

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan fundamental dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial anak. Salah satu keterampilan abad ke-21 yang krusial untuk dikembangkan sejak dini adalah ketrampilan kolaborasi (*collaboration skills*). Di era globalisasi, kemampuan untuk bekerja sama, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama menjadi prasyarat utama keberhasilan individu. Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan tantangan tersendiri dalam menanamkan keterampilan ini.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo, ditemukan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan kenyataan di kelas. Sebagian besar anak didik cenderung bermain secara soliter (sendiri) atau *parallel play* (bermain berdampingan tanpa interaksi bermakna). Ketika dihadapkan pada kegiatan berkelompok, sering terjadi konflik perebutan mainan, dominasi oleh anak tertentu, dan kurangnya inisiatif untuk mencapai tujuan bersama. Data awal menunjukkan hanya 3 dari 15 anak (20%) yang menunjukkan indikator kolaborasi yang berkembang sesuai harapan (BSH).

Permasalahan ini diduga berakar pada metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan klasikal dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Kegiatan bermain yang disediakan seringkali bersifat tertutup (*closed-ended*) dan kurang menantang anak untuk terlibat dalam pemecahan masalah bersama secara

mendalam. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat menstimulasi interaksi sosial yang intensif dan bermakna.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penerapan Metode Bermain Berbasis Proyek (*Project-Based Play*) yang dikombinasikan dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*). Metode proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan investigasi mendalam terhadap topik yang diminati secara berkelompok, sementara pendekatan pembelajaran mendalam memastikan anak tidak hanya sekadar "tahu", tetapi terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses tersebut.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bermain proyek dapat meningkatkan keterampilan sosial, namun belum banyak yang mengintegrasikannya secara spesifik dengan pendekatan *Deep Learning* untuk anak usia dini di konteks lokal Ponorogo. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini penting dilakukan untuk membuktikan efektivitas kombinasi metode tersebut dalam meningkatkan ketrampilan kolaborasi anak di TK Negeri Pembina Ponorogo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Rendahnya kemampuan anak dalam berbagi peran saat bermain kelompok.
2. Kurangnya komunikasi efektif antar anak dalam menyelesaikan tugas bersama.

3. Dominasi metode pembelajaran yang kurang memfasilitasi interaksi kolaboratif.
4. Belum optimalnya penggunaan metode bermain berbasis proyek yang terstruktur di Kelompok A.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya :

Rumusan Masalah:

1. Bagaimana penerapan metode bermain berbasis proyek menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam dapat meningkatkan ketrampilan kolaborasi anak Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo?
2. Apakah terjadi peningkatan ketrampilan kolaborasi anak Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo setelah diterapkan metode bermain berbasis proyek dengan pendekatan pembelajaran mendalam?

Pemecahan Masalah 1 :

Masalah diselesaikan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan metode bermain berbasis proyek. Anak akan diajak merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek permainan (misalnya: "Membangun Kota Ponorogo dari Balok") dalam kelompok kecil. Pendekatan Deep Learning diterapkan dengan memberikan pertanyaan pemantik (provocations) yang mendorong anak berpikir kritis dan berdiskusi dengan teman sebaya.

Berikut adalah pengembangan bagian Pemecahan Masalah agar lebih komprehensif, mendalam, dan akademis, sesuai dengan standar Tesis S2. Bagian

ini tidak hanya menjelaskan "apa" yang dilakukan, tetapi juga "bagaimana" langkah strategisnya dalam menyelesaikan masalah kolaborasi.

Pemecahan Masalah 2 :

Masalah rendahnya ketrampilan kolaborasi anak Kelompok A diselesaikan melalui intervensi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang menerapkan Metode Bermain Berbasis Proyek (Project-Based Play) terintegrasi dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning). Solusi ini dirancang secara sistematis untuk mengubah pola interaksi anak dari individualistis menjadi kooperatif melalui langkah-langkah strategis berikut:

1. Penerapan Sintaks Bermain Berbasis Proyek (Project Workflow):

Pembelajaran tidak lagi berpusat pada lembar kerja (LKA), melainkan diubah menjadi rangkaian kegiatan investigasi kelompok dengan tahapan:

- a. Tahap Permulaan (*Phase 1*): Guru memberikan pertanyaan pemantik (*provocation*) terkait tema lokal (misal: "Bagaimana jika kita membuat Reog Ponorogo sendiri?"). Anak didorong berdiskusi untuk menyepakati topik proyek.
- b. Tahap Pengembangan (*Phase 2*): Anak bekerja dalam kelompok kecil (3-5 anak). Di sini terjadi pembagian peran alamiah maupun difasilitasi guru (misal: ada yang menjadi pengumpul bahan, perancang, dan perakit).

