

Buku Panduan Penerapan Model *Project Based Learning* untuk
Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun

Penyusun

Istanti Tri Wulandari

Pembimbing

Yulia Ayriza, M.Si., Ph.D

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta

Kata Pengantar

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahaan rahmat dan kasih sayang-Nya serta petunjuk yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Buku Panduan Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun” dengan baik dan sesuai dengan perencanaan.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan, arahan, motivasi, dan doa selama proses penulisan tesis ini. Ucapan terima kasih dan pengarahan penulis sampaikan kepada Yulia Ayriza, M.Si., Ph.D., Dr. Harun, M.Pd., Dr. Sujarwo, M.Pd., Dr. Puji Yanti Fauziah, M.Pd., Bapak dan Ibu, kakak dan teman-teman yang sudah membantu.

Pengembangan buku panduan ini dapat dijadikan pedoman dan panduan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekuarangan dalam pembuatan buku panduan ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Juni 2019

Istanti Tri Wulandari

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Pembelajaran.....	3
C. Petunjuk Belajar.....	4
BAB II Konseptual Model	
A. Model Pembelajaran.....	5
B. <i>Project Based Learning</i>	6
1. Pengertian <i>Project Based Learning</i>	6
2. Karakteristik <i>Project Based Learning</i>	7
C. Kerjasama Anak Usia Dini.....	8
BAB III PELAKSANAAN MODEL	
A. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran.....	10
B. Rencana Pembelajaran.....	12
C. Contoh Produk Hasil Karya.....	14
D. Penilaian Pembelajaran.....	23
1. Indikator Kerjasama.....	23
2. Rubrik Penilaian.....	24
3. Lembar Observasi Kerjasama Anak.....	24
BAB IV PENUTUP	
Daftar Referensi.....	26
Profil Penulis.....	27

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Kemampuan kerjasama atau biasa disebut sikap kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang perlu dibiasakan sejak anak usia dini. Jasmine (2012:26) memaparkan, kerjasama merupakan suatu kemampuan sosial yang dimiliki oleh anak yang ditampakkan pada perasaan senang, antusias, dan menikmati ketika belajar bersama. Hal tersebut menjadikan pentingnya kerjasama bagi anak usia dini yaitu melatih kepekaan anak, melatih kemampuan anak untuk berkomunikasi, melatih anak agar dapat menjalin hubungan dan menghargai orang lain.

Proses pembelajaran tanpa adanya kegiatan yang menyenangkan akan mengakhibatkan anak cepat bosan dan jenuh ketika berada di kelas, sehingga diperlukan model pembelajaran yang baru untuk meningkatkan pengembangan kerjasama anak agar lebih optimal. Penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran selain memberikan pengaruh terhadap kemampuan kerjasama anak, juga dapat menciptakan suasana atau lingkungan belajar yang kondusif. Mengatasi masalah tersebut, maka peneliti akan mencoba menggunakan sebuah model pembelajaran yakni model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). *Project Based Learning* (PjBL) dipilih untuk mengembangkan prinsip belajar melalui bermain dan menjadikan anak sebagai pusat dalam pembelajaran.

Penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan minat, meningkatkan kualitas pendidikan lebih positif serta meningkatkan cara mengajar guru (Hornáčková., Kyrálová., Plachá., dan Jiroutová, 2014: 812). Selain itu, untuk memenuhi salah satu tuntutan pembelajaran Abad-

21 yaitu pembelajaran kolaboratif, *Project Based Learning* dapat digunakan untuk membangun pengetahuan anak melalui keterlibatan terkait dengan masalah yang nyata dan fenomena yang diatur dalam pembelajaran kolaboratif (Yam dan Rossini, 2010: 292).

Adanya kerjasama dalam kegiatan dapat menjadikan anak belajar dalam hal membina hubungan sosial dengan anggota kelompoknya. Adanya *Project Based Learning* ini diharapkan anak mampu menjadi lebih tanggung jawab terhadap dirinya maupun kelompoknya, memiliki sikap solidaritas, merasakan kehadiran teman dalam kehidupannya, dan mewujudkan sikap kerjasama serta mampu merefleksikannya dalam kehidupan. Pembelajaran yang diterapkan dalam buku ini adalah model *Project Based Learning*. Buku ini berisi penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning*, strategi pembelajaran, serta contoh kegiatan yang mendukung pembelajaran model *Project Based Learning*. Melalui buku panduan ini, diharapkan guru Taman Kanak-Kanak dapat memiliki pengetahuan yang lebih luas mengenai pembelajaran model *Project Based Learning* serta sebagai buku pegangan operasional yang mudah dipahami oleh guru.

B. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan hal terpenting dalam perencanaan proses kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan pedoman bagi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran, sehingga harus diketahui dan disadari oleh guru sebelum memulai mengajar. Tujuan pembelajaran harus direncanakan secara jelas dan tepat dalam menggambarkan sasaran yang diinginkan. Adapun tujuan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

1. Menstimulus dan meningkatkan kerjasama anak melalui pembelajaran *Project Based Learning*
2. Menambah variasi pembelajaran yang dilakukan guru dalam menstimulus kerjasama anak
3. Menjadikan pembelajaran anak semakin menarik, menyenangkan dan lebih bermakna.

C. Petunjuk Belajar

1. Pembaca diharapkan membaca panduan ini dengan seksama agar dapat memahami dan mampu menggunakan buku panduan ini sesuai tujuan pembelajaran
2. Informasi yang ada dalam panduan ini diharapkan dapat ditelaah untuk pemahaman lebih lanjut
3. Pada bagian langkah-langkah, pembaca dapat menggunakannya untuk pelaksanaan pembelajaran
4. Panduan ini juga dilengkapi dengan contoh yang dapat dijadikan gambaran terkait menstimulasi kerjasama anak
5. Instrumen penelitian dalam panduan ini dapat dijadikan indikator pengukuran terhadap kerjasama anak selama penerapan model *Project Based Learning*.

BAB II KONSEPUAL MODEL

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Brewer (2007: 49) menjelaskan bahwa model dalam proses pembelajaran didefinisikan sebagai pedoman untuk merencanakan dan mengatur pengalaman-pengalaman. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Trianto (2007: 7) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Joyce dan Well (Rusman, 2011: 133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk sebuah kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau pada tempat lain.

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

untuk melihat kejelasan dan keterkaitan secara lebih cepat, utuh, konsisten dan menyeluruh.

B. *Project Based Learning*

1. Pengertian *Project Based Learning*

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek (Thomas, 2000: 1). NYC Departement of Education (2009:8) juga menjelaskan bahwa *Project Based Learning* merupakan strategi pembelajaran dimana anak harus membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan menjelaskan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi. Grant (2012: 2) memaparkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah metode instruksional yang berpusat pada pelajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Kokotsaki, Menzies, dan Wiggins, (2016: 1) bahwa *Project Based Learning* merupakan bentuk pengajaran yang berpusat pada anak yang didasarkan pada tiga prinsip yaitu pembelajaran konteks, keterlibatan secara aktif dalam proses dan pencapaian tujuan melalui interaksi sosial.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Al-Balushi & Al-Aamri, (2014: 214) menjelaskan bahwa *Project Based Learning* dianggap jenis pembelajaran inkuiri di mana konteks pembelajaran disediakan melalui pertanyaan otentik dan masalah dalam praktik nyata yang menjadikan pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa *Project Based Learning* adalah model pembelajaran

yang terpusat pada anak untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata.

2. Karakteristik *Project Based Learning*

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

- a. Proyek difokuskan pada pertanyaan atau *problem* yang mendorong anak mempelajari konsep dan prinsip inti dari mata pelajaran. Proyek biasanya dilakukan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang belum bisa dipastikan jawabannya. *Project Based Learning* dapat dirancang secara tematik, atau gabungan topik-topik dari dua atau lebih.
- b. Proyek melibatkan anak pada penyelidikan konstruktivisme. Sebuah penyelidikan dapat berupa perancangan proses, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan, atau proses pengembangan model.
- c. Inti proyek bukanlah berpusat pada guru. *Project Based Learning* lebih mengutamakan kemandirian, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat kaku, dan tanggung jawab anak.

- d. Proyek adalah realistis. Karakteristik proyek memberikan keotentikan pada anak. Karakteristik ini boleh jadi meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan anak, konteks di mana kerja proyek dilakukan, produk yang dihasilkan, atau kriteria di mana produk-produk atau unjuk kerja dinilai.

