

## IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROYEK BERBASIS BERMAIN DAN DIGITAL SEBAGAI STRATEGI PENGEMBANGAN KARAKTER MAHASISWA CALON GURU PAUD

Anita Yus<sup>1\*</sup> Gita Noveri Eza<sup>2</sup> Damaiwaty Ray<sup>3</sup>

1. Dosen PG PAUD Fakultas Ilmu Keguruan Universitas Negeri Medan
2. Dosen PG PAUD Fakultas Ilmu Keguruan Universitas Negeri Medan
3. Dosen PG PAUD Fakultas Ilmu Keguruan Universitas Negeri Medan

\*Email: anitayus.dikdas@gmail.com

**Abstract:** This study aims to determine the implementation of play-based and digital project learning models as a strategy for character development of PAUD teacher candidates. This research is a combination of survey and intervention methods through field experiments. The subjects of this study were a team of instructional lecturers and students who took courses on AUD learning approaches and strategies as many as 90 people. Data were collected using document analysis techniques, observation and questions and answers and analyzed with descriptive statistics and qualitative analysis. The results showed that: (1) learning with play based and digital project models can be used in learning with stages, (a) the initial stage, which consists of developing interests and preparing projects, (b) investigations conducted with field visit activities and discussing activities that have been carried out, and (c) conclusions and results obtained that are carried out with activities that conclude results and present the resulting product; (2) the competencies of students designing learning for AUD are at an average score of 71 and as much as 74% have successfully passed viewed from the design and quality of the video, (3) the play based and digital project learning model can develop the character of responsibility and cooperation

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran proyek berbasis bermain dan digital sebagai strategi pengembangan karakter mahasiswa calon guru PAUD. Penelitian ini merupakan gabungan metode survey dan metode intervensi melalui *field experiment*. Subjek penelitian ini adalah tim dosen pembelajaran dan mahasiswa yang mengambil mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran AUD sebanyak 90 orang. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik analisis dokumen, observasi dan tanya jawab dan dianalisis dengan statistik deskriptif serta analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pembelajaran dengan model proyek berbasis bermain dan digital dapat digunakan dalam pembelajaran dengan tahapan, (a) tahap awal, yang terdiri dari mengembangkan minat dan mempersiapkan proyek, (b) penyelidikan yang dilakukan dengan kegiatan kunjungan lapangan dan mendiskusikan aktivitas yang sudah dilakukan, dan (c) kesimpulan dan hasil yang diperoleh yang dilakukan dengan kegiatan menyimpulkan hasil dan mengemukakan produk yang dihasilkan; (2) kompetensi mahasiswa merancang pembelajaran untuk AUD berada pada rata-rata skor 71 dan sebesar 74% berhasil lulus dilihat dari rancangan dan kualitas video, (3) model pembelajaran proyek berbasis bermain dan digital dapat mengembangkan karakter tanggung jawab dan kerja sama

Kata Kunci: Model Pembelajaran Proyek, Hasil Belajar, Pengembangan Karakter

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha meningkatkan sumberdaya manusia yang dapat bersaing di dalam dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupannya. Usaha peningkatan sumberdaya manusia yang

berkualitas melalui pendidikan terus dilakukan. Yus (2015) menyatakan bahwa selama ini telah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model proyek dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna, komunikatif, dan mampu memotivasi mahasiswa belajar

sehingga hasil belajar meningkat dengan nilai rata-rata 3,1. Hasil belajar itu belum dirasa maksimal bila dikaitkan dengan sistem penilaian skala 4 (empat) yang berlaku di Universitas Negeri Medan. Di sisi lain, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut SDM memiliki keterampilan berpikir tinggi (HOTS).

