

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Kerjasama Anak Usia Dini

a. Pengertian kerjasama anak usia dini

Kemampuan manusia dalam berinteraksi dengan orang lain terjadi secara alami oleh faktor lingkungan. Schunk (2012: 338) memaparkan bahwa dalam teori Vygotsky manusia tidak seperti hewan yang hanya berinteraksi terhadap lingkungan, melainkan manusia memiliki kapasitas untuk mengubah lingkungan sesuai keperluan mereka. Hal ini menjadikan pemikiran Vygotsky menjadi pelopor lahirnya teori konstruktivisme sosial bahwa membangun kognitif anak melalui interaksi sosial. Asumsi dasar teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky adalah apa yang bisa dilakukan anak dalam kerjasama hari ini, dia bisa melakukannya sendiri pada masa yang akan datang.

Arends (2008: 47) menjelaskan bahwa menurut Vygotsky pelajar memiliki dua tingkat perkembangan yaitu perkembangan aktual meliputi anak mampu mandiri dalam menggunakan kemampuan kognitifnya secara fungsional, sementara perkembangan potensial berupa perkembangan kognitif yang dapat dicapai anak melalui bantuan orang lain. Teori Vygotsky menyarankan agar guru dapat melakukan kolaborasi dengan anak serta memfasilitasinya untuk membangun pengetahuan dengan berdiskusi dan tanya jawab dengan teman sebaya. Konsep Vygotsky yang sesuai dengan asumsi tersebut adalah *zone of proximal development* (ZPD). Shunk (2008: 341) menyatakan bahwa ZPD merupakan jarak antara level

perkembangan aktual dan level potensial. Berdasarkan asumsi tersebut, meningkatkan kerjasama anak dalam pembelajaran disesuaikan dengan konsep ZPD yang menjadikan kerjasama itu bisa dikembangkan ketika ada orang-orang yang mempunyai kepentingan yang sama tetapi mereka juga berada dalam zona yang berbeda-beda, maka dari itu mereka perlu bekerja sama dalam mencapai tujuan yang sama.

Kerjasama pada anak dimulai dari bagaimana komunikasi itu tercipta antara dirinya dengan teman sebayanya. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (1978: 268) bahwa kerjasama merupakan sikap bekerja bersama dalam menyelesaikan tugas dengan orang lain. Ramani dan Brownell (2014: 94) mengemukakan bahwa anak-anak dapat belajar kerjasama dari anggota kelompoknya dengan mengamati dan meniru tindakan mereka, bekerja sama dengan mereka, dan menerima pendapat.

Soekanto (2006: 66) memaparkan bahwa kerjasama adalah suatu usaha bersama antara perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Saputra dan Rudyanto (2005: 39) menjelaskan bahwa kerjasama adalah sebuah kondisi dimana satu orang dengan orang lainnya saling mendekat untuk mengurus sebuah kepentingan dan tujuan bersama-sama. Sementara Junger, Pestinger, Elsner, Krumm dan Redbruch (2007: 352) menyebutkan salah satu kerjasama yang sukses adalah *Communication* dan *Coordination*. Menjalin komunikasi yang baik dapat mempererat hubungan dalam suatu kelompok. Konflik dalam kelompok sering terjadi dikarenakan miskomunikasi yang menyebabkan kesalahan pada maksud dan tujuan. Koordinasi pada anak usia dini lebih mengarahkan ke pembagian tugas agar

anak dapat belajar bertanggung jawab dan tolong menolong dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan berbagai teori mengenai definisi kerjasama diatas, penulis menyimpulkan bahwa kerjasama adalah suatu sikap yang dimiliki seseorang yang memiliki kepentingan sama dalam menyelesaikan suatu masalah yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang didalamnya terdapat interaksi, tanggung jawab dan ketergantungan positif untuk mencapai tujuan bersama. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam menciptakan kerjasama adalah dengan ketergantungan positif, tanggung jawab perorangan dan interaksi agar membentuk suatu komunitas sosial yang diharapkan.

b. Manfaat kerjasama

Kelompok teman sebaya menjadi ciri penting dalam kehidupan sosial. Pada masa ini, anak diperkirakan akan memilih teman dengan usia yang *relative* sama. Berkat perkembangan sosial, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan kelompok teman sebaya maupun dengan lingkungan masyarakat.

Saputra dan Rudyanto (2005: 53) menjelaskan manfaat pembelajaran kerjasama adalah mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik karena melalui kerjasama anak memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan anak yang lain, mempersiapkan anak untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik guru, teman, bahan pelajaran ataupun sumber belajar yang lain, meningkatkan kemampuan anak untuk bekerja sama dengan orang lain dalam sebuah tim, membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi, dan

membiasakan anak untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramani dan Brownell (2014: 94) mengatakan bahwa anak-anak usia sekolah yang bekerja sama dengan temannya lebih cenderung menikmati tugas dan menyelesaiannya secara lebih efisien.

Manfaat yang dapat dihasilkan melalui kerjasama adalah anak akan bertambah sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, anak akan bangkit sikap solidaritasnya dengan membantu teman yang memerlukan bantuannya, anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok, merefleksikannya dalam kehidupan, anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya (Saputra dan Rudyanto, 2005: 51).