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

C. Kerjasama

Kemampuan manusia dalam berinteraksi dengan orang lain terjadi secara alami oleh faktor lingkungan. Interaksi antara anak dengan orang lain mampu mempengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Patmonodewo, (2003:30) bahwa dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai tatanan, yaitu keluarga, sekolah dan juga teman sebaya. Fleksibilitas bermain juga dapat memberi anak kesempatan belajar mengenai masalah dengan mengamati dan meniru satu sama lain (Ramani, 2012: 165).

Soekanto (2006:66) memaparkan bahwa kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara perorangan atau kelompok untuk mencapai

tujuan tertentu. Proses bekerja sama anak dilatih untuk dapat menekan kepribadian individual dan mengutamakan kepentingan kelompok. Poerwadarminta (2002:492) mendefinisikan kerjasama sebagai perbuatan bantu membantu atau perbuatan yang dilakukan bersama-sama. Sedangkan Hawadi dan Nor, (2006:2) menjelaskan bahwa kerjasama adalah membagi kegiatan dalam tugas-tugas kecil pada anggota kelompok. Bekerjasama dapat menjadikan pekerjaan lebih ringan, cepat selesai, menumbuhkan semangat gotongroyong, dan tolong menolong pada masing-masing anak.

Berdasarkan berbagai teori di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah suatu usaha yang dilakukan dua orang atau lebih yang didalamnya terdapat interaksi antar keduanya untuk mencapai tujuan bersama. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam menciptakan kerjasama adalah dengan saling berinteraksi dan komunikasi agar membentuk suatu komunitas sosial yang diharapkan.

BAB III PELAKSANAAN MODEL

A. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran

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

1. Penyajian Permasalahan. Permasalahan diajukan dalam bentuk pertanyaan esensial (penting) yaitu pertanyaan yang dapat memotivasi anak untuk terlibat dalam belajar. Topik dalam pendekatan proyek harus konkret, dekat dengan pengalaman pribadi anak, menarik, penting untuk anak-anak, padat dalam arti potensial secara emosional dan intelektual sehingga anak memperoleh pengalaman yang kaya dan dapat dilakukan dalam jangka panjang. Guru dan anak dapat mendiskusikan topik dan mencapai kesepakatan bersama.
2. Membuat Perencanaan Proyek. Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan anak. Dengan demikian anak diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Anak dirangsang untuk mengungkapkan berbagai pertanyaan, komentar dan ide-ide yang berkaitan dengan topik yang telah dipilih. Guru bersama anak mencatat hasil eksplorasi anak dalam bentuk ide-ide, pertanyaan dan komentar yang telah disampaikan dari hasil diskusi.
3. Menyusun Jadwal. Tahap ini merupakan tahap ide-ide dan pertanyaan anak-anak dikembangkan menjadi kegiatan belajar untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Guru dan anak secara kolaboratif

menyusun jadwal aktifitas dalam menyelesaikan proyek. Pada tahap ini terjadi refleksi dan pengulangan. Anak-anak dipandu untuk memperoleh pegalaman yang lebih mendalam mengenai topik yang dipilih.

4. Memonitor Pembuatan Proyek. Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas anak selama menyelesaikan proyek. Monitoring dapat dilakukan dengan cara memfasilitasi anak pada setiap proses. Guru berperan sebagai mentor dalam aktivitas anak. Agar mempermudah proses monitoring dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting, akhir dari kegiatan ini maka diperoleh penilaian dari kegiatan yang telah dilaksanakan.
5. Melakukan Penilaian. Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing anak, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai anak, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
6. Mengevaluasi Pengalaman. Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

B. Rencana Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan
 - a. Guru membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan, pertama anak mengamati contoh gambar hasil karya disertai tutorial cara mengerjakannya. Berdasarkan hasil pengamatan anak diberi beberapa pertanyaan mengenai gambar yang ada. Selain itu alat dan bahan apakah yang digunakan, serta hal apakah yang dapat diciptakan dalam proyek tersebut.
 - b. Guru dan anak merencanakan proyek, membuat kesepakatan, dan menyusun jadwal kegiatan. Perencanaan berisi tentang kesepakatan yang dibuat mengenai jadwal kegiatan yang akan dilakukan, lama waktu dalam mengerjakan proyek, dan bentuk apa yang akan dibuat.
2. Kegiatan inti
 - a. Anak melaksanakan kegiatan proyek menggunakan alat dan bahan yang telah disediakan. Anak mulai merancang produk yang akan dibuat bersama-sama dengan teman kelompoknya.
 - b. Guru mengamati anak dalam mengerjakan kegiatan proyek, memotivasi anak agar mau membuat hasil karya. Guru juga berperan mendampingi anak ketika anak mengalami kesulitan saat membuat proyek.
 - c. Anak menceritakan kembali kegiatan yang ia lakukan, menjelaskan tentang hasil karya yang telah dibuat. Melakukan tanya jawab tentang apa yang telah dibuatnya bersama kelompoknya.
3. Kegiatan Penutup
 - a. Guru melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat hari ini. Anak diminta menyimpulkan kegiatan yang telah