UNESCO (2009) menyatakan bahwa model pembelajaran proyek yang telah digunakan selama ini cenderung belum dikaitkan dengan standar kompetensi anak Indonesia. Sementara itu, Katz (2011) menyatakan bahwa model pembelajaran proyek membantu mahasiswa memperoleh sejumlah pengalaman dan mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi. Model pembelajaran proyek berbasis bermain membuat pembelajaran sesuai kebutuhan anak dan memudahkan anak memperoleh sejumlah pengetahuan dan Yus (2011) menyatakan bahwa dengan alat digital akan memudahkan anak melihat objek asli sesuai dengan tuntutan pembelajaran anak berdasarkan teori Piaget dan akan mudah menarik perhatian anak karena melihat gambar bergerak yang diiringi dengan suara.

Yus (2008) menyatakan bahwa model pembelajaran proyek berbasis bermain dan digital sebagai strategi pengembangan karakter anak usia dini ini sangat diperlukan. Selain untuk perbaikan pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kompetensi mahasiswa dan melaksanakan pembelajaran bagi Anak Usia Dini (AUD) juga menghasilkan model-model pembelajaran proyek berbasis kompetensi dan digital untuk AUD sekaligus mendorong mahasiswa terbiasa dalam pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang berpusat pada diri mahasiswa.

Pembelajaran proyek memiliki ciri-ciri: (1) penerapan keterampilan belajar, (2) berdasarkan motivasi intrinsik, (3) memperhatikan minat untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, (4) memberi peluang kepada anak untuk memilih aktivitas belajar yang disediakan, (5)

mengakui kemampuan anak (anak adalah ahli) dan guru membantu mengembangkan kecakapan anak, (6) saling berbagi tanggung jawab dalam belajar untuk mencapai prestasi (Katz dan Chard, 2000) dan 7) fleksibel (Clark, 2000). Tugas guru dalam pembelajaran proyek ini adalah memfasilitasi proses belajar, membimbing, meneliti dan belajar bersama dengan anak-anak (Rinaldi, 2006).

Terdapat beberapa model pembelajaran proyek bila dilihat dari sintaknya. Di antaranya pembelajaran proyek dilakukan dengan tahapan seperti berikut, yaitu mempersiapkan dan melaksanakan proyek (Roopnarine dan Johnson, 2005) yang bila dirinci menjadi seperti 1) mengembangkan minat anak, 2) mengembangkan minat, 3) mempersiapkan aktivitas, 4) kunjungan lapang, dan 5) pembahasan aktivitas yang telah dilakukan, dan 4) membuat kesimpulan (Katz dan Chard, 2000; Roopnarine dan Johnson, 2005). Langkah pembelajaran proyek ini dilakukan melalui kegiatan belajar dalam bentuk bermain (Dodge, Colker dan Heromen, 2002; Yus, 2013; Yus, 2019) akan membantu anak memiliki karakter unggul. Model yang lain menunjukkan pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap awal proyek, tahap melakukan penyelidikan, dan tahap memandu anak membuat kesimpulan dan mengidentifikasi prestasi mereka Chard (2013). Model pembelajaran proyek berbasis bermain dan digital dikembangkan mengacu kepada teori pedagogic yang melahirkan pembelajaran e-learning (Saravanan dan Shanmughavel, 2007) yang pengaruhnya sangat besar terhadap pembentukan karakter dan kemampuan (Varghese, dkk., 2012)

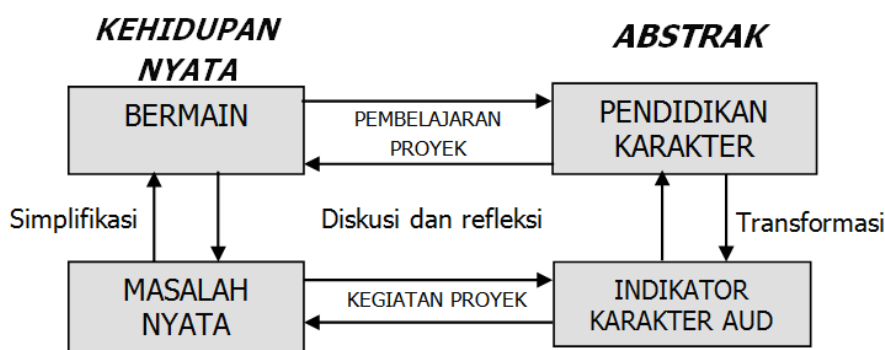
Memadukan Katz dan Chard, 2000; Dodge Colker dan Heromen, 2002; serta Saravanan dan Shanmughavel, 2007 maka pembelajaran dijabarkan dalam bentuk aktivitas yang perlu dilakukan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran di PGPAUD seperti yang dikemukakan dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Penggunaan Langkah Pendekatan Proyek Dalam Pembelajaran**