Dari pendapat mengenai manfaat kerjasama diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat kerjasama anak usia dini yaitu untuk memupuk rasa percaya diri anak dalam bekelompok bermain bersama teman-teman sebayanya maupun dalam lingkungan sosialnya, karena anak yang mempunyai kemampuan kerjasama tinggi akan mudah menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan, terhadap keluarga, sekolah, dan teman-temannya, anak dapat belajar memahami nilai memberi dan menerima sejak dini, anak juga akan belajar menghargai pemberian orang lain sekalipun ia tidak menyukainya, menerima kebaikan dan perhatian teman-temannya.

c. Aspek-aspek kerjasama

Kemampuan kerjasama merupakan kegiatan yang dilakukan bersama-sama yang terdiri dari dua orang atau lebih. Fuster-Parra, García-Mas, Ponseti, Leo (2015: 112) menyatakan bahwa dalam kerjasama yang maksimal dapat memberikan keefektifan dalam mencapai tujuan kelompok, yang artinya dalam setiap kelompok harus memberikan kontribusi dalam setiap menyelesaikan tugas. Lestari, Suarni dan Antara (2016: 3) menjelaskan kemampuan kerjasama meliputi tiga dimensi, yaitu ketergantungan positif yang ditandai dengan sikap saling membantu dalam kelompok; kemampuan berinteraksi ditandai dengan menunjukkan kemampuan dalam berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman dalam kelompok; kemampuan berkomunikasi ditandai dengan mampu berkomunikasi secara aktif dengan orang lain.

Menyusun kegiatan agar anak mampu menunjukkan kemampuan kerjasama merupakan suatu hal yang menjadi tujuan dalam penelitian ini. Peningkatan kemampuan kerjasama dalam hal ini disesuaikan dengan filosofi *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) yang merupakan sebuah kerangka kerja yang dijadikan panduan dalam penyelenggaraan PAUD di USA. Penerapan DAP dalam pembelajaran disesuaikan dengan proses interaksi antara guru dan anak melalui kurikulum yang bermakna, untuk mendapatkan kurikulum tersebut maka harus diperhatikan nenerapa hal yaitu: tergantung pada bagaimana anak belajar, anak sebagai pusat pembelajaran, memberikan pengalaman belajar pada anak untuk memahami dan membangun konsep melalui pengalaman yang terpadu.

Johnson dan Johnson (2012: 3) menyebutkan terdapat lima elemen penting yang harus diperhatikan dalam meningkatkan kerjasama. Adapun lima elemen tersebut adalah

1) Ketergantungan positif

Ketergantungan positif adalah perasaan untuk saling membantu dalam aktivitas, dengan kata lain di dalam kerjasama terdapat perasaan terkait satu sama lain. Ketergantungan positif dapat terlihat ketika anak terhubung dengan anggota kelompok lain. Mereka merasa bahwa kegiatan tidak akan berhasil tanpa adanya usaha bersama. Kondisi ini memungkinkan anak menjadi saling membutuhkan dengan anggota lainnya dalam mempelajari atau menyelesaikan tugas yang diberikan.

2) Tanggung jawab

Tanggung jawab menjadi kunci dari keberhasilan suatu kerjasama untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok memberikan kontribusi dalam penyelesaian tugas. Tanggung jawab perorangan dibutuhkan agar masing-masing anak memahami tujuan bersama dalam mencapai tujuan keberhasilan. Tanggung jawab yang dilakukan yaitu memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan untuk keberhasilan diri sendiri dan juga keberhasilan kelompok.

3) Interaksi

Interaksi terjadi ketika masing-masing anak saling membantu, mendukung, mendorong, dan menyemangati dalam setiap upaya untuk belajar. Selain itu interaksi dalam kerjasama yang terjadi ketika tatap muka secara langsung.

Komunikasi jelas merupakan komponen penting dalam kerjasama, karena melalui komunikasi masing-masing dapat memahami satu sama lain sehingga tidak terjadi kesalahpahaman. Selain itu, interaksi tatap muka memberikan beberapa manfaat yang diperlukan dalam pembelajaran, yaitu menjalin hubungan dengan teman ketika memecahkan masalah, berdiskusi dalam menciptakan produk dan penyelesaiannya, memotivasi antar anggota kelompok, dan juga mendorong teman yang tidak memiliki motivasi untuk belajar.

4) Hubungan interpersonal

Keterampilan interpersonal dalam kelompok yang diperlukan berfungsi sebagai *tim work*. Anggota kelompok harus mengetahui bagaimana memberikan kepemimpinan, keputusan yang efektif, membangun kepercayaan, dan komunikasi. Hubungan interpersonal menjadikan hubungan antar masing-masing anggota kelompok saling mendengarkan dan menerima pendapat anggota lain.

5) Pemrosesan kelompok

Pemrosesan Kelompok terjadi ketika anggota kelompok mencapai tujuan dan mempertahankan hubungan kerja yang efektif. Kelompok perlu menjelaskan tindakan membantu dalam membuat keputusan tentang apa yang ingin dilanjutkan atau diubah.

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan bahwa kerjasama sangat penting dimiliki oleh masing-masing anak, karena kerjasama adalah salah satu aspek sosial yang harus ditingkatkan secara optimal. Adapun indikator kerjasama diadaptasi dari

pendapat Johnson dan Johnson (2012: 3) yaitu terdapat lima domain kerjasama, namun yang dijadikan indikator kerjasama dalam penelitian ini hanya tiga domain dikarenakan pemilihan indikator yang disesuaikan dengan lebih mementingkan pada unit individu bukan pada kelompok. Tiga domain tersebut adalah ketergantungan positif yang ditandai dengan sikap saling membantu dalam kelompok; kemampuan berinteraksi ditandai dengan menunjukkan kemampuan dalam berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman dalam kelompok; kemampuan berkomunikasi ditandai dengan mampu berkomunikasi secara aktif dengan orang lain.

2. Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Brewer (2007: 49) menjelaskan bahwa model dalam proses pembelajaran didefinisikan sebagai pedoman untuk merencanakan dan mengatur pengalaman-pengalaman. Salah satu tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama belajar. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.

