

Pengembangan Panduan Model *Problem Based Learning* Dalam Menstimulasi Keterampilan 4Cs (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity*) Anak Usia Dini

Ana Lathifah

Universitas Jambi

Email: analathifah99@gmail.com

Hendra Sofyan

Universitas Jambi

Email: hendrapaud@yahoo.co.id

Uswatul Hasni

Universitas Jambi

Email: uswatulhasni@unja.ac.id

*Article received: 26 June 2023, Review process: 25 Agustus 2023,
Article Accepted: 21 September 2023, Article published: 30 September 2023*

ABSTRACT

This research is constrained with the problem of the minimal guide and the references that are used by the teacher about how to implement the Problem Based Learning model as a reference to stimulate 4CS skills (critical thinking communication, collaboration, and creativity) aged 5-6 years in TK al Hidayah Jambi city and TK Nurul Khoir Jambi city. The purpose of this research is to develop the model based model based on stimulating 4KS children aged 5-6 years. This research development uses addie development model with 5 stage of development, analyze, design, development, implementation, and evaluation. Product validation is done by expert validator to assess product practicality. The subject of this study consists of 5 group teachers B in TK Al Hidayah Jambi City and TK Nurul Khoir City Jambi. The data collection instrument used is questionnaire validation of expert and questionnaire response teacher. The results showed that the development of the Problem Based Learning model of manual in stimulating 4CS 4-6-year-old skills at the level of validity 4 with a percentage of 100% percentage by materials and stated "very worthy" and obtained validity level of 3.92 with a percentage value of 98.2% by media experts and declared "very worthy". Based on the results of the practical test of the results of the question response of the teacher against the guidebook developed in the "very practical" category, from the results of the response of the teacher who received value with an average of 3.49 with the percentage value of 87.1%. So it can be concluded that the model of the Based Learning Problems in stimulating 4CS 4-6 years old developed skills are eligible based on the results of expert and practical validation tests based on the practical trial of the teacher's response.

Keywords: *Problem based learning, critical thinking, communication, collaboration, creativity, Early childhood*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan permasalahan masih minimnya panduan maupun referensi yang mudah dipahami oleh guru tentang cara penerapan model *problem based learning* sebagai acuan untuk menstimulasi keterampilan 4Cs (*critical thinking communication, collaboration, and creativity*) anak usia 5-6 tahun di TK Al Hidayah Kota Jambi dan TK Nurul Khoir Kota Jambi. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengembangkan panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Validasi produk dilakukan oleh validator ahli untuk menilai kepraktisan produk. Subjek penelitian ini terdiri dari 5 guru kelompok B di TK Al Hidayah Kota Jambi dan TK Nurul Khoir Kota Jambi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu angket validasi ahli dan angket respon guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pengembangan buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun memperoleh tingkat validitas 4 dengan nilai persentase 100% oleh ahli materi dan dinyatakan "Sangat Layak" dan memperoleh tingkat validitas 3,92 dengan nilai persentase 98,2% oleh ahli media dan dinyatakan "Sangat Layak". Berdasarkan hasil Uji coba kepraktisan hasil dari angket respon guru terhadap buku panduan dikembangkan mendapat kategori "Sangat Praktis", dari hasil angket respon guru yang mendapat nilai dengan rata-rata 3,49 dengan nilai persentase 87,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun yang dikembangkan layak berdasarkan hasil uji validasi ahli dan praktis berdasarkan uji coba kepraktisan dari respon guru.

Kata Kunci: *Problem based learning, critical thinking communication, collaboration, creativity, anak usia dini*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak dengan menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran. Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi sehingga memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dengan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Tim GTK DIKDAS, 2021).

Dari definisi tersebut mengandung makna bahwa pendidikan bagi anak usia dini akan menstimulasi anak agar menjadi sumber daya manusia yang kuat, berderajat, mempunyai kemampuan dan keterampilan sesuai potensi yang dimiliki oleh setiap anak melalui pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Untuk itulah anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan cara memperkaya lingkungan bermainnya. Hal ini bearti

orang dewasa perlu memberi peluang kepada anak untuk mengembangkan diri, berekspresi, berkreasi, dan menggali sumber-sumber terunggul yang tersembunyi dalam dirinya.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Lev Vygotsky dalam Nurani (2018) yang dikenal dengan *a socio cultural constructivist* berpendapat bahwa pengetahuan tidak diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan merupakan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Vygotsky yakin bahwa belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dipaksa dari luar karena anak adalah pembelajar aktif dan memiliki struktur psikologis yang mengendalikan perilaku belajarnya.

