

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara multikultural dengan beragam, agama, etnik dan budaya. Hal ini menjadi tantangan tersendiri untuk bisa hidup berpegang teguh terhadap keyakinan sesuai agama yang dianut masing-masing. Perilaku religius penting karena berkaitan dengan tindakan saling menghormati satu sama lainnya. Perilaku religius sangat diperlukan untuk memperkuat keragaman, sehingga individu dapat menjalani kehidupan yang damai dalam kebersamaan. Oleh karena itu, pendidikan perlu mengintegrasikan nilai religius. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa religius dalam pendidikan berkonsentrasi pada pembelajaran untuk mempersiapkan siswa menghormati keragaman keyakinan dalam masyarakat (Sharpe, 2021). Perilaku religius di lingkungan masa kecil menentukan cara hidup di masa yang akan datang (Kupari, 2016). Perilaku religius yang ditanamkan sejak kecil menjadi pondasi dalam membentuk identitas dan perilaku seseorang di masa mendatang.

Harms menggabungkan studi empiris yang lebih sistematis dengan intuitif penafsiran dalam kajiannya tentang agama masa kanak-kanak melalui gambar. Ernest ini mengemukakan bahwa perilaku religius anak-anak belum stabil sebagaimana orang dewasa. Anak-anak memandang Tuhan berdasarkan kebutuhannya sendiri dan kerangka yang biasa digunakan untuk mengatasinya dengan lingkungan dalam bidang kehidupan (Walter Houston Clark, 1966). Ketidakstabilan inilah yang mengharuskan orang dewasa untuk berperan aktif agar anak memiliki pondasi agama yang kokoh dan tercermin dalam perilaku sehari-hari.

Perilaku religius menjadi bagian penting untuk dikembangkan agar anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak mulia yang meliputi iman, kepercayaan, nilai-nilai agama, dan rasa hubungan dengan Tuhan (Korbman et al., 2021). Perilaku religius juga berkaitan dengan kecerdasan spiritual, Gardner menjelaskan kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan yang perlu diakui, karena spiritual berkaitan dengan perilaku baik dan rasa kepedulian tertinggi

serta keintiman dengan yang ilahi (Gardner, 2009). Berdasarkan pendapat Gardner ini perilaku religius merupakan bagian dari kecerdasan spiritual yang perlu dikembangkan sejak usia dini agar anak memiliki pegangan hidup yang kokoh di masa yang akan datang. Religius juga menjadi penunjuk identitas agama yang mengacu pada bagaimana seseorang menggunakan agama untuk menjawab pertanyaan “siapa aku?” atau “siapa kita?” (Maclean & Riebschleger, 2021). Religius menjadi elemen kunci dalam proses sosialisasi anak-anak dengan mengikuti norma-norma sosial yang berlaku, baik perilaku, nilai-nilai sosial dan keyakinan yang dianut.

Pengalaman religius anak saat usia dini baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah menjadi dasar saat ia dewasa nanti. Terdapat dua faktor independen yang terkait dengan munculnya keyakinan agama yang mencerminkan perilaku religius, yaitu kecenderungan individu untuk merasakan emosi yang berorientasi pada orang lain dan faktor sosial dari dampak model agama yang kredibel selama pengasuhan seseorang (Łowicki & Zajenkowski, 2019). Religiusitas yang dibangun semasa kecil menjadi potensi perlindungan agar dapat hidup berdampingan positif dan terhindar dari perilaku menyimpang, misalnya penggunaan zat terlarang (Ai & Lee, 2018). Mengingat hal ini, maka penting untuk memperhatikan proses pembelajaran anak dalam mengembangkan perilaku religius. Guru perlu menciptakan pembelajaran yang membangun perilaku religius sesuai agama masing-masing.

Proses pembelajaran sejatinya memfasilitasi perkembangan anak melalui berbagai kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat berdampak hingga dewasa. Kecenderungan bermain peran dengan agama yang berbeda selama pembelajaran dapat mempengaruhi ideologi saat dewasa, karena agama yang sering diperankan saat kecil bisa mempengaruhi pandangan hidup (Burris & Raif, 2015). Penelitian tersebut menegaskan bahwa aktivitas bermain peran dengan tema agama dapat memengaruhi pandangan ideologi anak di masa dewasa.

