

Oktarina Dwi Handayani



**Pembelajaran Proyek  
Berbasis Kolaborasi (Proaksi)  
untuk Kesiapan  
Bersekolah**

# **Pembelajaran Proyek Berbasis Kolaborasi (Proaksi) untuk Kesiapan Bersekolah**

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 28 TAHUN 2014**  
**TENTANG**  
**HAK CIPTA**  
**Lingkup Hak Cipta**

**Pasal 1 Ayat 1 :**

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

**Ketentuan Pidana:**

**Pasal 113**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

**Pasal 114**

Setiap Orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).

Oktarina Dwi Handayani

# **Pembelajaran Proyek Berbasis Kolaborasi (Proaksi) untuk Kesiapan Bersekolah**

Diterbitkan Oleh



# **Pembelajaran Proyek Berbasis Kolaborasi (Proaksi) untuk Kesiapan Bersekolah**

Penulis :Oktarina Dwi Handayani

Penata Letak :Irfan W. Wicaksono

Perancang Sampul :Ridwan Nur M

## **Penerbit:**

**CV Bintang Semesta Media**

**Anggota IKAPI Nomor: 147/DIY/2021**

Jl. Maredan No. F01, Maredan, RT.06/RW.41,  
Sendangtirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta 55573

Telp: (0274)2254549. Hp: 085865342317

Facebook : Penerbit Bintang Madani

Instagram : @bintangsemestamedia

Website : [www.bintangpustaka.com](http://www.bintangpustaka.com)

E-mail : [bintangsemestamedia@gmail.com](mailto:bintangsemestamedia@gmail.com)

[redaksibintangpustaka@gmail.com](mailto:redaksibintangpustaka@gmail.com)

Cetakan Pertama, September 2025

Bintang Semesta Media Yogyakarta

x + 95 hal : 14 x 20 cm

ISBN Cetak: 978-623-129-636-8

ISBN Digital: 978-623-129-637-5 (PDF)

Dicetak Oleh:

Percetakan Bintang 085865342319

Hak cipta dilindungi undang-undang

*All right reserved*

Isi di luar tanggung jawab percetakan

# PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya, buku Pembelajaran Proyek Berbasis Kolaborasi (Proaksi) untuk Kesiapan Bersekolah dapat terselesaikan. Penulisan buku model ini merupakan buku hasil luaran penelitian yang digunakan sebagai referensi, sumber informasi untuk implementasi Pembelajaran Proyek berbasis Kolaborasi. Pengembangan model pembelajaran proyek berbasis kolaborasi digunakan sebagai bentuk stimulasi pada anak usia dini untuk kesiapan bersekolah yang berdampak jangka panjang pada jenjang pendidikan berikutnya. Dimensi kesiapan sekolah yang dihadirkan dalam buku model ini mencakup bidang akademik dan non akademik, besar harapan dapat membawa dampak yang baik terhadap kemampuan peserta didik untuk siap bersekolah. Penyusunan buku model ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak , oleh karena itu ucapan terima kasih penulis kepada pihak-pihak yang telah membantu. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan buku model ini, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik membangun untuk perbaikan. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Jakarta, Februari 2025

Tim Penulis



# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini.....</b>	<b>1</b>
A. Definisi Pendidikan Anak Usia Dini .....	1
B. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini ....	3
<b>BAB II Pembelajaran Proyek Pada Anak Usia Dini</b>	<b>12</b>
A. Konsep Pembelajaran Proyek .....	12
B. Tahapan Pembelajaran Proyek.....	20
<b>BAB III Pembelajaran Kolaboratif Pada Anak Usia Dini .....</b>	<b>25</b>
A. Konsep Pembelajaran Kolaboratif.....	25
B. Tahapan Pembelajaran Kolaboratif .....	31
<b>BAB IV Pembelajaran Proyek Berbasis Kolaboratif (Proaksi) .....</b>	<b>36</b>
A. Desain Pembelajaran Proyek Berbasis Kolaborasi.....	36
B. Sintaks Pembelajaran Proyek berbasis Kolaborasi.....	38

<b>BAB V</b>	<b>KESIAPAN SEKOLAH.....</b>	<b>50</b>
A.	Hakikat Kesiapan Sekolah .....	50
B.	Domain dan Indikator Kesiapan Sekolah.....	52
<b>BAB VI</b>	<b>Penilaian Pembelajaran Proyek Anak Usia Dini .....</b>	<b>56</b>
A.	Konsep Dasar Penilaian Pembelajaran PAUD .....	56
B.	Penilaian Pembelajaran Proyek .....	58
C.	Teknik Penilaian Pembelajaran Proyek	59
<b>REFERENSI.....</b>		<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>72</b>
<b>PROFIL PENULIS .....</b>		<b>95</b>

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Zona Perkembangan Proxima .....	26
Gambar 5.1 Sintaks Pembelajaran Proyek berbasis Kolaborasi .....	39
Gambar 5.2; Mapping Pertanyaan 5W+1H .....	41
Pertanyaan pemantik 5W+1H bertujuan untuk menggali dan mengidentifikasi kemampuan peserta didik dalam melakspeserta didikan kegiatan bermain yang dilakukannya .....	41
Gambar 5.3; (Kelompok 1) Eksplorasi sumber belajar menggunakan media Augmented Reality .....	43
Gambar 5.4; (Kelompok 2) Eksplorasi sumber belajar dengan menggunakan Buku Cerita .....	43
Gambar 5.5; (Kelompok 3) eksplorasi sumber belajar dengan menggunakan Video .....	44
Gambar 5.6; Diskusi dan Tanya Jawab hasil Eksplorasi Sumber Belajar .....	45
Gambar 5.7; Kegiatan PROAKSI Mitigasi Bencana Banjir Rob .....	47
Gambar 5.8; Presentasi Kelompok untuk Menjelaskan Karyanya .....	48

## DAFTAR TABEL

Tabel 6.1 Tabel Penilaian Rating Scale .....	61
Tabel 6.2 Tabel Penilaian Anekdot .....	64
Tabel 6.3 Tabel Penilaian Portofolio .....	66





## BAB I

# Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini

### A. Definisi Pendidikan Anak Usia Dini

Teori atau konsep tentang Anak Usia Dini (AUD) yang dikemukakan dari berbagai negara dan pakar telah muncul. Masyarakat telah memperhatikan masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini dari usia 0 hingga 6 tahun dengan berbagai jenis layanan yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan saat ini, baik dalam pendidikan formal maupun nonformal. Dari uraian di atas bahwa anak usia dini adalah anak-anak yang belum memiliki pendidikan formal. National Association for the Education of Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak usia dari lahir hingga 8 tahun. NAEYC juga menjelaskan prinsip-prinsip perkembangan dan pembelajaran anak usia dini.

(Principles of Child Development and Learning | NAEYC, n.d.), diantaranya;

1. Masa usia dini (lahir hingga usia 8 tahun) merupakan masa emas dan rentan dalam siklus kehidupan manusia, sebagai peletakan dasar untuk menciptakan lintasan pembelajaran dan perkembangan di kemudian hari.
2. Setiap individu – anak, anggota keluarga, dan guru anak usia dini – adalah unik, memiliki martabat dan nilai serta layak dihormati.
3. Anak usia dini membangun pengetahuan interaksi sosial yang dilakukan di lingkungan rumah dan sekolah yang memainkan peran penting dalam membina perkembangan identitas sosial yang positif pada anak-anak pada anak-anak.
4. Pembelajaran pada anak usia dini merupakan proses sosial yang sangat dibentuk oleh budaya, interaksi sosial, dan bahasa yang terprogram untuk membangun pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungan memaknai pengalaman mereka melalui sudut pandang budaya.
5. Bahasa dan komunikasi sangat penting untuk proses belajar, anak usia dini dapat mempelajari berbagai bahasa, hal ini memberikan stimulasi pada kognitif, budaya, ekonomi, dan sosial. Pemerolehan bahasa pertama pada anak usia dini merupakan pondasi penting untuk mempelajari bahasa berikutnya.
6. Keluarga merupakan konteks utama dalam perkembangan dan pembelajaran anak usia dini, yang disebut sebagai sekolah pertama dan utama bagi anak.

Guru anak usia dini bertanggung jawab untuk bermitra dengan keluarga untuk memastikan hubungan yang konsisten antara sekolah dan rumah.

7. Pembelajaran anak usia dini berkorelasi dengan emosi, ingatan saling terkait erat dalam jaringan pemrosesan otak. Emosi positif dan rasa aman meningkatkan ingatan dan pembelajaran yang difasilitasi ketika pelajar menganggap konten dan keterampilan bermanfaat karena hubungannya dengan motivasi dan minat.
8. Perasaan tertekan dan kecemasan menjadi faktor yang menghambat pembelajaran. Pengalaman buruk atau trauma pada usia dini merupakan sumber utama stres yang bersifat toksik dan dapat berdampak negatif pada semua aspek pembelajaran dan perkembangan.
9. Pembelajaran pada anak usia dini perlu diperkuat dengan praktik guruan, kurikulum, dan lingkungan belajar dibangun sesuai dengan perkembangan usia, budaya, dan bahasa setiap anak. Oleh karena itu dibutuhkan lingkungan belajar yang bermakna dan menarik bagi setiap anak dan mengarah pada tujuan yang menantang dan dapat dicapai

## B. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini

Teori pada pendidikan anak usia dini menggunakan pendekatan komprehensif dalam pembelajaran dan pendidikan untuk mendukung perkembangan kognitif, fisik, sosial, dan emosional anak. Kegiatan bermain membantu dan

mendorong anak untuk memaksimalkan potensi mereka, tumbuh, dan berkembang. Ini membuat anak lebih siap untuk masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya (UNESCO, 2011).

## 1. Teori Vygotsky (1896–1934)

Menampilkan tiga konsep penting untuk pendidikan anak usia dini (Smolucha & Smolucha, 2021), yaitu;

**Konsep Pertama:** Internalisasi bimbingan lisan dari orang yang lebih berpengetahuan. Perannya dalam pengembangan pengaturan diri telah dipelajari secara menyeluruh. Konsep Tools of the Mind, program prasekolah, didasarkan pada konsep ini (Bodrova & Leong, 2007).

**Konsep kedua:** Istilah Vygotsky untuk konsep kedua adalah Zone Of Proximal Development (ZPD). ZPD adalah kumpulan tugas yang sulit dikuasai anak secara mandiri tetapi dapat dipelajari dengan bantuan orang lain (Vygotsky, 1986). ZPD juga berarti perbedaan antara “tingkat perkembangan aktual anak dalam fungsi pemecahan masalah secara mandiri” dan “perkembangan potensial anak sebagaimana ditentukan melalui pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau bekerja sama dengan teman sebaya yang lebih mampu” (Harland, 2003). Ini melibatkan kognitif dalam tugas pembelajaran dan kepekaan terhadap kemampuan pembelajar saat ini. Ada dua gagasan di balik ZPD. Pertama, itu adalah metode alternatif untuk penilaian kecerdasan yang digunakan untuk mengevaluasi potensi intelektual anak

dalam lingkungan optimal – lingkungan yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar spesifik anak dan dibangun berdasarkan kemampuan anak saat ini. Yang kedua adalah pemahaman tentang bagaimana perkembangan intelektual anak terjadi selama interaksi sosial dengan mitra yang lebih berpengalaman.

**Konsep ketiga**, Scaffolding juga disebut pijakan, adalah memberikan bantuan penuh kepada anak pada tahap awal pembelajaran, kemudian menguranginya secara bertahap untuk memungkinkan anak untuk mengambil tugas yang semakin besar setelah mereka mampu melakukannya. Scaffolding membantu pendidikan dengan menyederhanakan tugas, memberi petunjuk kecil tentang apa yang harus dilakukan anak selama pembelajaran, memberikan model prosedur penyelesaian tugas, memberi tahu peserta didik apa yang telah mereka lakukan dengan baik, dan mengurangi rasa frustasi peserta didik pada tingkat yang dapat ditangani. Seiring dengan semakin mahirnya peserta didik dalam menyelesaikan tugas, tuntutan harus dikurangi secara bertahap.

## 2. Teori Kognitif Piaget

Teori Piaget menggabungkan teori perkembangan dan pembelajaran. Teori perkembangan berfokus pada kemampuan siswa, dan teori pembelajaran berfokus pada realisasi kemampuan tersebut. Menurut teori Piaget, pendidikan berasal dari sumber eksternal, sedangkan

perkembangan berfokus pada perkembangan. Berbagai struktur psikologis, unit terorganisir, dan pola berpikir yang berkembang memengaruhi cara anak-anak menafsirkan informasi (Lefa, 2014). Salah satu implikasi penting dari teori Piaget adalah bahwa instruksi harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Artinya, materi instruksi harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Guru bertanggung jawab untuk menyediakan berbagai pengalaman untuk membantu siswa belajar.

Guru seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa mereka untuk mengeksplorasi dan mengalami dunia, yang akan mendorong mereka untuk memperoleh pemahaman baru. Piaget menekankan bahwa ada peluang yang memungkinkan siswa dari berbagai tingkat kognitif untuk bekerja sama. Dia juga mendorong siswa yang kurang matang untuk maju ke arah pemahaman. Penggunaan pengalaman langsung yang konkret untuk membantu siswa mempelajari nasihat tambahan menurut Piaget (1983). Untuk memfasilitasi asimilasi informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, guru harus memberikan kesempatan untuk mengklasifikasikan dan mengelompokkan informasi, menurut Piaget. Teori Piaget mencakup konsep seperti;

### **Skema - (Blok penyusun pengetahuan)**

Menurut teori Piaget, proses asimilasi dan akomodasi menunjukkan tindakan mental dan fisik yang diperlukan untuk memahami dan memahami pengetahuan. Skema

adalah jenis pengetahuan yang membantu siswa memahami dunia. Setelah pengalaman, skema atau informasi yang sudah ada ditambahkan, diubah, atau diubah menggunakan informasi baru.