Pembelajaran abad 21 menggunakan istilah yang dikenal sebagai 4Cs (*critical thinking communication, collaboration, and creativity*) 4Cs adalah empat keterampilan yang telah diidentifikasi sebagai keterampilan abad ke-21 yaitu keterampilan yang sangat penting dan diperlukan untuk pendidikan abad ke-21 (Ariyana *et al* 2018). Sehingga seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi di abad 21 saat ini pengembangan dan stimulasi keterampilan 4Cs pada anak menjadi item yang krusial yang merupakan keharusan untuk dikembangkan dalam pendidikan sejak usia dini. Sejalan dengan visi Direktorat PAUD yaitu "Mewujudkan pendidikan anak usia dini yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, bergotong royong, dan berkebhinekaan global". Visi tersebut mencerminkan komitmen Direktorat PAUD dan Kemendikbud dalam mendukung visi dan misi Presiden yang dimana PAUD merupakan modal penting dalam pembangunan generasi emas di bidang pendidikan yang akan membawa anak-anak Indonesia mencapai puncak prestasi dan karakter. Sehingga stimulasi keterampilan abad 21 atau disebut juga dengan keterampilan 4Cs sejak usia dini perlu dilakukan (Kemendikbud, 2020).

Namun dilapangan, pentingnya stimulasi keterampilan 4Cs dalam dunia pendidikan saat ini belum belum diimbangi dengan proses pembelajaran yang mendukung hal tersebut karena pendidik mungkin tidak memiliki strategi pedagogis yang tepat untuk menerapkannya (Chan & Yuen dalam Hidayati, 2019). Hasil Penelitian Maulidah (2021) menyebutkan bahwa untuk melatih keterampilan 4Cs melalui pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini dapat dimulai dengan memilih model dan atau metode yang tepat yang dapat mendukung anak untuk aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya RAND Corporation dalam Mayasari *et al* (2016) juga mengemukakan bahwa saat ini masih banyak peserta didik yang belum mendapatkan stimulasi keterampilan 4Cs pada saat mereka belajar disekolah. Salah satu penyebab hal tersebut adalah model penyampaian ilmu ke peserta didik yang bersifat *teacher center* saat ini masih banyak digunakan oleh sebagian sekolah sebagai model pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran merupakan faktor yang harus diperhatikan oleh guru dalam merancang pembelajaran abad 21 ini. Nurdyansyah & Fahyuni (2016) mengemukakan bahwa "salah satu kecenderungan yang sering dilupakan

adalah melupakan bahwa hakikat pembelajaran adalah belajarnya siswa dan bukan mengajarnya guru". Oleh karena itu, guru dituntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat membaca semangat setiap siswa agar secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat menstimulasi keterampilan abad 21 atau keterampilan 4Cs adalah dengan model pembelajaran *problem based learning*.

Hasil penelitian Kartini *et al* (2022) juga mengungkapkan bahwa salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik adalah model *problem based learning* yang dimana dalam pembelajaran dengan model ini peserta didik akan lebih aktif lagi saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berlangsung, dan juga menjadikan peserta didik lebih kreatif serta inovatif. Serta didukung dengan hasil penelitian Sugiyanto & Ramang (2021) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan media nyata dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, membangun keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, dan menerapkan pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik berpikir kritis, kreatif dan mampu memecahkan masalah. Disamping itu dapat menguatkan karakter peserta didik untuk mandiri dan bergotong royong, serta menjadikan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran di abad 21.

Model *problem based learning* (PBL) atau disebut juga dengan pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model pembelajaran dengan pendekatan anak belajar aktif dalam memecahkan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari dalam proses pembelajaran di kelas. Karakteristik utama pada model ini yaitu belajar berpusat pada peserta didik sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing (Tarhan & Acar-sesen, 2013).

Darwati & Purana dalam Kartini *et al* (2022) mengatakan model PBL dapat melatih keterampilan abad 21, model pembelajaran ini memiliki tiga prinsip yaitu: pertama, pembelajaran merupakan proses konstruktivis, kedua pembelajaran yang berdasarkan keinginan peserta didik sendiri dan ketiga pembelajaran adalah proses berkolaborasi. Seperti yang dikemukakan oleh Oon-Seng Tan dalam Amelia (2017) bahwa model *problem based learning* berpusat pada pembelajaran yang menekankan kemampuan berfikir pada peserta didik. Sehingga model ini diakui sebagai pembelajaran dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari sebagai dasar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Hung dalam Putri *et al* (2022) model PBL bermula dari asumsi pembelajaran yang aktif, terintegrasi dan proses konstruktivis yang dipengaruhi oleh sosial dan faktor yang nyata.

Selanjutnya berdasarkan hasil studi pendahuluan berupa wawancara peneliti dengan salah satu guru di TK AL Hidayah Kota Jambi dan TK Nurul Khoir Kota Jambi, diketahui bahwa saat ini sekolah masih jarang menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun, yang dimana panduan maupun referensi tentang penerapan model

problem based learning yang dapat menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia dini masih minim dan jarang ditemui disekolah. Maka penulis merumuskan penelitian dengan judul “Pengembangan Panduan Model *Problem Based Learning* dalam Menstimulasi Keterampilan 4Cs (*critical thinking communication, collaboration, and creativity*) Anak Usia 5-6 Tahun”.