dilakukan hari ini.

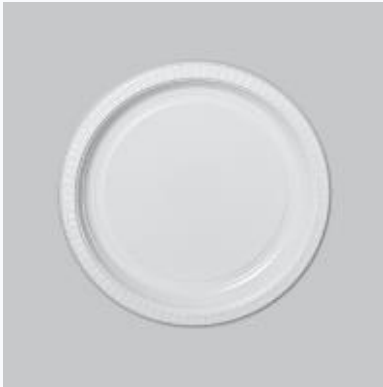
- b. Salah satu anak diminta bercerita didepan kelas mengenai kegiatan apa yang menarik hari ini.
- c. Anak ditanya tentang perasaanya senang/tidak senang.
- d. Guru memberi kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran hari ini.

C. Contoh kegiatan penerapan model *project based learning*

Kegiatan Pembelajaran 1

Nama kegiatan : Membuat kebun binatang

Alat dan Bahan :



Styrofoam/ piring plastik



Pensil warna



Lidi/ benang/tali



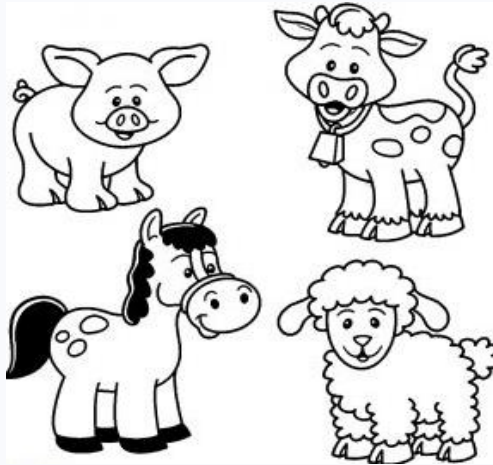
Gunting



Alat pembolong kertas



Alat pembolong kertas



Contoh gambar hewan

Langkah-langkah :

- Siapkan styrofoam, berilah lubang pada styrofoam dengan diberi jarak $\pm 2\text{cm}$
- Warnai hewan dengan pensil warna
- Tempelkan hewan pada styrofoam bagian dalam
- Masukkan lidi/benang/tali pada lubang dari atas ke bawah hingga semua lubang terisi dan membentuk pagar.
- Jadilah kebun binatang.

Contoh Produk Hasil Karya :



Kegiatan Pembelajaran 2

Nama kegiatan : Sistem tata surya

Alat dan Bahan :



Kardus bekas ± 44x 22x 22



Gambar macam-macam planet



Benang



Lem kertas



kertas manila hitam



Spidol hitam

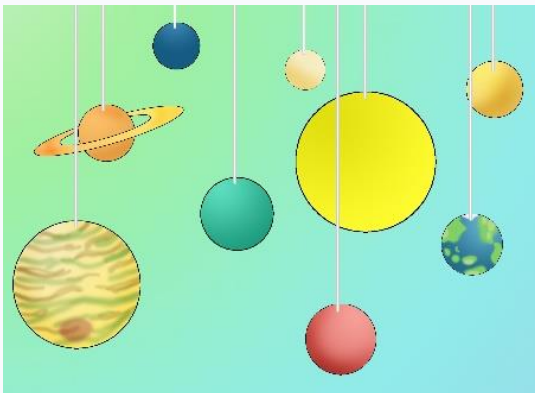
Langkah-langkah :

- Siapkan kardus yang telah dilapisi kertas hitam
- Beri lubang pada kardus dengan jarak ± 2 cm
- Siapkan benang yang sudah dipotong panjang dan bakar ujung benangnya
- Siapkan macam-macam gambar planet
- Lekatkan gambar planet pada benang dengan lem
- Masukkan benang pada masing-masing lubang yang sudah diberi angka berdasarkan urutan planet
- Tali ujung benang
- Jadilah sistem tata surya.