Langkah	Kegiatan
Mengembangkan minat	Diskusi pengalaman yang berkaitan dengan proyek yang akan dikerjakan dan menganalisis video yang menunjukkan pelaksanaan model pembelajaran proyek
Mempersiapkan proyek	Mendiskusikan proyek yang akan dilakukan, membuat persiapan berkaitan dengan proyek dan menuangkannya dalam bentuk video
Kunjungan lapang	Melakukan observasi dan wawancara sesuai rancangan tugas yang ditetapkan
Membahas aktivitas yang sudah dilakukan	Mengidentifikasi apa saja yang sudah dilakukan dan apa yang diperoleh
Menyimpulkan hasil	Menganalisis data yang ada dan membuat kesimpulan
Mengemukakan proyek	Presentasi model pembelajaran proyek untuk AUD yang disajikan dalam bentuk video

Dengan menggunakan langkah yang dikemukakan pada Tabel 1 diharapkan mahasiswa dapat mencapai kompetensi 1) menganalisis teori-teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran AUD, 2) menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik dan mampu melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran, 3) mengaplikasikan praksis

pendidikan anak usia dini dalam pembelajaran AUD dan merekam dalam bentuk video. Dengan mempertimbangkan model pembelajaran proyek, kompetensi karakter AUD dan kesukaan anak pada alat teknologi (video), maka model proyek dalam penelitian ini dapat diilustrasikan dalam diagram pada Gambar 1 berikut ini.



**Gambar 1: Diagram Penyusunan Kerangka Pengembangan Model**

**METODE PENELITIAN**

Penelitian survey deskriptif ini mengkaji implementasi model pembelajaran proyek berbasis bermain dan digital untuk mengidentifikasi aktivitas mahasiswa dalam kegiatan pada setiap sintak model

pembelajaran proyek berbasis bermain dan digital dan peningkatan hasil belajar serta karakter mahasiswa. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan empiris (*empirical approach*) yang menekankan pada pengumpulan dan analisis data dengan sampel mahasiswa yang mengambil mata kuliah

Pendekatan Strategi Pembelajaran AUD sejumlah 90 orang, 3 orang dosen dan pembelajaran yang berlangsung. Data dikumpulkan dengan metode komprehensif, yaitu gabungan metode observasi menggunakan daftar cek, analisis dokumen dan metode intervensi melalui *field experiment* dan dianalisis dengan statistik deskriptif serta analisis kualitatif yang dilakukan dengan cara mengait-ngaitkan data yang diperoleh.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Sintak Model Pembelajaran Proyek Berbasis Bermain dan Digital

Hasil analisis menunjukkan bahwa diketahui sintak dan kegiatan belajar pada model pembelajaran proyek berbasis bermain dan digital, yaitu: (a) tahap awal dilakukan kegiatan untuk mengembangkan minat dan mempersiapkan proyek, (b) tahap penyelidikan dilakukan kegiatan kunjungan lapangan dan mendiskusikan aktivitas yang

sudah dilakukan, dan (c) kesimpulan dan presentasi hasil yang diperoleh dilakukan dalam kelompok diskusi yang setiap kelompok terdiri dari 3 orang sampai 5 orang mahasiswa. Pada awal penggunaan model ini terdapat beberapa kendala terutama berkaitan dengan aktivitas mahasiswa yang belum terbiasa dengan model ini. Untuk mengatasi kendala tersebut dilakukan diskusi tentang model dan penggunaannya dengan cara memberi kesempatan kepada mahasiswa dan berinteraksi dengan semua. Joyce & Weil (1996) mengemukakan bahwa pendapat secara individual baik berkenaan dengan kendala yang dihadapi maupun berkaitan dengan keinginan atau pendapat mahasiswa tentang model. Berdasarkan hasil diskusi tentang model pembelajaran diperoleh sejumlah pemahaman yang memudahkan mahasiswa lebih memahami tentang karakteristik dan penggunaan model pembelajaran proyek berbasis bermain dan digital. digunakan dan secara lengkap hasil analisis dikemukakan dalam Tabel 2.