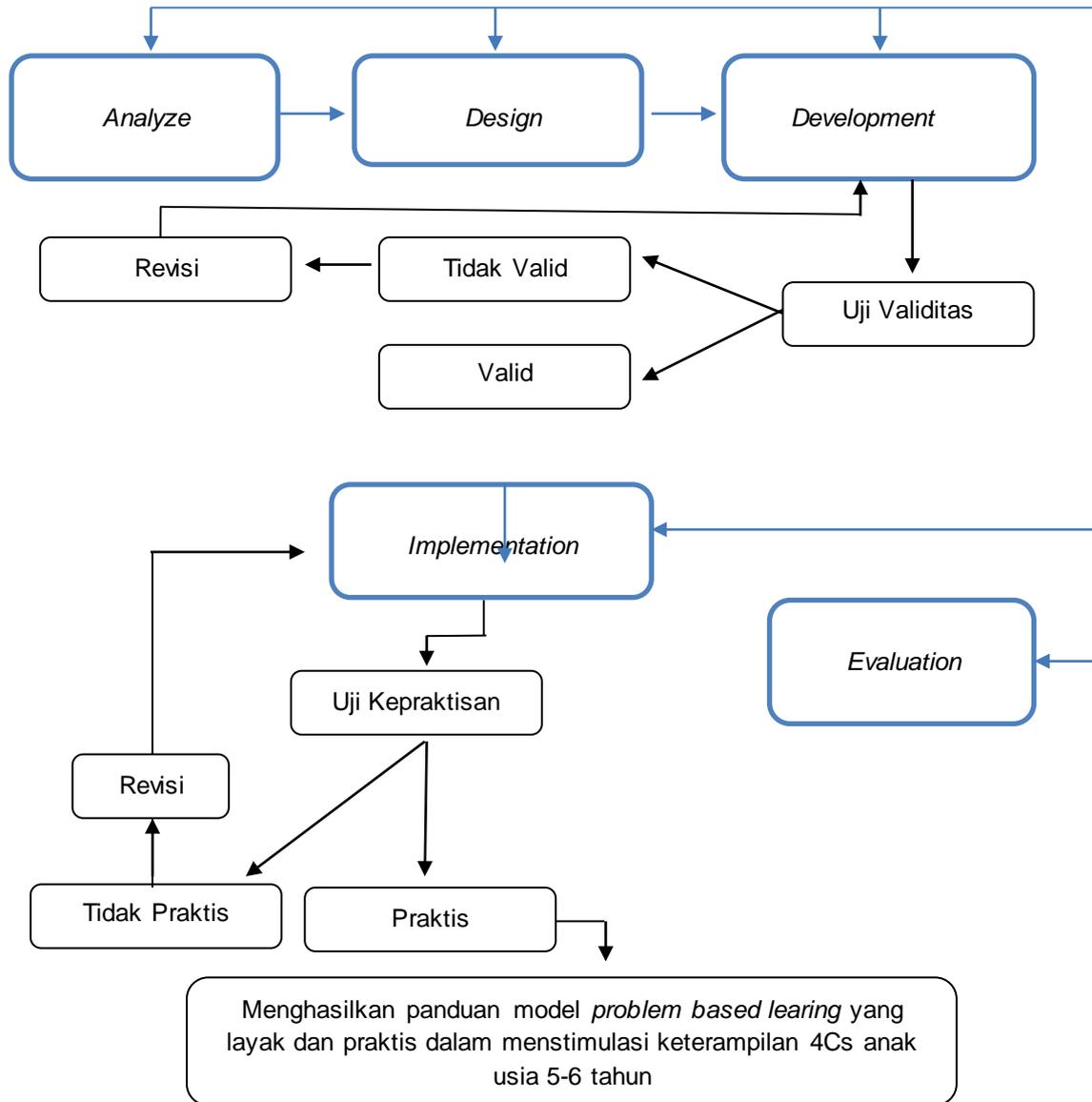
METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan pendekatan penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D). Adapun langkah-langkah pengembangan dalam penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Pemilihan model ADDIE dalam penelitian dan pengembangan ini berdasarkan pada beberapa alasan yaitu, *Pertama* model ADDIE ini dapat digunakan pada pengembangan panduan model pembelajaran; *Kedua* model ADDIE memiliki kerangka dasar yang umum dan mudah untuk diimplementasikan; *Ketiga* model pengembangan ADDIE cukup banyak digunakan pada berbagai pengembangan produk pendidikan dan terbukti menghasilkan produk yang layak.

Sejalan dengan hasil penelitian Destrenelli *et al* (2019) yang mengemukakan bahwa model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran serta bahan ajar. Sofyan *et al* (2020) menyatakan model pengembangan ADDIE merupakan model prosedural berupa model deskriptif yang menunjukkan tahapan yang jelas dan cermat untuk menghasilkan produk. Selanjutnya Wegener dalam Farida (2019) mengemukakan bahwa model ADDIE salah satu model pengembangan yang fleksibel sehingga memungkinkan untuk memulai di mana saja, bahkan melompat ke depan atau kebelakang saat hal itu diperlukan.