- c. Tahap Penyimpulan (*Phase 3*): Kelompok mempresentasikan hasil karyanya atau memainkan peran (*role play*) menggunakan properti yang telah mereka buat bersama.

2. Integrasi Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning Approach*):

Untuk memastikan kolaborasi terjadi secara bermakna (bukan sekadar duduk bersama), pendekatan *Deep Learning* diterapkan melalui:

- a. Pemberian Tantangan Terbuka (*Open-Ended Challenges*): Guru menyediakan material lepasan (*loose parts*) seperti balok, kardus bekas, dan bahan alam, lalu memberikan tantangan yang tidak bisa diselesaikan sendirian. Contoh: "Buatlah menara gapura Ponorogo setinggi meja guru." Tantangan fisik ini memaksa anak untuk saling membantu memegang dan menyusun balok.
- b. Penguatan Kemitraan Belajar (*Learning Partnerships*): Guru bertindak sebagai fasilitator yang memodelkan cara bernegosiasi. Saat terjadi konflik perebutan mainan, guru tidak langsung memisahkan, melainkan membimbing anak untuk berdialog mencari solusi (*conflict resolution coaching*).

3. Skenario Tindakan dalam Siklus:

- a. Siklus I : Fokus pada pengenalan kerja kelompok sederhana. Tema proyek bersifat konkret, misalnya "Proyek Pasar Pon". Anak dibagi peran menjadi penjual, pembeli, dan penata barang. Tujuannya melatih anak berbagi alat dan berinteraksi verbal.

- b. Siklus II : Fokus pada kolaborasi kompleks dan pemecahan masalah.
Tema proyek lebih menantang, misalnya "Membangun Miniatur Alun-Alun Ponorogo". Anak harus merencanakan denah bersama, menggabungkan ide yang berbeda, dan menyelesaikan proyek dalam waktu beberapa hari.

4. Indikator Keberhasilan Solusi :

Pemecahan masalah dianggap berhasil apabila metode ini mampu menciptakan ketergantungan positif (positive interdependence) antar anak, di mana anak menyadari bahwa tujuan bermain hanya dapat dicapai jika mereka bekerjasama, saling menghargai pendapat, dan menekan ego pribadi demi kepentingan kelompok.

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penerapan metode bermain berbasis proyek menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam di Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo.
2. Membuktikan peningkatan ketrampilan kolaborasi anak melalui metode tersebut.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini dirinci menjadi tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

- a. Tujuan Umum Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di Kelompok A TK Negeri Pembina

Ponorogo, khususnya dalam mengembangkan dimensi sosial-emosional anak melalui inovasi model pembelajaran yang berpusat pada anak (*student-centered*) sesuai dengan tuntutan keterampilan abad 21.

b. Tujuan Khusus Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan Implementasi Metode :

Mendeskripsikan secara komprehensif proses penerapan metode bermain berbasis proyek (*Project-Based Play*) yang diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*). Deskripsi ini mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan di kelas, hingga evaluasi proyek yang dilakukan oleh guru dan anak di Kelompok A TK Negeri Pembina Ponorogo.

2. Menganalisis Peningkatan Keterampilan Kolaborasi:

Membuktikan dan menganalisis besaran peningkatan keterampilan kolaborasi anak didik setelah diberikan tindakan. Analisis difokuskan pada indikator-indikator utama kolaborasi, yaitu:

- a. Kemampuan berbagi peran dan tanggung jawab secara adil dalam kelompok bermain.
- b. Kemampuan berkomunikasi efektif (mendengar dan menyampaikan ide) dengan teman sebaya saat menyelesaikan proyek.
- c. Kemampuan bekerja sama secara fisik dalam menyusun atau membangun karya proyek bersama.

3. Mengidentifikasi Perubahan Perilaku Sosial:

Mengidentifikasi perubahan pola interaksi sosial anak dari yang sebelumnya cenderung *solitary play* (bermain sendiri) atau *parallel play* (bermain berdampingan tanpa interaksi) menjadi *cooperative play* (bermain bersama dengan tujuan yang sama). Hal ini termasuk kemampuan anak dalam mengelola konflik (*conflict resolution*) yang muncul selama pengerjaan proyek.