Trianto (2007: 7) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan

berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam menerencanakan aktivitas belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Joyce dan Well (Rusman, 2011: 133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk sebuah kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau pada tempat lain.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola pemikiran yang disajikan secara utuh. Model dapat berupa skema, bagan, gambar dan tabel, karena didalam sebuah model menjelaskan keterkaitan berbagai komponen dalam suatu pola pemikiran yang disajikan secara utuh dan dapat membantu pengguna buku panduan untuk melihat kejelasan dan keterkaitan secara lebih cepat, utuh, konsisten dan menyeluruh.

b. Prinsip model pembelajaran

Prinsip dalam model pembelajaran menjadi hal yang harus diperhatikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Suprijono (2016: 56) menjelaskan bahwa model pembelajaran berangkat dari tujuan umum, kemudian dirincikan lagi menjadi tujuan khusus. Joyce, dkk (2009: 44) menyebutkan suatu model pembelajaran dirancang untuk mempromosikan jenis pembelajaran tertentu. Disesuaikan dengan pendidikan anak usia dini, model pembelajaran yang dilakukan harus bersifat integrative (Trianto, 2016: 11). Hal ini agar proses pembelajaran

menjadi fleksibel dan tidak kaku sehingga kompetensi yang hendak dicapai dapat terwujud.

Schunk (2012: 5) menyebutkan terdapat tiga prinsip model pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman agar pembelajaran dapat dikatakan baik sesuai kriteria sebagai berikut:

1) Valid.

Model pembelajaran dapat dikatakan valid harus dikaitkan dengan validitas yang dikembangkan didasarkan pada teori yang kuat. Teori yang menjadi landasan disesuaikan dengan materi pada penelitian yang dilakukan.

2) Praktis.

Praktis dalam model pembelajaran dapat dipenuhi jika memperhatikan dua faktor yaitu ahli praktisi yang menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan dan kenyataan (pengguna) menunjukkan bahwa yang dikembangkan dapat diterapkan.

3) Efektif.

Model pembelajaran yang efektif harus memperhatikan parameter yaitu, praktisi dan ahli berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif dan secara operasional model pembelajaran dikatakan berhasil apabila sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan pemaparan mengenai prinsip model pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan model pembelajaran, harus memperhatikan prinsip-prinsip model pembelajaran itu sendiri. Prinsip model pembelajaran yang diambil sebagai acuan dalam penelitian ini adalah menurut

Schunk (2012: 5) bahwa terdapat tiga prinsip model pembelajaran yang harus diperhatikan yaitu valid, praktis, dan efektif.

c. Komponen model pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru harus menggunakan pendekatan, metode, dan model yang tepat agar hasil belajar menjadi lebih maksimal. Joyce, Weil, dan Calhoun (2009: 318) mengemukakan bahwa komponen yang terdapat dalam model pembelajaran yaitu:

1) *Syntax* (Sintaks)

Syntax yaitu berupa langkah-langkah, fase-fase, atau urutan kegiatan pembelajaran. *Syntax* yaitu berupa deskripsi model dalam penerapannya. Setiap model pembelajaran memiliki *Syntax* yang berbeda-beda.

2) *Principle of Reaction* (Prinsip reaksi)

Yaitu reaksi pembelajar atas aktivitas-aktivitas pembelajaran. Prinsip reaksi akan membantu memilih reaksi-reaksi apa yang efektif yang dapat dilakukan oleh pebelajar atau anak.

3) *Social System* (Sistem sosial)

Sistem sosial mencakup tiga pengertian utama, yaitu deskripsi macam-macam peranan guru dan anak, deskripsi hubungan hirarkis/ otoritas guru dan anak, dan seskripsi macam-macam kaidah untuk mendorong pebelajar atau anak.

4) *Support System* (Sistem pendukung)

Sistem pendukung merupakan faktor yang dibutuhkan dalam suatu model pembelajaran. Sistem pendukung yaitu berupa kemampuan/keterampilan teknis. Sistem pendukung diturunkan dari dua sumber yaitu kekhususan-

keekhususan perananpembelajar dan tuntutan pebelajar. Dalam proses pembelajaran umumnya membutuhkan transkrip atau deskripsi peristiwa pembelajaran bagi pengguna model pembelajaran. Disamping itu dibutuhkan pula analisis kesulitan pelajaran dan analisis kesulitan-kesulitan khusus penggunaan model.

5) *Instructional Effects* (Dampak instruksional)

Penggunaan model manapun harus dapat memberikan efek belajar bagi pebelajar. Efek belajar ini dapat berupa *direct* atau *instructional effects* atau berupa *indirect*. *Instructional effects* adalah pencapaian tujuan sebagai akibat kegiatan-kegiatan instruksional berupa beberapa pengetahuan/ketrampilan.

6) *Nurturant Effect* (Dampak Pengiring)

Nurturant effect adalah efek-efek pengiring yang ditimbulkan oleh model karena pebelajar menghidupi (*living in*) sistem lingkungan belajar, misalnya kemampuan berpikir kreatif sikap terbuka dan sebagainya.

Berdasarkan uraian mengenai komponen model pembelajaran, maka dapat disimpulkan komponen model pembelajaran menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2009: 318) adalah sintaks, prinsip reaksi, sistem sosial, sistem pendukung, dampak instruksional, dan dampak pengiring.

d. Model pembelajaran di taman kanak-kanak

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam rangka membantu anak mencapai hasil belajar tertentu (Depdiknas, 2005). Hayati (2014: 1) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini harus berlandaskan pada kebutuhan anak, yang disesuaikan dengan nilai-

nilai yang dianut di lingkungan di sekitarnya, sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikologis anak, dilaksanakan dalam suasana bermain yang menyenangkan serta dirancang untuk mengoptimalkan potensi anak.

Vygotsky (Gordon dan Browne, 2013: 7) memaparkan bahwa pengalaman interaksi sosial adalah yang sangat penting bagi perkembangan proses berpikir anak khususnya anak usia dini. Pembelajaran untuk anak-anak harus disesuaikan dengan tingkat perkembangannya. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna ketika anak mampu belajar melalui aktivitas bermain yang dapat menimbulkan berbagai interaksi yang baik dengan lingkungannya.

