

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan masa sejak anak lahir hingga usia enam atau delapan tahun. Pada masa ini ditandai dengan perubahan dalam hal pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dibanding fase kehidupan lainnya, nah masa anak usia dini ini biasa disebut masa keemasan atau masa *golden age* dalam perkembangan anak. Perkembangan pada fase ini akan berpengaruh besar bagi anak untuk menentukan berbagai perkembangan yang mereka butuhkan di masa mendatang, karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan yang mereka dapatkan.

Pola pikir anak pada masa ini sangatlah berpotensi besar dalam tumbuh kembang anak dan mereka sangatlah peka terhadap lingkungan yang mereka tempati, jadi para orangtua sangatlah harus berhati-hati dalam bertindak baik itu di depan anak secara langsung maupun secara tidak langsung. Anak akan sangat peka terhadap lingkungan yang mereka tinggali. Mereka akan melihat, mendengar, mencontoh dan meniru apa yang ada di depannya, jadi tidak hanya orangtua saja yang harus berhati-hati akan tetapi semua orang dewasa yang lebih tua di sekeliling anak haruslah berhati-hati dalam bertindak dan beraktivitas kesehariannya. Hal ini bertujuan supaya anak tidak meniru apa yang seharusnya mereka dengar, lihat dan tiru bagi tumbuh kembang anak.

Otak anak pada fase ini sangatlah peka terhadap rangsangan, baik itu hal baik maupun hal yang kurang baik. Anak akan menyerap segala sesuatu yang tersaji di depannya seperti spons yang akan menyerap air sebanyak-banyaknya hingga mereka tidak dapat membedakan mana air yang bersih maupun air yang sudah kotor.

Hakikat anak usia dini sendiri merupakan suatu individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus dan sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Seperti halnya anak-anak akan sangat imajinatif terhadap segala benda yang mereka pegang, mereka akan memainkan benda tidak sesuai dengan wujud benda tersebut, contoh halnya balok kayu yang seharusnya di buat istana atau benteng pertahanan, mereka ubah menjadi gerbong kereta api yang sangat panjang dan mereka menggerakkan balok-balok tersebut selayaknya balok-balok tersebut mempunyai roda untuk berjalan di atas rel kereta. Pada tahapan ini anak akan berfikir sesuai imajinasi yang ada dalam kepala mereka lalu mereka menuangkan ide yang ada pada mainan-mainan yang mereka punya.

Pembelajaran ini secara tidak langsung merupakan pembelajaran berbasis proyek-proyek sederhana yang ada dalam imajinasi anak. Orang tua pada fase ini hanya perlu membimbing dan mengawasi anak supaya anak berkembang secara optimal dan mereka terarah dengan baik. Pengarahan orang tua tidak boleh mendikte anak dan menyebabkan anak takut untuk menyampaikan apa yang mereka sukai, inginkan dan mereka lakukan.

Melihat perkembangan zaman yang ada, dan pada masa mendatang anak-anak akan menghadapi tantangan yang jauh lebih kompleks dibandingkan era saat ini, sementara itu mereka adalah calon pemimpin bangsa, maka sudah semestinya arah pendidikan semakin diperbaharui. Tan (2003) berpendapat bahwa guna menghadapi tuntutan abad 21, seseorang yang memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi yaitu kemampuan berpikir dimana seseorang mampu menerapkan pengetahuan yang didapatkan dan mengolahnya untuk menemukan solusi bahkan menemukan jawaban dari permasalahan yang muncul. Lebih lanjut ia berpendapat bahwa hal ini disebut sebagai tuntutan pembelajaran abad 21, dan salah satu aspek capaian yang sangat penting adalah anak mampu menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*).

Pembiasaan capaian *HOTS* dalam pembelajaran akan dapat membantu anak memperoleh dan menguasai keterampilan secara eksplisit, sehingga mereka akan menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif, mampu beradaptasi pada situasi baru, mampu menyelesaikan masalahnya sendiri, mengemukakan ide serta merefleksikan bagaimana usahanya dapat mempengaruhi orang lain dan lingkungan.

Permasalahan dalam dunia pendidikan termasuk lembaga PAUD masih menghadapi kesulitan bagaimana menerapkan pembelajaran yang berbasis capaian *HOTS*. Pembelajaran *Higher Order Thinking Skills* dilakukan dengan cara bertahap, seperti anak di ajak menebak isi buku cerita dari gambar sampul buku yang akan di dongengkan oleh ibu guru. Peran guru di

sini tidak boleh menyalahkan bahwa jawaban opini sang anak itu salah setelah mengetahui isi buku cerita yang di sampaikan pada anak. Setelah anak mengetahui isi buku cerita yang sebenarnya, barulah anak di ajak diskusi tentang apa saja yang yang mereka ingat dalam cerita yang telah di sampaikan dan apa saja pesan moral dari cerita tersebut. Pastinya anak-anak akan berfikir dengan sepengetahuan mereka sendiri dan otak mereka pastilah akan menemukan opini-opini baru yang anak di sampaikan, dalam hal ini anak akan merfikir secara *Higher Order Thinking Skills* sesuai dengan apa yang mereka pikirkan.

*Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan juga memberikan peluang siswa bekerja secara otonom atau berdiri sendiri untuk mengkontruksi belajar mereka sendiri dan juga anak akan menghasilkan produk ataupun sebuah karya yang bernilai realistik. *Project Based Learning* ini merupakan sebuah model pembelajaran yang sering dilakukan secara berkelompok, berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya taupun orang yang ada di lingkungan sang anak. Anak akan mebih optimal dalam bersosialisasi dengan lingkungan, teman sepermainan dan pastinya akan menambah kosa kata mereka dalam kesehariannya.

*Higher Order Thinking Skill* atau lebih dikenal dengan istilah *HOTS* dapat diterapkan untuk anak usia dini, dan bertujuan untuk mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi pada anak. Pada kurun usia 0-8 tahun, di mana anak memasuki masa ke emasan dan mereka pada fase ini sangatlah

berpotensi besar dalam menyerap segala informasi yang ada baik itu secara imajinasi maupun secara perspektif yang ada dalam lingkungan sekitar. Pendidikan dimulai sejak usia dini dan anak mulai memasuki fase masa kanak-kanak awal, dimana pada masa ini anak sedang dalam masa pembentukan optimalisasi fungsi otak.

Pendampingan yang dapat diberikan oleh guru ataupun orang tua selama proses pembelajaran dilakukan seperti mengenali fase perkembangan yang dialami anak berkembang secara optimal atau kurang optimal dalam pemberian stimulus pada anak usia dini sehingga menyebabkan beberapa fase yang seharusnya sudah di lalui namun mengalami keterlambatan dalam tahapan perkembangan anak. Fase perkembangan anak haruslah di lalui semua karena jika ada salah satu fase yang belum di lalui maka akan menyebabkan gangguan pada anak.

Model pembelajaran tingkat tinggi yang berorientasi supaya anak dapat belajar secara mandiri dalam memecahkan masalah yang sedang mereka hadapi dan menghasilkan suatu proyek atau karya nyata bersumber dari kreativitas dan pemikiran anak. Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menuntut guru atau peserta didik untuk mengembangkan cara belajar yang beraneka ragam, mengingat bahwa masing-masing anak memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan pada anak untuk menggali konten atau materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif dengan teman yang lainnya.

*Project Based Learning* dengan berbagai kelebihan yang dimiliki, termasuk potensinya untuk dapat mencapai *Higher Order Thinking Skills* belum banyak diterapkan di lembaga PAUD. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, salah satu lembaga PAUD yang telah menerapkan metode ini adalah Kelompok Bermain Kemiri Indah Pagelarang Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas. Hal ini membuat peneliti tergerak untuk melakukan sebuah penelitian studi kasus tentang penerapan *Project Based Learning* dalam mencapai *Higher Order Thinking Skills* pada anak usia dini di Kelompok Bermain.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian yaitu “Bagaimana penerapan *Project Based Learning* dalam mencapai *Higher Order Thinking Skills* pada anak usia dini di PAUD Kemiri Indah Pagelarang”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui penerapan *Project Based Learning* dalam mencapai *Higher Order Thinking Skills* pada anak usia dini di PAUD Kemiri Indah Pagelarang.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, terutama dapat membantu peserta didik agar dapat membangun pengetahuannya sendiri

berdasarkan pengalaman belajar melalui pembelajaran yang lebih bervariasi seperti melalui *Higher Order Thinking Skills* supaya anak lebih inovatif dan kreatif dalam berfikir. Penelitian ini sekaligus dapat digunakan sebagai bahan kajian ataupun rujukan dan pertimbangan dalam penelitian yang relevan di masa yang akan datang, khususnya bagi Pendidikan Anak Usia Dini.

## 2. Manfaat Praktis

### 1) Bagi Anak

Anak memperoleh kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan tentunya sangat bermanfaat bagi perkembangan kecerdasan anak, anak juga dapat mengembangkan kreativitas yang mereka punya untuk di tuangkan pada karya yang mereka ciptakan. Rasa percaya diri anak juga pastinya akan lebih berkembang dan kemampuan melakukan interaksi sosial dengan orang lain pastinya akan lebih baik.

### 2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi guru bahwa melalui kegiatan *Higher Order Thinking Skills* dapat menjadi salah satu terobosan pembelajaran yang menyenangkan dan pastinya membuat anak lebih berani dalam menyampaikan pendapat mereka.

### 3) Bagi Sekolah dan Masyarakat

Menjadikan pembelajaran ini sebagai peningkatan interaksi terhadap guru, orang tua, teman sepermainan dan orang yang ada di sekitar anak.