

## **Pengaruh Model *Project Based Learning* dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Membuat Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini pada Mahasiswa S-1 PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya**

**Aulia Insani**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam PGRI Adi Buana Surabaya  
email: [aulia291@unipasby.ac.id](mailto:aulia291@unipasby.ac.id)

**Abstract:** *The Influence of Project Based Learning Models and Learning Styles on the Ability to Make Educational Game Tools for Early Childhood in S-1 PG-PAUD Students of PGRI Adi Buana University Surabaya.* The study aims to determine the influence of Project Based Learning Models and Learning Styles on the Ability to make Educational Game Tools for Early Childhood in S1 PG-PAUD Students of PGRI Adi Buana University Surabaya. This research uses a quantitative approach involving S1 PG-PAUD students class of 2015 classes A and B. data collected through learning style questionnaires, project assessment sheets and educational game tool assessment sheets. The respondents were 48 S1 PG-PAUD students class of 2015. There are only 2 free variables, namely project-based learning models and learning styles, while bound variables are the ability to make educational tools. The findings of this study show that the project-based learning model affects the ability to make educational game tools in early childhood while learning styles do not affect the ability to make educational game tools in students.

**Keywords:** *project based learning, Learning Styles, APE*

**Abstrak:** *Pengaruh Model Project Based Learning dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Membuat Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini pada Mahasiswa S-1 PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.* Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh Model *Project Based Learning* dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan membuat Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini Pada Mahasiswa S1 PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang melibatkan mahasiswa S1 PG-PAUD angkatan 2015 kelas A dan B. data yang dikumpulkan melalui kuesioner gaya belajar, lembar penilaian proyek serta lembar penilaian alat permainan edukatif. Respondenya adalah 48 Mahasiswa S1 PG-PAUD angkatan 2015. Hanya ada 2 variabel bebas yaitu model *project based learning* dan gaya belajar, sedangkan variabel terikat yaitu kemampuan membuat alat edukatif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model *project based learning* mempengaruhi kemampuan membuat alat permainan edukatif anak usia dini sedangkan gaya belajar tidak mempengaruhi kemampuan membuat alat permainan edukatif pada mahasiswa.

**Kata kunci:** *project based learning, Gaya Belajar, APE*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini memiliki pendidik yang berkualifikasi. Pendidik PAUD yang memiliki ijazah S1 PG-PAUD, S1 PGRA atau S1 Psikologi semua ini didasari oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Dengan

demikian calon pendidik PAUD yang berkualifikasi dituntut menjadi pendidik yang profesional yang mampu membuat rencana pembelajaran, mampu melaksanakan pembelajaran serta mampu menilai proses dan hasil pembelajaran anak usia dini. Calon pendidik PAUD dalam Penelitian ini adalah

mahasiswa PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya merupakan mahasiswa yang sedang disiapkan untuk menjadi pendidik PAUD yang berintelektual dan profesional. Hal ini berarti bahwa, dunia PAUD masa mendatang akan banyak ditentukan oleh mereka. Jika saat ini masih banyak kegiatan di PAUD yang kurang bermakna, maka mahasiswa calon pendidik PAUD yang saat ini masih berada di bangku kuliah yang akan menjadikan pendidikan anak usia dini di sekolah menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Undang-Undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menyatakan bahwa; "Pendidikan tinggi sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora serta kebudayaan dan pemberdayaan bangsa Indonesia yang berkelanjutan".

Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 Pasal 13 ayat 1 menyatakan bahwa: Mahasiswa sebagai anggota Civitas Akademika diposisikan sebagai insan dewasa yang memiliki kesadaran sendiri dalam mengembangkan potensi diri di Perguruan

Tinggi untuk menjadi intelektual, ilmuwan, praktisi, dan/atau profesional.

Pembelajaran di Perguruan tinggi sangatlah berbeda dengan jenjang sebelumnya. Mahasiswa dituntut menjadi peserta didik yang aktif, inovatif, kreatif dalam proses perkuliahan dengan melihat gaya belajar mahasiswa untuk menghasilkan hasil belajar yang optimal. Gaya Belajar sangat menarik perhatian dikarenakan sangat erat dengan pencapaian hasil belajar. Pada umumnya gaya belajar setiap individu itu berbeda. Berdasarkan DePorter dan Hernacki (2016), gaya belajar adalah kombinasi dari menyerap, mengatur, dan mengolah informasi. Terdapat tiga jenis gaya belajar berdasarkan modalitas yang digunakan individu dalam memproses informasi (*perceptual modality*).

