliran.

- a) Analisis Psikologis: Hambatan utama dalam indikator ini berkaitan erat dengan perkembangan Fungsi Eksekutif (*Executive Function*), khususnya pada aspek kontrol inhibisi (*inhibitory control*). Bagian otak prefrontal cortex yang bertugas mengendalikan impuls pada anak usia 4-5 tahun belum berkembang sempurna. Akibatnya, dorongan keinginan (*impulse*) untuk segera memegang benda atau berbicara seringkali lebih cepat daripada kemampuan otaknya untuk menahan diri.
- b) Implikasi: Anak seringkali menyerobot antrean atau memotong pembicaraan teman bukan karena ingin melanggar aturan, tetapi karena mekanisme "rem" di otak mereka belum pakem. Pendekatan pembelajaran

mendalam (*Deep Learning*) melatih aspek ini dengan memberikan waktu jeda dan refleksi, mengajarkan anak untuk berpikir sebelum bertindak.

3. Tantangan pada Indikator "Bermain dengan Teman Sebaya" (Interaksi Resiprokal) Indikator ini mensyaratkan terjadinya interaksi dua arah atau lebih.

- a) Analisis Psikologis: Menurut Mildred Parten, anak usia Kelompok A berada di ambang transisi dari bermain asosiatif (*associative play*) menuju bermain kooperatif (*cooperative play*). Namun, seringkali mereka terjebak kembali ke fase bermain paralel (*parallel play*), di mana mereka bermain berdampingan menggunakan mainan yang sama tetapi tanpa interaksi yang bermakna. Hal ini disebabkan karena kemampuan bahasa pragmatik mereka masih terbatas; mereka kesulitan menegosiasikan skenario bermain yang kompleks dengan teman.
- b) Implikasi: Tanpa fasilitasi yang tepat, anak hanya akan duduk bersama tapi pikiran mereka berjalan sendiri-sendiri. Proyek kolaboratif memaksa anak untuk menyatukan narasi bermain mereka, mengubah "mainanku" menjadi "proyek kita".

4. Tantangan pada Indikator "Menghargai Keunggulan Orang Lain" Permendikbud mengharapkan anak mulai tumbuh sikap toleransi dan apresiasi.

- a) Analisis Psikologis: Tantangan ini berkaitan dengan perkembangan *Theory of Mind* (ToM), yaitu kemampuan untuk memahami bahwa orang lain memiliki pikiran, perasaan, dan ide yang berbeda dengan dirinya. Pada usia awal 4 tahun, ToM baru mulai berkembang. Anak seringkali merasa

bingung atau marah jika temannya memiliki ide yang berbeda (misalnya: "Kenapa atapnya merah? Harusnya kan biru!"). Mereka belum sepenuhnya paham bahwa perbedaan pendapat adalah hal yang wajar.

- b) Implikasi: Konflik yang terjadi saat bermain proyek seringkali dipicu oleh ketidakmatangan ToM ini. Melalui bimbingan guru dalam metode proyek, anak diajak berdialog untuk menyadari bahwa menggabungkan dua ide berbeda justru bisa menghasilkan karya yang lebih bagus.

"Sintesis komprehensif antara perspektif teoretis Vygotsky mengenai *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan landasan yuridis formal Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 di atas memberikan kerangka acuan ideal mengenai profil kemampuan sosial yang seharusnya dimiliki oleh anak usia dini. Teori ZPD menegaskan bahwa kematangan kognitif dan sosial anak tumbuh melalui gesekan interaksi, sementara Permendikbud menetapkan standar perilaku berbagi dan bekerjasama sebagai indikator ketercapaian perkembangan. Namun, apabila kerangka ideal tersebut dijadikan cermin untuk merefleksikan kondisi faktual di lapangan, khususnya di Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo, ditemukan adanya kesenjangan (*gap*) yang cukup signifikan dan memprihatinkan.

Berdasarkan observasi pra-penelitian, terlihat jelas bahwa indikator-indikator krusial seperti kesediaan berbagi peran, kemampuan negosiasi tanpa agresi, dan kepatuhan pada aturan main bersama belum nampak secara optimal pada mayoritas peserta didik. Dominasi perilaku egosentris yang termanifestasi dalam bentuk *solitary play* (bermain menyendiri) dan *parallel play* (bermain berdampingan tanpa interaksi) masih mewarnai dinamika kelas sehari-hari.

Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan belajar yang ada saat ini belum sepenuhnya berfungsi sebagai *scaffolding* sosial yang efektif untuk menarik anak keluar dari zona nyamannya. Kondisi disonansi antara 'harapan teoretis' dan 'realitas empiris' inilah yang menjadi landasan rasional paling mendasar mengenai urgensi dilakukannya penelitian tindakan ini. Tanpa adanya intervensi pedagogis yang terukur dan inovatif, dikhawatirkan hambatan perkembangan sosial ini akan terbawa hingga jenjang pendidikan selanjutnya.