Adapun tahap penelitian dan pengembangan model ADDIE dalam penelitian ini dimodifikasi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rusdi (2018) yang mengemukakan bahwa prosedur penelitian desain dan pengembangan bersifat heuristik dan preskriptif. Prosedur yang bersifat heuristik memberikan peluang kepada pengembang untuk mencari pola dan cara sendiri dalam menyelesaikan masalah. Prosedur heuristik tidak memiliki pola standar yang berlaku universal. Prosedur yang bersifat preskriptif dapat memberikan tuntutan, petunjuk, strategi, langkah-langkah, aktif dan berorientasi pada tujuan. Dalam penggunaan kerangka model ADDIE, perancang dan pengembang menggunakan masing-masing *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* sebagai tahapan utama. Selanjutnya perancang dan pengembang dapat berkreasi untuk menjabarkan langkah detail yang terdapat dalam tahapan utama tersebut. Selanjutnya pendapat tersebut didukung dengan pernyataan Wahyu (2022) yang mengemukakan bahwa penerapan langkah utama dalam penelitian pengembangan tidak hanya merunut versi asli, tetapi dapat disesuaikan dengan karakteristik subjek tempat asal penelitian serta kebutuhan pengembangan dilapangan. Berdasarkan

pernyataan tersebut, maka tahap penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan rumusan dan tujuan pengembangan dilapangan serta pertimbangan dari segi waktu, biaya dan bidang keilmuan peneliti. Berikut bagan tahap modifikasi pengembangan yang dilakukan peneliti:



Gambar 1. Tahap Modifikasi ADDIE

Dalam penelitian ini, tahap *analyze* meliputi beberapa hal yaitu analisis kebutuhan pengembangan berdasarkan kondisi dilapangan, studi literatur, dan pertimbangan-pertimbangan peneliti dari segi waktu, tenaga biaya dan bidang keilmuan peneliti sendiri. Tahap *design* produk merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap *analyze*. Pada tahap ini produk akan di rancang berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dengan menentukan tujuan, pengguna, mempersiapkan alat dan bahan pembuatan produk, mentukan komponen produk, dan membuat *storyboard* pengembangan produk. Tahap *development* dilakukan

mengacu pada perencanaan atau rancangan produk yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Jika tahap perencanaan dan perancangan produk selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah melakukan tahap pengembangan panduan model *problem based learning* yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku serta disesuaikan dengan tingkat usia dan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya panduan model *problem based learning* untuk menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun yang telah dikembangkan dilakukan uji kelayakan dengan cara menyerahkan buku panduan model *problem based learning* yang dikembangkan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator ahli untuk memberikan penilaian layak tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti serta validator dapat memberikan saran dan kritik perbaikan atas produk yang dikembangkan.

Adapun validasi produk dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yakni validasi ahli materi dan validasi ahli media kelayakan panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun. Tahap *implementation* dalam penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menilai kepraktisan model *problem based learning* yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan harapan dan standar yang ada lapangan. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan hasil pengembangan panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun kepada guru di TK Al Hidayah Kota Jambi dan TK Nurul Khoir Kota Jambi beserta dengan angket penilaian. Selanjutnya guru memberikan respon terhadap panduan yang diberikan tersebut pada angket yang telah disediakan. Tahap *evaluation* dilakukan berdasarkan penilaian dan masukan yang telah didapat pada tahap *analyze, desain, development, dan implementation*. Hasil dari evaluasi ini digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun yang dikembangkan.

Adapun subjek uji coba (respon pengguna) dalam pengembangan panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun ini adalah guru kelompok B di TK Al Hidayah Kota Jambi dan TK Nurul Khoir Kota Jambi. Jenis data dalam penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif. Selanjutnya untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang terdiri dari angket validasi ahli materi, ahli media dan respon guru. Adapun data yang diperoleh melalui hasil angket validasi ahli materi, ahli media dan respon guru berupa skor penilaian dianalisis untuk menilai kelayakan dan kepraktisan buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun yang dikembangkan.

Sejalan dengan pendapat Creswell dalam Sugiyono (2017) mengemukakan "Questionnaires are forms used in a survey design that participant in a study complete and return to the researcher". Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data di mana partisipan responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti. Adapun teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data

kuantitatif deskriptif dengan menggunakan rumus Rerata oleh Madona & Nora dalam Sari (2020) berikut ini:

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n Vij}{nm}$$

Keterangan:

R = Rerata hasil penilaian

Vij = Skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria

N = Banyaknya para ahli/praktisi yang menilai

M = Banyaknya kriteria

Langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Data kuantitatif berupa skor tanggapan ahli dan respon guru yang diperoleh dari hasil angket yang diubah menjadi data interval. Dalam angket diberikan 4 pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan yaitu: (4) Sangat layak; (3) Layak; (2) Cukup; dan (1) Tidak layak.
2. Rata-rata skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian skala empat pada tabel berikut:

Tabel 1. Konversi Data Kriteria Penilaian

No	Skala Nilai	Kriteria
1.	3,25 – 4	Sangat Layak
2.	2,50 – 3,25	Layak
3.	1,75 – 2,50	Cukup
4.	1 – 1,75	Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk hasil penelitian dan pengembangan ini ialah buku panduan penerapan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun yang layak berdasarkan uji validasi ahli materi dan uji validasi ahli media dan praktis berdasarkan uji coba kepraktisan dari respon guru (pengguna) produk. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan studi literatur dalam menstimulasikan keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun dibutuhkan buku panduan model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh guru dalam menstimulasikan keterampilan 4Cs tersebut, namun di lapangan panduan maupun referensi tentang penerapan model penerapan pembelajaran inovatif untuk menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia dini masih minim dan jarang ditemui. Maka peneliti menentukan buku panduan model pembelajaran inovatif yang akan dikembangkan untuk menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun dalam penelitian ini yakni model *problem based learning*.