Berdasarkan fakta di lapangan, Mahasiswa Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya sudah bisa diterapkan pembelajaran berpusat pada mahasiswa tetapi itu hanya sebagaimana mahasiswa yang mampu melakukan. Banyak mahasiswa yang kurang aktif mencari informasi dari sumber lain, mahasiswa yang berani mengungkapkan pendapat hanya beberapa mahasiswa saja, mahasiswa kurang menghargai pendapat yang dikemukakan mahasiswa lain, mahasiswa cenderung hanya duduk, mendengarkan, dan mencatat apa yang diterangkan oleh Dosen, dalam tugas

kelompok yang diberikan Dosen ada beberapa mahasiswa menggantungkan dirinya kepada teman sekelompoknya. Serta dari beberapa kelompok ada kelompok yang berani mengungkapkan pendapat adapula kelompok yang pasif. Berdasarkan permasalahan tersebut mahasiswa masih cenderung beranggapan bahwa sumber belajar utama adalah Dosen. Mahasiswa juga memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Jadi Dosen harus memahami gaya belajar para mahasiswanya.

Belajar memerlukan konsentrasi yang tinggi agar dapat memahami apa yang telah dipelajari, hal ini sangat erat kaitannya dengan gaya belajar. Apabila individu mengenali gaya belajarnya, maka individu tersebut dapat mengelola kapan, di mana dan bagaimana cara memaksimalkan konsentari belajarnya. Menurut DePorter (2016) mengatakan bahwa: Gaya belajar kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah, dan dalam situasi-situasi anatar pribadi. Individu memiliki macam cara belajar ada yang belajar dengan cara melihat (visual), belajar dengan cara mendengar (auditorial), serta belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh (kinestetik). Cara belajar yang berbagai macam tersebut disebut dengan gaya belajar.

Proses Pembelajaran di perguruan tinggi dapat dilakukan melalui model pembelajaran berbasis proyek. Dalam hal ini

proses belajar mengajar sangatlah penting untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk berpikir kritis dan mandiri dalam belajar. Sebagai suatu pembelajaran yang konstruktivis, model pembelajaran berbasis proyek atau *Project based learning* (PjBL) menyediakan pembelajaran dalam situasi yang nyata bagi mahasiswa sehingga dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen. *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang media pembelajarannya adalah sebuah kegiatan atau proyek. Peran peserta didik dalam penelitian ini adalah mahasiswa diharapkan mampu melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk bentuk berbagai kemampuan mahasiswa.

Giilbahar dan Tinmaz (dalam Rais, 2010) *Project based-learning* adalah suatu model yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran. Tamim dan Grant (2013) mengungkapkan bahwa: *Project based learning* merupakan pengajaran keterampilan membuat belajar lebih personal dan lebih bervariasi, serta mengajar konten akademis yang lebih efektif serta *Project based learning* memerlukan pengalaman belajar sosial yang melibatkan kerja kelompok.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Ini melibatkan mahasiswa S1 PG-PAUD angkatan 2015 kelas A dan B. data yang

dikumpulkan melalui kuesioner gaya belajar, lembar penilaian proyek serta lembar penilaian alat permainan edukatif.

Kuesioner gaya belajar yang telah disusun kemudian ditunjukkan ke validator untuk direvisi. Selanjutnya untuk menguji validitasnya, kuesioner gaya belajar diuji dengan cara membagi kepada 30 mahasiswa yang telah mendapatkan mata kuliah media pembelajaran yaitu cara pembuatan alat permainan edukatif. Pernyataan yang lulus uji validitas kemudian disusun menjadi kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini. Yang disebar ke 48 mahasiswa. Data yang dikumpulkan dari kuesioner diproses, disajikan dan dianalisis digunakan untuk memberikan kesimpulan dan rekomendasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Instrumen penelitian yang dilakukan uji coba adalah instrument angket belajar dan instrumben penilaian APE. Uji coba dilakukan untuk menghitung validitas serta reliabilitas Pelaksanaan uji coba instrumen sejumlah subjek yang memiliki karaktetistik yang sama dengan karakteristik subjek penelitian. Pada penelitian ini, uji coba dilakukan pada mahasiswa program stu PG-PAUD angkatan 2014, pada tanggal 03 April 2017. Tanggal ini dipilih sesuai dengan kesepakatan dengan lembaga dan responden yang akan melaksanakan uji coba instrumen.

Menurut Sudjana (2009), suatu instrumen penelitian dikatakan memiliki kualitas yang baik apabila memenuhi dua hal, yaitu ketepatannya (validitasnya) dan ketetapannya (reliabilitasnya). Sehingga, sebelum menggunakan instrumen

penelitian, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu.