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang penulis pilih sebagai strategi untuk meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun. Tujuannya agar anak-anak terlatih sejak dini untuk mengembangkan kemampuan kerjasamanya yang berupa ketergantungan positif, tanggung jawab perorangan dan juga interaksi antar teman sebaya. Pada proses pelaksanaan model pembelajaran disesuaikan dengan tema dan ketentuan yang terdapat di masing-masing sekolah. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan apa yang menjadi tolak ukur dalam meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun. Harapannya stimulus yang diberikan mampu mengembangkan aspek-aspek kerjasama dan kerjasama anak menjadi lebih meningkat.

3. Hakikat *Project Based Learning*

a. Pengertian *Project Based Learning*

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek (Thomas, 2000: 1). NYC Departement

of Education (2009: 8) juga menjelaskan bahwa *Project Based Learning* merupakan strategi pembelajaran dimana anak harus membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan menjelaskan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi. Grant (2012: 2) memaparkan bahwa *Project Based Learning* adalah metode instruksional yang berpusat pada anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Kokotsaki, Menzies, dan Wiggins, (2016: 1), bahwa *Project Based Learning* merupakan bentuk pengajaran yang berpusat pada anak yang didasarkan pada tiga prinsip yaitu pembelajaran konteks, keterlibatan secara aktif dalam proses dan pencapaian tujuan melalui interaksi sosial.

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Al-Balushi & Al-Aamri (2014: 214) menjelaskan bahwa *Project Based Learning* dianggap jenis pembelajaran inkuiiri di mana konteks pembelajaran disediakan melalui pertanyaan otentik dan masalah dalam praktik nyata yang menjadikan pengalaman belajar yang bermakna. Terdapat keterkaitan antara *Problem Based Learning* (PBL) dan *Inquiry Based Learning* (IBL) dalam PjBL. PBL berfokus pada *solving real-world*, dan pembelajaran Inquiry berfokus pada *problem-solving skills*, sedangkan *Project Based Learning* berfokus pada penciptaan proyek atau produk dalam membangun konsep. *Project Based Learning* versus PBL (*Problem Based Learning*), beberapa ahli ada yang menyamakan namun beberapa membedakan. Savin dan Baden (2003: 61) membedakan antara PjBL dan PBL seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Perbedaan *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning*

Komponen	<i>Project Based Learning</i>	<i>Problem Based Learning</i>
Fokus	Menghasilkan produk	Tidak harus menghasilkan produk
Peran guru	Supervisor	Fasilitator
Pemecahan masalah	Siswa diharuskan menghasilkan solusi atau strategi untuk memecahkan masalah	Pemecahan masalah merupakan salah satu bagian dari proses bukan fokus dalam manajemen pembelajaran
Peran anak	Anak terlibat dalam pemilihan proyek	Anak Posisi dalam pembelajaran mungkin memilih skenario masalah walaupun biasanya masalah disampaikan oleh guru. Siswa harus mendefinisikan apa dan bagaimana mereka belajar
Peran kelompok	Ada untuk menyelesaikan proyek	Harus bekerjasama selama proses pembelajaran dan kerja tim merupakan komponen pembelajaran

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Project based learning* adalah model pembelajaran yang terpusat pada anak untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata.

b. Karakteristik *Project Based Learning*

Beberapa kriteria harus dimiliki untuk dapat menentukan sebuah pembelajaran sebagai bentuk *Project Based Learning*. Thomas, (2000: 3) menyebutkan ada empat kriteria suatu pembelajaran merupakan *Project Based Learning* yaitu sebagai berikut:

- 1) Proyek difokuskan pada pertanyaan atau *problem* yang mendorong anak mempelajari konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari mata pelajaran. Definisi proyek bagi anak harus dibuat sedemikian rupa agar terjalin hubungan antara aktivitas dan pengetahuan konseptual yang melandasinya. Proyek biasanya dilakukan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang belum bisa dipastikan jawabannya. *Project Based Learning* dapat dirancang secara tematik, atau gabungan topik-topik dari dua atau lebih.
- 2) Proyek melibatkan anak pada penyelidikan konstruktivisme. Sebuah penyelidikan dapat berupa perancangan proses, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan, atau proses pengembangan model. Aktivitas inti dari proyek harus melibatkan transformasi dan konstruksi dari pengetahuan (pengetahuan atau keterampilan baru) pada pihak anak.
- 3) Inti proyek bukanlah berpusat pada guru melainkan berupa teks aturan atau sudah dalam bentuk paket tugas. *Project Based Learning* lebih mengutamakan kemandirian, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat kaku, dan tanggung jawab anak daripada proyek tradisional dan pembelajaran tradisional.

- 4) Proyek adalah realistik, tidak *school-like*. Karakteristik proyek memberikan keotentikan pada anak. Karakteristik ini boleh jadi meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan anak, konteks di mana kerja proyek dilakukan, produk yang dihasilkan, atau kriteria di mana produk-produk atau unjuk kerja dinilai.

Project Based Learning melibatkan tantangan-tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik (bukan simulatif), dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di lapangan yang sesungguhnya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, karakteristik pembelajaran *Project Based Learning* adalah difokuskan pada suatu pertanyaan atau problem, proyek merupakan sebuah penyelidikan yang dimulai dari pengetahuan anak, inti kerja proyek bukan berpusat pada guru, dan karakteristik proyek memberikan keontetikan pada anak.

c. Langkah-langkah *Project Based Learning*

Penerapan *Project Based Learning* dimulai dari perencanaan pembelajaran yang memadai. Langkah-langkah *Project Based Learning* seperti yang telah dikembangkan oleh Sani (2014: 181-182) sebagai berikut:

- 1) Penyajian Permasalahan. Permasalahan diajukan dalam bentuk pertanyaan esensial (penting) yaitu pertanyaan yang dapat memotivasi anak untuk terlibat dalam belajar. Topik dalam pendekatan proyek harus konkret, dekat dengan pengalaman pribadi anak, menarik, penting untuk anak-anak, padat dalam arti potensial secara emosional dan intelektual sehingga anak memperoleh pengalaman yang kaya dan dapat dilakukan dalam jangka panjang. Guru dan anak dapat mendiskusikan topik dan mencapai kesepakatan bersama.