### a. Keseimbangan

Ketika peserta didik mengembangkan cara yang lebih kompleks atau efektif untuk mengatur dan menghadapi dunia, keseimbangan terjadi. Menurut teori Piaget, keseimbangan membantu siswa berkembang. Kita mengatakan bahwa pelajar menyeimbangkan diri karena struktur kognitiflah yang mengakomodasi pengetahuan yang sudah dikenal daripada pengetahuan baru. Asimilasi dan akomodasi berinteraksi secara terus-menerus dalam keseimbangan. Dalam siklus yang terus berjalan, akomodasi memungkinkan asimilasi untuk terjadi dan sebaliknya. Diperlukan pengaturan dan pengawasan untuk memastikan bahwa perubahan atau perluasan dalam pikiran siswa tetap teratur dan seimbang secara dinamis di seluruh struktur kognitif mereka. Ketika siswa menghadapi informasi yang tidak dapat ditanganinya berdasarkan struktur kognitif mereka saat ini, mereka mengalami konflik kognitif.

### b. Asimilasi

Menurut teori Piaget, asimilasi terjadi ketika informasi baru dapat diintegrasikan ke dalam struktur kognitif siswa sehingga sesuai dengan pengetahuan

mereka sebelumnya. Informasi ini meningkatkan atau memperluas struktur pikiran atau kognitif siswa. Hal ini sebenarnya terjadi jika pengetahuan siswa tidak terlalu berbeda dengan pengetahuan sebelumnya. Pengetahuan baru dapat diasimilasi atau ditambahkan ke dalam struktur kognitif siswa yang sudah ada. Dengan demikian, struktur kognitif siswa diperluas, yang berarti pengetahuan baru menambah apa yang sudah mereka ketahui sebelumnya.

### c. Akomodasi

Akomodasi, yang didefinisikan oleh Piaget sebagai bagian dari adaptasi, terjadi ketika informasi baru muncul yang bertentangan dengan struktur kognitif siswa. Ketika siswa mengalami akomodasi, struktur kognitif mereka harus diubah dan dibentuk kembali sehingga informasi baru dapat disesuaikan atau diakomodasi dalam pikiran mereka. Dalam teorinya, Piaget membahas empat tahapan perkembangan kognitif anak. Setiap tahap mencakup tingkat analisis, organisasi internal, dan pemahaman tentang informasi lingkungan. Keempat tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Sensorimotor dari lahir sampai 2 tahun (bayi)

Ini adalah fase awal pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Anak-anak memiliki struktur dasar untuk mengatur dan beradaptasi

dengan lingkungan mereka, dan perilaku mereka cenderung melingkar. Mereka juga memperoleh pemahaman dasar tentang dunia mereka. Pada titik ini, anak-anak memperoleh keterampilan bahasa, yang meningkatkan perkembangan sosial dan intelektual mereka. Tahap ini sebenarnya adalah jenis kecerdasan atau pemikiran yang dilihat dalam tindakan anak. Skema anak sangat sederhana dan terbatas pada apa yang dapat mereka ketahui melalui indera dan tubuh mereka. Dari kelahiran hingga usia dua tahun, tahap ini berlangsung.

2) Praoperasional tahap (dua sampai tujuh tahun)

Pada titik ini, anak-anak sudah mampu menalar dan memberikan kumpulan ide yang logis. Anak menggunakan benda dan simbol yang melambangkan sesuatu yang ada dalam bentuk konkret. Misalnya, dia bermain mobil seolah-olah mobil itu nyata. Pada titik ini, anak-anak belum mampu mengonsep secara abstrak dan membutuhkan lingkungan fisik yang nyata. juga perkembangan fungsi semiotik yang bertanggung jawab atas pembentukan bahasa. Pada tahap ini anak berbahasa, berpikir, Imajinasi dan pemecahan masalah berkembang lebih cepat ketika anak mampu bekerja dengan gambar dan simbol. Anak itu bisa mengenali sifat-sifat objek meskipun mungkin berubah dan terlihat berbeda. Anak pada tahap ini merasa terlalu sulit untuk tidak menerima

bukti di mata mereka.

- 3) Tahap operasional konkrit: (tujuh hingga sebelas tahun)

Anak-anak belajar menggunakan penalaran logis yang didasarkan pada bukti nyata. Anak-anak yang melakukan operasi formal dianggap bernalar dalam hal teori dan abstraksi, serta dalam hal dunia nyata. Pada saat ini, dia memiliki kekuatan penalaran dan pemecahan masalah yang cukup untuk bertahan seumur hidup. Anak mampu berkreasi struktur logis yang menjelaskan pengalaman fisiknya dan pemecahan masalah abstrak juga dimungkinkan dalam hal ini panggung. Misalnya persamaan aritmatika dapat diselesaikan dengan angka, tidak hanya dengan benda. Pada tahap ini anak menjadi mampu terlibat dalam pemikiran logis berdasarkan pengalaman masa lalu dan bukti nyata. Selama Pada tahap ini anak berhasil melakukan tugas yang berkaitan dengan kekekalan materi, bentuk transitif penalaran dan klasifikasi objek.

- 4) **Tahap operasi formal: dari sebelas tahun ke atas.**

Tidak hanya abstrak, tetapi berpikir juga logis. Kehadiran benda konkrit tidak harus menjadi alasan yang digunakan. Anak-anak sekarang memiliki kemampuan untuk mengembangkan solusi potensial

untuk masalah yang muncul dalam acara yang disusun secara sistematis. Saat ini, konteks sosial lebih penting. Menurut Lazarus (2010), konkrit penting untuk membantu anak-anak memahami hubungan abstrak. Pada tahap ini, anak-anak terlibat dalam pemikiran yang lebih abstrak dan tipis. Struktur kognitif mereka serupa dengan struktur kognitif orang dewasa dan mencakup penalaran konseptual.



## BAB II

# Pembelajaran Proyek Pada Anak Usia Dini

### A. Konsep Pembelajaran Proyek

Teori pembelajaran berbasis proyek terdiri dari tiga bagian: teori, definisi, dan prinsip. Berikut adalah penjelasannya;

1. Teori Pembelajaran ProyekSeorang akademisi dan filsuf bernama John Dewey berpendapat bahwa siswa dapat memperoleh pengetahuan yang efektif dan praktis dengan mengalami dan mempraktikkan situasi yang relevan dalam kehidupan nyata. Ini adalah dasar dari gagasan tentang pembelajaran proyek. Menurut teori pembelajaran Dewey, siswa belajar melalui interaksi dalam tugas sehari-hari mereka. Kilpatrick, salah satu siswa Dewey, mengatakan PBL adalah serangkaian kegiatan bermakna di lingkungan sosial yang berfokus pada konten atau tema tertentu. Beberapa kegiatan

yang dilakukan oleh siswa termasuk bereksperimen, memecahkan masalah, keterampilan sosial, pemahaman, kerja tim, kolaborasi dan kemitraan, dan pengembangan keterampilan sosial.

Teori konstruktivis sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky mendukung teori PBL. Peserta didik yang terlibat dalam proyek pendidikan memiliki kesempatan untuk meningkatkan keterampilan yang mereka peroleh dengan mengajukan pertanyaan, bertukar ide, dan berinteraksi dengan teman sebaya mereka (Maida, 2011). William Kilpatrick (1871-1965) mengembangkan konsep pembelajaran berbasis proyek, yang menggabungkan teori John Dewey tentang “belajar dengan melakukan” dan mengubahnya menjadi konsep pembelajaran proyek. Kontribusi Kilpatrick pada pembelajaran proyek adalah bahwa tujuan proyek adalah untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dengan memberikan mereka kesempatan untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Pembelajaran proyek adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Dengan menyediakan bahan pembelajaran yang memungkinkan siswa mengolah materi secara mandiri, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran proyek memungkinkan guru dan siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Dalam teorinya, Killpatrick berpendapat bahwa pembelajaran proyek dapat

dilakukan baik secara individu maupun berkelompok dengan fokus pada penyelesaian masalah dan menyelesaikan ujian. Empat kategori proyek utama dia usulkan untuk diajarkan di sekolah: (1) Proyek Kreatif atau Konstruksi, yang melibatkan penggunaan sumber daya luar untuk merealisasikan rencana proyek yang telah dibuat; (2) Proyek Apresiasi atau Kenikmatan, yang membantu rencana teoretis; dan (3) Proyek Apresiasi atau Kenikmatan, yang membantu siswa menyelesaikan masalah intelektual melalui proyek masalah. (4) Proyek pembelajaran khusus melibatkan memperoleh keterampilan atau bidang pengetahuan seperti mengetik, berenang, menari, membaca, atau menulis, dan masalah sosial seperti mengatasi diskriminasi rasial, meningkatkan kualitas lingkungan, atau mengatur fasilitas rekreasi membutuhkan penelitian intelektual yang disipliner. Kilpatrick menyarankan pembelajaran proyek dengan menyediakan berbagai materi pelajaran yang mendorong interaksi siswa (Stojanović et al., 2023)

## 2. Definisi Pembelajaran Proyek

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pengajaran di mana siswa belajar secara aktif dan terlibat secara mandiri dalam proyek yang terjadi di dunia nyata. PjBL membantu siswa mengejar pengetahuan secara mandiri dan menunjukkan pemahaman mereka melalui berbagai cara presentasi (Klein et al., 2009).

Dengan menggunakan proyek nyata berdasarkan pertanyaan, tugas, atau masalah, pembelajaran proyek bertujuan untuk meningkatkan otonomi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Proyek-proyek ini sangat menarik dan memotivasi dan mengajarkan pelajaran akademik kepada peserta didik sambil mereka bekerja sama untuk menyelesaikan masalah.

Pembelajaran Proyek (PjBL) adalah metodologi pembelajaran sistematis yang melibatkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses inquiri yang berstruktur. Metode ini melibatkan pertanyaan yang kompleks dan autentik serta produk dan tugas yang dirancang dengan cermat (Markula & Aksela, 2023) for example from print messages to screened messages, and from face-to-face classroom and office meetings to virtual classes and offices. This has prompted the shift from traditional teaching practices to student-centered in which students are guided by their teachers to develop skills for 21st Century careers through the Project-Based Learning model. However, in Tanzania colleges, the teaching of a Communication Skills Course perpetuates traditional teaching practices, which could reduce the chance for students to participate in global democratic activities. Consequently, the present study aimed at exploring how to enhance the 4 C's (critical thinking, communication, collaboration, and creativity).

Pembelajaran proyek adalah metode pembelajaran guru yang berbasis inkuiiri di mana siswa bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang menantang dengan menggunakan, menerapkan, dan meningkatkan pengetahuan mereka sendiri (Almulla, 2020) contributing to serious discussions about its advent. PBL's critics doubt whether accentuating the practice supports teachers in using a technocratic method in education, instead of promoting instruction that is responsive to students' ideas. Thus, this study aims to develop on using the effectiveness of the PBL approach, as a way to engage students in learning as well as to incorporate literature on the PBL method for educational purposes. The research hypotheses therefore measure the influence of the PBL method on collaborative learning, disciplinary subject learning, iterative learning, and authentic learning, which, in turn, engage students in learning. To achieve the research purpose, a questionnaire was employed as the main method of collecting data and dispensed to 124 teachers who were using the PBL approach. Structural equation modeling (SEM).

Pembelajaran proyek adalah jenis pembelajaran sistematis di mana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses inkuiiri terstruktur yang diperluas melalui pertanyaan yang kompleks dan autentik serta tugas dan produk yang dirancang dengan cermat. Metode pembelajaran berbasis proyek, menurut

Buck Institute for Education (M. Hosnan, 2014), adalah pendekatan pembelajaran sistematis yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran PBL terintegrasi dengan masalah dan praktik dunia nyata, berlangsung lama, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk mempelajari, menafsirkan, dan mensintesis data (Hilmansyah, 2022).

PjBL adalah metode pembelajaran guru yang memungkinkan siswa menemukan pengetahuan dan keterampilan baru dan kemudian membagikannya di kelas. Siswa dapat belajar secara mandiri dan sendirian melalui sejumlah proyek atau tugas yang diberikan oleh guru.

### **3. Prinsip Pembelajaran Proyek**

Tujuh prinsip utama digunakan dalam pembelajaran proyek (Miller & Krajcik, 2019).

- a. Prinsip Masalah atau Pertanyaan yang Menantang: prinsip ini mendorong pembelajaran dengan memaksa siswa untuk menemukan jawaban melalui penyediaan masalah atau pertanyaan penting. Ini memberi siswa kesempatan untuk mempelajari apa yang harus mereka persiapkan untuk penyelidikan, serta kegiatan apa yang harus mereka lakukan).
- b. Prinsip Penyelidikan Berkelanjutan: Menurut prinsip ini, penyelidikan berkelanjutan digunakan sejak awal

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, pemecahan masalah, kerja tim, dan pengelolaan diri.

c. Prinsip Autentikitas

Prinsip autentikitas pembelajaran terkait dengan situasi kehidupan nyata. Tiga hal penting untuk menerapkan prinsip ini: Integritas proyek: proyek siswa harus didasarkan pada situasi kehidupan nyata. Proyek untuk membuat buku menu restoran atau permainan peran antara penjual dan pelanggan adalah contohnya. Semua tindakan dan peralatan yang digunakan harus autentik. Selama proyek, siswa melakukan hal-hal yang mirip dengan apa yang mereka lakukan di dunia nyata, seperti menghitung anggaran perjalanan atau menulis surat kepada editor majalah. Hasil proyek dapat berdampak pada lingkungan, seperti membuat poster yang melarang hal-hal atau pengumuman yang berdampak pada disiplin siswa di sekolah.

d. Prinsip Suara dan Pilihan Peserta didik

Dalam pembelajaran proyek, prinsip suara dan pilihan peserta didik mengharuskan siswa untuk mengungkapkan gagasan dan membuat keputusan selama proyek berlangsung. Dewey (1956) menyatakan bahwa salah satu kegiatan dari prinsip suara dan pilihan peserta didik merupakan salah satu kegiatan yang membantu siswa memperoleh

kemampuan pemecahan masalah dan pemikiran kritis. Misalnya, ketika guru mengajukan masalah atau pertanyaan penting, peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk menyampaikan gagasan atau memilih rincian proyek. Mereka juga memiliki lebih banyak kesempatan untuk menyampaikan tanggapan mereka.

e. Prinsip Refleksi

Dalam pembelajaran berbasis proyek, prinsip refleksi bermanfaat bagi guru dan siswa. Kegiatan refleksi dimaksudkan untuk meningkatkan kegiatan yang dilakukan selama proyek, menemukan masalah yang dihadapi, dan menemukan solusi. Siswa memperoleh manfaat dari refleksi ini selama proses pembelajaran karena membantu mereka mengembangkan pengetahuan metakognitif mereka.

f. Prinsip Kritik dan Revisi

Selama proyek, prinsip revisi dan kritik sering digunakan. Guru, kelompok, atau bahkan pakar dapat memberikan kritik dan saran untuk membantu siswa menemukan hasil proyek yang tidak sesuai dan memperbaikinya.

g. Prinsip Produk Publik: prinsip yang berkaitan dengan publikasi produk atau hasil proyek. Pembelajaran berbasis proyek memberi siswa kesempatan untuk menafsirkan hasil proyeknya

di luar kelas atau di lingkungan yang lebih luas. Mereka merasa puas dan lebih termotivasi untuk melanjutkan pekerjaan mereka.