Contoh Produk Hasil Karya :



Contoh sistem tata surya



Contoh planet diberi benang

Kegiatan Pembelajaran 3

Nama Kegiatan : Siklus Hujan

Alat dan Bahan :



Kertas manila



Lem kertas



Kapas bayi



Staples



Crayon



Gunting

Langkah-langkah :

- Siapkan bentuk matahari yang sudah di print tebal
- Buatlah bentuk persegi panjang dengan menggunakan kertas manila berukuran 30x6 cm (sebanyak 2)
- Bentuk 2 persegi panjang, 1 untuk laut dan 1 untuk tempat awan
- Bentuklah kapas menjadi bulatan-bulatan kecil
- Buatlah persegi panjang kecil (untuk air hujan) berukuran 2x7 cm sebanyak 4 buah
- Gambarlah air hujan pada persegi panjang kecil tersebut dan warnai
- Untuk laut warnailah biru dengan crayon agar menyerupai lautan
- Selanjutnya persegi panjang satunya diberi lem untuk menempelkan bulatan kapas
- Gabungkan masing-masing persegi panjang tersebut hingga berbentuk lingkaran (seperti gelang)
- Selanjutnya tahap penggabungan dimulai dari lingkaran paling bawah (laut) kemudian pasang gambar air hujan (2 ke atas dan 2 kebawah), pasanglah lingkaran yang terdapat awan dan yang terakhir tempelkan matahari
- Diusahakan hasil karya dapat berdiri agar mencapai hasil yang sempurna.

Contoh Produk Hasil Karya :



Kegiatan Pembelajaran 4

Nama kegiatan ; Membuat Raket

Alat dan Bahan :



Kertas gliter



Lem



Double tape



Kertas Hias



Manik-manik



Kertas manila

Langkah-langkah :

- Potong kertas gliter berukuran $\pm 15 \times 21$ cm
- Siapkan bentuk ekor menggunakan kertas krep warna orange dan merah agar menyerupai api
- Potong kertas krep berukuran $\pm 10 \times 2$ cm
- Buat segitiga dengan menggunakan kertas manila untuk tutup roket
- Bentuk segitiga hingga menyerupai corong, lekatkan dengan double tape
- Bentuklah kertas gliter seperti gelang
- Beri double tape pada sisi ujung hingga ujung agar mempererat kertas membentuk lingkaran panjang
- Setelah badan roket dan tutupnya siap, tempel keduanya dengan double tape
- Tempel kertas krep pada sisi bawah roket
- Hias roket dengan manik-manik.

Contoh Produk Hasil Karya :



D. Penilaian Pembelajaran

1. Indikator Kerjasama

Indikator kerjasama diadaptasi dari jurnal Cooperative Learning (Johnson dan Johnson, 2012: 3-4) yang terdiri dari tiga domain, sebagai berikut:

Aspek	Indikator	Item/butir	Nilai		
			1	2	3
Ketergantungan Positif	Berkontribusi dalam kelompok	Anak mengutarakan ide di dalam kelompok			
		Anak ikut serta dalam setiap kegiatan			
	Memberikan bantuan kepada teman untuk keberhasilan bersama	Mengerjakan sesuai instruksi			
		Anak menaati kesepakatan yang telah dibuat			
Tanggung Jawab	Memahami tujuan bersama	Mengetahui apa yang harus dikerjakan secara bersama			
		Anak berdiskusi membuat rencana kegiatan yang akan dilakukan			
	Terlibat aktif dalam penyelesaian tugas kelompok	Anak terlibat dalam kelompok			
		Anak menyelesaikan tugas sampai selesai dengan tepat waktu			
Interaksi Promotif	Menjalin hubungan dengan teman	Memberitahu teman dalam menyelesaikan masalah			
		Saling bertanya dengan teman saat menyelesaikan tugas			
	Saling memotivasi	Memberikan motivasi dalam menyelesaikan tugas			
		Mendorong teman untuk menyelesaikan tugas			

2. Rubrik Penilaian

Kriteria	Skor	Deskripsi
BM (Belum Muncul)	1	Anak belum menunjukkan perilaku yang diharapkan
MM (Mulai Muncul)	2	Anak mulai menunjukkan perilaku yang diharapkan dengan bantuan orang lain
SM (Sering Muncul)	3	Anak menunjukkan perilaku yang diharapkan namun terkadang masih perlu dibantu/ diingatkan