- 2) Membuat Perencanaan Proyek. Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan anak. Dengan demikian anak diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Anak dirangsang untuk mengungkapkan berbagai pertanyaan, komentar dan ide-ide yang berkaitan dengan topik yang telah dipilih. Guru bersama anak mencatat hasil eksplorasi anak dalam bentuk ide-ide, pertanyaan dan komentar yang telah disampaikan dari hasil diskusi.
- 3) Menyusun Jadwal. Tahap ini merupakan tahap ide-ide dan pertanyaan anak-anak dikembangkan menjadi kegiatan belajar untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Guru dan anak secara kolaboratif menyusun jadwal aktifitas dalam menyelesaikan proyek. Pada tahap ini terjadi refleksi dan pengulangan, anak-anak dipandu untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam mengenai topik yang dipilih. Aktifitas pada tahap ini antara lain: membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek, membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek, membawa peserta didik agar merencanakan rencana yang baru, membimbing peserta didik ketika mereka membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu acara.
- 4) Memonitor Pembuatan Proyek. Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas anak selama menyelesaikan proyek. Monitoring dapat dilakukan dengan cara memfasilitasi anak pada setiap proses. Guru berperan sebagai mentor dalam aktivitas anak. Agar mempermudah proses monitoring dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting, akhir dari kegiatan ini maka diperoleh penilaian dari kegiatan yang telah dilaksanakan.

- 5) Melakukan Penilaian. Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing anak, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai anak, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- 6) Mengevaluasi Pengalaman. Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Penerapan model *Project Based Learning* dalam penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun. Model *Project Based Learning* dipandang menarik karena memiliki format instruksional yang inovatif di mana anak dapat memilih berbagai aspek tugas dan termotivasi oleh masalah lingkungan sekitar bahkan mungkin akan memberikan kontribusi kepada mereka (Bender, 2012: 7). Hal utama dalam meningkatkan kerjasama adalah dengan pelaksanaan sintaks *Project Based Learning* yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Berikut sintaks model *Project Based Learning* yang disesuaikan dengan kemampuan kerjasama anak.

Tabel 2. Sintaks model *Project Based Learning* yang disesuaikan dengan kerjasama anak usia 5-6 tahun.

Tahapan	Kegiatan Anak
Penyajian Permasalahan	Anak diberikan pembelajaran terkait tema. Anak dilatih untuk berkontribusi dalam kelompok.
Membuat Perencanaan Proyek	Anak memilih topik dan memperjelas tujuan pembelajaran. Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan anak. Anak dilatih untuk memahami tujuan bersama dalam pemilihan topik kegiatan yang mau dilakukan. Hal ini mengharuskan anak untuk mengetahui apa yang harus dikerjakan, menerima pendapat teman, dan menaati kesepakatan yang telah dibuat.
Menyusun Jadwal	Anak membentuk kelompok kooperatif. Pada tahapan ini merupakan tahap pembuatan proyek dimana anak dilatih untuk terlibat aktif dalam tugas kelompok dengan menunjukkan sikap anak ikut serta dalam setiap kegiatan, anak mengerjakan sesuai instruksi, dan anak menyelesaikan tugas sampai selesai.
Memonitor Pembuatan Proyek	Anak memecahkan masalah, membagi tugas dalam kelompok, dan menyelesaikan tugas. Keterikatan dalam penyelesaian tugas menjadikan anak berlatih untuk memberikan bantuan kepada teman untuk keberhasilan bersama.
Melakukan Penilaian	Anak secara kooperatif menyusun dan merancang rencana untuk kelompok. Tahap ini anak dilatih untuk menjalin hubungan dengan teman untuk memberikan umpan balik mengenai pemahaman tugas.
Mengevaluasi Pengalaman	Mengevaluasi hasil produk. Pada akhir proses pembelajaran anak diminta untuk melakukan refleksi terhadap apa yang telah dipelajarinya. Hal ini melatih anak untuk saling memotivasi satu sama lainnya.

Berdasarkan pemaparan mengenai langkah-langkah *Project Based Learning*, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah *Project Based Learning* menurut Sani (2014: 181-182) ada enam langkah, yaitu penyajian permasalahan, membuat perencanaan, menyusun jadwal, memonitor pembuatan proyek, penilaian, dan evaluasi.

4. Buku Panduan

a. Pengertian buku panduan

Buku panduan dalam penelitian ini ditujukan kepada guru sebagai bahan ajar mandiri untuk meningkatkan kerjasama anak. Sitepu (2012: 16) menjelaskan bahwa buku digolongkan dalam empat kelompok yaitu, buku teks pelajaran, buku panduan pendidik, buku pengayaan, dan buku referensi. Penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan buku panduan berkomponen modul yang mampu menjadi bahan belajar mandiri. Affandi (2010: 20) menjelaskan bahwa buku panduan merupakan buku yang disusun untuk bidang studi tertentu, di dalamnya mempunyai aturan, standar dan disusun oleh para pakar sesuai bidangnya, terdapat maksud dan tujuan serta dilengkapi sarana pengajaran yang mudah dipamahi oleh pemakainya. Kartz (Saleh dan Sujana, 2009: 80) mengatakan buku panduan adalah buku yang berisi berbagai macam informasi mengenai suatu masalah atau subjek.