## B. Tahapan Pembelajaran Proyek

Menurut beberapa ahli, ada beberapa tahapan dalam pembelajaran proyek:

### 1. Tahapan Pembelajaran Proyek - Stoller

Keser & Karagoca mengatakan pembelajaran berbasis proyek biasanya terdiri dari tiga tahap utama. Menurut Stoller (Seaqil's, 2020), tahap pertama adalah perencanaan, yang mencakup lima kegiatan, termasuk memilih topik proyek, melakukan kegiatan pra-komunikasi, mengajukan pertanyaan penting, merancang rencana proyek, dan membuat jadwal proyek. Tahap kedua adalah implementasi, yang mencakup satu kegiatan, yaitu menyelesaikan kegiatan. Tahap ketiga adalah pelaporan,

### 2. Tahapan Pembelajaran Proyek - Lucas

Tahapan ini dikutip dari George Lucas Educational Foundation (Miller & Krajcik, 2019) mengemukakan terdapat enam tahapan dalam pembelajaran proyek, yaitu

- a. Mulai dengan Pertanyaan Esensial: Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, atau pertanyaan yang dapat membantu siswa menyelesaikan tugas. Siswa harus memilih topik yang relevan dan melakukan penyelidikan menyeluruh. Guru

memastikan bahwa materi yang diajarkan menarik bagi siswa.

- b. Berkolaborasi dengan guru dan siswa untuk membuat rencana proyek. Diharapkan siswa akan merasakan bahwa proyek mereka “memiliki” mereka. Perencanaan adalah memilih aturan main, mengidentifikasi aktivitas yang dapat membantu menjawab pertanyaan penting dengan menggabungkan berbagai subjek yang mungkin, dan mengetahui bahan dan alat yang dapat diakses untuk membantu menyelesaikan proyek.
- c. Buat Jadwal: Guru dan siswa bekerja sama untuk menyusun aktivitas selama proyek berlangsung. Salah satu tugas yang harus dilakukan pada tahap ini adalah membuat jadwal untuk menyelesaikan proyek, membuat deadline untuk penyelesaiannya, meminta peserta didik untuk merencanakan cara baru, memberikan bimbingan ketika mereka membuat cara yang tidak terkait dengan proyek, dan meminta peserta didik untuk memberikan penjelasan (alasan) atas keputusan mereka.
- d. **Melacak kemajuan proyek siswa;** Guru bertanggung jawab untuk melacak aktivitas siswa selama proyek berlangsung. Monitoring dilakukan dengan memungkinkan siswa mengikuti setiap proses. Dengan kata lain, guru bertindak sebagai mentor untuk kegiatan siswa. Agar mempermudah

proses monitoring, dibuat sebuah rubric yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

- e. **Penilaian Hasil:** Ini digunakan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberikan umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, dan membantu mereka membuat rencana pembelajaran berikutnya.
- f. **Evaluasi Pengalaman:** diakhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi tentang aktivitas yang telah dilakukan dan hasil proyek. Refleksi ini dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada titik ini, siswa diminta untuk menceritakan apa yang mereka rasakan dan alami saat menyelesaikan proyek. Sepanjang proses pembelajaran, guru dan siswa berbicara tentang cara memperbaiki kinerja. Pada akhirnya, mereka menemukan pertanyaan baru untuk menyelesaikan masalah.

### 3. Tahapan Pembelajaran Proyek - Lilian Katz

Lilian Katz mengungkapkan beberapa tahapan pembelajaran proyek dalam bukunya (Katz, 1993), pembelajaran proyek dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu;

**Tahap I. Memulai**, adalah tahap pertama dari metode pembelajaran proyek, yang dimulai dengan memilih topik proyek. Tema ini diperoleh dari dua sumber: melalui saran

guru atau berdasarkan keinginan anak. Termasuk kegiatan untuk menentukan topik, mempelajari apa yang sudah diketahui anak sebelum memulai proyek, dan membuat daftar pertanyaan untuk mengidentifikasi minat anak. Membuat rencana untuk aktivitas proyek utama dan menentukan apakah topik tersebut sesuai dan mungkin dilakukan. a) Pada tahap awal proyek, guru mendorong siswa untuk berbagi pengalaman mereka sendiri dengan topik tersebut dan menilai pengetahuan mereka tentangnya dengan menggunakan keterampilan representasional dan ekspresif mereka, seperti menulis, bermain drama, dan menggambar, antara lain; Guru dapat mengetahui minat siswa dengan berbagi informasi terbaru. Ini juga membantu membangun pemahaman bagi seluruh kelompok proyek. Orang tua dapat membantu proyek dengan merencanakan acara, melakukan wawancara dengan siswa, meminjam barang untuk dipajang, dan memberikan akses ke informasi.

**Tahap II: Proyek sedang berlangsung;** di fase kedua ini, instruktur meninjau ulang rencana cadangan dan tingkatkan pemahaman anak untuk mengaitkan ide dan keterampilan. Selanjutnya, persiapkan kerja lapangan dan kunjungan ahli. Guru melakukan penelitian dengan mengunjungi lokasi proyek dan memeriksa sumber daya dan alat penelitian. Melalui tulisan, gambar, konstruksi, tarian, dan peran, guru meninjau kembali, mengindikasi apa yang telah dipelajari, dan menemukan pertanyaan. Kemudian, guru mengulang penyelidikan dan representasi.

Selama kunjungan lapangan, siswa melihat benda-benda, menjawab pertanyaan, dan membuat sketsa dari benda-benda yang akan dibawa ke kelas. Selama kunjungan, siswa dapat didorong untuk berhitung, memperhatikan bentuk dan warna benda-benda, mempelajari kata-kata khusus untuk benda-benda tersebut, siapa yang melakukannya, dan mengetahui cara kerjanya. Setelah kembali ke kelas, siswa dapat mengingat banyak detail dan menggambarkannya dengan cara yang semakin rinci saat mereka mempelajari lebih lanjut tentang subjek tersebut. Pada titik ini, guru mengajukan pertanyaan terbuka untuk mendorong siswa untuk menyelesaikan proyek. Guru dan siswa berbicara tentang apakah mereka memerlukan kunjungan belajar atau mengundang pakar untuk menjelaskan topik proyek.

**Tahap III: menyimpulkan proyek;** Pada tahap ini melakukan evaluasi kembali. membuat kegiatan akhir untuk anak untuk bertukar informasi atau cerita, membuat rencana untuk anak untuk menceritakan pengalaman mereka selama proyek, dan menyelesaikan kegiatan. Selanjutnya, guru mengevaluasi proyek yang telah dilakukan sebelumnya dan menilai apakah mereka mencapai tujuan pembelajarannya.



## BAB III

# Pembelajaran Kolaboratif Pada Anak Usia Dini

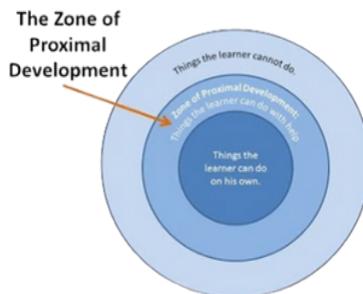
### A. Konsep Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif adalah ketika orang bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Metode ini memungkinkan siswa untuk menyelesaikan bagian tugas yang lebih besar secara individual dan kemudian “merangkai” hasil akhir sebagai sebuah tim.

#### 1. Teori Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif adalah metode pembelajaran yang berpusat pada partisipasi dan komunal. Pembelajaran kolaboratif melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembangunan pengetahuan yang berfokus pada kerja sama untuk berbagi pengalaman, memahami, membuat ide-ide, dan mengumpulkan data. Pembelajaran kolaboratif memiliki beberapa ciri: 1) pendekatan pembelajaran yang didasarkan

pada komunikasi; 2) pembelajaran yang didorong oleh interaksi; 3) partisipasi aktif dan ketergantungan sosial; 4) pembelajaran dalam kelompok kecil. Teori Konstruktivisme sosial dan teori perkembangan kognitif Vygotsky (Vygotsky, 1986) dan Piaget (1951) membentuk dasar teori pembelajaran kolaboratif. Vygotsky menjelaskan dalam teori ZPD bahwa perkembangan kognitif terbatas pada “Zona Perkembangan Proksimal”, yang merupakan area pembelajaran yang disiapkan oleh siswa dengan bantuan dan interaksi sosial untuk mencapai potensi maksimalnya, digambar sebagai berikut;



**Gambar 3.1 Zona Perkembangan Proxima**

Dalam pembelajaran kolaboratif, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan informasi baru untuk memecahkan masalah. Mereka juga melakukan kegiatan diskusi untuk menyebarkan pengetahuan baru dan merefleksikan pembelajaran mereka untuk mengevaluasi strategi apa yang telah mereka gunakan. Dalam pembelajaran kolaboratif, guru berperan sebagai fasilitator

atau memodelkan proses penalaran tertentu. Tujuan dari pembelajaran kolaboratif ini adalah untuk membantu siswa memperoleh motivasi intrinsik, keterampilan pemecahan masalah yang efektif, keterampilan kerja tim, dan fleksibilitas pengetahuan.

Menurut teori ZPD, informasi untuk menciptakan makna dan pengetahuan diberikan pada dua tingkat. Pertama, melalui interaksi dengan orang lain, informasi ini kemudian diintegrasikan ke dalam struktur mental peserta didik. Menurut teori Piaget, interaksi dengan teman sebaya membantu mengatasi ketidakseimbangan kognitif melalui konflik sosial-kognitif, yang didefinisikan sebagai peristiwa eksternal di mana seseorang dihadapkan pada pendapat yang berbeda dari pendapat mereka sendiri. Piaget menekankan pentingnya kolaborasi siswa. Pembelajaran kolaboratif adalah jenis upaya intelektual yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam kelompok yang terdiri dari dua atau lebih orang untuk mencari solusi, menemukan makna, atau membuat produk.

Pembelajaran kolaboratif memiliki banyak jenis, tetapi kebanyakan berfokus pada peserta didik mengeksplorasi dan menerapkan materi pembelajaran, bukan hanya guru memberikan penjelasan tentang materi. Dalam pembelajaran kolaboratif, peserta didik berpartisipasi dalam diskusi dan tanya jawab dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan, masalah, atau tantangan (Dillenbourg et al., 1996).

## **2. Definisi Pembelajaran Kolaboratif**

Pembelajaran kolaboratif adalah ketika dua atau lebih orang bekerja sama untuk belajar, terutama tentang pemecahan masalah (Pierre Dillenbourg, 2007). Pendekatan seperti ini termasuk instruksi berbasis masalah, desain terbimbing, kelompok menulis, peer teaching, lokakarya, diskusi, dan belajar dalam kelompok.(Arbour et al., 2016) many low- and middle-income countries are investing in early childhood education (ECE)

Pembelajaran kolaboratif melibatkan siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama dan belajar satu sama lain melalui interaksi dan diskusi (Kirschner & Erkens, 2006). Dalam pembelajaran kolaboratif, siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan bersama melalui diskusi, pertukaran informasi, dan konstruksi bersama (Kirschner & Erkens, 2006) (Yin et al., 2024).

Pembelajaran kolaboratif adalah metode pembelajaran di mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Metode ini memungkinkan mereka untuk belajar dari dan mengajar satu sama lain melalui kerja kelompok (Reeve & Lee, 2014)but the present study tested the reciprocal relation that changes in students' classroom engagement lead to corresponding longitudinal changes in their classroom motivation. Achievement scores and multiple measures of students' course-specific motivation (psychological need satisfaction, self-efficacy, and mastery goals.

Pembelajaran kolaboratif menekankan bagaimana siswa bekerja sama dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan belajar satu sama lain melalui kegiatan seperti pemecahan masalah dan diskusi (Gokhale, 1995).

Pembelajaran kolaboratif memungkinkan semua siswa mengambil bagian dalam tugas pembelajaran secara bersama-sama dalam kelompok kecil tanpa guru yang mengawasi mereka. Selain itu, Roschelle dan Teasley menggambarkan kolaborasi sebagai keterlibatan para peserta dalam upaya terkoordinasi untuk memecahkan masalah bersama. Ini adalah upaya terkoordinasi yang sinkron yang berasal dari upaya berkelanjutan untuk mengembangkan dan mempertahankan ide bersama tentang suatu masalah (Dillenbourg et al., 1996).

### **3. Prinsip Pembelajaran Kolaboratif**

Dalam pembelajaran kolaboratif, lima komponen digariskan:

- a. Saling ketergantungan yang jelas dan nyata antara anggota tim untuk mencapai tujuan Bertanggung jawab atas kegagalan setiap anggota tim. Anggota harus memiliki keyakinan bahwa hubungan mereka dengan orang lain adalah cara yang akan memastikan bahwa mereka semua berhasil bersama. Saling ketergantungan positif adalah keyakinan yang dipegang oleh setiap orang bahwa bekerja sama adalah penting dan bahwa pembelajaran dan

prestasi kerja akan meningkat sebagai hasil dari kerja sama.