Sumber: (Direktorat Jenderal, Pendidikan Anak Usia Dini, & Informal, 2012)

3. Contoh Lembar Observasi Kerjasama Anak usia 5-6 tahun

Kelompok : B

Hari/tanggal :

No.	Nama Anak	Item/ Butir																											Jumlah
		Anak mengutarakan ide di dalam kelompok			Anak ikut serta dalam setiap kegiatan			Mengerjakan sesuai instruksi			Anak menaati kesepakatan yang telah dibuat			Mengetahui apa yang harus dikerjakan secara bersama			Anak berdiskusi membuat rencana kegiatan yang akan dilakukan			Anak terlibat dalam kelompok			Anak menyelesaikan tugas sampai selesai dengan tepat waktu						
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				

Lanjutan Contoh Lembar Observasi Kerjasama Anak usia 5-6 tahun

No.	Nama Anak	Item/ Butir												Jumlah		
		Memberitahu teman dalam menyelesaikan masalah			Saling bertanya dengan teman saat menyelesaikan tugas			Memberikan motivasi dalam menyelesaikan tugas			Mendorong teman untuk menyelesaikan tugas					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			

BAB IV PENUTUP

Pengembangan buku panduan ini diharapkan dapat membantu guru dalam menstimulasi kerjasama anak usia 5-6 tahun. Pelaksanaan buku panduan ini tidak terlepas dari bantuan guru sebagai fasilitator utama disekolah. Oleh karena itu, dihaapkan melalui buku ini guru dapat melaksanakan pengembangan buku panduan ini dengan sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Balushi, S. M., & Al-Aamri, S. S. (2014). The effect of environmental science projects on students environmental knowledge and science attitudes. *International Research in Geographical and Environmental Education*, 23(3), 213-227. Doi.org/10.1080/10382046.2014.927167
- Brewer, J. A. 2007. *Intruduction to Early Childhood Education*. USA: Pearson Education Inc.
- Grant, M. M. (2002). Getting a grip on project-based learning: Theory, cases and recommendations. *Meridian: A middle school computer technologies journal*, 5(1), 83.
- Hawadi, R. A, & Nor, N. M. (2001). Psikologi perkembangan anak: mengenal sifat, bakat dan kemampuan anak. Synergy Media.
- Hong Sharon Yam, L., & Rossini, P. (2010). Effectiveness of project-based learning as a strategy for property education. *Pacific Rim Property Research Journal*, 16(3), 291-313. Doi:10.1080/14445921.2010.11104306.
- Hornáčková, V., Kyrálová, V., Plachá, G., & Jiroutová, L. (2014). Projecting and methods of active learning in primary and pre-primary education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 112, 806 - 812. Doi:10.1016/j.sbspro.2014.01.1234.
- Jasmine, J. (2012). Metode mengajar multiple intelligences. *Bandung: Nuansa Cendekia*.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving schools*, 19(3), 267-277.
- NYC Department of Education. (2009). Project-based learning: Imiddle school students to engage in deep and active learning. New York, New York
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sani, R. A, (2014). Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Soekanto, S. (2006). Sosiologi Suatu Pengantar. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. California: The Autodesk Foundation.
- Trianto, (2007). Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan anak prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Poerwadarminta, W. J. S. (2002). Kamus besar bahasa Indonesia. *Jakarta: Balai Pustaka*.

Profil Penulis

Istanti Tri Wulandari, S. Pd dilahirkan di Provinsi Jawa Tengah tepatnya di Kabupaten Karanganyar Desa Nangsri Lor pada tanggal 4 Oktober 1994. Anak ke-3 dari pasangan Ibu Siti Mahmudah dan Ayah Sumarno. Pendidikan



Formal yang pernah ditempuh yaitu pendidikan SD N 01 Nangsri (2006), SMP N 1 Kebakkramat (2009), dan SMA Al-Islam 1 Surakarta (2012). Pendidikan selanjutnya yang ditempuh adalah S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) di Universitas Sebelas Maret (UNS) yang telah diselesaikan pada tahun 2016. Karena keterkaitan dalam mendalami ilmu mengenai pendidikan untuk anak usia dini, maka penulis melanjutkan studi pada jenjang S2 di Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2017.