Oleh karena itu, penerapan metode bermain berbasis proyek yang diperkuat dengan pendekatan pembelajaran mendalam hadir bukan sekadar sebagai alternatif, melainkan sebagai kebutuhan mendesak untuk menjembatani kesenjangan tersebut, mentransformasi potensi anak TK Negeri Pembina Ponorogo dari level individualis menuju level kolaboratif yang matang dan bermakna."

2. Metode Bermain Berbasis Proyek (*Project-Based Play*)

a. Hakikat Pendekatan Proyek Menurut Lilian G. Katz

Dalam diskursus pendidikan anak usia dini modern, istilah "proyek" seringkali disalahartikan sekadar sebagai kegiatan kerajinan tangan (*craft*) atau pekerjaan rumah. Namun, merujuk pada pemikiran Lilian G. Katz, seorang tokoh terkemuka dalam pedagogi anak usia dini dan penulis buku *Young Investigators: The Project Approach in the Early Years*, definisi proyek memiliki dimensi yang jauh lebih filosofis dan mendalam. Katz mendefinisikan proyek sebagai "an in-depth investigation of a real world topic worthy of children's attention and effort"

(sebuah investigasi mendalam tentang topik dunia nyata yang layak mendapatkan perhatian dan usaha anak).

Kata kunci "investigasi mendalam" (*in-depth investigation*) membedakan metode ini dengan tema pembelajaran konvensional. Jika dalam pembelajaran tema biasa guru cenderung menyuapi informasi kepada anak ("Ini gambar ayam, kakinya dua"), maka dalam pendekatan proyek, anak diposisikan sebagai peneliti cilik. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi secara aktif mencari jawaban atas pertanyaan yang muncul dari rasa ingin tahu mereka sendiri.

Katz menegaskan bahwa tujuan utama pendidikan anak usia dini bukan sekadar pemenuhan akademik (*academic goals*) seperti membaca dan berhitung, melainkan pengembangan intelektual (*intellectual goals*). Dalam pandangan Katz, "akademik" berkaitan dengan keterampilan dasar (3R: *Reading, Writing, Arithmetic*), sedangkan "intelektual" berkaitan dengan disposisi atau kebiasaan berpikir (*habits of mind*), seperti kemampuan menganalisis, memprediksi, memeriksa hipotesis, dan bekerjasama. Metode bermain berbasis proyek dirancang khusus untuk memupuk dimensi intelektual ini. Melalui proyek, anak belajar menerapkan keterampilan akademik dasar mereka dalam konteks yang bermakna; mereka menghitung jumlah balok untuk membangun menara (matematika fungsional) dan menulis label harga untuk bermain peran pasar (literasi fungsional).

Relevansi pemikiran Katz dalam penelitian ini sangatlah fundamental. Di TK Negeri Pembina Ponorogo, penerapan metode proyek bukan untuk menggantikan kurikulum yang ada, melainkan sebagai strategi pedagogis untuk menggeser pola

passive learning menjadi *active collaborative learning*. Proyek memberikan konteks sosial yang alamiah di mana anak-anak harus berinteraksi, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama, yang mana hal ini selaras dengan upaya peningkatan ketrampilan kolaborasi.

b. Tahapan Implementasi Bermain Berbasis Proyek

Menurut Sylvia C. Chard dan Lilian G. Katz, struktur pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek terbagi menjadi tiga fase utama yang saling berkesinambungan. Ketiga fase ini membentuk alur narasi pembelajaran yang utuh, mulai dari pemunculan ide hingga perayaan hasil belajar. Berikut adalah uraian komprehensif mengenai ketiga tahapan tersebut:

1) Fase I: Permulaan (*Getting Started / The Opening Event*)

Fase ini merupakan tahap fondasi di mana benih ketertarikan anak mulai disemai. Tujuan utama fase ini adalah untuk menggali pengetahuan awal (*prior knowledge*) anak dan memancing pertanyaan investigasi.

a) Diskusi dan Peta Konsep:

Kegiatan biasanya diawali dengan "Pemicu" atau *Provocation*. Guru membawa benda misterius, menunjukkan video, atau membacakan buku cerita yang relevan dengan topik (misalnya topik "Transportasi di Ponorogo"). Setelah itu, guru memfasilitasi diskusi kelompok besar. Anak-anak diajak menceritakan pengalaman pribadi mereka. Dari curah pendapat ini, guru bersama anak membuat Jaring Topik (*Topic Web*) atau peta konsep.

Proses pembuatan peta konsep ini sendiri sudah melatih kolaborasi, di mana anak belajar menghargai bahwa satu topik bisa memiliki banyak cabang ide.

b) Perumusan Pertanyaan:

Fase ini diakhiri dengan daftar pertanyaan yang ingin diketahui anak. Misalnya: "Kenapa roda bus itu besar?", "Siapa yang menyetir delman?". Daftar pertanyaan inilah yang akan menjadi "kontrak belajar" bersama untuk fase selanjutnya.