- b. Interaksi; Anggota saling membantu dan mendorong dalam proses belajar yang dilaksanakan. Mereka melakukan ini dengan menjelaskan apa yang mereka pahami dan dengan mengumpulkan dan berbagi pengetahuan. a. Anggota kelompok harus saling memberikan umpan balik, menantang satu sama lain untuk membuat kesimpulan dan penalaran, dan, yang paling penting, mengajar dan mendorong satu sama lain.
- c. Tanggung jawab individu dan tanggung jawab pribadi: Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk melakukan bagian mereka dalam pekerjaan dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang semua materi yang akan dipelajari.
- d. Keterampilan sosial; peserta didik di dalam kelompok anggota didorong dan dibantu untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan membangun kepercayaan, kepemimpinan, pengambilan keputusan, komunikasi, dan manajemen konflik.
- e. Evaluasi diri kelompok: Anggota tim menetapkan tujuan, menilai secara berkala apa yang mereka lakukan dengan baik sebagai tim, dan menemukan perubahan yang perlu mereka lakukan agar lebih efektif di masa depan.

## B. Tahapan Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi. Lima komponen pembelajaran kolaboratif adalah sebagai berikut: (1) Saling Ketergantungan: Setiap anggota tim harus bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan, (2) Interaksi: Setiap anggota kelompok harus berbagi peran untuk mencapai tujuan, Setiap tugas diselesaikan secara interaktif, yang memungkinkan untuk mencapai kesimpulan, mengkritik satu sama lain, dan berbagi umpan balik. (3) Tanggung jawab: setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk membagi tugas sehingga mereka dapat memahami materi pelajaran dengan baik. (4) Keterlibatan Sosial: Di sini, siswa didorong dan dibantu untuk belajar keterampilan seperti komunikasi, manajemen konflik, pengambilan keputusan, kepercayaan, dan kepemimpinan. (5) Evaluasi Diri Kelompok: Di sini, anggota kelompok menetapkan tujuan, menilai apa yang telah mereka pelajari, dan menilai apa yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengetahuan mereka (Johnson & Johnson, 2009).

Pembelajaran kolaboratif terdiri dari lima fase: keterlibatan, eksplorasi, transformasi, presentasi, dan refleksi (Reid, 1989):

### 1. Engangement (Keterlibatan)

Pada tahap ini, siswa memperoleh informasi dan berpartisipasi dalam pengalaman yang memberikan

materi pembelajaran selanjutnya. Pekerjaan guru adalah menyediakan materi pelajaran yang akan dibahas setiap tahun, setiap semester, setiap unit semester, dan setiap minggu. Perencanaan ini disebut sebagai perencanaan pada tingkat Makro yang dilakukan bekerjasama dengan rekan sejawat pada tingkat yang sama atau menggunakan acuan yang telah dipakai pada tahun sebelumnya sesuai dengan dokumen kurikulum yang ada. Perencanaan makro berfungsi untuk memberikan acuan untuk memilih konten pembelajaran dalam bagi kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk konten dan konsep pembelajaran baru, guru memberikan landasan yang bertujuan untuk memberikan pijakan awal untuk memulai pengalaman pembelajaran yang baru. Informasi awal yang digunakan, guru memberikan landasan yang bertujuan untuk memberikan pijakan awal untuk memulai pengalaman pembelajaran yang baru. Informasi awal yang digunakan dibutuhkan untuk menyesuaikan, memodifikasi, menambahkan ide atau konsep, dan bertukar informasi agar selaras dengan rencana penugasan yang sedang dikerjakan. Informasi awal dapat diberikan dengan berbagai cara: ceramah, bercerita dengan mengambil informasi dari buku, media berita atau majalah, film, program TV, video, demonstrasi, kunjungan, atau mengundang pembicara tamu. Proses keterlibatan bertujuan agar peserta didik terlibat dalam suatu kegiatan yang diperlukan untuk memahami: 1) mengapa peserta didik mempelajari topik, teks, informasi, atau materi tertentu ini, 2) bagaimana konten pembelajaran disesuaikan

dengan apa yang telah dilakukan oleh peserta didik sebelumnya, dan 3) pengetahuan yang akan mereka peroleh di masa depan. Tahap akhir dari proses keterlibatan, peserta didik perlu mengetahui ke mana mereka akan pergi dan mengapa, serta tujuan akhir dari proses pembelajaran yang akan dilakukan. Peserta didik harus memahami alur proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **2. Exploration (Penjelajahan)**

Pada titik ini, siswa memiliki kesempatan untuk melakukan penilaian awal terhadap ide atau informasi baru melalui penerapan pengalaman dan pemahaman mereka, serta menghubungkan informasi baru dan pengetahuan sebelumnya. Eksplorasi meningkatkan keterampilan berpikir melalui diskusi interaktif berkelompok dan berbagi ide, pendapat, dan gagasan. Karena itu, tahap ini sangat penting, guru harus memberi waktu dan kesempatan kepada siswa mereka untuk menemukan informasi baru melalui proses penjelajahan tanpa memberikan penugasan.

Pada tahap ini, peserta didik bertindak sebagai pemerhati, mendengarkan, dan mengumpulkan informasi dan pengalaman yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas. Guru mengidentifikasi minat peserta didik, mencatat kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mencoba menghubungkan pengalaman mereka sebelumnya dengan materi baru, dan memastikan bahwa peserta didik memiliki cukup waktu untuk mempelajari tugas.

### **3. Transformasi**

Pada tahap ini, siswa mengolah informasi yang mereka peroleh dari tahap sebelumnya. Kegiatan transformasi melibatkan praktik, elaborasi, klarifikasi, penataan ulang, dan penggunaan informasi baru dan yang sudah ada dengan cara yang terarah. Aktivitas pada tahap ini sangat penting untuk hasil dan kualitas pembelajaran, jadi harus dipilih dengan hati-hati dan sesuai dengan tujuan program guru. Pada titik ini, guru bertanggung jawab untuk mengawasi proses pembelajaran dengan menanggapi kebutuhan siswa, melacak proses pembelajaran, memperbaiki kesalahan dan memberikan informasi tambahan, membantu siswa berkembang, dan menetapkan kembali tujuan jangka pendek.

### **4. Presentasi**

Pada tahap ini, siswa dari setiap kelompok mempresentasikan ide, rencana, dan prosedur kepada kelompok lain. Mereka juga berbagi ide dan pendapat satu sama lain untuk menambah atau mengkritik hasil kelompok pembawa acara. Tujuan presentasi adalah untuk meningkatkan penggunaan bahasa. Pada tahap ini, presentasi mewakili tiga kategori: materi yang telah dipelajari, materi yang belum diketahui, dan materi yang masih perlu dipelajari. Pada tahap presentasi, tugas guru adalah memberikan instruksi untuk melakukan refleksi dan penutupan atau kembali ke tahap eksplorasi dan transformasi. Pada tahap ini, guru dapat mengevaluasi hasil komunikasi siswa; siswa

dapat menggunakan bahasa informal atau nonstandar sesuai dengan perkembangan bahasa mereka.

### **5. Reflection (Refleksi)**

Pada titik ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk merefleksikan kegiatan yang telah mereka lakukan sebelumnya. Kegiatan ini memberi mereka kesempatan untuk menceritakan apa yang mereka alami, pelajari, berpikir, merasakan, dan memahami dari proses pembelajaran yang dilakukan baik dalam kelompok maupun dalam satu kelas. Pada tahap ini, tugas guru adalah meluruskan atau memperbaiki konsep yang sudah dibangun siswa pada tahap sebelumnya.



## BAB IV

# Pembelajaran Proyek Berbasis Kolaboratif (Proaksi)

### A. Desain Pembelajaran Proyek Berbasis Kolaborasi

Pembelajaran proyek berbasis kolaboratif merupakan pembelajaran yang melibatkan sekelompok peserta didik yang bekerja sama untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas, atau membuat produk. Kemampuan tersebut diperlukan peserta didik untuk menghadapi perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi, melalui peningkatan kualitas pembelajaran dengan mengutamakan pemecahan masalah. Berdasarkan sintesa teori dan hasil penelitian mengenai model pembelajaran proyek dan pembelajaran kolaboratif, dapat digambarkan melalui alur berikut ini; Berdasarkan sintesa teori dan hasil penelitian mengenai model pembelajaran proyek dan pembelajaran kolaboratif, adalah sebagai berikut ini;

## **1. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, guru menentukan topik pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik. Setelah topik ditentukan guru melaksanakan dua kegiatan dalam tahap perencanaan yaitu; (1) kegiatan pra komunikasi yaitu dengan memberikan pertanyaan esensial yang berkaitan dengan topik pembelajaran serta melaksanakan kegiatan, (2) pembagian kelompok, pada tahapan perencanaan guru membagi peserta didik menjadi kelompok yang beranggotakan 4-5 peserta didik. Setelah kelompok terbentuk, peserta didik dan guru melakukan diskusi untuk membuat rencana kerja mengenai proyek yang akan dilaksanakan, hal ini merupakan pijakan awal dari pelaksanaan proyek untuk memberikan gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik sebelum memulai proyek.

## **2. Eksplorasi**

Pada tahapan ini peserta didik dan guru berkolaborasi untuk melaksanakan kegiatan eksplorasi, melalui alternatif kegiatan; 1) story telling, 2) kunjungan lapangan, dan 3) menjelajah situs website. Guru bertanggung jawab untuk memonitor peserta didik dalam proses eksplorasi untuk membangun pengetahuan sebagai bekal dalam pembuatan proyek kegiatan bermain. Pada tahap ini juga dilakukan kegiatan transformasi yaitu kegiatan *recalling* dari kegiatan eksplorasi yang bertujuan untuk memberikan penguatan kepada peserta didik mengenai proses eksplorasi yang telah dilakukan.

### **3. Implementasi (Kolaborasi)**

Pada tahap ini peserta didik melaksanakan proses kolaborasi bersama dengan teman untuk menyelesaikan tugas bermain atau proyek yang didapatkan melalui perencanaan pada tahap sebelumnya. Implementasi pada tahap ini dilaksanakan melalui kegiatan bermain kolaboratif dalam kelompok yang telah dibentuk, peran guru sebagai fasilitator, motivator serta melaksanakan assessment perkembangan peserta didik saat pelaksanaan bermain kolaboratif berlangsung.

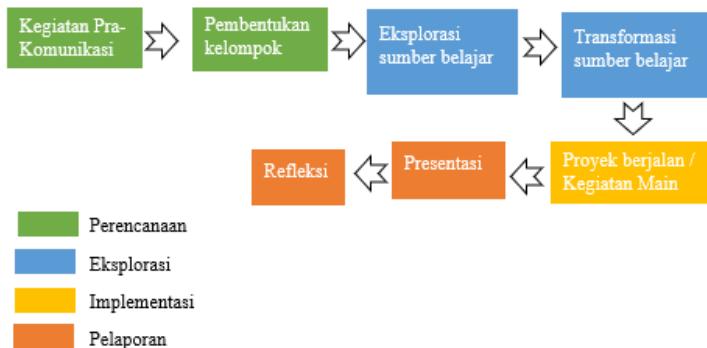
### **4. Pelaporan**

Pada titik ini, peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan presentasi dan refleksi dalam kelompok. Bermain peran, festival, dan unjuk kerja adalah beberapa alternatif kegiatan yang dapat digunakan untuk presentasi. Pada titik ini, peserta didik menceritakan apa yang mereka alami, pelajari, pikirkan, dirasakan, dan memahami dari permainan yang telah mereka lakukan. Selain refleksi pada tahap ini, juga dilakukan kegiatan evaluasi dan penilaian hasil pembelajaran siswa. Ini adalah bagian dari tugas dan tanggung jawab guru.

## **B. Sintaks Pembelajaran Proyek berbasis Kolaborasi**

Sintaks merupakan urutan langkah-langkah, fase-fase, atau urutan kegiatan pembelajaran berdasarkan deskripsi model dalam action. Setiap model memiliki sintaks atau struktur model yang unik, yang memungkinkan urutan

sistematis kegiatan yang dilakukan, sintaks dalam Proaksi digambarkan pada langkah berikut;



Gambar 5.1 Sintaks Pembelajaran Proyek berbasis Kolaborasi

Pada Implementasi penelitian yang dilaksanakan mengambil topik; Bencana Alam, sub topik; Banjir Rob dan sub-sub topik; bencana banjir rob dengan rincian kegiatan seperti dibawah ini;

## 1. Kegiatan Pra Komunikasi

Pada awal kegiatan pembelajaran guru dapat menyusun topik dan tema pembelajaran disesuaikan dengan rumusan capaian pembelajaran (CP) yang telah disusun. Pemilihan topik atau tema pembelajaran dilaksanakan melalui dua cara yaitu dengan penentuan langsung oleh guru melalui mapping tema yang telah disusun selama satu semester atau topik dapat dirancang bersama dengan peserta didik

disediakan dengan kondisi faktual yang ada di lingkungan baik sekolah maupun sosial. Guru melakukan kegiatan pra-komunikasi pada awal kegiatan pembelajaran untuk membantu peserta didik belajar berkomunikasi dalam bahasa sasaran dan mempelajari kosakata baru untuk proyek. Jika guru menganggap kegiatan pra-komunikasi tidak diperlukan, guru dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Tujuan kegiatan pra-komunikasi adalah untuk membantu peserta didik menyelesaikan proyek dan belajar kosakata baru. Kegiatan yang dapat dilakukan dalam kegiatan pra-komunikatif sebagai berikut:

- a. Guru dapat menggunakan topik-topik yang ada pada capaian pembelajaran
- b. Guru menentukan topik-topik yang berkaitan atau terkait dengan kehidupan nyata yang ada dilingkungan peserta didik.
- c. Guru memberikan pertanyaan penting tentang materi pelajaran dan referensi pertanyaan penting dari tugas yang akan dilakukan siswa.
- d. Guru berdiskusi dengan peserta didik terkait topik yang dipelajari. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik berkaitan dengan topik yang sedang dipelajari.

Guru bertanya menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan kepada peserta didik, dengan tema; mitigasi pembelajaran banjir rob.

Guru menjelaskan kepada peserta didik alur kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan memberikan pertanyaan pemantik 5W+1H



**Gambar 5.2; Mapping Pertanyaan 5W+1H**

Pertanyaan pemantik 5W+1H bertujuan untuk menggali dan mengidentifikasi kemampuan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan bermain yang dilakukannya.