**Tabel 2. Distribusi Persentase Kegiatan Belajar Mahasiswa Model Pembelajaran Proyek Berbasis Bermain dan Digital**

Kegiatan	Persentase
Tanya jawab dengan dosen	81
Diskusi dengan dosen menggunakan tayangan video	83.5
Mencari bahan dari berbagai sumber (buku, video dan artikel hasil penelitian)	91
Mendiskusikan draft rancangan proyek	91
Memantapkan draft persiapan proyek di video	95
Diskusi tentang pembelajaran proyek di lembaga PAUD dengan guru	91
Observasi lingkungan PAUD untuk pembuatan video	91
Mendiskusikan kegiatan proyek yang telah dirancang mahasiswa dengan guru	91.5
Menyepakati rancangan proyek pembelajaran dengan guru PAUD untuk di video	92.5
Membuat video model pembelajaran proyek untuk AUD	92.5
Menganalisis data yang diperoleh dari lembaga PAUD	90.5
Melakukan editing video yang telah dibuat	91.5
Presentasi video yang dihasilkan	92.5

## 1. Capaian Kompetensi Mahasiswa

Capaian kompetensi mahasiswa dilihat dari dua komponen, yaitu 1) rancangan pembelajaran model proyek berbasis bermain dan digital, dan 2) kualitas video yang dihasilkan mahasiswa.

### a. Kualitas Rancangan Pembelajaran Model Proyek Berbasis Bermain dan Digital

Hasil analisis menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diperoleh mahasiswa atas rancangan video model pembelajaran proyek adalah 94 dan terendah 50. Skor rata-rata 72,19 dengan besar standar deviasi 9,63. Skor rata-rata yang diperoleh berada di atas skor rata-rata idial sebesar 66,67. Hasil analisis

dengan menggunakan prinsip kurva normal diketahui keberadaan mahasiswa dalam sebaran kurva normal -1 sampai +1 deviasi, yaitu skor 62,56 sampai 81,82 sebanyak 82%. Berarti keberhasilan mahasiswa dalam belajar dilihat dari kualitas rancangan pembelajaran yang disusun mahasiswa berada pada skor 63 sampai 82. Bila dikaitkan dengan kriteria skor lulus, yaitu skor, maka dapat dinyatakan bahwa mahasiswa yang mencapai kompetensi dengan kategori lulus sebanyak 74%. Sebesar 26% belum sepenuhnya mencapai kompetensi bila dilihat dari rancangan pembelajaran model proyek berbasis bermain dan digital. Untuk lebih jelasnya hasil analisis dikemukakan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Frekuensi Skor Mahasiswa Dalam Membuat Rancangan Pembelajaran Model Proyek Berbasis Bermain dan Digital Untuk AUD**

Kelas Interval	Absolut	Relatif
49 - 55	3	3
56 - 62	5	6
63 - 69	29	32
70 - 76	19	21
77 - 83	27	30
84 - 90	4	5
91 - 97	3	3
Jumlah	90	100

### b. Kualitas Video Yang Dihasilkan Mahasiswa

Kualitas rancangan video pembelajaran model proyek berbasis bermain dan digital ditentukan berdasarkan 6 aspek, yaitu 1) pola tayangan (kesuaian dengan alur yang ditetapkan), 2) komposisi gambar, 3) kejernihan audio, 4) kejelasan artikulasi, 5) kualitas pencahayaan, dan 6) kebenaran isi materi. Berdasarkan keenam aspek ditetapkan klasifikasi berdasarkan kemunculan enam aspek dengan klasifikasi 1) Sangat Baik = semua komponen ada; 2) Baik = semua komponen tetapi ada yang kurang sesuai; 3) Cukup = memasukkan 3 – 4 komponen dan