2) Fase II: Pengembangan (*Field Work / Developing the Project*)

Ini adalah jantung dari metode proyek, di mana kegiatan bermain, eksplorasi, dan investigasi mencapai puncaknya. Fase ini memakan waktu paling lama (bisa beberapa hari hingga minggu).

c) Investigasi Langsung:

Anak-anak melakukan observasi langsung. Jika topiknya "Pasar", guru bisa mengajak anak kunjungan lapangan (*field trip*) ke pasar terdekat atau menghadirkan narasumber (misalnya pedagang sayur) ke kelas. Anak-anak bertindak sebagai reporter yang mewawancarai, menggambar sketsa objek nyata (*observational drawing*), dan mengumpulkan artefak.

d) Representasi dan Kreasi:

Setelah mendapatkan data, anak-anak kembali ke kelas untuk merepresentasikan pemahaman mereka melalui bermain konstruktif. Di sinilah kolaborasi fisik terjadi secara intensif. Anak-anak bekerja dalam

kelompok kecil untuk membangun replika pasar menggunakan balok, kardus, dan bahan lepasan (*loose parts*).

- e) Integrasi *Deep Learning*: Dalam proses membangun ini, guru memberikan tantangan yang memicu berpikir kritis (*critical thinking*). "Bagaimana caranya membuat atap pasar ini supaya tidak roboh tertiuip angin?" Diskusi pemecahan masalah antar anak menjadi indikator keberhasilan fase ini. Anak belajar bahwa ide temannya bisa melengkapi idenya sendiri.

3) Fase III: Penyimpulan (*Concluding the Project / Culminating Event*)

Fase terakhir bukanlah sekadar "selesai", melainkan proses metakognisi di mana anak melihat kembali perjalanan belajar mereka (*looking back*) dan merayakan pencapaian bersama.

a) Penyelesaian Karya:

Anak-anak memberikan sentuhan akhir pada proyek kelompok mereka. Mereka memastikan semua bagian berfungsi sesuai rencana.

b) Refleksi (*Debriefing*):

Guru mengajak anak duduk bersama untuk mendiskusikan apa yang berhasil dan apa yang sulit. "Ingat tidak, dulu kita susah sekali memasang jembatan ini, tapi karena dikerjakan berdua akhirnya bisa." Kalimat-kalimat reflektif ini menguatkan memori anak tentang pentingnya kerjasama.

- c) Pameran Karya (*Exhibition*): Proyek ditutup dengan mengundang audiens, bisa berupa orang tua, kepala sekolah, atau adik kelas. Anak-anak bertindak sebagai pemandu (*tour guide*) yang menjelaskan karya mereka. Momen ini

membangun rasa bangga (*sense of pride*) dan kepemilikan kolektif (*collective ownership*). Anak tidak berkata "Ini karyaku", melainkan "Ini pasar buatan kami". Transformasi kata ganti dari "aku" menjadi "kami" adalah bukti tertinggi dari keberhasilan peningkatan ketrampilan kolaborasi.

3. Pendekatan Pembelajaran Mendalam

a. Konsep Dasar *New Pedagogies for Deep Learning*.

Dalam lanskap pendidikan global yang berubah cepat, model pembelajaran tradisional yang hanya berfokus pada penguasaan konten (*content mastery*) dinilai tidak lagi memadai untuk membekali peserta didik menghadapi tantangan masa depan. Michael Fullan, bersama rekannya Maria Langworthy, dalam kerangka kerja *New Pedagogies for Deep Learning* (NPDL), menawarkan sebuah paradigma baru. Fullan mendefinisikan *Deep Learning* bukan sebagai proses mempelajari materi yang lebih sulit atau lebih banyak, melainkan sebagai proses pembelajaran yang mampu menanamkan hasrat keingintahuan yang kuat (*passion for learning*) dan menghubungkan anak dengan dunia nyata guna mengubah pengetahuan menjadi aksi.

Menurut Fullan (2014), pembelajaran mendalam terjadi ketika ada pergeseran peran dalam segitiga didaktis antara guru, siswa, dan keluarga. Pembelajaran tidak lagi bersifat searah (*instructional*), melainkan bersifat kemitraan (*learning partnership*). Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di TK Negeri Pembina Ponorogo, konsep ini diterjemahkan sebagai upaya menciptakan lingkungan bermain di mana anak tidak hanya "tahu" nama benda, tetapi memahami

"makna" dan "kegunaan" benda tersebut bagi dirinya dan lingkungannya. Jika pembelajaran permukaan (*surface learning*) hanya meminta anak menghafal urutan angka 1-10, maka pembelajaran mendalam menantang anak untuk menggunakan angka tersebut untuk memecahkan masalah nyata, misalnya: "Berapa balok yang kita butuhkan agar jembatan ini bisa menyeberangi sungai buatan ini?".

b. Enam Kompetensi Global (*The 6Cs*) dalam Konteks PAUD

Inti dari pendekatan NPDL adalah pengembangan enam kompetensi global atau yang dikenal dengan istilah **6C**. Dalam penelitian ini, keenam kompetensi tersebut diadaptasi sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) dan diintegrasikan ke dalam metode bermain berbasis proyek. Berikut adalah elaborasi mendalam mengenai masing-masing kompetensi:

1) *Character* (Karakter/Kepribadian)

Kompetensi karakter dalam *Deep Learning* melampaui sekadar perilaku sopan santun. Ia mencakup ketabahan (*grit*), ketekunan (*tenacity*), ketangguhan (*resilience*), dan kemampuan meregulasi diri. Aplikasi dalam Proyek: Dalam kegiatan bermain proyek, karakter anak diuji ketika menghadapi kegagalan. Misalnya, saat menara balok yang mereka susun runtuh. *Deep Learning* terjadi ketika anak tidak menangis atau menyerah, melainkan memiliki mentalitas "Ayo coba lagi dengan cara lain". Guru berperan menanamkan *Growth Mindset*: "Runtuh itu tidak apa-apa, artinya kita tahu cara menyusun yang lebih kuat."

2) *Citizenship* (Kewarganegaraan/Kepedulian Sosial)

Pada level PAUD, *citizenship* dimaknai sebagai kesadaran anak sebagai bagian dari komunitas kelas dan lingkungan sekitarnya. Ini tentang berpikir global (luas) dan bertindak lokal. Aplikasi dalam Proyek: Melalui proyek "Pasar Ponorogo", anak belajar bahwa pasar harus bersih agar pengunjung nyaman. Mereka belajar bertanggung jawab merapikan kembali (*clean up*) material lepasan yang telah digunakan. Ini adalah benih tanggung jawab warga negara: menjaga lingkungan bersama demi kepentingan bersama.

3) *Collaboration* (Kolaborasi)

Ini adalah variabel utama dalam penelitian ini. Menurut Fullan, kolaborasi dalam *Deep Learning* bukan sekadar duduk berkelompok, melainkan saling bergantung secara positif (*positive interdependence*) untuk menciptakan sesuatu yang baru. Aplikasi dalam Proyek: Anak belajar bahwa kemampuan mereka terbatas, dan mereka membutuhkan teman. Indikator mendalamnya adalah kemampuan mendengar empatik: anak mau berhenti bicara saat temannya mengusulkan ide. Kolaborasi juga mencakup kemampuan mengelola dinamika tim, seperti membagi tugas secara adil (ada yang mengambil bahan, ada yang menyusun) tanpa intervensi guru yang berlebihan.

4) *Communication* (Komunikasi)

Komunikasi yang efektif melibatkan kemampuan mendengar, memahami, dan menyampaikan gagasan secara lisan maupun non-lisan. Aplikasi dalam Proyek: Proyek menuntut anak untuk menarasikan imajinasi mereka. "Ini bukan sekadar tumpukan kardus, ini adalah loket tiket." Anak harus mampu meyakinkan temannya

tentang fungsi benda tersebut. Dalam *Deep Learning*, komunikasi juga diukur dari keberanian anak mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas saat sesi *recalling*.

5) *Creativity* (Kreativitas)

Kreativitas bukan hanya tentang seni, tetapi tentang "ketajaman mata ekonomi" (*economic eye*) dalam melihat peluang dan solusi baru. Aplikasi dalam Proyek: Dengan menggunakan media *loose parts* (bahan lepasan/bekas), kreativitas anak ditantang maksimal. Sebuah tutup botol bisa menjadi piring, roda mobil, atau uang koin, tergantung konteks bermainnya. *Deep Learning* mendorong anak untuk berpikir *out of the box*: "Kita tidak punya lem, bagaimana cara menempelkannya? Oh, kita bisa pakai selotip atau karet gelang."

6) *Critical Thinking* (Berpikir Kritis)

Berpikir kritis melibatkan kemampuan mengevaluasi informasi, membuat koneksi antar ide, dan memecahkan masalah yang kompleks. Aplikasi dalam Proyek: Guru memantik berpikir kritis melalui pertanyaan provokatif (*HOTS Questions*). "Mengapa mobil-mobilan ini tidak bisa jalan lancar di atas karpet?" Anak diajak menganalisis penyebab (gesekan kasar) dan mencari solusi (membuat jalan dari papan kayu). Proses hipotesis-uji coba-evaluasi inilah inti dari berpikir kritis anak usia dini.

c. Sintesis: Mengapa Kombinasi Proyek dan *Deep Learning* Efektif?

Penggabungan metode bermain berbasis proyek dengan kerangka kerja 6C *Deep Learning* menciptakan sebuah sinergi pedagogis yang kuat. Proyek

menyediakan konteks (wadah bermain yang nyata), sementara *Deep Learning* menyediakan konten kualitas (kedalaman interaksi). Tanpa proyek, konsep 6C terlalu abstrak bagi anak TK. Sebaliknya, tanpa 6C, proyek hanya akan menjadi aktivitas bermain biasa tanpa peningkatan keterampilan yang signifikan.