## **2. Pembentukan Kelompok**

Setelah topik atau tema pembelajaran disusun, guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 peserta didik. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 3-5 peserta didik, kegiatan yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembentukan kelompok sebagai berikut:

- a. Guru mengajak peserta didik untuk memilih teman bermain dalam satu kelompok.
- b. Apabila kegiatan pertama tidak berjalan dengan baik, maka guru dapat menentukan kelompok

yang terdiri dari 3-5 peserta didik dengan melihat karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 3. Eksplorasi Sumber Belajar

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan informasi topik yang sedang dibahas dalam pembelajaran. Eksplorasi mendorong keterampilan berpikir melalui diskusi interaktif yang dilakukan secara berkelompok. Eksplorasi sumber belajar dapat dilakukan secara indoor maupun outdoor dengan memanfaatkan sumber belajar seperti; website, video ataupun melakukan kunjungan lapangan. Pada kegiatan eksplorasi sumber belajar kegiatan yang dilakukan guru, antara lain;

- a. Guru dan peserta didik dapat melakukan kunjungan lapangan di tempat-tempat yang dekat dengan bersekolah seperti toko, taman, museum, kantor pos dan tempat lainnya sumber belajar adalah cara untuk melakukan kunjungan lapangan. Kunjungan lapangan dapat dilakukan pada tempat yang terjangkau dengan bersekolah atau lingkungan sekitar peserta didik. Melalui proses kunjungan lapangan, peserta didik menjawab pertanyaan, mengamati objek, membuat sketsa objek yang akan dibawa kekelasSelama kunjungan, peserta didik dapat didorong untuk berhitung, memperhatikan bentuk dan warna objek, mempelajari kata-kata khusus untuk objek tersebut, siapa yang

melakukannya, dan mengetahui cara kerja objek tersebut.

- b. Selain kegiatan kunjungan lapangan guru dan peserta didik dapat menggali informasi dari internet, buku, maupun mencari informasi dari website.
- c. Eksplorasi sumber belajar dilakukan secara berkelompok, setiap kelompok mendapatkan 1 sumber belajar.



**Gambar 5.3; (Kelompok 1) Eksplorasi sumber belajar menggunakan media Augmented Reality**



**Gambar 5.4; (Kelompok 2) Eksplorasi sumber belajar dengan menggunakan Buku Cerita**



**Gambar 5.5; (Kelompok 3) eksplorasi sumber belajar dengan menggunakan Video**

#### **4. Transformasi Sumber Belajar**

Pada kegiatan ini guru bersama dengan peserta didik melaksanakan *recalling*, yaitu kegiatan mengingat kembali aktifitas eksplorasi sumber belajar yg telah dilakukan tentang topik atau tema yang sedang dibahas. Pada tahapan ini merupakan tahapan pembelajaran yang meliputi proses; 1) pemberian respon terhadap kebutuhan peserta didik, 2) memonitoring proses pembelajaran. 3) memperbaiki kesalahpahaman dan memberikan informasi tambahan, 4) membimbing peserta didik dalam pengembangan pembelajaran, dan 5) menetapkan kembali tujuan jangka pendek.

Kegiatan representasi eksplorasi sumber belajar kegiatan yang dilakukan guru, antara lain;

- a. Memberikan pertanyaan esensial yang bersifat terbuka untuk menggali pemahaman peserta didik pada proses eksplorasi sumber belajar.

- b. Guru dan peserta didik berdiskusi mengenai hasil eksplorasi sumber belajar yang telah dilakukan peserta didik pada tahap sebelumnya.
- c. Guru memberikan penguatan terhadap temuan pembelajaran yang dilaksanakan pada tahap eksplorasi sumber belajar.
- d. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik untuk memulai proyek yang akan dilaksanakan.



**Gambar 5.6; Diskusi dan Tanya Jawab hasil Eksplorasi Sumber Belajar**

## **5. Proyek Berjalan/ Kegiatan Main**

Pada kegiatan implementasi proyek dilaksanakan melalui kegiatan bermain kolaborasi yang dilaksanakan secara berkelompok. Kegiatan bermain proyek yang dilaksanakan berbasis kolaboratif yang memenuhi unsur; keterlibatan, eksplorasi, transformasi, presentasi, dan refleksi (Reid, 1989). Kegiatan yang dilakukan guru meliputi tiga

kegiatan utama yaitu;

- a. Pemberian pijakan sebelum bermain, pada tahapan ini guru melaksanakan kegiatan;
  - 1) Guru berdiskusi mengenai aturan main yang dibuat bersama dengan peserta didik.
  - 2) Guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan bermain proyek kepada peserta didik yang dilakukan melalui metode demonstrasi.
  - 3) Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik media yang digunakan peserta didik untuk bermain.
  - 4) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengobservasi lingkungan mainnya, baik media maupun kegiatan yang akan dilaksanakan.
- b. Pijakan pada saat bermain, pada tahapan ini guru melaksanakan kegiatan;
  - 1) Guru mendorong peserta didik untuk menyelesaikan kegiatan bermain yang dilakukan.
  - 2) Guru memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk bereksperimen untuk menemukan solusi untuk masalah yang mereka hadapi.
  - 3) Guru memantau aktivitas peserta didik selama proyek berlangsung.
  - 4) Guru menilai siswa saat mereka melakukan proses bermain atau menyelesaikan tugas.



Gambar 5.7; Kegiatan PROAKSI Mitigasi Bencana Banjir Rob

## 6. Presentasi Karya

Pada fase ini juga berisi aktivitas mengumpulkan hasil proyek dan mempresentasikan hasil karya yang dibuat pada kegiatan Proaksi, pada kegiatan presentasi memiliki

alternatif kegiatan yaitu; pameran, bermain peran dan unjuk kerja. Pada kegiatan presentasi hasil proyek, kegiatan yang dilakukan guru antara lain;

- a. Guru memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan presentasi hasil karya yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, melalui salah satu dari alternatif kegiatan yaitu; bermain peran, festival maupun unjuk kerja.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mempresentasikan hasil karyanya.



Gambar 5.8; Presentasi Kelompok untuk Menjelaskan Karyanya

## 7. Refleksi

Pada tahap ini guru mengajak peserta didik untuk merefleksi pengalaman yang didapat anak selama

mengerjakan proyek. Tantangan apa saja yang dihadapi dan bagaimana cara mengatasinya. Pada tahap ini, peserta didik merefleksikan kegiatan yang sudah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Peran guru pada tahapan ini adalah meluruskan atau memperbaiki konsep yang sudah dibangun peserta didik pada tahap sebelumnya selama proses pembelajaran. Pada kegiatan presentasi hasil proyek, kegiatan yang dilakukan guru antara lain;

- a. Guru memfasilitasi peserta didik untuk berbicara tentang apa yang dialami, dipelajari, dipikirkan, dirasakan, dan dimengerti dari proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok atau dalam satu kelas.
- b. Guru memberikan dukungan untuk aktivitas bermain yang dilakukan oleh peserta didik.

Guru memberikan dukungan untuk peserta didik untuk melanjutkan kegiatan proyek di bagian berikutnya.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, pembelajaran proyek yang berpusat pada peserta didik memungkinkan peserta didik untuk berbagi pengetahuan dan keterampilan melalui keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran interaksi sosial (Cocco, 2006) melalui pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dengan tujuan meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi.

(Johnson & Johnson, 2009).



## BAB V

# KESIAPAN SEKOLAH

### A. Hakikat Kesiapan Sekolah

Kesiapan sekolah mengacu pada kompetensi yang dimiliki seorang anak saat masuk sekolah yang penting untuk perkembangan akademik dan sosial (Arndt & McGuire-Schwartz, 2008).

Kesiapan sekolah merupakan tahapan anak-anak memiliki kemampuan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk berhasil di sekolah dan di kehidupan dan pembelajaran di masa depan (Head Start Goverment).

Kesiapan anak untuk memasuki sekolah, biasanya menjelang jenjang pendidikan dasar (SD), yang memungkinkan anak memulai pendidikan formal (Rahmawati, 2018).

Kesiapan bersekolah juga dianggap sebagai masa transisi dari pendidikan anak usia dini menuju jenjang pendidikan dasar

(SD). Banyak faktor mempengaruhi persiapan ini, termasuk anak dan lingkungannya, serta kualitas keluarga dan lembaga pendidikan usia dini (PAUD) yang baik (Arnold et al., 2008).

Kesiapan bersekolah merupakan proses yang digunakan untuk menggambarkan persyaratan-persyaratan yang dibutuhkan anak agar dapat membantu anak dalam membuat masa transisi yang sukses dari prabersekolah menuju bersekolah dasar (Cuskelly & Detering, 2003).

Kesiapan bersekolah mengacu pada seperangkat keterampilan/kemampuan yang dibutuhkan seorang anak untuk berhasil dalam proses pendidikan (Kokkalia et al., 2019; Vanover, 2017; Snow, 2006).

Menurut Kagan dan Rigby (2003), berpendapat bahwa kesiapan bersekolah terdiri dari dua konsep: kesiapan untuk sekolah dan belajar. Kesiapan bersekolah adalah kesiapan anak untuk memenuhi tuntutan akademik, terutama yang berkaitan dengan kemampuan bahasa dan kognitif. Kesiapan bersekolah biasanya terkait dengan tahap perkembangan anak, ketika anak sudah mencapai tingkat kemampuan untuk belajar di sekolah (Britto, 2012).

Kesiapan untuk sekolah dan belajar adalah kesiapan anak untuk memenuhi tuntutan akademik, terutama yang berkaitan dengan kemampuan kognitif dan bahasa. Kesiapan bersekolah biasanya terkait dengan tahap perkembangan anak, ketika anak sudah mencapai tingkat kemampuan untuk belajar di sekolah.

## B. Domain dan Indikator Kesiapan Sekolah

Indikator kesiapan sekolah jika dilihat dari perspektif holistik, kita melihat mereka dalam lima domain: kesejahteraan fisik dan perkembangan motorik; perkembangan sosial dan emosional; pendekatan pembelajaran; perkembangan bahasa dan kognisi; dan pengetahuan umum, termasuk matematika (Britto, 2012), kelima dimensi kesiapan bersekolah memainkan peran penting satu sama lainnya (Snow, 2006a). Menurut beberapa literatur, kesiapan bersekolah (school readiness) adalah konsep yang rumit dan mencakup lebih dari sekedar keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Ini adalah konsep yang mencakup berbagai aspek, termasuk kesehatan dan perkembangan motorik anak, kemampuan kognitif, kemampuan sosial-emosi, kemampuan berbahasa, dan dorongan dan sikap untuk belajar (Britto, 2012; Burke & Burke, 2005; S. L. Kagan, 2003; National Education Goals Panel, 1995). Hingga saat ini, definisi kesiapan bersekolah (school readiness) masih menjadi perdebatan para ahli pendidikan (Saluja, ScottLittle, & Clifford, 2000; Scott-Little, Kagan, & Frelow, 2006). Menurut National Education Goals Panel (1995), kesiapan bersekolah terdiri dari enam dimensi: kesehatan dan perkembangan motorik, kemampuan kognitif, kemampuan sosial-emosi, kemampuan berbahasa, dan dorongan dan sikap kerja anak.

### 1. Kognisi & Pengetahuan Umum

Kemampuan kognitif dan pengetahuan umum menunjukkan kumpulan pengalaman dan hasil belajar

anak sebelum memasuki sekolah. Anak-anak memperoleh pengetahuan dan informasi baru tentang berbagai hal yang dapat membantu menyelesaikan masalah di sekolah (Dockett & Perry, 2009). Indikatornya meliputi;

- a. Pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sekitar
- b. Pemahaman peserta didik mengenai konsep matematika;
- c. Eksplorasi dan Pembelajaran angka, Pemahaman Bilangan dan Perhitungan
- d. Pola, Fungsi, dan Aljabar
- e. Pengukuran
- f. Hubungan Spasial, Geometri & Logika

### **2. Kesehatan fisik dan perkembangan motorik.**

Menurut penelitian, kesehatan fisik dan perkembangan motorik anak dapat menunjukkan keberhasilan akademik mereka (Dockett & Perry, 2009; S. L. Kagan, 2003). Aspek kesehatan fisik dan perkembangan motorik termasuk:

- a. Kesehatan fisik, tinggi dan berat badan (tidak menderita penyakit atau cacat fisik);
- b. Motorik kasar (berjalan, berlari, melompat, memanjat); dan
- c. Motorik halus (menggunting, melipat, menempel, dan mewarnai).

### **3. Perkembangan Sosial-emosional.**

Kemampuan anak untuk mengontrol emosinya sangat penting untuk keberhasilan mereka dalam menyesuaikan diri

dengan lingkungan sekolah dan berinteraksi dengan guru dan teman sebayanya. Aspek kemampuan sosial-emosional termasuk:

- a. Kemampuan anak untuk mengalami berbagai emosi yang paling umum, baik di rumah maupun di sekolah, seperti marah, sedih, senang, takut, dan khawatir;
- b. Kemampuan untuk memahami emosi orang lain, seperti memahami temannya sedang senang, sedih, takut, marah, dan khawatir; dan
- c. Kemampuan berkomunikasi melalui bahasa, seperti memahami instruksi guru dan mengungkapkan keinginan mereka sendiri.

#### **4. Perkembangan Bahasa dan kemampuan berkomunikasi**

Perkembangan bahasa sangat penting untuk membantu anak berinteraksi dengan orang lain. Ini termasuk kemampuan anak untuk memahami pembicaraan dan mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pengalaman mereka (Dockett & Perry, 2009; S. L. Kagan, 2003), indikatornya meliputi;

- a. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pengalaman dengan bahasa lisan
- b. bertanya kepada orang lain, dan
- c. memahami cerita yang dibacakan, dan mencontoh tulisan adalah contoh kemampuan berbahasa lisan dan tulisan.