Suparman (2012: 284) menyebutkan jenis bahan ajar mandiri dapat berupa salah satu atau kombinasi dari program media, yaitu radio, film, slide, video, televisi, CD, computer, modul, handout, buku teks. Pembelajaran mandiri yang menggunakan komponen modul lebih menekankan aktivitas pengguna. Peran modul dalam pembelajaran mandiri lebih bersifat sebagai bahan utama dan sangat menentukan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan modul tidak hanya berisi informasi tentang hal-hal yang harus dipelajari, namun juga tersusun dengan baik dan mampu mengontrol kegiatan pembelajaran (Belawati, 2003:1.8). Ristekdikti (2008: 1) menjelaskan modul adalah segala bentuk satuan pembelajaran mandiri yang dirancang untuk digunakan oleh peserta didik tanpa dipandu

instruktur. Buku panduan sebagai bahan ajar mandiri ini dapat menggantikan peran instruktur dalam proses penggunaan buku panduan. Suparman (2012: 284) menyebutkan karakteristik umum yang dimiliki oleh modul, adalah sebagai berikut:

1) *Self-instructional*

Self-instructional memuat tujuan pembelajaran yang jelas. Materi pembelajaran dikemas dalam unit-unit yang lebih spesifik. Terdapat contoh dan ilustrasi yang memperjelas materi. Materi disajikan secara kontekstual yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas, dan lingkungan pembelajar.

2) *Self-explanatory power*

Self-explanatory power berupa bahan instruksional ini memiliki kemampuan dapat menjelaskan sendiri tanpa bantuan instruktur.

3) *Self-paced learning*

Penggunaan bahan instruksional ini dapat dipelajari dengan kecepatan sesuai kemampuannya tanpa perlu menunggu yang lain.

4) *Self-contained*

Bahan instruksional ini lengkap dengan sendirinya sehingga pengguna tidak perlu tergantung pada bahan lain kecuali bila bermaksud lebih memperkaca dan memperdalam pengetahuannya.

5) *Individualize learning materials*

bahan instruksional ini didesain sesuai dengan kemampuan dan karakteristik pengguna.

6) *Flexible and mobile learning materials*

Bahan instruksional ini dapat dipelajari oleh pengguna kapan saja, diamana saja, dalam keadaan dia atau bergerak.

7) *Communicative and interactive learning material*

Bahan instruksional didesain sesuai dengan prinsip komunikasi yang efektif dan melibatkan interaksi dengan pengguna yang mempelajarinya.

8) *Multimedia, computer-based materials*

Bahan instruksional didesain berbasis multimedia termasuk pendayagunaan computer secara optimal bila pengguna mempunyai akses terhadapnya.

9) *Supported by tutorials and study group*

Bahan instruksional masih dimungkinkan membutuhkan dukungan tutorial dan kelompok belajar.

Selain karakteristik diatas, buku panduan sebagai sumber belajar berjenis media cetak ini juga dapat berpedoman pada penulisan buku nonteks (Depdiknas, 2008). Mengembangkan buku panduan memperhartikan aspek-aspek penyajian sesuai dengan jenis buku non teks yaitu penyajian materi buku yang dilakukan secara runtun, bersistem, lugas dan mudah dipahami.

b. Karakteristik buku panduan

Buku panduan terdapat isi pembelajaran, pedoman belajar bagi pengguna, dan alat penilaian hasil belajar. Bahan pembelajaran ini terdiri dari bagian unit terkecil dari bahan pembelajaran, tapi mengandung secara lengkap seluruh komponen strategi pembelajaran. Suparman (2012: 289) menyebutkan ada

beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mengembangkan sebuah modul, yaitu:

- 1) Memilih dan mengumpulkan berbagai bahan pembelajaran yang tersedia di lapangan dan relevan dengan strategi instruksional.
- 2) Mengubah bentuk bahan tersebut menjadi bahan instruksional mandiri menjadi bahan cetak atau kombinasinya dengan non cetak dengan mengikuti strategi instruksional yang telah disusun.
- 3) Meneliti kembali konsistensi isi bahan hasil ciptaan dengan strategi instruksional.
- 4) Meneliti kualitas teknis dari bahan tersebut, yang meliputi:
 - a) Bahasa yang sederhana dan relevan. Buku yang dikembangkan dengan bahasa yang mudah dipahami pengguna dan konsisten dengan terminology yang biasa digunakan dalam bidang penelitian yang bersangkutan.
 - b) Bahasa yang komunikatif. Modul yang disusun dengan bahasa yang komunikatif yaitu mencerminkan pembicaraan langsung dari seorang instruktur kepada pebelajar yang membacanya.
 - c) Desain fisik modul didesain dengan artistic, rapi, menarik, dan diketik dengan jelas dan tidak terlalu rapat.

Nurgaintoro (2010: 152) berpendapat bahwa bahan ajar buku bergambar dapat menyampaikan pesan pembelajaran melalui dua cara yaitu ilustrasi dan tulisan.

c. Struktur buku panduan

Depdiknas (2008: 64) menyatakan bahwa struktur buku panduan terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, isi dan akhir. Bagian awal terdiri sampul atau cover buku, kata pengantar atau prakata, dan daftar isi. Selanjutnya bagian isi terdiri materi buku, dan bagian akhir terdapat daftar pustaka yang dilengkapi dengan indeks, glosarium, lampiran, dan rangkuman. Penulisan buku panduan pendidikan harus memperhatikan struktural dasar buku yang terdiri atas beberapa hal sebagai berikut:

1) Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk sebuah susunan artistic (Anggraini, 2014:74). Layout yang baik memiliki kualitas kekuatan visual untuk menarik perhatian, harus ada alur untuk menuntun mata menyusuri seluruh komposisi yang harmonis tanpa menghilangkan inti maknanya. Elemen tersebut adalah kontras yaitu kondisi dimana satu elemen memiliki dua karakteristik yang berlawanan yang dapat dihasilkan dari value, warna dan bentuk; keseimbangan adalah pengaturan bentuk, garis ukuran, tipografi, dan warna untuk menghasilkan sesuatu yang enak dilihat dalam suatu harmonisasi; proporsional merupakan prinsip yang berkaitan dengan ukuran dan bentuk antara gambar satu dengan yang lainnya.