Melalui integrasi ini, anak-anak Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo tidak dipaksa menjadi dewasa sebelum waktunya, melainkan difasilitasi untuk mengembangkan potensi kemanusiaan mereka secara utuh. Mereka belajar menjadi individu yang peduli, tangguh, kreatif, dan mampu bekerjasama modal utama yang jauh lebih berharga daripada sekadar kemampuan baca-tulis dini.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dibangun berdasarkan sintesis antara permasalahan faktual yang terjadi di lapangan dengan landasan teori konstruktivisme sosial yang telah dipaparkan sebelumnya. Alur pemikiran ini menjelaskan mekanisme logis bagaimana penerapan metode bermain berbasis proyek dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) diyakini mampu memecahkan masalah rendahnya ketrampilan kolaborasi pada anak Kelompok A di TK Negeri Pembina Ponorogo.

Kondisi Awal Dominasi Pembelajaran Konvensional dan Rendahnya Kolaborasi Berdasarkan pengamatan awal (Pra-Siklus), kondisi pembelajaran di Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Kegiatan pembelajaran seringkali terpaku pada penyelesaian tugas-tugas individual dalam Lembar Kerja Anak (LKA)

atau kegiatan *drilling* kemampuan baca-tulis-hitung (*calistung*) yang bersifat akademis kaku. Meskipun metode bermain kadang diterapkan, namun seringkali bersifat tidak terstruktur atau *unstructured play* tanpa tujuan pembelajaran yang spesifik.

Akibat dari pendekatan ini, interaksi sosial antar anak menjadi sangat minim. Anak terbiasa bekerja sendiri untuk menyelesaikan tugasnya ("yang penting tugasku selesai"). Hal ini memicu munculnya perilaku egosentris yang kuat, keengganan berbagi alat main, ketidakmampuan menyelesaikan konflik tanpa bantuan guru, dan dominasi pola bermain paralel (*parallel play*) atau bermain sendiri (*solitary play*). Indikator ketrampilan kolaborasi seperti berbagi peran, negosiasi, dan kerjasama tim belum berkembang sesuai harapan (masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal).

Tindakannya Intervensi Melalui *Project-Based Play* dan *Deep Learning* Untuk mengatasi kesenjangan (*gap*) tersebut, peneliti melakukan intervensi tindakan kelas melalui penerapan metode bermain berbasis proyek (*Project-Based Play*) yang diintegrasikan dengan pendekatan *Deep Learning*.

Peran Metode Proyeknya Metode ini mengubah struktur kelas dari individual menjadi kelompok. Anak diberikan tantangan investigasi (misalnya: "Membangun Pasar Tradisional") yang secara teknis *tidak mungkin* diselesaikan sendirian karena membutuhkan pengangkatan beban berat (balok besar) atau pengerjaan yang kompleks. Hal ini menciptakan "keterpaksaan positif" bagi anak untuk bekerjasama.

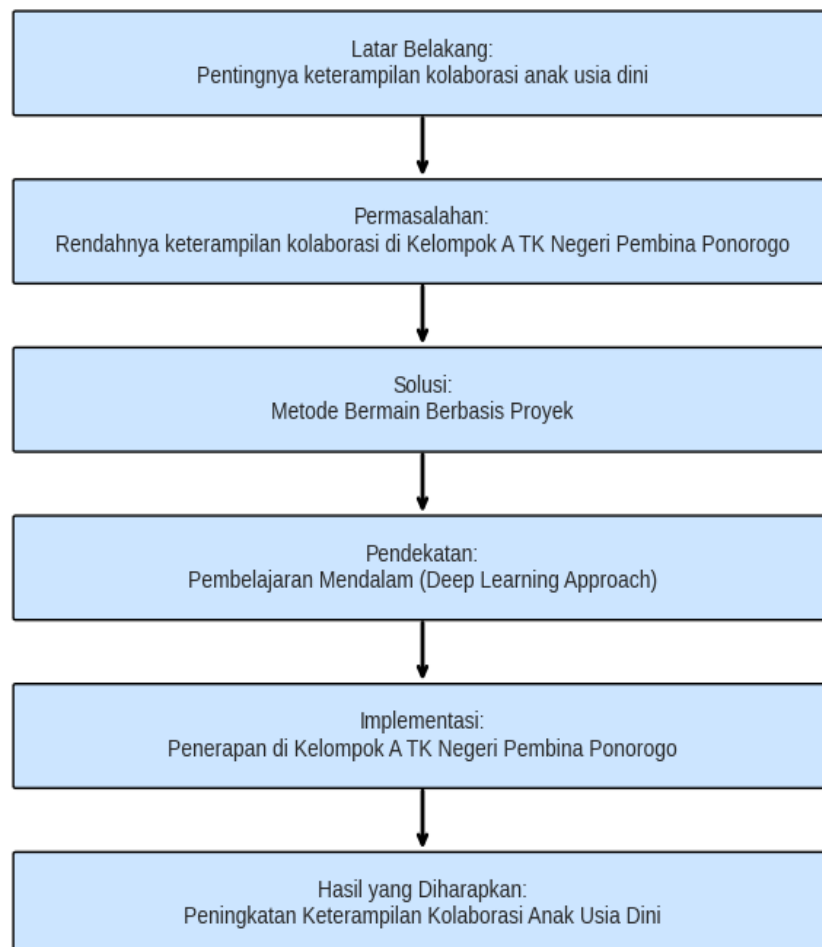
Peran *Deep Learning*: Pendekatan ini memastikan bahwa kerjasama yang terjadi bukan sekadar artifisial. Melalui pertanyaan pemantik (*provocations*) dan refleksi, anak diajak untuk berpikir kritis (*Critical Thinking*) dan membangun koneksi emosional dengan temannya (*Citizenship & Collaboration*). Anak belajar bahwa keberhasilan proyek adalah keberhasilan "Kita", bukan "Aku".