#### **5. Motivasi dan sikap kerjasama**

Sikap kerja dan motivasi anak sangat penting untuk mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam proses

belajar mengajar di sekolah. Anak-anak yang aktif dalam pembelajaran lebih siap untuk sekolah daripada anak-anak yang pasif. Rasa ingin tahu, kreativitas, kemandirian, kemampuan bekerja sama dengan orang lain, dan ketekunan adalah bagian dari motivasi dan sikap kerja (Dockett & Perry, 2009; S. L. Kagan, 2003), indikatornya meliputi;

- a. Kemampuan untuk memusatkan perhatian pada tugas
- b. Kreativitas, ketekunan kerja
- c. Minat untuk belajar,
- d. rasa ingin tahu adalah beberapa indikator sikap kerja dan motivasi.
- e. Perasaan tidak mau menyerah setelah menyelesaikan tugas



## BAB VI

# Penilaian Pembelajaran Proyek Anak Usia Dini

### A. Konsep Dasar Penilaian Pembelajaran PAUD

Evaluasi berbasis perkembangan adalah dasar dari evaluasi pembelajaran anak usia dini. Untuk menyelidiki dan menggambarkan berbagai perubahan yang terjadi secara nyata dalam berbagai aspek psikofisis yang terjadi pada anak usia dini, teknik ini digunakan. Sasaran penilaian yang berbasis perkembangan adalah isi perkembangan, atau isi perkembangan, dalam berbagai aspek perkembangan. Karakteristik perilaku yang dapat diamati adalah cara umum untuk menggambarkan isi perkembangan. Ini disebut sebagai tugas perkembangan dalam perspektif Havighust. Menurut pendapat lain, penilaian difokuskan pada jumlah program dalam kurikulum, atau isi program. Penilaian dengan sasaran program biasanya berkaitan dengan penguasaan anak usia dini pada berbagai pengetahuan, pengalaman, dan nilai

yang terkandung dalam program pembelajaran, seperti matematika, sains, seni, dan studi sosial.

Fokus penilaian adalah untuk mengetahui bagaimana anak usia dini menguasai materi pelajaran. Penilaian yang berfokus pada aktivitas – juga disebut penilaian berbasis proses – berbeda dengan kedua acuan penilaian tersebut. Penilaian berbasis bermain, di sisi lain, mengacu pada proses bermain yang dilakukan anak usia dini. Menurut Edward Chirtenden dalam Bonnie Campbel (1994: 8) ada empat tujuan untuk pelaksanaan penilaian pada pembelajaran anak usia dini: 1) untuk tetap berada pada jalur untuk mencapai tujuan pembelajaran (keeping track), 2) untuk mengetahui sampai sejauh mana kemampuan dan minat anak (finding out), 3) untuk melacak perkembangan anak (checking up), dan 4) untuk membuat kesimpulan atau keputusan tentang program dan pengelompokan (summing up). Empat tujuan ini dapat digunakan untuk pendidikan, meliputi; membuat pendekatan pembelajaran, menemukan masalah pembelajaran, menemukan kemampuan anak, dan merekapitulasi kemampuan anak. Komentar tambahan tentang penilaian yang dikemukakan oleh Edward adalah bahwa tujuan penilaian mencakup screening (penilaian), penggambaran kemampuan (pengumuman kelayakan), dan instruksi (pelatihan). Menurut Joyce S. Choate dkk. (1992:9), tujuan penilaian ini mengarah pada penerapan kurikulum di institusi pendidikan. Hal ini sangat rasional karena kurikulum dapat dengan jelas menunjukkan apa

yang dipelajari siswa, yang dapat dilihat dari kompetensi lulusan. Hal ini akan membantu guru membuat program yang sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## B. Penilaian Pembelajaran Proyek

Seperti yang dinyatakan oleh Larmer et al. (2015), ada dua jenis penilaian yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran berbasis proyek: evaluasi formatif dan sumatif. Bloom (1969) menunjukkan bahwa tujuan evaluasi formatif adalah “memberikan umpan balik dan perbaikan pada setiap tahap dalam proses belajar-mengajar” (hal. 48). Di sisi lain, evaluasi sumatif digunakan untuk mengevaluasi pencapaian siswa pada tingkat akhir pembelajaran (Seaqil, 2020).

### 1. Penilaian Sumatif

Setelah kegiatan pra-komunikasi atau setelah proses pembelajaran berbasis proyek selesai, penilaian sumatif dilakukan untuk mengevaluasi kompetensi siswa berdasarkan capaian pembelajaran (CP) yang tercantum dalam modul ajar. Tujuan penilaian sumatif adalah untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran (TP) yang ditetapkan telah dicapai atau tidak. Laporan pencapaian pembelajaran disertakan dalam penilaian sumatif, yang juga dapat ditambahkan ke deskripsi siswa.

Evaluasi sumatif di PAUD dapat dilakukan dengan berbagai metode atau cara, seperti tes tertulis, observasi, portofolio anak, dan proyek kreatif. Observasi merupakan metode yang umum digunakan karena memungkinkan guru

atau pengamat melihat langsung kemampuan dan perilaku anak dalam konteks kehidupan nyata (Meifiana et al., 2024)

## 2. Penilaian Formatif

Penilaian formatif dalam pembelajaran berbasis proyek dirumuskan berdasarkan tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran (Palupi, 2016). Penilaian formatif mengacu pada berbagai praktik pengumpulan informasi yang terintegrasi ke dalam sistem penilaian terencana. Tujuan utamanya adalah untuk mendukung guru dan peserta didik dalam membuat kesimpulan tentang pembelajaran dan organisasi konseptual, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan (Ninomiya, 2016). Penilaian formatif membantu pendidik merencanakan pembelajaran mereka dan membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih baik melalui interaksi antara guru dan siswa, membantu mereka menjadi pembelajar yang mandiri. Guru harus berbicara dengan siswa tentang langkah pembelajaran berikutnya melalui penilaian formatif yang telah mereka buat. Penilaian formatif terjadi selama proses mengajar dan pembelajaran, yang menunjukkan bahwa hubungan timbal balik antara pendidik, siswa, dan penilaian sangat penting.

## C. Teknik Penilaian Pembelajaran Proyek

Teknik penilaian yang digunakan pada pembelajaran proyek pada PAUD, menggunakan teknik penilaian, sebagai berikut;

## 1. Ceklist

Untuk menunjukkan bahwa indikator tertentu telah dicapai, ceklist digunakan. Salah satu metode penilaian adalah check list, yang digunakan untuk menilai pembelajaran anak usia dini. Lembar check list berisi daftar catatan tentang aspek perkembangan anak yang digunakan untuk mengevaluasi apakah sesuatu terjadi atau tidak. Indikator perkembangan anak usia dini untuk setiap capaian pembelajaran (CP) tercantum di dalamnya. Untuk mengisi tabel pada lembar check list, gunakan tanda cek atau centang (v) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan pada anak. Tanda centang, huruf, atau simbol tertentu dapat digunakan sebagai tanda khusus. Untuk melakukan penilaian, tanda ceklis empat kategori yaitu;

- a. MB artinya Mulai Berkembang: Guru harus terus mengingatkan atau membantu siswa dalam menyelesaikan tugasnya.
- b. BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru.
- c. BSB artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak-anak sudah mampu melakukannya secara mandiri dan membantu temannya yang belum mencapai tingkat kemampuan yang diharapkan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Pada tahapan Pelaksanaan Checklist, pendidik harus mengidentifikasi keterampilan setiap perkembangan;

mendaftarkan perilaku yang diharapkan; mengisi lembar checklist dengan berpedoman pada skala penilaian yang sudah ditentukan; dan menyimpan catatan checklist untuk dilaporkan. Dengan mempertimbangkan penjelasan di atas, checklist dapat dibuat dalam format berikut:

**Tabel 6.1 Tabel Penilaian Rating Scale**

Nama		Bulan	
Kelompok		Semester	
Guru		Tahun ajaran	
Indikator Kesiapan Sekolah BB		Skala Penilaian	Hasil Pengamatan
		BB MB BSH BSB	

## **2. Catatan Anekdot**

Catatan anekdot merupakan catatan naratif singkat yang menjelaskan perilaku anak tentang perkembangan anak. Catatan anekdot adalah catatan yang direkam secara berkala oleh pengamatan (observasi) suatu peristiwa atau kejadian penting, yang memberikan pernyataan singkat dan obyektif tentang perilaku dan kepribadian seseorang. Menurut beberapa ahli, catatan anekdot adalah catatan komulatif tentang beberapa tindakan individu yang luar biasa (Bimo Walgito, 1987), a) Merupakan catatan yang dibuat oleh penyelidik tentang kelakuan-kelakuan yang luar biasa (Sutrisno Hadi, 1985), b) merupakan catatan tentang kejadian khusus yang berhubungan dengan masalah yang sedang menjadi perhatian pengamat, terutama tingkah laku

individu yang diamati (Depdikbud, 1964), c) merupakan hasil pencatatan secara tertulis dari perilaku siswa pada waktu tertentu (Mortensen & Schumuller, 1964), d) adalah catatan yang mendeskripsikan tentang, dan e) adalah cerita pendek yang menjelaskan perilaku anak yang penting bagi pengamat (Janice, 2013: 27). Anekdot memberikan penjelasan objektif dan faktual tentang peristiwa. Ini juga menjelaskan kapan, di mana, dan bagaimana peristiwa terjadi, serta apa yang dikatakan dan dilakukan anak (Beaty, 2015: 27).

Catatan anekdot mencakup nama dan perkembangan anak, kegiatan main atau pengalaman belajar yang diikuti anak, dan perilaku, termasuk ucapan yang disampaikan anak. Catatan anekdot juga berfungsi sebagai jurnal kegiatan harian di mana anak mencatat semua fakta, peristiwa, tindakan, dan pernyataan mereka. Penggunaan catatan anekdot untuk mengetahui perkembangan anak, indikatornya dapat ditemukan dalam modul ajar atau tidak.

Catatan anekdot dibuat dengan menuliskan secara objektif, akurat, lengkap, dan bermakna tentang apa yang dilakukan atau dibicarakan anak tanpa memberikan interpretasi subjektif dari guru. Catatan yang dibuat dalam bentuk jurnal kegiatan akan lebih bermanfaat jika disertai dengan foto-foto kegiatan anak. Catatan Anekdot digunakan untuk mempelajari beberapa perilaku atau untuk mengetahui perkembangan anak dan untuk mengidentifikasi perilaku yang tidak biasa. Pengamat harus

menceritakan atau menjelaskan peristiwa yang terjadi selama pencatatan. Mereka juga harus membuat komentar yang menjelaskan peristiwa tersebut. Berita peristiwa penting harus membedakan pendapat pengamat dari berita atau fakta. Anekdot tidak hanya menceritakan peristiwa secara faktual dan objektif, menurut Jenice (2013; 27) tetapi juga menjelaskan cara, kapan, dan di mana peristiwa terjadi, serta apa yang dikatakan dan dilakukan. Lima ciri catatan anekdot, menurut Wortharm (2005; 97) adalah sebagai berikut:

- a. Merupakan hasil dari pengamatan langsung;
- b. Memberikan hasil dengan cepat, akurat, dan spesifik;
- c. Mencatat tidak hanya perilaku baik atau biasa tetapi juga perilaku tidak biasa; dan
- d. Mencatat tidak hanya perilaku baik atau biasa.
- e. Catatan kisah dibuat segera setelah atau bahkan saat peristiwa penting terjadi.

Hal yang dicatat adalah kronologis atau bagaimana kejadian tersebut berlangsung, bukan pendapatnya tentang kejadian itu yang dicatat, tetapi urutan kejadian. Ciri-ciri catatan anekdot yang baik adalah:

- a. Menerangkan tanggal, tempat dan waktu berlangsungnya kejadian tertentu dan siapa yang menjadi observer,
- b. Melukiskan peristiwa yang faktuil dan obyektif
- c. Segera dibuat setelah peristiwa itu terjadi, untuk menghindari kelupaan.
- d. Harus dibuat oleh beberapa pengamat:

- e. Harus selektif, memilih peristiwa yang signifikan dan terkait dengan perkembangan individu; dan
- f. Laporan harus faktual, terpisah dari data dan interpretasi.

Catatatan anekdot dapat dibuat dalam format berikut berdasarkan penjelasan di atas;

**Tabel 6.2 Tabel Penilaian Anekdot**

Catatan Anekdot			
Tanggal			
Usia/Kelas			
Guru			
Elemen CP			
Indikator Kesiapan Sekolah			
Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/ Perilaku

### **3. Pengumpulan Data dengan Portofolio**

Untuk mengumpulkan data portofolio, anak-anak biasanya diberi sejumlah tugas yang berkaitan dengan kegiatan bermain dan tugas yang ada dalam permainan mereka. Dalam situasi di atas, setelah bermain membuat cingcau, tugas berikutnya adalah membuat kolase dengan daun cingcau yang telah kering. Hasil dari tugas ini dapat digunakan sebagai sumber data untuk pengumpulan

portofolio. Penilaian portofolio terdiri dari kumpulan karya yang menunjukkan kemajuan siswa dan dievaluasi berdasarkan berbagai dimensi. Ini dapat berasal dari pekerjaan siswa secara individual atau dalam kelompok, dan memerlukan pemikiran siswa. Portofolio adalah kumpulan dari berbagai keterampilan, minat, dan kebersihan atau prestasi siswa selama suatu periode waktu.

Koleksi ini selalu memberikan gambaran perkembangan siswa. Portofolio, suatu evaluasi alternatif, mencatat pertumbuhan dan kemajuan siswa dari waktu ke waktu melalui sampel karya siswa yang dipilih secara cermat. Portofolio dapat membantu guru mengakses perkembangan siswa, melacak perkembangan pemahaman siswa terhadap topik, mencatat kinerja dan keterampilan, mengakses tujuan kurikuler, dan berkomunikasi dengan siswa dan orang tua. Portofolio menawarkan alternatif asli untuk penilaian tradisional yang mengacu pada keterampilan membaca, menulis, dan berpikir. Dengan portofolio, siswa dapat melakukan asesmen diri, melakukan refleksi atas kemajuan mereka, dan menyimpan catatan teratur tentang apa yang mereka pelajari. Portofolio memberikan peserta didik rasa memiliki dan investasi dalam pembelajaran mereka. Pada saat siswa mempertimbangkan pekerjaan mereka. Portofolio dapat menumbuhkan rasa bangga diri dan kesuksesan.

