

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya perilaku dan kepribadian anak. Anak pada usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya sehingga pendidikan untuk anak usia tersebut dipandang perlu untuk dikhususkan. PAUD merupakan investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa karena anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa sekaligus infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya (Rachmi, 2015).

Pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini harus sesuai dengan kebutuhannya. Pembelajaran di abad 21 ini menggunakan 4 keterampilan atau dikenal dengan istilah 4C yaitu *Critical thinking*, *Communication*, *Collaboration*, *Creativity*. Kondisi lingkungan dan media pembelajaran untuk anak usia dini harus menyenangkan agar dapat merangsang perkembangan anak dan menstimulus anak. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak akan

bermain sambil belajar sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan anak dapat menciptakan suatu karya.

Abad 21 merupakan abad pengetahuan, masa ini informasi banyak tersebar dan teknologi terus berkembang dengan pesat. Salah satu ciri dari perkembangan abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi dan komunikasi dalam segi kehidupan, termasuk proses pembelajaran. Seiring perkembangan dan kemajuan zaman yang terus menerus, maka tuntutan dunia di masa depan menuntut anak memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan tersebut diantaranya adalah kecakapan pemecahan masalah (*Problem solving skill*), kecakapan berpikir kritis (*Critical thinking skill*), kolaborasi (*Collaboration skill*), Kecakapan berkomunikasi (*Communication skill*) dan kecakapan kreativitas (*Creativity*). (Litbang Kemdikbud Tahun 2013 tentang paradigma pembelajaran abad 21). Keterampilan abad 21 merupakan sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan pengetahuan abad 21 (*21 st century knowledgeskill rainbow*), diantaranya; *Life and Career Skill* atau keterampilan hidup dan berkarir, *Learning and Innovation Skill* atau keterampilan belajar dan berinovasi, serta *Information Media and Technology Skill* atau keterampilan teknologi dan media informasi. (Daryanto, 2017).

Paradigma pembelajaran abad 21 yang perlu dikembangkan yaitu *Communication Skill* (mengutarakan ide-ide, berdiskusi dengan teman ataupun menyelesaikan tugas yang diberikan guru), *Collaboration Skill* (kemampuan dalam bekerjasama kelompok), *Critical thinking dan problem solving skill*, kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan mandiri ataupun kelompok), *Creativity* (Model, metode atau pembelajaran berbasis proyek, yaitu

pembelajaran yang berbasis anak) (Kemdikbud Tahun 2013, 2013). Sejalan dengan hal itu, Kemdikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir kritis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Kemdikbud Tahun 2013, 2013).

Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi di abad 21 saat ini pengembangan dan stimulasi keterampilan 4C (*critical thinking, communication, collaboration* dan *creativity*) pada anak menjadi item yang krusial yang merupakan keharusan yang harus dikembangkan dalam pendidikan sejak usia dini. Sejalan dengan visi misi Direktorat PAUD yaitu “Mewujudkan pendidikan anak usia dini yang mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, bergotong royong dan berkebhinekaan global”. Visi misi tersebut mencerminkan komitmen Direktorat Paud dan kemendikbud dalam membangun generasi emas dibidang pendidikan yang akan membawa anak-anak indonesia mencapai puncak, sehingga stimulasi keterampilan abad 21 atau 4C sejak usia dini perlu dilakukan (Kemendikbud,2020).

Pada anak usia dini, pembiasaan 4C perlu dilakukan secara konsisten. Kemampuan berpikir kritis akan membuat anak lebih peka terhadap masalah kehidupan yang terjadi sehari-hari dan dengan kemampuannya anak akan mampu menyelesaikan masalah dengan sederhana. Keterampilan berpikir kritis pada anak usia dini yaitu dengan merangsang anak dalam aktif bertanya, dan mengajak anak untuk mencari informasi/jawaban atas pertanyaan yang anak ajukan. Keterampilan

kreatif anak usia dini perlu dilakukan yaitu dengan cara mendorong anak untuk menciptakan sebuah karya, memberikan kebebasan kepada anak dalam memilih karya yang akan dibuat. Keterampilan komunikasi anak usia dini perlu dilakukan agar anak terbiasa menyampaikan ide, gagasan atau informasi dengan jelas, yaitu dapat dilakukan dengan bercerita, bernyanyi, dan anak dibiasakan tampil percaya diri menjelaskan atau bercerita mengenai hasil karyanya. Keterampilan kolaborasi yaitu kerja sama yang dibangun dalam sebuah kelompok untuk menghasilkan sesuatu, keterampilan kolaborasi dapat mendorong anak untuk saling menghormati, menghargai, dan saling percaya kepada orang lain, keterampilan kolaborasi pada anak usia dini yaitu bekerja sama dengan teman kelompok dalam menyelesaikan tugas, membantu teman yang kesulitan, berbagi tanggung jawab bersama. (Maulida, 2021)

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti diketahui bahwa keterampilan 4C anak belum berkembang dengan optimal, anak masih belum percaya diri untuk aktif bertanya dan mengutarakan ide-ide, anak belum bisa bekerja sama dengan baik bersama teman kelompok, anak belum mampu untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan mandiri ataupun kelompok.