Kondisi Akhir: Terbentuknya Ekosistem Belajar Kolaboratif Melalui siklus tindakan yang dirancang (Siklus I dan II), diharapkan terjadi transformasi perilaku. Anak-anak yang awalnya individualis mulai memahami konsep ketergantungan positif (*positive interdependence*). Mereka mulai terampil membagi peran secara adil, berkomunikasi untuk menyatukan ide, dan saling membantu dalam kesulitan. Pada akhirnya, pergeseran metode ini tidak hanya meningkatkan angka/skor ketrampilan kolaborasi, tetapi juga membangun karakter Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi Gotong Royong.

Secara skematis, alur kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut:

- a. Latar Belakang, Pentingnya keterampilan kolaborasi anak usia dini sebagai bekal sosial dan akademik.
- b. Permasalahan, Rendahnya keterampilan kolaborasi di Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo.
- c. Solusi, Penerapan *metode bermain berbasis proyek* yang menekankan kerja sama dalam aktivitas nyata.

- d. Pendekatan, *Pembelajaran mendalam (deep learning approach)* untuk memastikan anak memahami makna kolaborasi, bukan sekadar aktivitas bersama.
- e. Implementasi, Program diterapkan di Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo dengan kegiatan proyek tematik.
- f. Hasil yang Diharapkan, Terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi anak usia dini, baik dalam komunikasi, kerja tim, maupun pemecahan masalah bersama. Penjelasan Bagan :



Kotak Input (Kondisi Awal) :

- a) Guru mendominasi pembelajaran (teacher-centered), Anak lebih banyak menerima instruksi, kurang kesempatan bereksplorasi dan berinisiatif.
- b) Metode bermain bersifat closed-ended / sekadar pengisi waktu, Aktivitas bermain tidak menantang, tidak memberi ruang kreativitas, dan tidak menumbuhkan kerja sama.
- c) Keterampilan kolaborasi anak Kelompok A rendah, Sering terjadi konflik saat bermain, Anak cenderung bermain sendiri, Kurang mau berbagi atau bekerja sama.
- d) Penyebab utama, Kurangnya wadah kegiatan yang menuntut kerja sama tim dan pengalaman nyata dalam berkolaborasi.

Kotak Proses (Pelaksanaan Tindakan) :

1. Tindakan Kelas, Penerapan Metode Bermain Berbasis Proyek yang terintegrasi dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning).
2. Siklus I :
 - a. Pengenalan proyek sederhana dengan bimbingan intensif guru.
 - b. Topik dipilih yang dekat dengan kehidupan anak (misalnya: keluarga, sekolah, lingkungan sekitar).
 - c. Fokus pada Project Workflow:
 - i. Permulaan → mengenalkan ide proyek, membagi peran.

- ii. Pengembangan → anak bekerja sama menyelesaikan proyek dengan arahan guru.
- iii. Penyimpulan → refleksi hasil, berbagi pengalaman, menekankan nilai kolaborasi.