Penilaian portofolio adalah penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan

perkembangan kemampuan peserta didik selama periode waktu tertentu. Kumpulan informasi ini dapat terdiri dari kinerja peserta didik selama proses pembelajaran, hasil tes (bukan nilai), atau informasi lain yang berkaitan dengan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dibutuhkan dari topik atau mata pelajaran tertentu. Penilaian portofolio juga dapat diformat seperti di

**Tabel 6.3 Tabel Penilaian Portofolio**

Nama		Kelas	
Bulan/ Semester		Tahun Ajaran	
No	Dokumentasi Karya/ Kegiatan	Indikator Kesiapan Sekolah	Capaian Perkembangan

## REFERENSI

- Almulla, M. A. (2020). The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning. *SAGE Open*, 10(3). <https://doi.org/10.1177/2158244020938702>
- Arbour, M., Yoshikawa, H., Atwood, S., Duran Mellado, F. R., Godoy Ossa, F., Trevino Villareal, E., & Snow, C. E. (2016). Improving quality and child outcomes in early childhood education by redefining the role afforded to teachers in professional development: A continuous quality improvement learning collaborative among public preschools in Chile. *Society for Research on Educational Effectiveness*, 1–11.
- Arndt, J. S., & McGuire-Schwartz, M. E. (2008). Early Childhood School Success: Recognizing Families as Integral Partners. *Childhood Education*, 84(5), 281–285. <https://doi.org/10.1080/00094056.2008.10523025>
- Arnold, C., Bartlett, K., Gowani, S., & Shallwani, S. (2008). Transition to school: reflections on readiness. *Journal of Developmental Processes*, 3(2), 26–38.
- Britto, P. R. (2012). School Readiness: a conceptual framework. *Unicef*, 5(2), 1–40. <https://doi.org/10.2307/1602361>

- Cocco, S. (2006). Student Leadership Development: The Contribution of Project-Based Learning. In *Unpublished Master's Thesis. Royal Roads University, Victoria, BC* (Nomor April).
- Cuskelly, M., & Detering, N. (2003). Teacher and Student Teacher Perspectives of School Readiness. *Australasian Journal of Early Childhood*, 28(2), 39–46. <https://doi.org/10.1177/183693910302800208>
- Dillenbourg, P., Baker, M., Blaye, A., & O'Malley, C. (1996). The evolution of research on collaborative learning. *Learning in Humans and Machine: Towards an interdisciplinary learning science*, 189–211.
- Dockett, S., & Perry, B. (2009). Readiness for school: A relational construct. *Australian Journal of Early Childhood*, 34(1), 20–26. <https://doi.org/10.1177/183693910903400104>
- Gokhale, A. A. (1995). Collaborative Learning Enhances Critical Thinking. *Journal of Technology Education*, 7(1), 22–30. <https://doi.org/10.21061/jte.v7i1.a.2>
- Hilmansyah, I. (2022). the Implementation of Project-Based Learning (Pbl): Video Production As a Project in Teaching Speaking Skill. *JEPAL (Journal of English Pedagogy and Applied Linguistics)*, 2(2), 132–142. <https://doi.org/10.32627/jepal.v2i2.424>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>

- Kagan, S. L., & Rigby, E. (2003). *Improving the Readiness of Children for School: Recommendations for State Policy*.
- Katz, L. G. (1993). Dispositions:Definitions and Implications for Early Childhood Practices. *ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education*, 53. <https://eric.ed.gov/?id=ED360104>
- Klein, J. I., King, S. H., Ed, D., Curtis-bey, L., & Stripling, B. (2009). Project-Based Learning: Inspiring Middle School Students to Engage in Deep and Active Learning. *Learning*.
- Kokkalia, G., Drigas, A., Economou, A., & Roussos, P. (2019). School readiness from kindergarten to primary school. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(11), 4–18. <https://doi.org/10.3991/IJET.V14I11.10090>
- Markula, A., & Aksela, M. (2023). The key characteristics of project-based learning: how teachers implement projects in K-12 science education. *Education and Information Technologies*, 28(6), 6269–6285. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11406-9>
- Meifiana, S. A., Nufus, N. H., Alicia, N., Febriani, I., & Salsabila, A. (2024). Evaluasi Sumatif Pada Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Rahmatan Kota Serang. *Transformasi : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.33394/jtni.v10i1.9707>
- Miller, E. C., & Krajcik, J. S. (2019). Promoting deep learning through project-based learning: a design problem.

*Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s43031-019-0009-6>

Ninomiya, S. (2016). The Possibilities and Limitations of Assessment for Learning: Exploring the Theory of Formative Assessment and the Notion of “Closing the Learning Gap”; *Educational Studies in Japan*, 10(0), 79–91. <https://doi.org/10.7571/eskyoiku.10.79>

Rahmawati. (2018). Kesiapan sekolah merupakan kesiapan anak untuk memasuki sekolah . Di Indonesia istilah kesiapan sekolah lazim digunakan untuk merujuk kesiapan anak masuk Sekolah Dasar ( SD ), sebagai sekolah f. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(November), 201–210. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud>

Reeve, J., & Lee, W. (2014). Students' classroom engagement produces longitudinal changes in classroom motivation. *Journal of Educational Psychology*, 106(2), 527–540. <https://doi.org/10.1037/a0034934>

Reid, J. (1989). *Managing Small-Group Learning* (U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION (ed.)). EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC).

Seaqil's, T. (2020). HGOTS-Oriented Module: *Project-Based Learning*. SEAMEO QITEP in Language.

Snow, K. L. (2006a). Early Education and Development The Answer Is Readiness- Now What Is the Question ?

- Early Education and Development*, 17(1), 7–41. <https://doi.org/10.1207/s15566935eed1701>
- Snow, K. L. (2006b). Measuring school readiness: Conceptual and practical considerations. *Early education and development*, 17(1), 7–41.
- Stojanović, B. J., Ristanović, D., Živković, P., & Džaferović, M. (2023). Project-Based Learning in Early Childhood Education in Serbia: First Experiences of Preschool Teachers. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 11(2), 213–220. <https://doi.org/10.23947/2334-8496-2023-11-2-213-220>
- Vanover, S. (2017). *The Beginnings of School Readiness: Foundations of the Infant and Toddler Classroom*. Rowman & Littlefield.
- Yin, S. X., Hoe-Lian Goh, D., & Quek, C. L. (2024). Collaborative Learning in K-12 Computational Thinking Education: A Systematic Review. *Journal of Educational Computing Research*, August. <https://doi.org/10.1177/07356331241249956>

# LAMPIRAN

## Modul Ajar Proaksi Mitigasi Bencana Banjir Rob

CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Nilai Agama & Budi Pekerti	NAM & BP 4 - Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
Jati Diri	JD 3 - Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku.
Dasar – dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa dan seni	DISTEAM 1- Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.
DISTEAM 5- Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial.	DISTEAM 8 - Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.
TUJUAN PEMBELAJARAN	
Nilai Agama Moral & Budi Pekerti	Anak dapat menghargai alam dengan cara merawatnya.

Jati Diri	Anak dapat memahami dan dapat melakukan aturan – aturan sederhana
Dasar – dasar literasi, matematika, sain, teknologi, rekayasa dan seni	<p>Anak dapat mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan atau menggunakan media serta membangun percakapan</p> <p>Anak dapat menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar</p>
<b>ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	
Memberikan pengetahuan dan keterampilan pada anak mengenai habitat ikan nila yang ada dilingkungan sekitar, melalui kegiatan bermain yang dapat menstimulus rasa ingin tahu , tanggung jawab . Melalui kegiatan STEAM dengan menstimulasi kegiatan literasi dan numerasi .	
Nilai Agama & Budi Pekerti	<p>Anak dapat menghargai alam dengan cara merawatnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengidentifikasi terjadinya banjir rob</li> <li>- Menjelaskan cara merawat lingkungan untuk mengatasi banjir rob</li> </ul>
Jati diri	<p>Anak dapat memahami dan dapat melakukan aturan – aturan sederhana :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan aturan yang disepakati di kelas</li> <li>- Menentukan aturan pada lingkungan yang mengalami banjir rob</li> </ul>

Dasar - dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa dan seni	<p>Anak dapat menyampaikan informasi melalui lisan , tulisan atau media :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan banjir rob</li> <li>- Menganalisa faktor penyebab terjadinya banjir rob</li> </ul> <p>Anak dapat menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi dan eksperimen dengan menggunakan media:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengklasifikasikan perbedaan banjir rob dengan banjir biasa</li> <li>- Menampilkan karya dari hasil eksperimen banjir rob</li> </ul>
<b>INDIKATOR KETERCAPAIAN PEMBELAJARAN</b>	
Nilai Agama & Budi Pekerti	<p>Mampu dapat menghargai alam dengan cara merawatnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengidentifikasi terjadinya banjir rob</li> <li>- Menjelaskan cara merawat lingkungan untuk mengatasi banjir rob</li> </ul>
Jati diri	<p>Mampu dapat memahami dan dapat melakukan aturan – aturan sederhana :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan aturan yang disepakati di kelas</li> <li>- Menentukan aturan pada lingkungan yang mengalami banjir rob</li> </ul>

Dasar - dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa dan seni	Mampu dapat menyampaikan informasi melalui lisan , tulisan atau media : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganalisa terjadinya banjir rob</li> <li>- Menganalisa faktor penyebab</li> <li>- Mampu dapat menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi dan eksperimen dengan menggunakan media : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengklasifikasikan perbedaan banjir rob dengan banjir biasa</li> <li>- Menciptakan lingkungan yang terjadi banjir rob dan yang tidak</li> <li>- Membuktikan terjadinya banjir rob</li> </ul> </li> </ul>
---	---

#### MATERI PEMBELAJARAN

- Anak **mengidentifikasi ( C1 )** banjir rob dengan menggunakan media PPT (**TPACK**).
- Anak **menjelaskan ( C2 )** terjadinya banjir rob melalui tanya jawab
- Anak **menjelaskan ( C2 )** cara merawat lingkungan melalui tanya jawab
- Anak **menentukan ( C3 )** aturan pada lingkungan yang terjadi banjir rob melalui tanya jawab
- Anak **mengklasifikasikan (C3)** perbedaan banjir rob dengan banjir biasa
- Anak **menganalisa ( C4 )** faktor penyebab terjadinya banjir rob
- Anak **menciptakan ( C5 )** lingkungan yang terjadi banjir rob dan yang tidak menggunakan media yang digunakan

- Anak **membutikan ( C6 )** terjadinya banjir rob melalui eksperimen

#### DESKRIPSI KEGIATAN

Dalam kegiatan ini, anak akan mengenal banjir rob, faktor penyebab dan cara merawat lingkungan melalui buku , flip book , AR & video pembelajaran

#### METODE

Bercakap – cakap, tanya jawab , praktek langsung , project

#### KARAKTER

Tanggung Jawab adalah melaksanakan tugas dan kewajiban

#### KATA KUNCI

Banjir rob, air laut ,

#### ALAT & BAHAN

Alat main , kardus, busa, stirofom, pasir, batu – batuan , ranting, playdough, origami, lem, stik es krim,

#### SUMBER BELAJAR

Anak , guru, buku tahsin ummi, juz amma, Laptop, tablet, , proyektor, google, pinterest , anak dan guru , PPT , Video pembeajaran, , sound system

#### SARANA & PRASARANA

Ruang kelas, bermain out door

#### KEGIATAN PAGI

- SOP Penyambutan Kedatangan Anak
- SOP Jurnal Pagi
- SOP Pembukaan Pagi

Pijakan Lingkungan Main

- Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan
- Guru merencanakan intensitas dan densitas pengalaman main

- Guru menyiapkan bahan dan pendukung tiga jenis main
- Guru menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif



- Densitas 1. Bagaimana lingkungan yang terkena banjir rob dan yang tidak ?

#### Pijakan Sebelum Main

Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan *Problem Based Learning* dengan pendekatan *saintifik* bermuatan STEAM dengan kegiatan sebagai berikut

- ❖ Anak mengamati alat dan bahan yang ibu guru sediakan untuk kegiatan pembelajaran hari ini
- ❖ Anak mengamati setting main
- ❖ Anak menyimak prosedur dan langkah - langkah bermain yang di praktikan oleh guru
- ❖ Anak bertanya mengenai konsep kegiatan yang masih belum dipahami

Apesepsi tema :

#### 1. Prakomunikasi

Anak mengamati banjir rob melalui sumber belajar (video, buku cetak, AR, flip book)

Guru memberikan pertanyaan esensial 5W+1H

Guru mendorong anak bertanya

- a. Apa itu banjir rob ?
- b. Apa faktor penyebab banjir rob ?
- c. Dimana banjir rob terjadi ?
- d. Siapa terkena banjir rob ?