Design produk merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap *analyze*. Pada tahap ini produk akan di rancang berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan

dengan mempersiapkan alat dan bahan pembuatan produk, penyusunan komponen produk yang akan dikembangkan, dan membuat *storyboard* produk yang akan dikembangkan.

Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang memvalidasi isi dari produk buku panduan sebanyak satu dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD), yaitu Ibu Rizki Surya Amanda, M.Pd. Validasi materi dilaksanakan sebanyak 2 kali validasi yang dilakukan dari tanggal 10 Maret 2023 sampai 28 Maret 2023. Berikut hasil penilaian ahli materi tahap I dan tahap II disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

	Hasil Validasi	
	Tahap I	Tahap II
Jumlah	38	56
Rerata	2,71	4
Persentase	67,8%	100%

Uji validasi materi tahap I dilakukan dari tanggal 10 Maret 2023 sampai 16 Maret 2023. Berdasarkan tabel 10, hasil rerata skor validasi tahap I adalah 2,71 dengan nilai persentase 67,8%. Hasil rerata tersebut kemudian dianalisis dan dikonversikan dengan skala likert empat kriteria sehingga hasil validasi materi tahap I dapat disimpulkan bahwa materi dalam draft produk buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun mendapat kriteria "Layak" Selain penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran berupa: "Perbaiki materi terutama pada bagian petunjuk penggunaan buku panduan yang belum spesifik, sebaiknya petunjuk menggunakan buku dibuat lebih spesifik dan disajikan dalam bentuk urutan nomor sehingga lebih mudah dipahami", "pada bagian pendahuluan buku panduan sebaiknya dipersingkat dan cukup memuat bagian-bagian penting saja tentang panduan model *problem based learning* dan keterampilan 4Cs itu seperti apa", "pada bagian materi tentang keterampilan 4Cs sebaiknya ditambahkan gambar/ilustrasi yang dapat menggambarkan keterampilan-keterampilan 4Cs tersebut", "pada bagian-bagian penting pada isi buku panduan seperti contoh, kesimpulan, desan kelas, RPPH, dan lain sebaiknya diberi *highlight*", "ketika mencantumkan referensi sebaiknya menggunakan kata pengantar yang sesuai".

Berdasarkan kritik dan saran tersebut, maka langkah selanjutnya yaitu mengadakan perbaikan produk sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan. Barulah mengadakan uji validasi tahap berikutnya. Selanjutnya uji validasi tahap II dilakukan dari tanggal 21 Maret 2023 sampai 28 Maret 2023. Berdasarkan tabel 10, hasil rerata skor validasi tahap II adalah 4 dengan nilai persentase 100%. Hasil rerata tersebut kemudian dianalisis dan dikonversikan dengan skala likert empat kriteria sehingga hasil validasi materi tahap II dapat disimpulkan bahwa materi dalam draft produk buku panduan model *problem based learning* dalam

menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun mendapat kriteria "Sangat Layak". Selain penilaian, validator juga memberikan saran untuk menambahkan *header* berulang pada setiap tabel yang dimuat pada buku panduan dan produk sudah dapat di uji cobakan.

Hasil Uji Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh satu orang Dosen ahli media di PGPAUD FKIP Unja, yaitu Dr. Inyani, S.Pd., M.Pd.I. Validasi materi dilaksanakan sebanyak 2 kali validasi yang dilakukan dari tanggal 10 Maret 2023 sampai 24 Maret 2023. Berikut hasil penilaian ahli media tahap I dan tahap II disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

	Hasil Validasi	
	Tahap I	Tahap II
Jumlah	52	55
Rerata	3,71	3,92
Persentase	92,9%	98,2%

Uji validasi media tahap I dilakukan dari tanggal 10 Maret 2023 sampai 14 Maret 2023. Berdasarkan tabel 11, hasil rerata skor validasi tahap I adalah 3,71 dengan nilai persentase 92,9%. Hasil rerata tersebut kemudian dianalisis dan dikonversikan dengan skala likert empat kriteria sehingga hasil validasi media tahap I dapat disimpulkan bahwa dalam draft produk buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun mendapat kriteria "Sangat Layak". Selain penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran berupa: "Warna tulisan pada cover sebaiknya jangan menggunakan warna merah, gunakanlah warna selain merah", "logo Universitas pada cover bagian belakang dipindahkan ke cover bagian kedepan saja", "tambahkan judul atau keterangan pada setiap tabel dan gambar yang dimuat dalam buku panduan", "tambahkan daftar tabel dan daftar gambar setelah daftar isi", "background gambar penulis pada bagian biografi penulis terlalu gelap, sebaiknya diganti background gambar yang lebih cocok atau gunakan gambar yang lain yang lebih formal".

Berdasarkan kritik dan saran tersebut, maka langkah selanjutnya yaitu mengadakan perbaikan produk sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan. Barulah mengadakan uji validasi media tahap berikutnya.