3. Siklus II

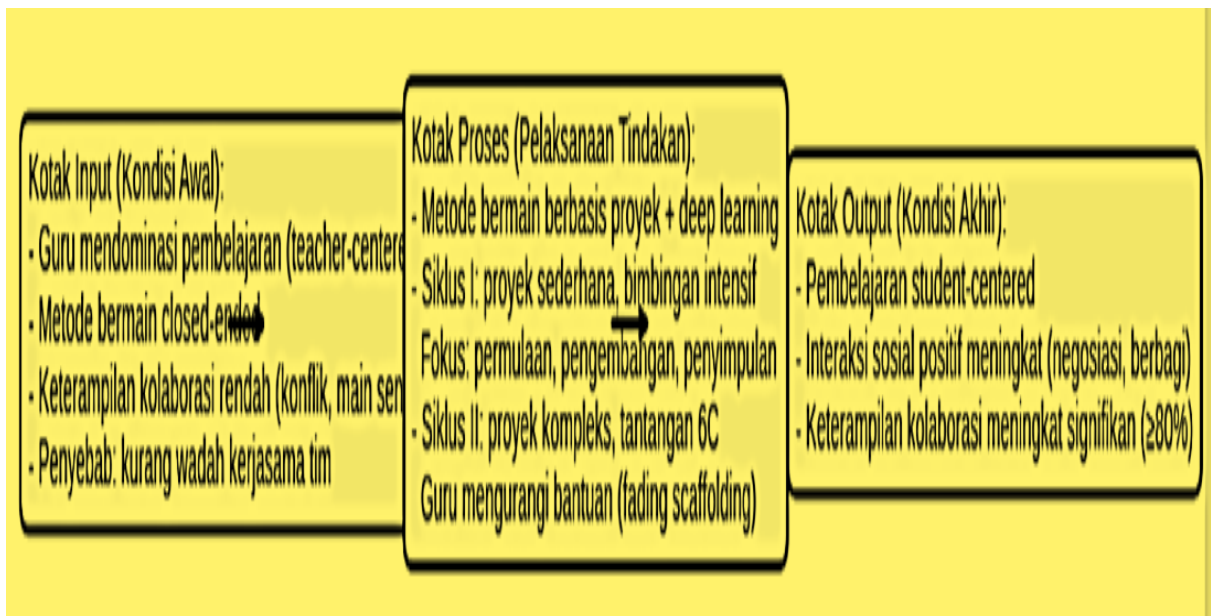
- a. Proyek lebih kompleks dengan tantangan Deep Learning 6C (Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication, Citizenship, Character).
- b. Guru mulai mengurangi bantuan (fading scaffolding) agar anak lebih mandiri.
- c. Anak didorong untuk berkolaborasi secara aktif, menyelesaikan konflik, berbagi ide, dan mengambil keputusan bersama.

Kotak Output (Kondisi Akhir)

- a) Pembelajaran berpusat pada anak (student-centered) → Anak lebih aktif, guru berperan sebagai fasilitator.
- b) Interaksi sosial positif meningkat → Anak mampu bernegosiasi, berbagi, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif.
- c) Hasil akhir → Keterampilan kolaborasi anak Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo meningkat signifikan, mencapai indikator keberhasilan $\geq 80\%$.