Selain perilaku religius, keterampilan kolaborasi juga penting dikembangkan karena dapat mempengaruhi kinerja anak-anak pada tugas-tugas yang berkaitan dengan kemampuan kognitif seperti teori pikiran, kategorisasi,

dan pemecahan masalah (Fischer et al., 2018). Apabila dilihat dari perspektif pembelajaran sosial budaya, anak-anak membangun persahabatan, membantu, menginspirasi, dan meniru satu sama lain dalam pertemuan kolaboratif mereka dalam kegiatan pedagogis (Chatathicoon et al., 2022). Kolaborasi ini juga menjadi keterampilan abad 21 yang perlu dimiliki oleh anak. Keterampilan abad 21 adalah kemampuan yang diperlukan peserta didik untuk beradaptasi dan sukses dalam era informasi serta menghadapi tantangannya. Keterampilan tersebut mencakup pemahaman, analisis dan penalaran dan menggunakan pemikiran tingkat tinggi untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah sesuai dengan minatnya (Sultan et al., 2022). Hasil penelitian di atas menegaskan bahwa pentingnya pengembangan keterampilan kolaborasi bagi anak-anak, terutama dalam konteks kemampuan kognitif dan pembelajaran sosial budaya. Keterampilan abad 21 dalam memenuhi tuntutan Industri 4.0 menjadi keharusan untuk menjamin dan memajukan pendidikan yang inklusif, adil, dan berkualitas kesempatan belajar seumur hidup bagi semua orang (González-pérez & Ramírez-montoya, 2022). Penelitian ini menganalisis komponen penting pendidikan 4.0 dan mengidentifikasi metode pembelajaran untuk menganalisis kerangka keterampilan abad ke-21, salah satunya yaitu keterampilan kolaborasi.

Revolusi Industri 4.0 mengubah paradigma pendidikan dengan fokus pada produksi dan penerapan pengetahuan serta inovasi. Mendorong pertumbuhan ekonomi dan daya saing bangsa, penting untuk mempersiapkan sistem pembelajaran inovatif yang meningkatkan kompetensi lulusan dengan keterampilan abad 21, seperti keterampilan kolaborasi. Proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang untuk inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai perkembangan masing-masing siswa (Wahyudin et al., 2022). Terdapat perubahan pendidikan akibat revolusi Industri 4.0, dengan fokus pada peningkatan keterampilan abad ke-21, terutama keterampilan kolaborasi, walaupun anak-anak saat ini tidak dapat dipisahkan dari peran teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 64,2%-83,6% generasi alpha sibuk menatap layar (Naik et al., 2024).

Teknologi memiliki peran dalam pembelajaran, atau disebut juga dengan *heutagogi*. *Heutagogi* berbeda dengan teori pembelajaran seperti konstruktivisme maupun behaviorisme. *Heutagogi* menitikberatkan pada strategi atau pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mengakui bahwa sekarang era *smart technology* yang memungkinkan mereka belajar sendiri (*student center*). *Heutagogi*, kadang-kadang disebut sebagai pembelajaran yang menentukan nasib sendiri. Hanya saja hal ini akan menimbulkan tantangan-tantangan yang dapat menjadi hambatan bagi dalam pendidikan tradisional (Moore, 2020). Fenomena ini salah satunya yang menyebabkan perkembangan perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi anak belum optimal.

Beberapa tahun terakhir, masyarakat di Sumatera Barat mengalami perubahan sosial yang bersifat normatif. Perubahan ini ditandai oleh meningkatnya mobilitas sosial, ekonomi keluarga, serta arus modernisasi yang semakin kuat. Salah satu dampak nyata dari perubahan tersebut adalah pergeseran nilai-nilai masyarakat Minangkabau yang selama ini menjadi dasar dalam kehidupan sosial. Masyarakat Minangkabau dikenal dengan sistem nilai yang kuat, seperti *adat basandi syara', syara' basandi Kitabullah*, yang menjadi pedoman hidup sehari-hari. Nilai-nilai seperti aktivitas mengaji ke surau sangat dijunjung tinggi dan diwariskan secara turun-temurun melalui lingkungan keluarga dan masyarakat. Akibat tekanan ekonomi dan gaya hidup modern, terjadi perubahan orientasi hidup masyarakat ke arah yang lebih individualis, termasuk pada anak usia dini.

Meningkatnya tekanan ekonomi serta gaya hidup modern yang lebih individualis sebagaimana yang dijelaskan di atas, menyebabkan terjadinya pergeseran orientasi hidup masyarakat, termasuk pada pola asuh anak dan nilai-nilai yang ditanamkan sejak dini. Aktivitas sosial dan religius yang dulu sangat dijunjung tinggi kini mulai tergeser oleh gaya hidup yang lebih pragmatis. Anak usia dini yang sebelumnya tumbuh dalam lingkungan yang sarat nilai religius dan kebersamaan, kini lebih sering terpapar pada teknologi digital, hiburan instan, serta pola interaksi yang lebih personal.

Berdasarkan hasil wawancara (3 Maret 2023) dan observasi yang dilakukan pada guru PAUD Kecamatan ST, Provinsi Sumatera Barat ditemukan bahwa menurunnya minat anak untuk belajar agama, jarangya aktivitas “mengaji ke surau” yang dulu merupakan rutinitas anak-anak Minangkabau setelah sholat Maghrib, sekarang tradisi tersebut bergeser ke maraknya penggunaan gawai yang berlebihan. Selain itu, seharusnya pada usia 5-6 tahun itu anak sudah bisa diajak untuk sholat. Pada saat ini hal itu menjadi masalah yang dikeluhkan oleh guru. Anak-anak menghabiskan waktu menonton TikTok dan YouTube sepanjang hari dengan tontonan yang tidak sesuai dengan usia. Masalah ini bukan hanya berkaitan dengan kegiatan ibadah, tetapi juga menjaga hubungan sesama manusia seperti sikap santun antar sesama, menolong dan sikap peduli sesama teman. Masalah ini juga diperkuat oleh hasil kuesioner yang disebarakan di 3 Kecamatan, yaitu Kecamatan ST, BK dan LG. Berdasarkan kuesioner tersebut perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi anak belum berkembang dengan baik yang disebabkan aktivitas belajar agama tergantikan oleh kesibukan bermain gawai. Hasil wawancara dan kuesioner di atas diperkuat oleh hasil penelitian yang menunjukkan kurangnya rasa simpati (kasih sayang) anak kepada teman. Anak juga sering berkata tidak sopan dengan orang yang lebih tua, bicara kotor (bacaruik), suka mencela nama orang tua dengan teman sebayanya dan sebagainya (Bastian & Ismaniar, 2023). Anak usia dini umumnya masih patuh terhadap nasehat orang tua, namun dengan perkembangan teknologi dan kebebasan orang tua memberi akses gadget kepada anak pada usia yang seharusnya belum diperbolehkan, membuat anak suka memberontak dan menentang nasehat orang tua (Shopia et al., 2023). Masalah lain juga terjadi akibat penggunaan gawai pada anak di Sumatera Barat sebagaimana hasil penelitian mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi salah satunya media sosial dan peran keluarga membawa perubahan perilaku budaya dan penyimpangan orientasi seksual anak pada anak (Mustika Yanti et al., 2020). Beberapa hasil penelitian tersebut menjelaskan perubahan perilaku pada anak usia dini tahun sebagai dampak dari pergeseran tatanan nilai-nilai hidup.

Rendahnya perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi dapat menimbulkan masalah besar apabila tidak ditangani dengan baik, di antaranya dapat menyebabkan maraknya tindakan kejahatan rasial seperti ujaran kebencian, penggunaan narkoba dan lain sebagainya (Litvak et al., 2023). Keterampilan kolaborasi sebagai salah satu kualitas yang paling berharga namun sulit ditemukan pada pekerja saat ini (Auld & Morris, 2019). Masalah ini akan terus terjadi, terutama karena saat ini hampir setiap aspek kehidupan sehari-hari anak usia dini dikelilingi oleh teknologi digital, termasuk aplikasi dan produk yang mendukung aktivitas bermain, belajar, dan perkembangan mereka, serta komunikasi dengan orang lain dalam era yang dikenal sebagai “masa kecil digital” (Kontkanen et al., 2023). Apabila lingkungan tidak terus berupaya meningkatkan perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi maka masalah yang lebih besar bisa saja muncul di masa yang akan datang.

Maraknya penggunaan digital membuat anak-anak kehilangan kesempatan belajar banyak hal, termasuk kesempatan belajar mengembangkan perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi sebagaimana yang telah diuraikan di atas. Kebiasaan anak bermain gawai secara individu membuat mereka sulit untuk bekerja sama dengan teman sebayanya, lebih suka bermain sendiri dan sulit berbagi tugas/tanggung jawab dengan teman yang lain. Masalah ini juga sama halnya yang ditemukan oleh peneliti sebelumnya bahwa saat ini waktu anak banyak digunakan untuk bermain gawai. Mulai dari kebiasaan tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gawai sebagai pengganti teman bermain (Putri Hana Pebriana, 2017).

Mengatasi permasalahan di atas, diperlukan suatu model pembelajaran yang menarik, di antaranya yaitu pendekatan etnopedagogi yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal/*local wisdom* dalam pembelajaran. Merujuk pada hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti Uzbekistan dalam menerapkan etnopedagogi yaitu dengan cara mengintegrasikan pembelajaran untuk membangun kemampuan dan kekebalan ideologis melalui adat istiadat, tradisi, ritual dan upacara agar generasi muda tidak terpengaruh oleh gagasan asing serta ancaman moral (Sitorabonu, 2023).

Peneliti lain mengungkapkan bahwa sebagai negara dengan latar belakang budaya yang beragam, etnopedagogi memiliki peran penting dalam menghindari konflik antar etnis. Pendidikan dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan rasa persatuan di tengah perbedaan, melalui memasukkan nilai-nilai yang mengandung unsur budaya dalam pembelajaran (Sihite, 2022). Temuan di Westside juga menyarankan prinsip-prinsip model pendidikan yang mengintegrasikan budaya dan kerangka pedagogis. Model ini dinamakan Nunga way. Pada prakteknya Nunga Way membawa prinsip-prinsip Reggio Emilia ke dalam dialog dengan Nunga Way memberikan kesempatan bagi para pemimpin dan guru untuk membayangkan kembali pedagogi mereka dengan cara yang mencerminkan nilai-nilai bersama komunitas sekolah. Akibatnya, jejak dari masing-masing perspektif ini terlihat di seluruh sekolah responsif terhadap budaya (Sisson et al., 2020). Pendekatan etnopedagogi memiliki fungsi mendukung dan melindungi nilai-nilai kebangsaan (Rahmawati et al., 2020). Hasil penelitian-penelitian di atas menjelaskan penerapan etnopedagogi responsif secara budaya dan bertujuan untuk mendukung dan melindungi nilai-nilai kebangsaan

Beberapa hasil penelitian terdahulu tentang upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi anak usia dini di Minangkabau di antaranya yaitu penelitian oleh We dan Fauziah menemukan bahwa tradisi kearifan lokal Minangkabau “Manjujai” berupa nyanyian, syair, atau kata-kata yang mengandung nilai-nilai kebaikan digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak (We & Fauziah, 2020). Peneliti lainnya juga melakukan upaya pengembangan perilaku religius islami, yaitu melalui kegiatan di rumah dengan bimbingan orang tua, misalnya menghafal surah pendek, doa harian. Kegiatan tersebut dipantau guru melalui komunikasi orang tua dengan mengirimkan video saat anak membaca surah pendek. Selain itu, ada pula upaya peneliti lainnya mengembangkan perilaku religius islami melalui amalan sholat yang wajib dilakukan oleh setiap anak di rumah (Adistiarachma & Purwati, 2022). Perilaku religius islami membutuhkan peran lingkungan melalui pembiasaan dalam aktivitas sehari-hari.

Perilaku religius islami juga dapat dikembangkan melalui: 1) saat anak bertanya tentang keberadaan Tuhan. Pada saat itu orang tua harus mampu memberikan tanggapan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif melalui jawaban dan hubungan interaktif. 2) Melalui cerita dari berbagai buku yang diambil berdasarkan dari Al-Qur'an dan dijadikan sebagai sarana pengajaran dalam agama Islam yang terkandung dalam dongeng, seperti aqidah, ibadah, dan akhlak. 3) Perumpamaan (contoh) di dalam Al-Qur'an. 4) Keteladanan, pendidikan Islam adalah secara yang paling ampuh dan tepat guna dalam membentuk kepribadian anak (Helma & Suryana, 2022). Upaya pengembangan keterampilan kolaborasi oleh peneliti sebelumnya di antaranya yaitu melalui permainan tradisional bakiak, dakon, dan cublak-cublak suweng untuk membangun partisipasi, kesabaran, komunikasi, kekompakan, dan rasa percaya diri pada diri anak (Sewi & Mailasari, 2020). Keterampilan kolaborasi berkembang melibatkan aktivitas sosial bersama melalui berbagai kegiatan yang dilakukan bersama-sama.

Selain upaya-upaya yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu di atas, perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi juga dapat dikembangkan melalui pembelajaran proyek berbasis etnopedagogi. Berdasarkan hasil wawancara di Kecamatan ST, guru masih terbatas menggunakan model pembelajaran proyek. Pembelajaran proyek dilakukan hanya pada momen-momen tertentu, misalnya menyambut 17 Agustus, sekolah mengadakan kegiatan proyek bersama orang tua. Selain itu, model pembelajaran proyek juga dilakukan saat anak akan melakukan pertunjukan seni, misalnya seni musik dan seni tari. Padahal model pembelajaran berbasis proyek memberikan otonomi siswa untuk belajar, mengeksplorasi, dan menyelidiki selama proses pembelajaran dengan mendorong mereka untuk melakukan proyek tanpa harus menunggu momen tertentu. Sebagai model instruksional, pembelajaran berbasis proyek adalah pedagogi pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru bertindak seperti fasilitator pengetahuan. Saat melakukan proyek, siswa menghadapi masalah yang otentik dan memotivasi yang mengharuskan mereka memecahkan pertanyaan kompleks dan mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah tersebut.

Pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kerja kelompok dan memberikan manfaat dalam lingkungan sosial pendidikan. Pembelajaran berbasis proyek melibatkan serangkaian tugas kompleks yang melibatkan siswa dengan bekerja pada proyek terbuka, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau kegiatan investigasi. Ini memerlukan lingkungan di mana individu secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri (Chiu, 2020). Peneliti terdahulu yang meneliti pembelajaran proyek, antara lain Hapidin, peneliti ini mengungkapkan bahwa inovasi model pembelajaran tematik integratif berbasis proyek dalam menerapkan pendidikan kelautan pada anak di kepulauan seribu dapat dijadikan solusi untuk mengimplementasikan pembelajaran tematik integratif, khususnya pengintegrasian dengan penerapan pendidikan kelautan pada siswa SD (Hapidin, Pujianti et al., 2023). Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa pembelajaran proyek dapat menarik minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian berikutnya mengemukakan bahwa strategi pembelajaran berbasis proyek yang digunakan dalam pembelajaran mampu membangkitkan proses yang kreatif untuk menumbuhkan ide bersama (Albar & Southcott, 2021). Penerapan pembelajaran berbasis proyek oleh guru juga telah terbukti sangat mempengaruhi pemahaman konten dan pengembangan keterampilan siswa (Aksela & Haatainen, 2019). Pembelajaran berbasis proyek berbasis *lesson study* untuk komunitas belajar mendorong siswa untuk terlibat dalam karya dan tugas otentik secara mendalam dan aktif (Ilma & Putri, 2021). Selain itu juga membantu menemukan solusi baru yang memanfaatkan lebih banyak sumber daya secara lebih luas serta berbagi pengetahuan, kolaborasi (Almulla, 2020; Magta et al., 2019). Pembelajaran berbasis proyek mendorong interaksi yang menghasilkan produk, sambil mendorong perilaku prososial anak, seperti berbagi, menolong, dan bekerja sama dalam kelompok (Dianita et al, 2020). Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merangsang proses kreatif untuk menghasilkan ide bersama, mempengaruhi pemahaman konten dan pengembangan keterampilan siswa, serta mendorong keterlibatan yang mendalam dan aktif dalam karya dan tugas otentik.

Pembelajaran proyek ini saat ini juga telah dituangkan dalam kurikulum nasional, yang disebut dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di PAUD dilakukan dalam konteks tradisi lokal, (Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022). Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi kearifan lokal setempat sehingga mendapatkan pengalaman langsung saat proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran proyek juga dapat diterapkan baik pada pembelajaran intrakurikuler maupun ekstrakurikuler melalui bermain bermakna.

Mengacu pada masalah dan berbagai hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, peneliti memfokuskan penelitian pada mengembangkan model pembelajaran proyek berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi anak usia 5-6 tahun di Sumatera Barat.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya perilaku religius islami anak usia 5-6 tahun di Sumatera Barat.
2. Rendahnya keterampilan kolaborasi anak usia 5-6 tahun Sumatera Barat.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan perilaku religius islami anak usia 5-6 tahun di Sumatera Barat.
4. Keterbatasan pengetahuan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran proyek berbasis etnopedagogi di Sumatera Barat.

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini membatasi model pembelajaran proyek sebagai suatu model pembelajaran yang berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan perilaku religius islami anak usia 5-6 tahun. Adapun yang dimaksud dengan pembelajaran proyek dalam penelitian ini yaitu pembelajaran berpusat pada kegiatan proyek yang berorientasi pada pemecahan masalah

dengan melibatkan partisipasi aktif, eksploratif berdasarkan minat dan pertanyaan anak untuk menghasilkan suatu produk. Model pembelajaran proyek yang menjadi kajian utama untuk dikembangkan adalah proyek Kilpatrick. Konsep etnopedagogi dibatasi pada praktik pendidikan pada basis kearifan lokal budaya Minang. Perilaku religius islami dibatasi sebagai suatu bentuk tindakan yang menunjukkan keterikatan individu dengan keyakinan yang dianut dalam hal (1) meyakini adanya Tuhan melalui perilaku beribadah, (2) berbuat baik terhadap sesama dan (3) berperilaku terpuji terhadap alam ciptaan Tuhan. Keterampilan kolaborasi dibatasi pada kemampuan yang bersifat spesifik anak usia 5-6 tahun dalam melakukan tindakan secara bersama-sama dengan teman yang mencakup (1) bekerja sama, (2) menerima pendapat orang lain, 3) berbagi tugas dan (4) berbagi tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi anak usia 5-6 tahun di Sumatera Barat?
2. Bagaimana pemahaman guru tentang pembelajaran proyek di Sumatera Barat?
3. Bagaimana proses pengembangan model pembelajaran proyek berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi anak usia 5-6 tahun di Sumatera Barat?
4. Bagaimana kelayakan model pembelajaran proyek berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi anak usia 5-6 tahun di Sumatera Barat?
5. Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran proyek berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi anak usia 5-6 tahun di Sumatera Barat?

## E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### E1. Teoritis

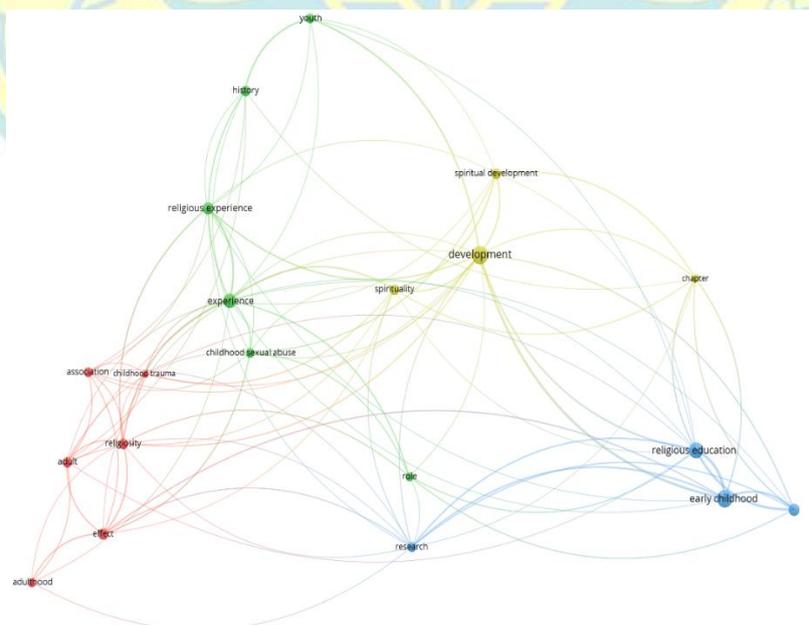
Secara teoritis penelitian ini dapat mengembangkan dan membangun teori model pembelajaran proyek berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi anak usia 5-6 tahun.

### E2. Praktis

Sebagai rujukan pembelajaran untuk meningkatkan perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman mengambil kebijakan untuk meningkatkan perilaku religius islami dan keterampilan kolaborasi dan anak usia 5-6 tahun di satuan PAUD.

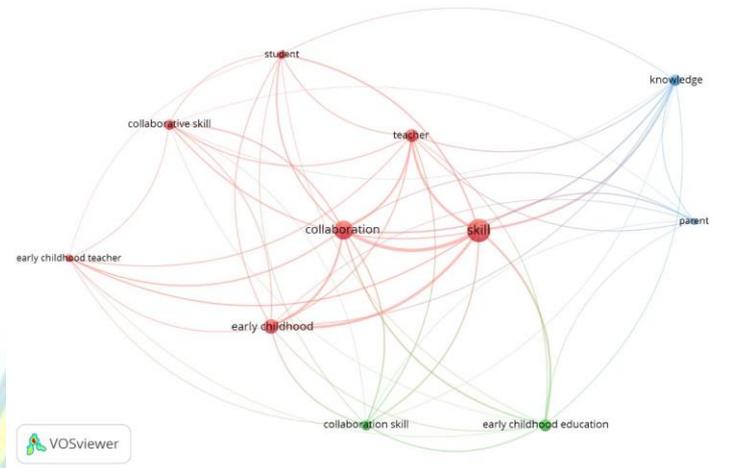
## F. Keterbaruan Penelitian

Menemukan keterbaruan penelitian, peneliti menggunakan Vosviewer sebagai alat bantu. Peneliti menggunakan kata *project based learning*, *religious*, dan *collaboration*, data disajikan dalam bentuk *network visualization* sebagai berikut:



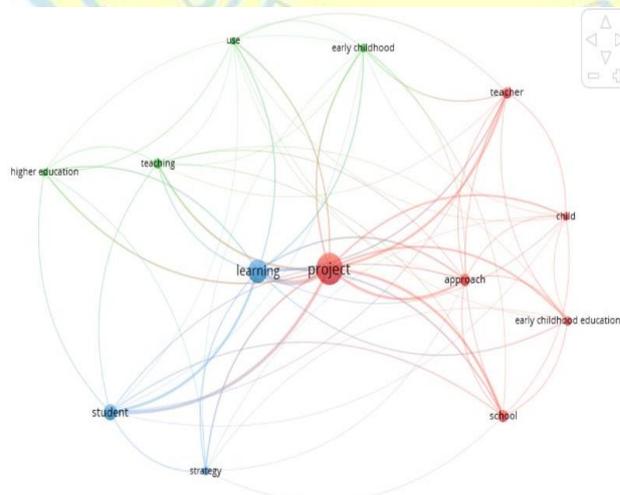
**Gambar 1.1** *Network Visualization Perilaku Religius*

*Network visualization* digunakan untuk mengetahui topik religius, apabila dilihat dari abstrak dan kata kunci yang sudah dianalisa. Jika kita melihat tulisan kecil dan warna yang pudar artinya kata kunci tersebut masih sedikit dilakukan. Pada *network visualization* di atas kata religius terlihat kecil, artinya topik ini masih layak untuk diteliti.



**Gambar 1.2 Network Visualization Keterampilan Kolaborasi**

*Network visualization* digunakan untuk mengetahui topik keterampilan kolaborasi dilihat dari abstrak dan kata kunci yang sudah dianalisa. Jika kita melihat tulisan kecil dan warna yang pudar artinya kata kunci tersebut masih sedikit dilakukan. Pada *network visualization* di atas kata *collaboration* terlihat kecil, artinya topik ini masih layak untuk diteliti.



**Gambar 1.3 Network Visualization Project-Based Learning**

*Project-based learning* memiliki hubungan dengan *learning, teaching, strategy, student, use, learning, approach, higher education, early childhood, teacher, child, early childhood education, school*. Berdasarkan uraian ketiga *network* visualization terlihat bahwa belum ada keterkaitan antara *project-based learning* dengan religius dan keterampilan kerja sama.