4. Mengevaluasi Efektivitas Pendekatan *Deep Learning*:

Mengevaluasi bagaimana pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) melalui pertanyaan pemantik (*provocations*) dan refleksi dapat menstimulasi keterlibatan emosional dan kognitif anak, sehingga kolaborasi yang terbentuk bukan sekadar kepatuhan pada instruksi guru, melainkan kesadaran internal anak untuk saling membantu.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoretis:

- a. Memperkaya khazanah keilmuan PAUD, khususnya tentang strategi pengembangan keterampilan sosial melalui pembelajaran berbasis proyek.
- b. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai berikut:
- c. Pengembangan Teori Konstruktivisme Sosial: Hasil penelitian ini dapat memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky dalam

konteks lokal, khususnya mengenai *Zone of Proximal Development* (ZPD). Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa interaksi kolaboratif dalam metode proyek dapat menjadi *scaffolding* (pijakan) yang efektif bagi anak untuk mencapai tahap perkembangan sosial yang lebih tinggi dibandingkan jika anak belajar secara mandiri.

- d. Pengayaan Literatur *Deep Learning* di PAUD: Konsep *Deep Learning* atau Pembelajaran Mendalam (yang dipopulerkan oleh Michael Fullan) seringkali diasosiasikan dengan jenjang pendidikan tinggi atau menengah. Penelitian ini memberikan perspektif baru dengan menarik konsep tersebut ke ranah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), membuktikan bahwa anak usia dini pun mampu berpikir kritis dan terlibat secara emosional (*deep engagement*) jika diberikan stimulus yang tepat melalui *Project-Based Play*.
- e. Referensi Model Integratif: Menambah khazanah keilmuan mengenai model pembelajaran integratif yang menggabungkan metode bermain, kerja proyek, dan pendekatan 6C (*Collaboration, Communication, etc.*). Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi akademisi atau peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji variabel serupa dengan latar belakang budaya yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi berbagai pihak yang terlibat dalam ekosistem pendidikan di TK Negeri Pembina Ponorogo:

a. Bagi Anak Didik (Siswa)

1. Peningkatan Keterampilan Sosial: Anak mendapatkan pengalaman langsung bagaimana cara mengelola emosi, menahan ego, berbagi peran, dan menyelesaikan konflik (*conflict resolution*) secara damai saat bermain bersama teman.
2. Pengembangan Kognitif Bermakna: Anak tidak hanya menghafal konsep, tetapi memahami kegunaan benda-benda di sekitarnya melalui proyek nyata, yang menstimulasi rasa ingin tahu dan kreativitas mereka.
3. Kesenangan dalam Belajar (*Joyful Learning*): Metode bermain membuat anak merasa tidak sedang "belajar" dalam arti beban, sehingga tumbuh motivasi internal untuk terus bersekolah dan bereksplorasi.

b. Bagi Guru

1. Inovasi Strategi Mengajar: Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang keluar dari rutinitas lembar kerja (LKA),

sehingga guru memiliki wawasan baru dalam mengelola kelas yang aktif dan dinamis.

2. Peningkatan Profesionalisme: Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang skenario pembelajaran terbuka (*open-ended play*), melakukan asesmen otentik berbasis proses, dan berperan sebagai fasilitator yang responsif terhadap kebutuhan anak.
3. Solusi Masalah Kelas: Memberikan solusi konkret atas permasalahan kelas terkait kegaduhan atau konflik antar anak melalui pengalihan energi anak ke dalam proyek yang produktif.

c. Bagi Sekolah (TK Negeri Pembina Ponorogo)

1. Peningkatan Mutu Kelembagaan: Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu unggulan kurikulum di TK Negeri Pembina Ponorogo, memperkuat citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang menerapkan metode pembelajaran abad-21.
2. Budaya Sekolah Kolaboratif: Menciptakan iklim budaya sekolah yang mengedepankan gotong royong, selaras dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila yang sedang digalakkan pemerintah.

d. Bagi Orang Tua dan Masyarakat

1. Edukasi Pola Asuh: Memberikan wawasan kepada orang tua bahwa "bermain" adalah proses belajar yang serius bagi anak. Hasil karya proyek anak dapat menjadi bukti konkret perkembangan kemampuan anak yang dapat dipamerkan kepada orang tua.

2. Pelibatan Orang Tua: Metode proyek seringkali membutuhkan material bekas dari rumah, hal ini secara tidak langsung membangun jembatan komunikasi dan kolaborasi antara sekolah dan orang tua dalam mendukung pembelajaran anak.