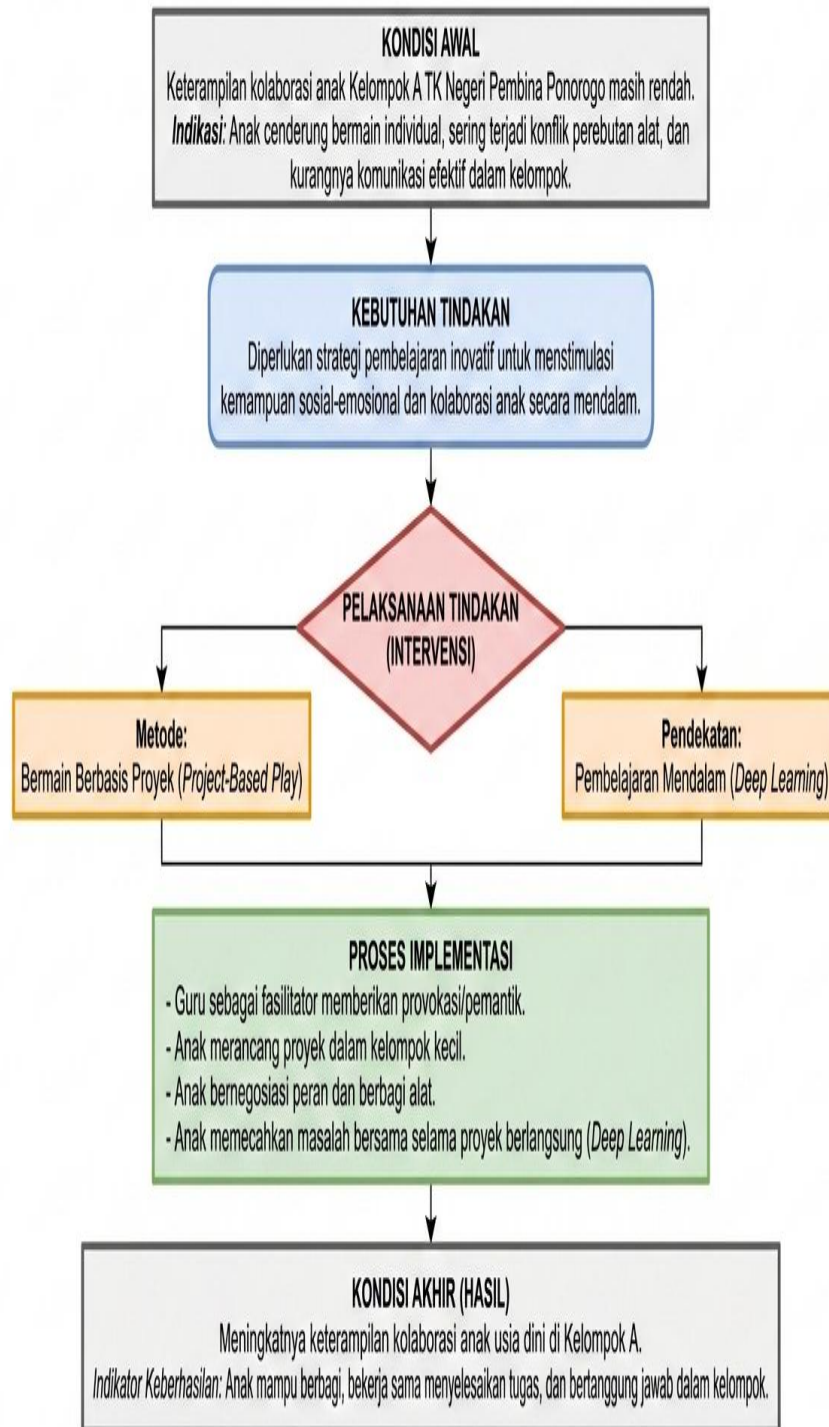
Diagram Alur Berpikir

- a) Diagram berikut menggambarkan hubungan logis dari Kondisi Awal (Input) → Pelaksanaan Tindakan (Proses) → Kondisi Akhir (Output):
- b) Dengan bagan ini, kerangka berpikir tesis Anda menjadi lebih jelas:
- c) Input menunjukkan masalah nyata di kelas.
- d) Proses menggambarkan strategi intervensi melalui metode bermain berbasis proyek dengan pendekatan pembelajaran mendalam.
- e) Output menegaskan hasil yang diharapkan berupa peningkatan keterampilan kolaborasi anak.



SKETSA BAGAN KERANGKA BERPIKIR

KERANGKA BERPIKIR PENELITIAN



KONDISI AWAL SISWA & GURU (PRA-SIKLUS)

1. Guru (Pendidik):

- a) Pembelajaran masih didominasi pendekatan berpusat pada guru (*Teacher-Centered*). Metode yang digunakan cenderung klasikal, penugasan LKA (Lembar Kerja Anak), dan *drilling* calistung.
- b) Kegiatan bermain belum terstruktur sebagai sebuah proyek (*Unstructured Play*). Belum mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* (6C) secara sadar.

2. Siswa (Anak Didik Kelompok A):

- a) Dominasi perilaku *Solitary Play* (main sendiri) dan *Parallel Play* (main berdampingan tanpa interaksi). Sering terjadi konflik perebutan alat main dan keengganan berbagi (*low sharing*). Kesulitan dalam membagi peran dan bekerjasama dalam tim.
- b) Keterampilan Kolaborasi Rendah (Di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal).

KONDISI AKHIR (PASCA-TINDAKAN)

1. Peningkatan Proses:

- a. Terciptanya iklim kelas yang kolaboratif dan menyenangkan (*Joyful & Meaningful Learning*). Terbangunnya interaksi sosial positif: saling membantu, berbagi peran, dan komunikasi efektif.
- b. Implementasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila (Dimensi Gotong Royong).

2. Peningkatan Hasil: Ketrampilan kolaborasi anak meningkat, Persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan (\geq 80% anak mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan/Berkembang Sangat Baik).

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

"Jika metode bermain berbasis proyek (*Project-Based Play*) yang diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) diterapkan secara konsisten dan terencana, maka ketrampilan kolaborasi anak Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo akan meningkat."

Secara lebih spesifik, hipotesis ini dapat dijabarkan menjadi:

1. Penerapan metode bermain berbasis proyek dengan pendekatan pembelajaran mendalam dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan positif anak dalam pembelajaran kelompok.
2. Penerapan metode bermain berbasis proyek dengan pendekatan pembelajaran mendalam dapat meningkatkan pencapaian indikator kemampuan berbagi, bekerjasama, dan berkomunikasi pada anak Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo hingga mencapai kriteria ketuntasan minimal 80%.

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Penelitian mengenai kolaborasi anak usia dini telah banyak dilakukan sebelumnya, namun penelitian ini memiliki sisi kebaruan (*novelty*) yang membedakannya dengan penelitian-penelitian terdahulu.

1. Integrasi *Deep Learning* (NPDL): Kebanyakan penelitian sebelumnya (misalnya: Sari, 2020; Budi, 2019) hanya menerapkan metode proyek (*Project Based Learning*) secara tunggal. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menyuntikkan kerangka kerja *New Pedagogies for Deep Learning* (Michael Fullan), khususnya kompetensi 6C, ke dalam struktur bermain anak usia dini. Hal ini memberikan bobot kualitas interaksi yang lebih dalam dibandingkan proyek biasa.
2. Konteks Bermain (*Play-Based*) vs Akademik: Banyak penelitian PTK menggunakan metode proyek untuk meningkatkan kemampuan kognitif (berhitung/sains). Penelitian ini secara spesifik menggunakan proyek sebagai wahana sosial-emosional (*social-emotional vehicle*), di mana produk akhir proyek bukanlah tujuan utama, melainkan proses interaksi (*process-oriented*) selama bermain yang menjadi fokus utama.
3. Lokasi dan Budaya Spesifik: Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Ponorogo dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal (seperti gotong royong ala Ponorogo) ke dalam tema proyek, yang belum pernah diteliti secara spesifik dalam literatur yang ada.