Uji validasi media tahap II dilakukan dari tanggal 17 Maret 2023 sampai 24 Maret 2023. Berdasarkan tabel 11, hasil rerata skor validasi tahap II adalah 3,92 dengan nilai persentase 98,2%. Hasil rerata tersebut kemudian dianalisis dan dikonversikan dengan skala likert empat kriteria sehingga hasil validasi materi tahap II dapat disimpulkan bahwa materi dalam draft produk buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun mendapat kriteria "Sangat Layak". Selain penilaian, validator juga memberikan saran yaitu media buku panduan sudah dapat di uji cobakan tanpa revisi.

Respon Pengguna (Guru)

Tahap *implementation* dilaksanakan dengan uji coba kepraktisan yang dilakukan dengan cara memberikan hasil pengembangan buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun yang disajikan dalam bentuk panduan kepada guru TK kelompok B. Selanjutnya guru memberikan respon praktis tidaknya buku panduan yang diberikan tersebut.

Adapun pelaksanaan implementasi produk ialah sebagai berikut:

1. Sebelum pelaksanaan uji coba, peneliti menyerahkan buku panduan yang telah dibuat.
2. Peneliti memberikan kesempatan kepada guru untuk membaca dan memahami buku panduan tersebut.
3. Tiga hari kemudian, peneliti bertemu dengan guru dan melaksanakan observasi dalam penerapan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun.
4. Setelah pembelajaran dilaksanakan, peneliti menanyakan respon guru dengan menyediakan angket yang akan diisi.
5. Selanjutnya guru mengisi angket penilaian respon sebagai evaluasi terhadap produk yang akan dikembangkan.
6. Guru juga dapat memberikan saran dan masukan pada kolom yang disediakan pada angket guna memperbaiki buku panduan yang telah dirancang oleh peneliti.

Adapun uji coba kepraktisan produk buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun ini dilaksanakan di TK Al Hidayah Kota Jambi dan TK Nurul Khoir Kota Jambi dari tanggal 27 Maret 2023 sampai 12 April 2023. Berikut hasil angket respon guru:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

	Hasil Uji Coba
Jumlah	244
Rerata	3,49
Persentase	87,1%

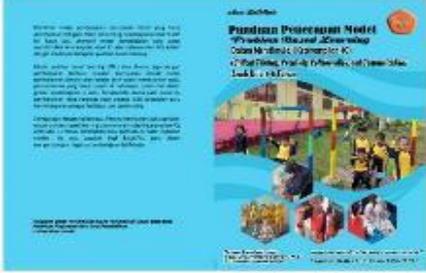
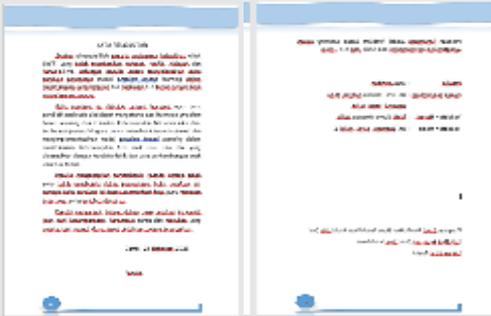
Berdasarkan tabel 4, hasil rerata skor uji kepraktisan buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun adalah 3,49 dengan nilai persentase 87,1%. Hasil rerata tersebut kemudian dianalisis dan dikonversikan dengan skala likert empat kriteria sehingga hasil uji kepraktisan berdasarkan respon guru dapat disimpulkan bahwa produk buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun mendapat kriteria "Sangat Praktis". Selain penilaian, guru juga memberikan saran yaitu media buku panduan sudah dapat di uji cobakan tanpa revisi.

Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengkaji kembali hal-hal yang terkait dengan pengembangan produk yang dikembangkan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui umpan balik tentang keberhasilan buku panduan yang telah dikembangkan. Pada model ADDIE, tahap evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir saja namun evaluasi dilakukan di setiap tahap dalam pengembangan produk.

Hasil Produk Akhir

Berikut tampilan visual hasil akhir dari pengembangan buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun yang dikembangkan:

Tabel 5. Tampilan visual hasil akhir produk pengembangan

Visual	Keterangan
	<p>Cover depan dan belakang buku panduan</p>
	<p>Tampilan dalam isi buku panduan</p>

Pembahasan

Pengembangan produk berupa buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun ini dikembangkan dengan menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE. Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE terdiri atas 5 tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahapan pertama yaitu analisis (*Analyze*), yakni tahap untuk menganalisis produk yang akan dikembangkan dalam penelitian tahap *analyze* terdiri analisis kebutuhan dan studi literatur. Tahapan kedua yaitu perancangan (*Design*), pada tahap ini yang peneliti lakukan ialah mengumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan produk yang dikembangkan, setelah alat dan bahan telah siap maka peneliti mulai melakukan proses perancangan komponen produk yang akan dikembangkan, selanjutnya membuat *storyboard* produk yang memuat visual produk yang akan dikembangkan. *storyboard* digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan produk selanjutnya. Setelah selesai tahap *design*, tahapan ketiga yaitu mengembangkan produk (*Development*), tahapan ini merupakan tahap pengembangan panduan model *problem based learning* yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku serta disesuaikan dengan tingkat usia dan perkembangan anak usia 5-6 tahun serta menggunakan studi literatur tentang model *problem based learning* untuk menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun dalam bentuk nyata dengan menggunakan alat dan bahan yang telah dikumpulkan sehingga dihasilkan suatu produk yang sesuai dengan aspek-aspek yang dibutuhkan.

Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Maulidah (2021) yang mengemukakan bahwa dalam menerapkan model *problem based learning* pada anak usia dini,

harus memperhatikan tingkat kemampuan dan perkembangan serta karakteristik anak yang terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran harus dilaksanakan secara kontekstual sesuai dengan apa yang diketahui dan mampu dilakukan oleh anak. Setelah produk yang dikembangkan telah selesai dibuat, kemudian dilakukan uji validasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Validasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan produk yang dikembangkan sebelum produk tersebut dapat diujicobakan. Adapun uji validasi ahli materi dan uji validasi ahli media dalam pengembangan buku model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun ini masing-masing dilakukan sebanyak dua kali tahap validasi.

Hasil data yang diperoleh pada setiap tahap validasi ahli materi, dilihat pada validasi ahli materi pada tahap I mendapatkan rata-rata nilai dengan rerata 2,71 dengan nilai persentase 67,8% yang termasuk dalam kategori "Layak". Namun selain itu, validator juga memberikan kritik dan saran untuk perbaikan produk. Maka dari itu peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli materi. Pada validasi ahli materi tahap II mendapatkan rata-rata nilai dengan rerata sebesar 4 dengan nilai persentase 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Selain itu, validator juga memberikan kritik dan saran untuk perbaikan produk namun peneliti tidak perlu memvalidasikan hasilnya kembali dan dapat melanjutkan uji coba produk. Maka dari itu peneliti melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh validator ahli materi selanjutnya dapat dilanjutkan dengan mengujicobakan produk.

Sedangkan hasil data yang diperoleh pada setiap tahap validasi ahli media, dilihat pada validasi ahli media pada tahap I mendapatkan rata-rata nilai dengan rerata 3,71 dengan nilai persentase 92,9% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Namun selain itu, validator juga memberikan kritik dan saran untuk perbaikan produk. Maka dari itu peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli media. Pada validasi ahli media tahap II mendapatkan rata-rata nilai dengan rerata sebesar 3,92 dengan nilai persentase 98,2% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Pada tahap ke II validator ahli media tidak ada memberikan kritik dan saran. Maka selanjutnya peneliti dapat dilanjutkan dengan mengujicobakan produk.

Setelah produk dinyatakan layak diuji cobakan oleh validator ahli materi dan validator ahli media, tahapan selanjutnya ialah tahap implementasi (*Implementation*) yakni dengan melakukan uji coba kepraktisan berdasarkan respon guru (pengguna) terhadap produk. Seperti yang diungkapkan oleh Ashyar (2012) yang menegaskan bahwa suatu kriteria produk pengembangan dikatakan baik yaitu produk tersebut haruslah praktis, luwes, dan tahan. Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan dengan melihat hasil penilaian yang diberikan oleh subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu guru kelompok B di TK AL-Hidayah Kota Jambi dan TK Nurul Khoir Kota Jambi. Adapun hasil penilaian angket kepraktisan yang diberikan oleh guru terhadap pengembangan buku model *problem based learning* dalam menstimulasi

keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun ini mendapatkan nilai dengan skor rerata 3,49 dengan nilai persentase 87,1% yang termasuk kedalam kategori "sangat praktis.

Setiap tahapan-tahapan pada penelitian dan pengembangan ini terdapat tahap evaluasi (*Evaluation*) sehingga dapat menghasilkan produk berupa buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun layak dan praktis untuk digunakan oleh guru serta dapat dijadikan sebagai pegangan ataupun referensi untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran model *problem based learning* di TK AL-Hidayah Kota Jambi dan TK Nurul Khoir Kota Jambi.

Hasil pengembangan ini juga sesuai dengan hasil penelitian Maulidah (2021) yang menyebutkan bahwa untuk melatih keterampilan 4Cs melalui pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini dapat dimulai dengan memilih model dan atau metode yang tepat yang dapat mendukung anak untuk aktif dalam pembelajaran. Di antara beberapa model pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan keterampilan 4Cs salahsatunya adalah model *problem based learning* yang dimana dapat merangsang peserta didik untuk aktif, kreatif, komunikatif dan kolaboratif dalam pembelajaran. Hasil penelitian Kartini *et al* (2022) juga mengungkapkan bahwa salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik adalah model *problem based learning* yang dimana dalam pembelajaran dengan model ini peserta didik akan lebih aktif lagi saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang belangsung, dan juga menjadikan peserta didik lebih kreatif serta inovatif. Selain itu Chen dalam Wulandari (2022) mengemukakan dalam pembelajaran melalui proses pemecahan masalah anak dapat mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu kerjasama. Serta didukung dengan hasil penelitian Sugiyanto & Ramang (2021) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan media nyata dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, membangun keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, dan menerapkan pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik berpikir kritis, kreatif dan mampu memecahkan masalah. Disamping itu dapat menguatkan karakter peserta didik untuk mandiri dan bergotong royong, serta menjadikan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran di abad 21. Pembelajaran abad 21 lebih menekankan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sriyanto,2021).