F. Definisi Istilah

Ketrampilan Kolaborasi:

Kemampuan anak untuk bekerja sama dalam kelompok, berbagi alat, bergantian peran, dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bermain. Ketrampilan Kolaborasi (*Collaboration Skills*) Ketrampilan kolaborasi dalam penelitian ini didefinisikan sebagai seperangkat perilaku sosial yang ditunjukkan oleh anak saat berinteraksi dengan teman sebaya dalam sebuah kelompok untuk menyelesaikan tantangan bermain bersama. Ketrampilan ini tidak hanya sebatas duduk bersama, melainkan mencakup dimensi interaksi aktif yang meliputi:

1. Berbagi Peran (*Role Sharing*): Kesiediaan anak untuk menerima tugas spesifik (misalnya menjadi kasir atau pembeli) dan tidak mendominasi seluruh permainan sendiri.
2. Komunikasi Negosiasi: Kemampuan anak menggunakan bahasa verbal untuk menyampaikan ide, mendengarkan usulan teman, dan mencari jalan tengah saat terjadi perbedaan keinginan tanpa menggunakan kekerasan fisik.

3. Kerjasama Fisik (*Physical Cooperation*): Kemampuan anak untuk menyatukan tenaga dalam memindahkan atau menyusun alat main yang berat/besar yang tidak dapat dilakukan seorang diri.
4. Tanggung Jawab Bersama: Kesadaran anak untuk menyelesaikan proyek permainan sampai tuntas dan merapikan kembali alat main secara gotong royong.
5. (*Indikator ini diukur menggunakan lembar observasi dengan skala penilaian BB, MB, BSH, dan BSB*).

Metode Bermain Berbasis Proyek: Kegiatan bermain yang berpusat pada investigasi topik tertentu dalam jangka waktu tertentu yang menghasilkan sebuah karya atau solusi bersama. Metode Bermain Berbasis Proyek (*Project-Based Play*) Metode bermain berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi mendalam (*in-depth investigation*) terhadap suatu topik dunia nyata yang dekat dengan kehidupan anak (misalnya: topik Pasar, Transportasi, atau Rumah Adat). Berbeda dengan pembelajaran klasikal, metode ini memiliki karakteristik:

- a. Berpusat pada Investigasi: Anak mencari tahu jawaban atas keingintahuan mereka melalui kegiatan bermain langsung.
- b. Menghasilkan Karya Nyata: Kegiatan bermain diarahkan untuk menciptakan sebuah produk konstruktif (bangunan balok, karya seni, atau dramatisasi) yang dikerjakan secara berkelompok.

- c. Durasi Fleksibel: Proyek dikerjakan dalam kurun waktu tertentu (multihari) mulai dari tahap perencanaan ide, pelaksanaan proyek, hingga tahap pameran atau menceritakan kembali pengalaman bermain (*recalling*).

Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*): Proses belajar yang melibatkan *critical thinking*, *collaboration*, *communication*, dan *creativity* (4C) di mana anak terlibat penuh secara aktif dan reflektif. Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) Dalam konteks penelitian ini, pendekatan pembelajaran mendalam merujuk pada kerangka pedagogis yang menekankan keterlibatan anak secara utuh (*holistic engagement*) baik secara kognitif, sosial, maupun emosional. Pendekatan ini dioperasionalkan melalui:

- a. Pemberian Provokasi (*Provocation*): Guru memberikan pertanyaan pemantik atau menata lingkungan main yang menantang anak untuk berpikir kritis (*critical thinking*), bukan sekadar instruksi langsung (*direct instruction*).
- b. Koneksi Bermakna: Pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman nyata anak di Ponorogo sehingga anak merasakan relevansi emosional dengan apa yang dipelajari.
- c. Refleksi: Proses di mana anak diajak untuk memikirkan kembali apa yang telah mereka lakukan, apa yang berhasil, dan apa yang perlu diperbaiki dalam kerjasama tim mereka.

Anak Usia Dini Kelompok A Yang dimaksud dengan anak usia dini Kelompok A dalam penelitian ini adalah siswa-siswi yang terdaftar secara resmi di

TK Negeri Pembina Ponorogo pada tahun ajaran berjalan, dengan rentang usia 4 sampai 5 tahun. Kelompok usia ini berada pada masa transisi dari pola bermain asosiatif menuju pola bermain kooperatif, sehingga menjadi subjek yang tepat untuk diberikan intervensi penguatan ketrampilan kolaborasi.

Material Lepas (*Loose Parts*) Material lepasan adalah bahan-bahan bermain terbuka (*open-ended materials*) yang digunakan sebagai media utama dalam proyek ini. Material ini meliputi bahan alam (batu, ranting, biji-bijian), bahan daur ulang (kardus, botol, tutup botol), dan bahan bangunan (balok kayu, pipa), yang dapat dipindahkan, digabungkan, dirancang ulang, dan dipisahkan kembali oleh anak dengan berbagai cara tanpa batasan instruksi yang kaku.