sesuai; dan 4) Kurang = memasukkan 1 – 2 komponen dan kurang sesuai.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 38% mahasiswa menghasilkan video pembelajaran dengan kategori baik dan sangat baik. Sebesar 53% mahasiswa menghasilkan video pembelajaran model proyek untuk AUD dengan kategori cukup. Bila dikaitkan dengan skor lulus maka dapat dinyatakan bahwa sebesar 91% mahasiswa dapat menghasilkan video yang berkualitas cukup ke sangat baik dengan kategori lulus. Berarti, upaya memberi pengalaman dapat digunakan sebagai upaya untuk mengentaskan permasalahan kemampuan guru mengelola pembelajaran (Yus, 2017)

**Tabel 4. Frekuensi Kualitas Video Pembelajaran Model Proyek Berbasis Bermain dan Digital Untuk AUD**

<b>Kategori</b>	<b>Absolut</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat baik	3	3
Baik	31	35
Cukup	48	53
Kurang	8	9
Jumlah	90	100

**Catatan:**  
 Sangat Baik = semua komponen ada dan memiliki kesesuaian  
 Baik = semua komponen tetapi ada yang kurang sesuai  
 Cukup = memasukkan 3 – 4 komponen dan sesuai  
 Kurang = memasukkan 1 – 2 komponen dan kurang sesuai

Model ini efektif untuk mengembangkan karakter AUD dan dapat membantu mahasiswa meningkatkan pengetahuan, mengembangkan sikap positif terhadap PAUD dan melatih keterampilan merancang dan melaksanakan pembelajaran (Olowe dan Kutelu, 2014).

#### c. Capaian Perkembangan karakter tanggung jawab dan kerja sama

Hasil analisis menunjukkan skor tertinggi 99 dan terendah 77. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata karakter tanggung jawab dan kerja sama sebesar 91 dengan simpangan baku 6,24. Skor rata-rata ini di atas rata-rata idial 67. Secara lengkap data dikemukakan dalam Tabel 5.

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor Karakter Mahasiswa**

<b>Kelas interval</b>	<b>Absolut</b>	<b>Frek. Relatif (%)</b>
77 – 79	3	3
80 – 82	4	4
83 – 85	15	17
86 – 88	13	14
89 – 91	16	18
92 – 94	33	37
95 – 96	3	3
97 – 100	3	3
Jumlah	90	100

Kualitas perkembangan karakter mahasiswa menunjukkan yang dilihat dari perkembangan kemampuan kerjasama dan tanggung jawab ditentukan dalam empat kategori. Hasil analisis menunjukkan bahwa 54% mahasiswa emncapai perkembangan

yang sangat baik dan 42% berkembang baik. Hal ini dimungkinkan karena dengan melakukan aktivitas yang menyenangkan akan mendorong individu selalu dalam kelompoknya (Yus, 2013) untuk bekerjasama dan bertanggungjawab (Yus, 2008).

**Tabel 6. Kategori Kualitas Perkembangan Karakter Mahasiswa**

Kategori	Absolut	Persentase (%)
Sangat baik	54	54
Baik	42	42
Cukup	3	3
Kurang	0	0

Catatan:

Sangat Baik = > 89; Baik = 80 – 89; Cukup = 70 – 79; Kurang = < 70

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut.

*Pertama*, Pembelajaran dengan menggunakan model proyek berbasis bermain dan digital perlu dilakukan dengan sintak seperti berikut, yaitu (a) tahap awal, yang terdiri dari mengembangkan minat dan mempersiapkan proyek, (b) penyelidikan yang dilakukan dengan kegiatan kunjungan lapangan dan mendiskusikan aktivitas yang sudah dilakukan, dan (c) kesimpulan dan hasil yang diperoleh yang dilakukan dengan kegiatan menyimpulkan hasil dan mengemukakan produk yang dihasilkan.