- |   |
|---|
| e. Kapan terjadinya banjir ?  |
| f. Kenapa terjadinya banjir rob ?   |
| g. Bagaiman banjir rob dapat terjadi ?  |
| h. Bagaimana cara merawat lingkungan sehingga tidak terjadi banjir rob ?  |
| 2. Pembentukan Kelompok   |
| Guru membagi satu kelas kedalam 3 kelompok.   |
| 3. Eksplorasi Sumber Belajar  |
| Setiap kelompok mendapatkan sumber masing-masing dengan menggunakan sumber belajar; AR, Flip Book dan video.  |
| 4. Transformasi Sumber Belajari : Mengumpulkan informasi tentang banjir rob, Menalar : Anak menghubungkan atau mencocokan pengetahuan yang berkaitan tentang tentang banjir rob, Mengkomunikasikan : Anak mengkomunikasikan pengetahuan baru tentang tentang banjir rob |

#### Ragam Main dan Kegiatan Main

- |  |
|--|
| 5. Proyek Berjalan / Kegiatan main :   |
| Bagaimana lingkungan yang terkena banjir rob dan lingkungan yang tidak ?   |
| a. Anak eksplorasi macam – macam media yang dapat digunakan untuk membuat lingkungan yang terkena banjir rob ( SAINS ) |
| b. Anak membuat rumah, gedung, tembok dll berbagai media (Teknologi )  |
| c. Anak mewarnai bagunan dengan media ( Art )  |
| 6. Presentasi Karya  |
| a. Anak menceritakan hasil karya yang telah dibuat (Literasi)  |

#### BERMAIN

- SOP BERMAIN

### KEGIATAN INTI SENTRA RANCANG BANGUN

7. Refleksi/ Pijakan Setelah Main :
  - Selesai kegiatan bermain anak bertanggung jawab merapikan perlengkapan main dan menyimpan peralatan pada tempatnya.
  - Recalling : Guru mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman bermainnya dan saling menceritakan pengalaman berikutnya
8. Bagaimana perasaanmu saat bermain ?
9. Apa yang paling kamu sukai saat bermain ?
10. Apa yang kamu temukan saat bermain ?
11. Apakah kamu ingin melanjutkan kegiatan main ini dirumah?
12. Apa ide permainan dipertemuan selanjutnya ?
13. Apa saja alat dan bahan yang perlu ditambahkan ?
  - Guru mengkomunikasikan kegiatan hari esok .
  - Anak dan guru mengucapkan hamdallah untuk menutup kegiatan hari ini

### D. ASESMEN

RENCANA PENILAIAN	
Elemen	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
INDIKATOR KETERCAPAIAN PEMBELAJARAN	
Nilai Agama & Budi Pekerti	Mampu dapat menghargai alam dengan cara merawatnya : <ul style="list-style-type: none"><li>- Mengidentifikasi terjadinya banjir rob</li><li>- Menjelaskan cara merawat lingkungan untuk mengatasi banjir rob</li></ul>

Jati diri	Mampu dapat memahami dan dapat melakukan aturan – aturan sederhana : - Melakukan aturan yang disepakati di kelas - Menentukan aturan pada lingkungan yang mengalami banjir rob
Dasar – dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa dan seni	Mampu dapat menyampaikan informasi melalui lisan , tulisan atau media : - Menganalisa terjadinya banjir rob - Menganalisa faktor penyebab Mampu dapat menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi dan eksperimen dengan menggunakan media : - Mengklasifikasikan perbedaan banjir rob dengan banjir biasa - Menciptakan lingkungan yang terjadi banjir rob dan yang tidak - Membuktikan terjadinya banji rob

### TEKNIK PENILAIAN

Dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- Mengobservasi anak selama proses kegiatan bermain-belajar
- Mendokumentasikan proses kegiatan bermain-belajar dan hasil karya anak
- Melakukan pencatatan dengan berbagai teknik
- Instrumen yang dapat dipakai silakan dipilih
  - a. Sikap
    - Catatan anekdot ( dilampirkan )
    - Checklist ( dilampirkan )
  - b. Pengetahuan dan Keterampilan
    - Catatan hasil karya ( dilampirkan )
    - Foto berseri ( dilampirkan )

- Melakukan analisis terhadap hasil observasi, pencatatan, dan hasil karya anak

#### REFLEKSI GURU

## 1. RUBLIK PENILAIAN

Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Kegiatan	MB	BSH	BSB
Mampu dapat menghargai alam dengan cara merawatnya : Mengidentifikasi terjadinya banjir rob	Mengidentifikasi terjadinya banjir rob dengan bimbingan	Mulai dapat Mengidentifikasi terjadinya banjir rob dengan bimbingan	Sudah dapat Mengidentifikasi terjadinya banjir rob tanpa bimbingan dan dapat memotivasi teman	Sudah dapat Mengidentifikasi terjadinya banjir rob tanpa bimbingan dan dapat memotivasi teman
Menjelaskan cara merawat lingkungan untuk mengatasi banjir rob	Menjelaskan cara merawat lingkungan untuk mengatasi banjir rob	Mulai dapat Menjelaskan cara merawat lingkungan untuk mengatasi banjir rob	Sudah dapat Menjelaskan cara merawat lingkungan untuk mengatasi banjir rob tanpa bimbingan	Sudah dapat Menjelaskan cara merawat lingkungan untuk mengatasi banjir rob tanpa bimbingan dan dapat memotivasi teman

Mampu dapat memahami dan dapat melakukkan aturan - aturan sederhana : Melakukan aturan yang disepakati di kelas	Melakukan aturan yang disepakati di kelas	Mulai dapat Melakukan aturan yang disepakati di kelas dengan bimbingan	Sudah dapat Melakukan aturan yang disepakati di kelastampa bimbingan	Sudah dapat Melakukan aturan yang disepakati di kelas tanpa bimbingan dan dapat memotivasi teman
Menentukan aturan pada lingkungan yang mengalami banjir rob	Menentukan aturan pada lingkungan yang mengalami banjir rob	Mulai dapat Menentukan aturan pada lingkungan yang mengalami banjir rob tanpa bimbingan	Sudah dapat Menentukan aturan pada lingkungan yang mengalami banjir rob tanpa bimbingan	Sudah dapat Menentukan aturan pada lingkungan yang mengalami banjir rob tanpa bimbingan dan dapat memotivasi teman
Mampu dapat menyampaikan informasi melalui lisan , tulisan atau media : Menganalisa terjadinya banjir rob	Menganalisa terjadinya banjir rob	Mulai dapat Menganalisa terjadinya banjir rob dengan bimbingan	Sudah dapat Menganalisa terjadinya banjir rob tanpa bimbingan	Sudah dapat Menganalisa terjadinya banjir rob tanpa bimbingan dan dapat memotivasi teman

Menganalisa faktor penyebab	Menganalisa faktor penyebab	Mulai dapat Menganalisa faktor penyebab dengan bimbingan	Sudah dapat Menganalisa faktor penyebab tanpa bimbingan dan teman	Sudah dapat Menganalisa faktor penyebab tanpa bimbingan dan dapat memotivasi teman
Mampu dapat menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi dan eksperimen dengan menggunakan media :	Mengklasifikasikan perbendaan banjir rob dengan banjir biasa	Mulai dapat Mengklasifikasikan perbendaan banjir rob dengan banjir biasa	Sudah dapat Mengklasifikasikan perbendaan banjir rob dengan banjir biasa	Sudah dapat Mengklasifikasikan perbendaan banjir rob dengan banjir biasa tanpa bimbingan dan dapat memotivasi teman

Menciptakan lingkungan yang terjadi banjir rob dan yang tidak	Menciptakan Lingkungan yang terjadi banjir rob dan yang tidak	Mulai dapat Menciptakan Lingkungan yang terjadi banjir rob dan yang tidak dengan bimbingan	Sudah dapat Menciptakan lingkungan yang terjadi banjir rob dan yang tidak tanpa bimbingan	Sudah dapat Menciptakan lingkungan yang terjadi banjir rob dan yang tidak tanpa bimbingan dan yang tidak tanpa bimbingan dan dapat memotivasi teman
Membuktikan terjadinya banji rob	Membuktikan terjadinya banji rob	Mulai dapat Membuktikan terjadinya banji rob dengan bimbingan	Sudah dapat Membuktikan terjadinya banji rob tanpa bimbingan	Sudah dapat Membuktikan terjadinya banji rob tanpa bimbingan dan dapat memotivasi teman

## 2. Lembar Penilaian Rating Scale

Nama		Bulan	
Kelompok		Semester	
Guru		Tahun ajaran	
Indikator Kesiapan Sekolah	Skala Penilaian	Hasil Pengamatan	
	MB BSH BSB		
Kompetensi Akademik			
1. Proaksi dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berhitung 1-10 atau lebih.			
2. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal identitasnya			
3. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf			
4. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna			
5. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk dasar geometri (segitiga, lingkaran dan persegi).			

6. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal panca indera				
7. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bagian-bagian tubuh				
8. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan klasifikasi objek (misalnya, bentuk, warna, dan ukuran)				
9. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan untuk menceritakan kembali gambar menggunakan 4-5 kalimat cerita				
10. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan memahami dan menjelaskan kronologi suatu peristiwa.				
11. Proaksi dapat meningkatkan Membedakan bentuk-bentuk beberapa gambar.				
12. Proaksi dapat meningkatkan kesadaran kedudukan suatu objek, seperti: di belakang, di depan, kanan, kiri.				

Kematangan Sosial Emosional				
13. Proaksi dapat meningkatkan mengendalikan emosi tertekan, frustrasi dan marah				
14. Proaksi dapat meningkatkan menunjukkan perilaku agresif (menggigit, memukul, menendang, atau menyakiti anak lain).				
15. Proaksi dapat meningkatkan menunjukkan perilaku agresif (menggigit, memukul, menendang, atau menyakiti anak lain).				
16. Proaksi dapat meningkatkan Berbagi mainan dan alat dengan orang lain				
17. Proaksi dapat meningkatkan pengalaman berbagi dalam kegiatan bermain dengan teman sebaya				
18. Proaksi dapat meningkatkan empati (memahami perasaan orang lain) pada peserta didik				

19. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengerjakan tugas sekolah secara mandiri atau dengan sedikit bantuan				
20. Proaksi dapat meningkatkan perilaku pro-sosial peserta didik di dalam kelas				
<b>Kemampuan Fisik dan Perkembangan Motorik</b>				
21. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memegang pensil dengan benar				
22. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik terutama dalam menggenggam objek seukuran bola Kasti dan seukuran bola sepak dengan dua				
23. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggunting tanpa melukai diri				

24. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpakaian/ melepas pakaian sendiri secara mandiri				
25. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan untuk menggunakan kamar mandi secara mandiri				
26. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan untuk mengikat tali sepatu secara mandiri				
<b>Disiplin Diri</b>				
27. Proaksi dapat meningkatkan attensi peserta didik melalui sikap duduk diam dan tenang di kelas				
28. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk bersikap kondusif di dalam kelas (tidak mengganggu aktivitas kelas)				
29. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan untuk merawat barang-barang milik kelas				

30. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditetapkan				
31. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan anak untuk membereskan media bermain yang telah digunakan				
32. Proaksi dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengikuti orientasi (perintah, langkah) dua langkah atau lebih				

#### Kompetensi Komunikasi

33. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan untuk mengungkapkan perasaan dalam bentuk kata-kata dengan bahasa yang tepat				
34. Proaksi dapat meningkatkan kontak mata peserta didik dengan teman sebaya dan guru				

35. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengungkapkan perasaan menghormati kepada orang lain (guru dan teman sebaya) menggunakan rasa hormat di dalam kelas, seperti mengucapkan terima kasih dan menanggapi sapaan orang lain dengan tepat			
36. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mendengarkan orang lain dan bergantian bicara dalam percakapan			
37. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan untuk mengungkapkan ide, pendapat, gagasan yang mudah dipahami orang lain			
38. Proaksi dapat meningkatkan kemampuan untuk berdiskusi dengan orang lain menggunakan kalimat lengkap, mendengarkan dan berinteraksi dengan orang lain.			

## Lembar Penilaian Portofolio

Nama Anak	:	Tempat	:
Kelompok	:	Waktu	:
Hari, Tanggal	:	Nama Guru	:
Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan (Indikator Kesiapan Bersekolah yang Muncul)		Kesimpulan

**ANECDOT ANAK**  
**TK PKP JAKARTA ISLAMIC SCHOOL**

Kelompok : :

Hari , Tanggal :

Nama Anak	Tempat & Waktu	Peristiwa	Keterangan

# PROFIL PENULIS



## OKTARINA DWI HANDAYANI

Lahir di Batang, Oktober 1988. Penulis menempuh pendidikan S1 di Universitas Negeri Yogyakarta pada program studi Pendidikan Luar Sekolah dan lulus pada tahun 2010 kemudian melanjutkan pendidikan pada jenjang Magister Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2011-2013. Saat ini penulis memulai karir sebagai pendidik di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini pada tahun 2015 sampai sekarang. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Doktoral dengan mengambil Pendidikan Anak Usia Dini hingga sekarang (2024). Beberapa karya hasil penelitian yang dipublikasikan pada jurnal terakreditasi nasional membahas mengenai pembelajaran pada anak usia dini, kompetensi pendidik anak usia dini, dan kesiapan sekolah dasar (transisi PAUD ke SD). Selain melakukan penelitian penulis aktif dan rutin memberikan sosialisasi melalui kegiatan parenting yang dilaksanakan di lembaga PAUD sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.

# Pembelajaran Proyek Berbasis Kolaborasi (**Proaksi**) untuk Kesiapan Bersekolah



Buku Pembelajaran Proyek Berbasis Kolaborasi (Proaksi) untuk Kesiapan Bersekolah merupakan buku luaran hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis. Buku ini merupakan pedoman bagi guru untuk mengimplementasikan tahapan Proaksi. Pembelajaran proyek berbasis kolaborasi yang dijabarkan secara khusus diformulasikan untuk jenjang pendidikan anak usia dini dengan menggunakan desain pembelajaran melalui bermain. Secara spesifik desain Proaksi ini merupakan desain pembelajaran yang diperuntukkan untuk peserta didik kelompok usia 5-6 tahun atau kelompok B yang memasuki masa transisi dari PAUD - Sekolah Dasar (SD). Buku ini membahas mengenai kerangka penyusunan dari pengembangan dari pembelajaran proyek serta pembelajaran kolaborasi yang memuat: definisi, teori serta tahapan dari pembelajaran proyek dan pembelajaran kolaborasi. Tahapan dari pembelajaran proyek dan kolaborasi disintesakan menjadi Proaksi yang direformulasikan menjadi tahapan baru. Dalam buku ini juga membahas mengenai kesiapan bersekolah yang memuat definisi, pendapat teoritis dimensi dan indikator kesiapan bersekolah yang dikembangkan berdasarkan sintesa indikator kesiapan sekolah yang dirujuk dari pedoman kesiapan sekolah dari berbagai negara. Buku Proaksi ini dilengkapi dengan instrumen asesmen yang digunakan sebagai penilaian yang dipergunakan untuk menilai perkembangan anak dalam implementasi Proaksi yang format penilaiannya disesuaikan dengan asesmen yang terdapat pada PAUD. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Proaksi efektif dalam meningkatkan kesiapan bersekolah sehingga desain Proaksi dapat memperkaya metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam PAUD.

 **BINTANG**  
SEMESTA MEDIA

Jl. Maredan No. F01, Sendangtirto, Berbah, Sleman,  
Daerah Istimewa Yogyakarta 55573  
Telp. (0274)2254549. Hp. 085865342317  
Email: redaksi@bintangpustaka@gmail.com  
Website: bintangpustaka.com



E-ISBN 978-623-129-637-5



9 78623 296375