2) Tipografi

Tipografi menurut Brewer (Sudjana, 2015) menyebutkan tipografi mencakup penyusunan dan bentuk halaman, atau setiap barang cetak, tipografi dapat juga diartikan sebagai pemilihan, penataan, dan berbagai hal yang

berhubungan dengan pengaturan baris serta susunan huruf. Fungsi tipografi dalam ilustrasi adalah untuk menjelaskan gambar dan sebagai elemen dekorasi yang menampilkan ekspresi dari sang illustrator. Perencanaan tipografi dalam perspektif yang baik harus memperhatikan hal-hal seperti ukuran, warna, bentuk yang diyakini mampu menguatkan isi pesan verbal dan pesan visual.

3) Teknik

Munculnya teknik digital dengan program-program pendukung yang semakin marak, misalnya *adobe photoshop*, *adobe ilustator*, *corel draw*. Gara ilustrasi dan pengaplikasikannya semakin tidak terbatas. Teknik ilustrasi terbagi menjadi tiga kelompok besar yaitu, manual dengan teknik ilustrasi dengan unsur gambaran tangan sebagai elemen utamanya; digital, yaitu teknik pembuatan ilustrasi menggunakan program computer berupa data digital; penggunaan manual dan digital.

4) Warna

Warna merupakan unsur yang sangat enting dalam sebuah objek desain. Anggraini, (2014:37) menjelaskan warna menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas dan warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian. Herman (2017: 30) menjelaskan pengguna buku akan mudah belajar apabila media dilengkapi dengan penanda fokus pada warna tertentu. Smaldino (2011: 84) mengkategorikan kombinasi atau pencampuran warna yang efektif sebagai berikut

Tabel 3. Kombinasi warna yang efektif

Latar belakang (Background)	Gambar dan teks di bagian depan	Penegasan
Putih	Biru tua	Merah, jingga
Abu-abu muda	Biru, hijau hitam	Merah
Biru	Kuning muda, putih	Kuning, merah
Biru muda	Biru tua, hijau tua	merah, jingga
Kuning muda	Violet, coklat	Merah

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Selain banyaknya teori yang telah dikemukakan, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Stavroula Kaldi, Diamanto Filippatou, dan Christos Govaris (2009) yang berjudul *Project Based Learning in Primary School: Effects on Pupils' Learning and Attitudes*. Fokus dari penelitian tersebut adalah menguji keefektifan pembelajaran berbasis proyek pada siswa umur 6,7,8 tahun mengenai pengetahuan dan sikap mereka terhadap efikasi diri, nilai tugas, kerja kelompok dari latar belakang etnis yang beragam. Metodelogi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan desain penelitian eksperimen semu, didukung dengan melakukan wawancara dan observasi. Siswa diberikan tujuh kali perlakuan dengan membandingkan kelas kontrol dengan pengajaran tradisional sedangkan kelas eksperimen menggunakan *Project Based Learning* dengan tema pembelajaran yang sama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas

eksperimen lebih efektif dan siswa memperoleh manfaat melalui pembelajaran *Project Based Learning* dalam kinerja akademik seperti motivasi, kerjasama, dan keteribatan dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa yang terlibat dalam *Project Based Learning* perlu diinstruksikan untuk bekerja secara bersama-sama, karena mereka kemudian dapat mengembangkan pemahaman tentang tujuan kelompok dan kebutuhan untuk membantu dan mendukung pembelajaran satu sama lain terlepas dari asal etnis atau ras. Persamaan dalam penelitian ini adalah menguji efektivitas dari penggunaan *Project Based Learning* terhadap sikap siswa. Penelitian ini membuktikan adanya manfaat dari *Project Based Learning* dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan kerja kelompok. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah dari segi metodologi penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan, dengan membuat produk berupa buku panduan untuk guru dalam penerapan *Project Based Learning*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Neriman Aral, Adalet Kandir, Aynur Butun Ayhan, dan Munevver Can Yasar (2010) yang berjudul *The Influence of Project Based Learning Curricula on Six Yearold Preschoolers Conceptual Development*. Fokus dari penelitian tersebut adalah memahami efek dari kurikulum berbasis proyek terhadap perkembangan konseptual anak usia prasekolah. Penelitian ini mengambil dua kelas dengan jumlah 14 anak prasekolah yang dibagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan yang diberikan berupa kelompok anak eksperimen menggunakan

pembelajaran berbasis proyek selama 12 minggu sementara kelompok kontrol mengikuti kurikulum pembelajaran biasa. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa pendidikan berbasis proyek memiliki dampak signifikan dalam mendukung perkembangan konseptual anak-anak. Pekerjaan proyek biasanya melibatkan kegiatan seperti menghitung, mengukur, mengajukan pertanyaan, mengklarifikasi, membandingkan dan memecahkan masalah yang semuanya mendukung perkembangan akademik dan kognitif anak. Persamaan dalam penelitian ini adalah penggunaan kegiatan proyek dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya penelitian ini lebih fokus kepada kemampuan kognitif anak sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti fokus kepada kemampuan sosial anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Saemah Rahman, Ruhizan M. Yasin dan Siti Fatimah Mohd Yassin (2012) yang berjudul *Project Based Approach at Preschool Setting*. Tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk membantu guru pendidikan prasekolah untuk menerapkan model pengajaran yang baru yaitu dengan pendekatan berbasis proyek. Fokus pertama penelitian ini berupa memfasilitasi para guru untuk mengidentifikasi dan melaksanakan proyek. Fokus penelitian kedua berupa aspek-aspek yang dapat ditingkatkan dalam mengikuti kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran proyek. Penelitian dilakukan dengan melakukan beberapa perlakuan. Fase refleksi awal dilakukan dengan mengungkapkan masalah yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan pembelajaran proyek, selanjutnya dilakukanlah tindakan

dengan mengembangkan rencana aksi untuk intervensi lebih lanjut dalam meningkatkan praktik dan mengatasi kesenjangan. Hasil dari penelitian ini, secara umum guru setuju bahwa pembelajaran proyek memiliki kelebihan termasuk dampak positif dalam proses belajar anak-anak. Namun, penelitian ini menyebabkan guru memiliki keraguan dalam melaksanakan pembelajaran proyek. Guru membutuhkan bantuan untuk merencanakan penerapan metode tersebut, dikarenakan wawasan guru terbatas tentang proyek yang dapat dilakukan bersama anak-anak. Persamaan dalam penelitian ini adalah tujuan yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu membantu guru dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang dapat digunakan dengan mudah dalam pembelajaran. Perbedaanya, peneliti menjawab kebutuhan dari kekurangan penelitian ini yaitu dengan membuat buku panduan yang dapat digunakan guru sebagai bahan ajar penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.