Didukung dengan hasil penelitian Rahmawati *et al* (2022) mengemukakan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan 4Cs pada siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning*. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai bahan pembelajaran dan para siswa dituntut agar bisa memecahkan permasalahan tersebut. Permasalahan tersebut diambil dari permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari sehingga para siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan masalah tersebut. Model

pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan 4C yaitu Critical Thinking and Problem Solving, Creativity, Communication Skills, dan Collaboration Skills pada siswa. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Utama *et al* (2022) yakni dengan mengembangkan strategi pembelajaran yakni dengan strategi bermain yang bersifat terbuka (*open ended play*) dalam meningkatkan keterampilan kompetensi abad 21 (4Cs) pada anak usia 4-6 tahun yang disajikan dalam bentuk pelatihan untuk guru-guru TK, sedangkan peneliti dalam penelitian ini mengembangkan model pembelajaran yaitu model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun yang disajikan dalam bentuk panduan penerapan pembelajaran model *problem based learning* untuk guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun, dapat disimpulkan pengembangan panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun memperoleh tingkat validitas 4 dengan nilai persentase 100% oleh ahli materi dan dinyatakan "Sangat Layak" dan memperoleh tingkat validitas 3,92 dengan nilai persentase 98,2% oleh ahli media dan dinyatakan "Sangat Layak". Berdasarkan hasil Uji coba kepraktisan dari hasil angket respon guru terhadap buku panduan model *problem based learning* dalam menstimulasi keterampilan 4Cs anak usia 5-6 tahun yang dikembangkan mendapat kategori "Sangat Praktis", dapat dilihat dari hasil angket respon guru yang mendapat nilai dengan rata-rata 3,49 dengan nilai persentase 87,1%.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, R. (2017). *Model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir reflektif peserta didik kelas X SMA negeri 2 sigli*.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamromi, Z. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 1–87.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Destrinelli., Hayati, D, K., Sawinty, E. (2018). Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. Vol.3. No. 2. Desember*.
- Farida, N. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Sains Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia 5-6 Tahun*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hidayanti, Nurkhairo. (2019). *Model Problem Based Learning Digital Mind Maps (PBLDMM) : A Learning Model untuk Pembelajaran Abad 21*. Malang: Media Nusa Creative.
- Kartini, D., Nurul Nurohmah, A., Wulandari, D., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Relevansi Strategi Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan Keterampilan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9092–9099.
- Kemendikbud. (2020) *Rencana Strategis Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*

-
- 2020-2024. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Maulidah, E. (2021). Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Paper Knowledge.Toward a Media History of Documents*, 2(1), 52–68.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kurniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *JPFK 2 No 1 Maret 2016 hal 48-55*.
- Nurani, Y. (2018) *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Nurdiansyah & Fahyuni, E, F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Putri, N, K., Haryanti, D, U., Jolaekha., Hartono. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak Kelompok B TK Mutiara Bunda Kabupaten Cirebon. *Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak, Vol 3 No 1 (2022) Pages 66-79*.
- Rahmawati, D., Khoirunnisa, A., & Sekarsari, A. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Keterampilan 4C. *ProSandika*, 489-498.
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur Sirtasis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sari, D. R. (2020). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Tata Surya Pada Tema Menjelajah Angkasa Luar Sub Tema Benda Angkasa Luar di Kelas VI Sekolah Dasar*. Jambi: Universitas Jambi.
- Sofyan, H., Hartati, S., Anggereini, E., Muazzomi, N., Ramadhan, S. (2020). *Developing e-module local wisdom based for learning at kindergarten. Elementary Education Online, 19(4), 2074-2085*
- Sriyanto, B . (2022). Meningkatkan Keterampilan 4C Dengan Literasi Digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 125-141.
- Sugiyanto & Ramang. (2021). Model Pembelajaran Penerapan *Problem Based Learning* Pada Anak Usia Dini. *Wiyatamandala: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 1 No. 1 Tahun 2021*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sutama, I. W., Astuti W., Pranomo., Nur'Aini, D, E., Sangadah, L. (2022). Pengembangan *Open Ended Play* Untuk Meningkatkan Kompetensi Abad 21 (4Cs) Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Graha Pengabdian*
- Tarhan & Acar-Sesen.(2013). *Problem Based Learning In Acids and Baces Learning Achievements and Students Beliefs. Journal of Baltic Science Education, Vol. 12, No. 5, 2013 .*
- Tim GTK DIKDAS. (2021). *Modul Belajar Mandiri Calon Guru Bidang Studi TK/PAUD*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wahyu, R, N, S. (2022). *Metode Penelitian R&D Research and Development*. Malang: CV. Literasi Media.

Wulandari, A., & Suparno. (2020). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Karakter Kerja Sama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4 Issue 2 (2020) Pages 862-872.