*Kedua*, Hasil belajar mahasiswa dilihat dari kompetensi menyusun rancangan model pembelajaran proyek berbasis bermain dan digital diketahui bahwa sebesar 74% mahasiswa dinyatakan mampu menyusun rancangan pembelajaran dan dinyatakan lulus dan dilihat dari video yang dirancang diketahui sebesar 91% mahasiswa dinyatakan mampu dan lulus.

*Ketiga*, Model pembelajaran proyek berbasis bermain dan digital efektif membantu mahasiswa mengembangkan karakter kerja sama dan tanggung jawab, yaitu 100% mahasiswa berhasil mengembangkan karakter kerjasama dan tanggung jawab dengan dalam rentang kategori cukup sampai sangat baik.

### Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang dirumuskan saran penelitian seperti berikut ini.

*Pertama*, disaran kepada para dosen untuk menggunakan model pembelajaran proyek berbasis bermain dan digital sebagai strategi pengembangan karakter dengan sintak seperti berikut, yaitu (a) tahap awal, yang terdiri dari mengembangkan minat dan mempersiapkan proyek, (b) penyelidikan yang dilakukan dengan kegiatan kunjungan lapangan dan mendiskusikan aktivitas yang sudah dilakukan, dan (c) kesimpulan dan hasil yang diperoleh yang dilakukan dengan kegiatan menyimpulkan hasil dan mengemukakan produk yang dihasilkan.

*Kedua*, perlu dilakukan latihan pembuatan video sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa dan dosen agar video yang dihasilkan mahasiswa dan dosen berkualitas baik dan menginspirasi mahasiswa untuk belajar.

*Ketiga*, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas video baik dan pembelajaran berbasis digital dengan memasukkan karakteristik jenis video dan unsur budaya setempat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dodge Diane Trister, Laura J. Colker & Cate Heroman, *The Creative Curriculum For Preschool*, Teaching Strategies Inc., Washington DC, 2002
- Grant, M. (2009). Understanding projects in projectbased learning: A student's perspective. Paper presented at Annual

- Meeting of the American Educational Research Association, San Diego, CA
- Joyce, Bruce and Marsh, Weil.(1996).*Models of teaching*. Fifth edition. Boston: Allyn and Bacon
- Katz, Lilian G. dan Sylvia C. Chard. (2000). *Engaging Children's Minds: The Project approach* second edition. USA: Ablex Publishing Corporation. 2
- Lickona, T. *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam. 1991.
- Lickona, Thomas. *Educating for Character*. New York : Bantam Books (Joseph Zins, et.al, 2001)
- Olowe Peter Kayode dan Kutelu Bukola Oloronke, Perceived Importance of ICT in Preparing Early Childhood, Education Teachers for The New Generation Children, *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* Vol.3, No.2, June 2014, pp. 119~124
- Rinaldi, C. In *Dialogue with Reggio Emilia: Listening, researching and learning*. London: Routledge. 2006
- Roopnarine, Jaipaul L. and James E. Johnson. *Approach to Early Childhood Education Fourth Edition*. Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice hall. 2005
- Saravanan, V., dan Shanmughavel, P., E-Learning as a new tool in bioinformatics teaching, *Bioinformation* . 2007.2(3): 83-85
- Sylvia C. Chard, The Project approach to teaching and learning Project approach, standard, teachers roles as facilitator, April 30, 2013,
- Yus, Anita., and N Simbolon., Development of water play activities model based on knowledge to train children smooth motoric, Atlantis Press: AISTEEL., <https://www.atlantispress.com/proceedings/aisteel-19/125928417>. 2019
- Yus, Anita., Bermain sebagai kebutuhan dan strategi pengembangan diri anak., *Jurnal Ilmiah Visi* 2013 – [journal.unj.ac.id](http://journal.unj.ac.id)
- Yus, Anita., *Model pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. 2011
- Yus, Anita., *Tinjauan Berbagai Aspek Character Building: Pengembangan Karakter melalui hubungan anak-kakek-nenek*. Yogyakarta: Tiara Wacana. 2008
- Yus, Anita., The Ability Of Teachers To Organize Science Learning For Early Childhood, Atlantis Press: <https://www.atlantispress.com/proceedings/icset-17/preface>. 2017