C. Kerangka Berpikir

Keterampilan sosial yang penting dikembangkan sejak anak usia dini salah satunya adalah belajar kerjasama. Belajar bekerja sama memberikan peluang dalam memfasilitasi perkembangan sosial dan pribadi anak. Anak-anak belajar untuk mengklarifikasi dan mengkonsolidasi pemikiran mereka untuk menghasilkan sebuah ide. Anak-anak mendengarkan ide dan pendapat orang lain, dan mereka dihadapkan pada berbagai persepsi tentang masalah tertentu, dalam hal ini dapat menciptakan interaksi yang memperluas pemahaman anak-anak tentang tema yang

sedang dipelajari. Selama interaksi dengan teman sebaya, anak-anak belajar keterampilan baru, memotivasi satu sama lain untuk menghadapi situasi yang menantang dan membantu satu sama lain dalam mempraktekkan kemampuan yang ada. Dibandingkan dengan anak-anak yang bekerja sendiri, anak yang bekerja dengan teman sebaya lebih mungkin menikmati tugas dan menyelesaikannya secara lebih efisien (Ramani dan Brownell, 2014: 103).

Selama ini kebanyakan fokus pembelajaran di Taman Kanak-Kanak lebih dominan ke arah perkembangan kognitif, sehingga aspek perkembangan anak lainnya kurang begitu diperhatikan. Terutama dalam penerapan model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Guru lebih sering menggunakan model pembelajaran yang sudah terlaksana sebelumnya tanpa adanya pembaharuan sesuai kebutuhan anak. Hal ini terlihat dalam pembagian tugas yang cenderung masih individual, jarang adanya penerapan pembelajaran dengan berkelompok, masih ada beberapa anak yang belum memunculkan kemampuan kerjasama dengan teman sebayanya. Akibatnya, terdapat anak yang masih enggan bermain bersama-sama, tidak sabar dalam menunggu giliran, tidak peduli dengan teman, dan kurangnya hubungan interpersonal antar masing-masing anak. Kurangnya pengetahuan guru dalam penerapan model pembelajaran disebabkan oleh sebagian guru yang belum mencobakan model pembelajaran yang mampu menciptakan kerjasama dan interaksi dalam peserta didik. Sebagai upaya dalam memberikan stimulus pada anak diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi anak. Model *Project Based*

Learning dipilih sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kerjasama anak.

Project Based Learning adalah proses belajar mengajar yang fleksibel dan mampu memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi anak-anak. Pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai metode pengajaran sistematis yang melibatkan anak dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses penyelidikan, terstruktur melalui pertanyaan yang kompleks, otentik (sesuai kehidupan nyata) dan perancangan sebuah produk atau tugas tertentu (Buck Institute for Education, 2003). Peran siswa dalam *Project Based Learning* adalah bertanggung jawab atas pembelajaran mereka dan membuat makna dari pengetahuan dan konsep yang mereka hadapi. *Project Based Learning* mengembangkan pemikiran anak untuk menciptakan solusi dalam menentukan sebuah tema, dan semua anak berkontribusi pada hasil bersama serta memiliki elemen pembelajaran pengalaman dengan refleksi dan keterlibatan aktif. Belajar menggunakan model pembelajaran proyek memungkinkan anak-anak memperoleh berbagai pengetahuan keterampilan sosial dan komunikasi. Hal ini terlihat dari interaksi anak-anak yang terlibat dalam banyak kegiatan seperti persiapan konsep, diskusi, dan membuat keputusan. Interaksi yang terjalin dapat memberikan wawasan tentang bagaimana anak-anak menciptakan, mempertahankan, dan mencapai tujuan bersama. Melalui partisipasi dalam kerja kelompok, anak-anak belajar, memotivasi, dan membantu satu sama lain. Hal ini sejalan dengan penelitian, Stavroula Kaldi, Diamanto Filippatou, dan Christos Govaris (2009: 35-47) bahwa siswa memperoleh manfaat melalui pembelajaran *Project Based*

Learning dalam kinerja akademik seperti motivasi, kerjasama, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah dukungan untuk guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran, salah satunya dengan buku panduan berisi komponen model *Project Based Learning* yang diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat mewujudkan sikap kerjasama antar teman.

Adanya buku panduan ini diharapkan kompetensi guru dalam pembelajaran menggunakan *Project Based Learning* terhadap kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun meningkat. Harapannya, dengan meningkatnya pengetahuan guru, maka akan menciptakan kerjasama antar masing-masing anak menjadi mudah. Hal ini menjadikan terciptanya kemampuan kerjasama anak usia dini yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan selanjutnya.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam mengembangkan buku panduan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun?
 - a. Apa saja langkah-langkah yang dapat dikembangkan pada model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun?
 - b. Seperti apa materi yang dapat digunakan dalam buku panduan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun?
2. Desain buku panduan penerapan model *Project Based Learning* seperti apa yang layak untuk meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun?

- a. Apa saja materi yang dapat dikembangkan pada buku panduan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun?
 - b. Bagaimanakah strategi penyajian materi yang menarik dalam buku panduan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun?
 - c. Bagaimanakah bentuk evaluasi yang dapat diterapkan dalam buku panduan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun?
 - d. Komponen kelayakan materi seperti apakah yang sesuai menurut ahli materi dalam penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun?
 - e. Komponen kelayakan penyajian seperti apakah yang sesuai menurut ahli media dalam penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun?
3. Apakah buku panduan penerapan model *Project Based Learning* efektif untuk meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun?