Hasil uji validitas dapat diketahui bahwa seluruh aitem instrumen pada variabel gaya belajar memiliki nilai r-hitung antara  $0,374 - 0,476 >$  dari r-tabel  $0,374$  yang diperoleh dari  $(n-2)$  28 responden dan memiliki nilai signifikansi dibawah  $0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh aitem instrumen pada variabel gaya belajar dinyatakan valid. Hasil uji validitas dapat diketahui bahwa seluruh instrumen pada aitem penilaian alat permainan edukatif memiliki nilai r-hitung antara  $0,459 - 0,849 >$  dari r-tabel  $0,374$  yang diperoleh dari  $(n-2)$  28 responden dan memiliki nilai signifikansi dibawah  $0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh aitem instrumen pada aitem penilaian alat permainan edukatif dinyatakan valid.

Pada pertemuan I dilakukan penyebaran angket belajar pada mahasiswa di kelas eksperimen dengan subyek penelitian sebanyak 24. Dari hasil pengisian angket dapat di ketahui mahasiswa yang memiliki gaya belajar visual 5 orang, gaya belajar auditori 6 orang, yang menggabungkan gaya belajar visual-auditori tidak ada, menggabungkan gaya belajar visual-kinestetik 6 orang, menggabungkan gaya belajar auditori-kinestetik 2 orang, serta yang menggabungkan gaya belajar visual-auditori-kinestetik sebanyak 5 orang.

Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan model *project based learning (PjBL)* diberi tugas proyek secara individu dalam membuat APE setelah itu peneliti meminta bantuan kepada dosen pengampu untuk menilai proyek sesuai dengan tahapan dengan

menggunakan lembar penilaian proyek yang telah dibuat oleh peneliti.

**Tabel 1.** Analisis Deskriptif Hasil Penilaian *Posttest* Pada Kemampuan Membuat Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini di Kelas Eksperimen

No	Rentangan	Kategori	Jumlah	Persentase
1	80-10	Baik	12	50%
2	60-79	Cukup	12	50%
3	≤ 59	Kurang	0	0%
Jumlah			24	100%
Rata-rata			82,73	
Standart Deviasi			8,52	

Sumber: Hasil olaha data penelitian

Berdasarkan table 1 di atas dapat diketahui bahwa kemampuan membuat alat permainan edukatif untuk anak usia dini dalam 3 kategori yaitu baik, cukup, dan kurang. Hasil kemampuan membuat alat permainan edukatif yang mendapatkan perlakuan penggunaan model pembelajaran proyek berada pada rentangan 80-100 dengan kategori baik berjumlah 12 Mahasiswa atau 50%. Kemudian yang berada pada rentangan 60-79 dengan kategori cukup berjumlah 12 mahasiswa atau 50%. Kemudian pada rentangan ≤ 59 dengan kategori kurang berjumlah 0 mahasiswa atau 0%. Sehingga diketahui bahwa kemampuan membuat alat permainan edukatif berada pada rentangan 80-100 dan 60-79 dengan kategori baik dan cukup, serta dapat diketahui hasil penilaian *Posttest* kelas Eksperimen pada kemampuan membuat alat permainan edukatif diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,73 yang berada pada kategori baik, serta perolehan standar deviasi sebesar 8,52.

**Tabel 2.** Analisis Deskriptif Hasil Penilaian *Posttest* Pada Kemampuan Membuat Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini di Kelas Kontrol

No	Rentangan	Kategori	Jumlah	Persentase
1	80-10	Baik	3	12,5%
2	60-79	Cukup	21	87,5%
3	≤ 59	Kurang	0	0%
Jumlah			24	100%
Rata-rata			74,48	
Standart Deviasi			6,21	

Sumber: Hasil olahan data penelitian

Berdasarkan table 2 di atas dapat diketahui bahwa kemampuan membuat alat permainan edukatif untuk anak usia dini dalam 3 kategori yaitu baik, cukup, dan kurang. Hasil kemampuan membuat alat permainan edukatif yang tidak mendapatkan perlakuan berada pada rentangan 80-100 dengan kategori baik berjumlah 3 Mahasiswa atau 12,5%. Kemudian yang berada pada rentangan 60-79 dengan kategori cukup berjumlah 21 mahasiswa atau 87,5%. Kemudian pada rentangan ≤ 59 dengan kategori kurang berjumlah 0 mahasiswa atau 0%. Sehingga diketahui bahwa kemampuan membuat alat permainan edukatif tanpa perlakuan berada pada rentangan 60-79 dengan kategori cukup, serta dapat diketahui hasil penilaian *Posttest* kelas Kontrol pada kemampuan membuat alat permainan edukatif tanpa perlakuan penggunaan model pembelajaran proyek diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,48 yang berada pada kategori cukup, serta perolehan standar deviasi sebesar 6,21.

Tabel 3. Hasil Pengujian Normalitas Kemampuan Membuat APE

Keterangan	Pembuatan APE kelas Kontrol	Pembuatan APE Kelas Eksperimen
Kolmogorov-Smirnov Z	0,857	0,949
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,455	0,329
Keterangan	Normal	Normal

Sumber: Hasil olahan data penelitian

Berdasarkan tabel 3 besarnya nilai Kolmogorov-Smirnov Z pada data pembuatan APE pada kelas kotrol adalah 0,857 dan nilai signifikansi sebesar  $0,455 > \text{Asymp. Sig. (2-tailed)}$  sebesar 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan distribusi data atau dapat dikatakan data berdistribusi normal. Pada data pembuatan APE pada kelas eksperimen adalah 0,949 dan nilai signifikansi sebesar  $0,329 > \text{Asymp. Sig. (2-tailed)}$  sebesar 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan distribusi data atau dapat dikatakan data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil olahan data dengan melakukan uji-t sampel independent, peneliti ingin melihat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam kemampuan membuat alat permainan edukatif pada anak usia dini. Nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5 % ( $\alpha = 0,05$ )  $db = n-2$ .

Dapat dianalisis, melihat nilai t hitung sebesar 3,830 dengan t tabel 2,021 jadi Apabila harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima. Jadi dapat dikatakan ada perbedaan antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam kemampuan membuat alat permainan edukatif pada anak usia dini.

Dalam penelitian ini uji regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model *project based learning* (X1) dan gaya belajar (X2) terhadap kemampuan membuat alat permainan edukatif anak usia dini pada calon pendidik PAUD. Dengan Uji signifikansi menentukan taraf signifikan taraf signifikan 5 % ( $\alpha = 0,05$ ), jika  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, sedangkan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak.

Ada Pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Model Project Based learning* (X1) dan Kemampuan Membuat APE untuk anak usia dini pada calon pendidik PAUD (Y) karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  nilai t hitung sebesar 7,531 dengan sampel sebanyak 24 dengan t tabel 2,074 maka  $H_0$  di tolak. Sedangkan tidak ada pengaruh yang signifikan antara Gaya Belajar (X2) dan Kemampuan Membuat APE untuk anak usia dini pada calon pendidik PAUD (Y) karena  $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , t hitung sebesar 0,366 sampel 24 dengan t tabel 2,0274 sehingga  $H_0$  diterima.

## PENUTUP

Berdasarkan dengan uraian yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahawa pengaruh model *project based learning* dan gaya belajar terhadap kemampuan membuat alat permainan

edukatif untuk anak usia dini pada calon pendidik PAUD, sebagai berikut: Model *project based learning* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membuat alat permainan edukatif untuk anak usia dini pada calon pendidik PAUD. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan kemampuan membuat alat permainan edukatif untuk anak usia dini yang signifikan antara kelompok control dan kelompok eksperimen, yaitu kemampuan membuat alat permainan edukatif untuk anak usia dini pada kelompok

eksperimen lebih baik dari pada kelompok control, dari nilai rata-rata dan taraf signifikansi yang dihasilkan. Sedangkan Gaya Belajar tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membuat alat permainan edukatif untuk anak usia dini pada calon pendidik PAUD. Hal ini dapat dilihat dari kelas eksperimen yang mengisi angket gaya belajar setelah mengetahui hasil perhitungan dengan kemampuan membuat APE tidak ada pengaruh yang signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- De Porter, Bobbi & Hernacki, Mike. (2016). *Quantum Learning*. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Rais. (2010). Model Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43 (3), 246-252. <http://ejournal.undiksa.ac.id/index.php/jpp/article/view/129>. (diakses pada tanggal 3 Oktober 2016).
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Nurhaedah, N., Supriadi, S., & Satriani, S. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS PEMBELAJARAN ABAD 21 DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA DI KABUPATEN GOWA. *ALGAZALI INTERNATIONAL JOURNAL EDUCATIONAL RESEARCH*, 3(1).
- Tamim, S. R. , & Grant, M. M. (2013). *Definitions and Uses: Case Study of Teachers Implementing Project-based Learning*. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 7(2). <http://dx.doi.org/10.7771/1541-5015.1323>. (di akses pada tanggal 5 Oktober 2016).
- Undang-undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. Jakarta: Kemenristek