

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejatinya, pembelajaran serta pendidikan hendak tumbuh bersamaan dengan pergantian era. Dengan ditetapkannya kurikulum 2013 sesuai dengan Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pada dasarnya merupakan penguatan terhadap kurikulum sebelumnya serta pengembangan pada aspek struktur kurikulum, proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik, serta penilaian otentik.

Pembelajaran kurikulum merdeka tidak hanya berpusat pada kemampuan kognitif, tetapi juga mencakup sejumlah keterampilan personal dan sosial anak. Keterampilan tersebut sering disebut sebagai keterampilan abad 21, meliputi keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi. Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir dari berbagai sudut pandang sehingga diperoleh sebuah solusi. Keterampilan kreatif menghasilkan ide atau cara baru dalam memandang suatu masalah. Keterampilan kolaborasi adalah cara anak bekerja dalam tim. Sedangkan keterampilan komunikasi adalah upaya anak dalam menyampaikan ide kepada orang lain (Annisa Rochmawati, Wiyanto, 2019:59)

National Education Science Standards – NESS (dalam Rahardjo, 2019:148) menyatakan bahwa *science inquiry* merupakan lebih dari sekedar keterampilan proses sains. *Science inquiry* melibatkan keterampilan untuk mendeskripsikan objek, menanyakan pertanyaan, membuat penjelasan, mengetes penjelasan tersebut berdasar teori yang telah ada, hingga mengkomunikasikan ide. Sedangkan pendekatan saintifik didefinisikan sebagai sebuah pendekatan atau membangun pola pikir dan daya nalar anak melalui lima tahapan. Kelima tahapan tersebut adalah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan (Rahardjo, 2019:150)

Menurut teori Glasersferd (dalam Supardan, 2016:1) konstruktivisme sebagai teori pengetahuan dengan menekankan pembelajaran aktif dalam

mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri dan interaksi sosial itu penting bagi pengkonstruksian pengetahuan. Berdasarkan pendapat tersebut, kemampuan *science inquiry* di PAUD merupakan proses pembelajaran yang menstimulasi proses berpikir ilmiah (*science*) anak melalui tahapan – tahapan pendekatan *inquiry*, meliputi ; orientasi, merumuskan masalah, hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan menarik kesimpulan (Dewi et al., 2019).

Kemampuan *science inquiry* anak usia dini masih belum maksimal, pernyataan ini dilihat dari hasil studi pendahuluan melalui kajian pustaka pada jurnal – jurnal penelitian sebelumnya dan hasil observasi yang dilakukan di TK YWKA Kudus. Masih terdapat anak yang kurang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dan masih terdapat anak yang belum dapat menyelesaikan ragam main yang telah disiapkan oleh guru. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru.

Selain itu, rendahnya kemampuan guru menerapkan pendekatan *inquiry* dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan stimulasi kemampuan *science inquiry* anak kurang. Terbatasnya media pembelajaran berupa buku cerita juga menjadi penyebab kurang maksimalnya kemampuan *science inquiry* anak. Memang di sekolah sudah ada buku cerita, namun buku cerita tersebut fokus mengembangkan karakter anak saja.

Berpijak pada masalah tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dan mengembangkan *Project Story Book* sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan *science inquiry* secara maksimal. Peneliti juga merasa perlu memasukkan kearifan lokal Kabupaten Kudus antara lain : Menara kudus, gunung muria dan rumah adat kudus sebagai basis materi buku cerita tersebut dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan kepada anak agar kearifan lokal Kabupaten Kudus tetap lestari.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurang maksimalnya kemampuan *science inquiry* anak.
2. Anak tidak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

3. Anak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Anak belum dapat menyelesaikan ragam main yang disiapkan oleh guru.
5. Rendahnya kemampuan guru dalam menerapkan pendekatan *inquiry* dalam kegiatan pembelajaran
6. Stimulasi kemampuan *science inquiry* anak kurang.
7. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek.
8. Kurangnya buku cerita berbasis proyek yang dapat mengembangkan kemampuan *science inquiry* anak dalam memecahkan masalah sederhana.
9. Buku cerita yang telah ada adalah buku cerita yang fokus pada pengembangan karakter saja.
10. Perlu dikembangkan buku cerita berbasis proyek.
11. Perlu dikembangkan buku cerita yang menarik bagi anak usia dini.
12. Perlu memasukkan kearifan lokal Kabupaten Kudus agar tetap lestari.
13. Pentingnya membekali anak dengan kemampuan *science inquiry* dalam memecahkan masalah sederhana.

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru.
2. Kurangnya pemahaman guru tentang pendekatan *inquiry*.
3. Media pembelajaran yang kurang variatif karena guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sudah jadi (buku majalah) dan tidak membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana desain pengembangan *project story book* berbasis kearifan lokal Kabupaten Kudus untuk meningkatkan kemampuan *science inquiry* anak usia dini?

2. Bagaimana penerapan *project story book* berbasis kearifan lokal Kabupaten Kudus untuk meningkatkan kemampuan *science inquiry* anak usia dini?
3. Bagaimana kelayakan *project story book* berbasis kearifan lokal Kabupaten Kudus untuk meningkatkan kemampuan *science inquiry* anak usia dini?
4. Bagaimana efektivitas *project story book* berbasis kearifan lokal Kabupaten Kudus untuk meningkatkan kemampuan *science inquiry* anak usia dini?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan desain pengembangan *project story book* berbasis kearifan lokal Kabupaten Kudus untuk meningkatkan kemampuan *science inquiry* anak usia dini.
2. Mendeskripsikan penerapan *project story book* berbasis kearifan lokal Kabupaten Kudus untuk meningkatkan kemampuan *science inquiry* anak usia dini.
3. Menganalisis *project story book* berbasis kearifan lokal Kabupaten Kudus untuk meningkatkan kemampuan *science inquiry* anak usia dini.
4. Menganalisis efektifitas *project story book* berbasis kearifan lokal Kabupaten Kudus untuk meningkatkan kemampuan *science inquiry* anak usia dini.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang diperoleh sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan buku cerita yang mampu meningkatkan kemampuan *science inquiry* anak usia dini.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada :

1.6.2.1 Siswa

Hasil penelitian ini dapat memenuhi kebutuhan siswa akan buku cerita yang mampu meningkatkan kemampuan *science inquiry* anak usia dini.

1.6.2.2 Guru

Hasil penelitian ini dapat memudahkan guru PAUD dalam mempersiapkan media dan bahan pembelajaran di kelas yang mampu meningkatkan kemampuan *science inquiry* anak.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah buku cerita berupa buku yang dicetak. Buku cerita tersebut berjudul "*Project Story Book*" dengan spesifikasinya sebagai berikut:

1. Buku terdiri dari bagian-bagian: cover depan, kata pengantar, daftar isi, isi buku disertai gambar ilustrasi, dilengkapi dengan kosa kata, serta alat dan bahan pendukung proyek, sampul belakang dan biografi penulis.
2. Bentuk fisik buku:
 - a. Ukuran : A4 (21 cm x 29.7 cm)
 - b. Tebal halaman : 15 halaman
 - c. Jenis kertas : karton laminasi
3. Bahasa yang digunakan adalah bahasa ringan yang komunikatif dan mudah dipahami anak usia dini.
4. Dalam buku cerita dimasukkan materi kearifan lokal Kabupaten Kudus antara lain : menara Kudus, sunan Kudus dan budaya ziarah yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi.
5. Cover sampul dan layout buku dibuat dengan warna terang bertema ceria sesuai dunia anak.
6. *Font* Arial ukuran 16 dengan *line spacing* 1,5.