Guru dapat menciptakan suatu media dengan memanfaatkan bahan bekas yang didalamnya ada unsur mendidik sehingga dapat memberikan rangsangan atau respon positif terhadap permasalahan-permasalahan yang dialami anak. Pemanfaatan bahan bekas di lingkungan sekitar jika diolah dapat menjadi media pembelajaran bagi guru dan suatu karya bagi anak yang dapat mengedukasi dan menstimulus anak. Seorang guru harus mampu mengembangkan potensi, bakat,

serta kreatifitas anak (Cheung, n.d.2019). Oleh karena itu, guru perlu melakukan pembelajaran yang dapat merangsang keterampilan 4C anak.

Menggunakan bahan bekas sebagai metode pembelajaran memiliki dua kelebihan dan manfaat, pertama, manfaat menggunakan bahan bekas yang sering dibuang dan dianggap tidak bermanfaat untuk proses pembelajaran di lingkungan sekolah, kedua dapat di manfaatkan sebagai pengembangan kreativitas bagi guru dan siswa (Jalinus, 2016). Pembelajaran untuk anak usia dini membutuhkan kondisi lingkungan dan media yang menyenangkan yang dapat merangsang perkembangan anak dan menstimulus anak.

Anak-anak pada masa *golden age*, dimana perkembangan fisik, mental dan spiritual mulai terbentuk, membutuhkan pengetahuan dan keterampilan untuk memahami masalah yang ada di lingkungan dan menemukan solusinya. Pemanfaatan sampah dalam pembuatan karya anak selain dapat membantu menstimulus aspek perkembangan anak juga dapat berpotensi untuk menstimulus keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi dan komunikasi yang dibutuhkan sesuai tantangan zaman sekarang. Pemanfaatan barang bekas disekitar sekolah akan didaur ulang menjadi sebuah karya anak melalui konsep 3R, yaitu *reduce, reuse, dan recycle*. *Reduce* bertujuan untuk meminimalisir bertambahnya sampah atau sisa barang yang telah digunakan. *Reuse* bertujuan untuk menggunakan kembali barang-barang yang fungsinya tidak sekali pakai. *Recycle* berarti mendaur ulang sampah-sampah yang ada sedangkan *Replace* artinya adalah mengganti barang-barang yang merusak lingkungan dengan barang yang tidak merusak lingkungan. (Purnomowati, n.d.).

Penelitian yang sejenis juga pernah dilakukan oleh (Meida dkk) dengan judul “Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbahan *Loose Parts* dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini” hasil penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian menyimpulkan pendekatan pembelajaran STEAM berbahan *Loose parts* dapat meningkatkan kedalaman pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan di abad 21. Penggunaan pendekatan STEAM yang memanfaatkan bahan-bahan *Loose Parts* ini juga harus diimbangi dengan keterampilan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, dan kemampuan guru untuk mengamati perkembangan keterampilan anak (*Creativity, Critical thinking, Communication, dan Collaboration*). Serta dalam pembelajaran STEAM ini anak-anak juga bisa bebas menuangkan ide-idenya dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Bahan Bekas Terhadap Keterampilan 4C Anak usia 5-6 Tahun di TK Kesuma Jaya Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2022-2023.**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi yang ada didalam penelitian ini berdasarkan pernyataan diatas antara lain yaitu :

1. Keterampilan 4C anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Jaya belum berkembang dengan optimal

2. Media pembelajaran belum memanfaatkan bahan bekas di lingkungan sekitar TK Kesuma Jaya kec. Tanjung Morawa
3. Belum adanya penggunaan bahan bekas terhadap keterampilan 4C anak usia 5-6 tahun dalam membuat karya di TK Kesuma Jaya kec. Tanjung Morawa

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah penelitian pada penggunaan bahan bekas terhadap keterampilan 4C anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Jaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan bahan bekas terhadap keterampilan 4C anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Jaya Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2022-2023?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas untuk mengetahui pengaruh penggunaan bahan bekas terhadap keterampilan 4C anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Jaya Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2022-2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan diatas, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk mendukung penggunaan bahan bekas terhadap keterampilan 4C anak usia 5-6 tahun, dan menambah referensi bagi peneliti lain atau penelitian lanjutan, khususnya pada objek yang sama dan tempat yang berbeda.

1.6.2. Manfaat Praktis

a) Anak

Membantu menstimulasi keterampilan 4C dengan penggunaan bahan bekas agar dapat meningkatkan komunikasi, kolaborasi, berfikir kritis dalam pemecahan masalah dan lebih berkreaitivitas dalam suatu pembelajaran.

b) Bagi Guru

Memberi informasi dan inspirasi tentang penggunaan bahan bekas dalam menstimulas keterampilan 4C anak usia 5-6 tahun sehingga guru terinspirasi dalam menciptakan media dan tertarik memperdalam dan menerapkannya

c) Kepala Sekolah

Sebagai informasi dan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan tentang kemampuan guru dalam penggunaan bahan bekas

dalam menstimulasi keterampilan 4C anak usia 5-6 tahun yaitu dalam keterampilan komunikasi, kolaborasi, berfikir kritis dalam pemecahan masalah dan lebih berkeaktifitas dalam suatu pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY