

**KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN RASA INGIN TAHU
ANAK USIA 3 - 4 TAHUN**

Zumrotus Sa'adah¹, Arri Handayani², Anita Chandra D.S³

Magister Pendidikan Dasar

Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

Alamat e-mail : zumrotus85saadah@gmail.com

ABSTRACT

The background that prompted this research was the conditions found in the Al-Muttaqin family planning institution, Buko village, Wedung sub-district, Demak district, most of the children experienced problems in problem-solving skills. This was shown during the learning activities that researchers observed, children were still confused about various shapes, could not find solutions to simple problems such as children not knowing colors, and still looked very passive. Apart from that, based on researchers' observations, the learning activities carried out at this institution are still monotonous and limited. Educators still often use verbal methods and the minimal application of play media used in learning activities makes the learning process less attractive to students. The formulation of the problem in this research is "How is the effectiveness of project-based learning on the problem solving abilities of children aged 3-4 years" and "How is the effectiveness of project-based learning on the curiosity of children aged 3 -4 years". The objectives to be achieved in this research are to determine the effectiveness of project-based learning on the problem-solving abilities of children aged 3-4 years and to determine the effectiveness of project-based learning on the curiosity of children aged 3-4 years. This type of research is quantitative research. The population in this study were group A Muria children aged 3 - 4 years old PAUD KB Al Muttaqin Buko Wedung Demak who were in one class. Sampling in this study used a simple random sampling technique, namely that the sample was chosen randomly without paying attention to the strata contained in the population. For the data in this research, researchers used data collection techniques in the form of observation.

Keywords: Project Based Learning, Problem Solving Ability, Curiosity

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini yaitu kondisi yang sebagian besar anak mengalami permasalahan dalam keterampilan pemecahan masalah. Hal tersebut terlihat saat anak masih bingung dengan macam bentuk, belum mengenal warna, dan masih terlihat sangat pasif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana keefektifan pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 Tahun" dan "Bagaimana keefektifan pembelajaran berbasis proyek terhadap rasa ingin tahu anak usia 3-4 Tahun". Tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun dan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran berbasis proyek terhadap rasa ingin tahu anak usia 3-4 tahun. Jenis penelitian ini

adalah penelitian kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah anak kelompok A Muria usia 3 – 4 tahun PAUD KB Al Muttaqin Buko Wedung Demak (satu kelas). Pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata yang terdapat di dalam populasi. Teknik pengumpulan data berupa observasi. Hasil uji *T* menunjukkan ada pengaruh pembelajaran berbasis proyek pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu anak. Hasil uji *N-gain Score* untuk data kemampuan pemecahan masalah adalah 76.5%, dan hasil uji *N-gain Score* untuk data nilai rasa ingin tahu anak adalah 77.2%. Dapat disimpulkan pembelajaran berbasis proyek efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu anak.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek, Kemampuan Pemecahan Masalah, Rasa Ingin Tahu

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan seseorang baik dalam keluarga ataupun masyarakat. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Setiap anak memiliki hak untuk tumbuh berkembang dan belajar dalam suatu pendidikan. Mengingat kebutuhan tersebut maka seorang guru harus menyediakan sarana dan prasarana pendidikan dalam rangka memenuhi kebutuhan anak supaya tumbuh dan berkembang sebagaimana mestinya. (Aisyah, S. 2013).

Program pendidikan anak usia dini harus disesuaikan dengan

karakteristik anak yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang berbeda agar perkembangan anak usia dini lebih optimal. Program pendidikan yang dilaksanakan harus memberikan dukungan, dorongan dan stimulasi juga memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan anak. (Yolanda and Suryana 2014).

Menurut keterangan Romanti, Rohita (2020:2) menyebutkan bahwa “Kemampuan memecahkan masalah adalah hal penting yang harus dimiliki oleh anak. Hal tersebut dikarenakan ketika anak sedang melakukan proses bermain dan belajar, anak akan menemui permasalahan-permasalahan kecil yang perlu dipecahkan sendiri”. Pemecahan masalah adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pengetahuan,

keterampilan, dan 3 pemahaman untuk memenuhi tuntutan dari situasi yang tidak rutin (Putri, 2017)

Menurut Samani, dkk (201) rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam. Didalam STPPA capaian perkembangan anak usia 3-4 tahun dalam mengembangkan rasa ingin tahu nya adalah anak terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik seperti aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban.

Metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah suatu model kegiatan di kelas yang berbeda dari biasanya. Kegiatan pembelajaran berbasis proyek berjangka waktu lama, antardisiplin, berpusat pada siswa dan terintegrasi dengan masalah dunia nyata (Trianto, 2014). Mukhlis, dkk dalam Trianto (2014), metode pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang

memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek yang

diselesaikan siswa secara berkelompok.

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada anak usia 3-4 tahun PAUD KB AL MUTTAQIN Buko Kecamatan Wedung Kabupaten Demak, dan dilaksanakan dari bulan Nopember 2023.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian diawal dilakukan dalam pembelajaran di sentra bahan alam dan cair. Setiap pembelajaran di berikan *Pre Test* sebelum mendapat *treatment* atau perlakuan, dan dilakukan *Post Test* setelah mendapat *treatment* atau perlakuan terhadap pembelajaran berbasis proyek.

Variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. variabel bebas (X) adalah Pembelajaran Berbasis Proyek dan diukur berdasarkan instrumen lembar pengamatan pembelajaran. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan Pemecahan Masalah (Y1) dan kemampuan rasa ingin tahu (Y2) pada kelompok A.

Populasi pada penelitian ini adalah anak kelompok A Muria usia 3 – 4 tahun PAUD KB Al Muttaqin Buko Wedung Demak yang terdapat dalam satu kelas. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik simple random sampling yaitu sampel dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata yang terdapat di dalam populasi. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi/pengamatan pada anak. Pengumpulan data untuk variabel kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu anak pada penelitian ini menggunakan teknik observasi.

Validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil pengumpulan data dan pengolahan data yang telah dianalisis terhadap setiap variabel, didapat kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. Analisis Keefektifan Pembelajaran Berbasis Proyek

Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah

Hasil penghitungan data menunjukkan ada peningkatan persentase dari sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Sudah tidak ada anak atau 0% anak dengan tahap belum berkembang padahal sebelumnya ada 53% anak pada tahap belum berkembang, tahap mulai berkembang yang sebelumnya ada 53% anak setelah diberi perlakuan turun menjadi 13%, ada kenaikan tahap berkembang sesuai harapan yang sebelumnya hanya 13% menjadi 67%, dan ada kenaikan persentase 20% pada kategori berkembang sangat baik yang sebelumnya hanya 0%.

2. Analisis Keefektifan Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Rasa Ingin Tahu Anak.

Hasil penghitungan data menunjukkan ada peningkatan persentase dari sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Sudah tidak ada anak atau 0% anak dengan

tahap belum berkembang padahal sebelumnya ada 33% anak masih pada tahap belum berkembang, tahap mulai berkembang yang sebelumnya ada 53% anak setelah diberi perlakuan turun menjadi 13%, ada kenaikan tahap berkembang sesuai harapan yang sebelumnya yang sebelumnya hanya 13% menjadi 67%, dan ada kenaikan persentase pada kategori berkembang sangat baik jika sebelumnya sebesar 0% setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 20%.

D. Kesimpulan

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan melibatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya. Hasil olah data yang diperoleh selama penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu anak. Pada uji normalitas data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0.05 . Hasil uji normalitas data dari variabel kemampuan pemecahan masalah

dan rasa ingin tahu menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai Sig. Kemampuan pemecahan masalah $0.167 > 0.05$, dan nilai Sig. Rasa ingin tahu anak $0.301 > 0.05$. Pada uji homogenitas data dinyatakan homogen jika nilai signifikansi > 0.05 . Uji homogenitas terhadap variabel kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu anak juga menunjukkan data bersifat homogen, dengan nilai Sig. kemampuan pemecahan masalah $0.315 > 0.05$ dan nilai Sig. rasa ingin tahu anak $0.317 > 0.05$.

Menjawab hipotesa yang dibuat peneliti melakukan uji *T* dan uji *N-gain Score*. Uji *T* dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu anak. Sedangkan uji *N-gain Score* dilakukan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu anak. Pada uji *T* dinyatakan ada pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu anak jika nilai signifikansi < 0.05 . Hasil uji *T* menunjukkan ada

pengaruh pembelajaran berbasis proyek pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu anak. Pada data kemampuan pemecahan masalah nilai Sig. < 0.01 dan pada rasa ingin tahu anak nilai Sig. < 0.02. Kriteria keefektifan uji *N-Gain Score* dalam bentuk persentase adalah jika nilai *N-gain Score* < 40 maka media yang digunakan tidak efektif, jika nilai *N-gain Score* 40-55 maka media yang digunakan kurang efektif, jika nilai *N-gain Score* 56-75 maka media yang digunakan cukup efektif, dan jika nilai *N-gain Score* > 76 maka media yang digunakan efektif. Hasil uji *N-gain Score* untuk data kemampuan pemecahan masalah adalah 76.5%, dan hasil uji *N-gain Score* untuk data nilai rasa ingin tahu anak adalah 77.2%. Uji *N-gain Score* pada variabel kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu anak sesuai kriteria keefektifan menunjukkan nilai *N-gain Score* > 76%, dapat disimpulkan pembelajaran berbasis proyek efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu anak.

Pembelajaran proyek merupakan pembelajaran yang

membutuhkan proses dan waktu, fokus pada masalah, dan diintegrasikan dengan konsep-konsep disiplin ilmu pengetahuan dan sains. Pembelajaran proyek memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong peserta didik untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan rasa ingin tahu, hingga menghasilkan karya nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. 2013. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Jurnal Al-Ta'dib. Vol. 6 No. 1 Januari-Juni 2013.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Desmita. 2013. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Ervin, N. 2018. Model Pembelajaran Literasi Dasar Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dan Bahasa Di Taman Kanak-Kanak. Volume 70, Nomor 2, 1 Desember 2018. e-ISSN : 2654 – 4954, p-ISSN : 0853 – 4403.

- Galih, W. Ali, M. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak Tk. Volume 4, No 1, April 2017 (38-49).
- Holis, Ade. 2016. Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol. 09; No. 01; 2016; 23-37. ISSN: 1907-932X.
- Kartika Nur Fathiyah, Ratu Ayuning Suci (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 7 Issue 4 2023 Pages 3917-3924 ISSN : 2549-8959.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. Jurnal Golden Age, 2(01), 01- 12.
- Khiyarusoleh, U. 2016. Konsep dasar perkembangan Kognitif Pada Anak menurut Jean Piaget. Jurnal Ujang Khiyarusoleh. VOL. 5 NO. 1 MARET 2016 ISSN: 2089- 3876.
- Kt. Seni Lestari, Ni Kt. Suami, Pt. Aditya Antara. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak. E-jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4. No. 2.
- Lestaringrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. PEDAGOGIKA Jurnal Ilmu Pendidikan, 11(2), 104-115.
- Najamuddin, N., Fitriani, R., & Puspandini, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. Jurnal Basicedu, 6(1), 954-964.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan" Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(01), 82-90.
- Ni Wayan Eka Praba Dewi, I.K.Gading, P. Aditya Antara. 2018. Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak. E-jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 6 No. 3.
- Nur Alim Amri. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Pemecahan masalah) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran Volume 1 Nomor 2 Oktober 2017 e-ISSN: 2549-9114 dan p-ISSN: 2549-9203.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran akuatik. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10(1), 42-50.
- Paul, Suparno. 2000. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Yogyakarta: Kanisius.

Peraturan Menteri Pendidikan
Republik Indonesia. 2014.
Kurikulum 2013 Pendidikan Anak
Usia Dini. Jakarta.

Rismareni, P. 2018. Kajian Program
Bilingual Terhadap Perkembangan
Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal
Pendidikan, Vol 10, No.2, 2018.

Yanti, Asfi. Yanti, Puji F. 2021. Tradisi
Kearifan Lokal Minangkabau
"Manujai" untuk Stimulasi
Perkembangan Anak Usia Dini.
Volume 5 Issue 2 (2021) Pages
1339-1351 Jurnal Obsesi: Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini. ISSN:
2549-8959.

Yaswinda. Eka, N. Abna, H. 2019.
Pengembangan Media Video
Tutorial Pembelajaran Sains
Berbasis Multisensori Ekologi
Untuk Meningkatkan Kognitif Anak
Taman Kanak-Kanak. Jurnal Ilmiah
Kajian Ilmu Anak dan Media
Informasi PAUD. ISSN 2528-3359
(Print). ISSN 2528-3367(Online).