

Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Pendekatan Proyek

Dipublikasikan Majalah Dinamika terbit 2011

Martha Christianti, M.Pd

Abstract

Project approach is one approach that combines the principles of early childhood learning that is playing while learning and child-centered learning. In this approach, the emphasis on the application of learning skills; the child's motivation to learn appears to be intrinsically rather than extrinsically; interest and involvement of children increased effort and motivation to find out about something not because of the necessity of a teacher or wish to obtain a specific reward; children are given the freedom to choose activities that have been provided and tried to find answers to the challenges of a more appropriate rather than the dominance of the teacher in selecting learning activities, providing teaching materials at the appropriate level of teaching; child is proficient, the teacher helps develop the skills that exist in the child, not the teacher as expert view children as individuals who have weaknesses, and children share responsibility with teachers for learning and achievement rather than teachers are responsible for learning and achievement is a necessity that must be achieved by the children. This approach is to develop all aspects of the development of religious and moral values, physical, cognitive, language, social and emotional in an integrated, not separated (fragmented).

Key words: Project approach, playing while learning, child-centered

Pendahuluan

Pembelajaran di taman kanak-kanak bertujuan untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak. Berdasarkan peraturan menteri pendidikan nasional republik Indonesia no. 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, pengembangan seluruh aspek tersebut diupayakan agar dapat berkembang terpadu. Keterpaduan itu meliputi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional. Selain itu pertumbuhan anak juga dilihat dari kondisi kesehatan dan gizi yang mengacu pada kartu menuju sehat (KMS) dan deteksi dini tumbuh kembang anak. Namun pada pelaksanaan pembelajarannya cenderung bersifat "akademik", lebih menekankan pada kemampuan kognitif. Semiawan (2002; 12)

mengatakan bahwa prestasi belajar anak tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual yang bersifat kognitif namun dipengaruhi pula oleh faktor non-kognitif. Faktor non-kognitif seperti emosi, motivasi, kepribadian dan faktor lingkungan.

Salah satu faktor keberhasilan anak dalam belajar adalah motivasi. Jalongo (2007; 84) mengatakan bahwa motivasi anak terbentuk dari ketertarikan terhadap sesuatu. Menyikapi hal tersebut, guru diharapkan dapat menciptakan atau menghadirkan lingkungan belajar yang menarik untuk anak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa prestasi anak secara langsung ditentukan oleh strategi mengajar yang dipilih guru. Salah satu strategi pembelajaran anak usia dini yang menarik yaitu dengan bermain. Metode bermain menjadi metode yang paling efektif untuk anak usia dini karena melalui bermain seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang alami dan menyeluruh. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu bermain seraya belajar. Namun pada kenyataannya, pembelajaran di TK banyak mengarah pada pemberian tugas dan mengerjakan lembar-lembar kerja. Anak diperhadapkan pada tugas-tugas mengisi dan melengkapi lembar kerja.

Fakta ini dibuktikan penulis ketika menjadi pelatih dalam pelatihan profesi pendidikan guru, 90% guru memilih kegiatan untuk anak dalam bentuk lembar kerja. Guru-guru kesulitan untuk memilih pembelajaran yang dilakukan sambil bermain. Suyanto (2005; 231) melakukan pengamatan pada hal yang sama, yaitu salah satu masalah dalam pendidikan anak usia dini adalah rendahnya kualitas guru taman kanak-kanak. Hal ini disebabkan pengetahuan guru tentang ilmu pendidikan anak usia dini sangat minimal. Pembelajaran anak usia dini menjadi tidak optimal. Dengan demikian, perlu ada informasi-informasi mengenai metode pembelajaran atau berbagai pendekatan pembelajaran yang mampu mengubah paradigma guru dalam mengajar anak usia dini dan menerapkan prinsip pembelajaran bermain seraya belajar yang menyenangkan, menarik dan bermakna.

Dunia Anak dunia bermain

Dockett (2002; 106) mengatakan bahwa bermain adalah karakteristik anak-anak. Anak bermain untuk menyiapkan dirinya memasuki masa dewasa. Plato (Brehony, 2008; 2) dalam penelitiannya mengatakan bahwa anak lebih mudah memahami aritmatika ketika diajarkan melalui bermain. Rousseau (Wagner, 2002; 1) pula mengatakan bahwa pendidikan untuk anak akan lebih efektif jika disesuaikan dengan minat anak yaitu dengan bermain. Belajar berkaitan dengan proses konsentrasi. Anak yang mampu belajar adalah anak yang mampu memusatkan perhatiannya. Bermain merupakan cara untuk melatih anak memusatkan perhatiannya karena ketika anak sedang eksplorasi bermain, anak mencapai konsentrasi tingkat tinggi. Selain itu, bermain mampu menciptakan kegiatan belajar yang efektif karena menciptakan rasa senang dan tanpa tekanan. Suyanto (2005; 129) mengatakan bahwa rasa senang menimbulkan motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik tersebut menciptakan emosi positif pada anak dan ditunjukkan dengan rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, lingkungan bermain yang kreatif harus dapat diciptakan oleh guru sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan efektif.

Namun adakalanya guru tidak mampu membedakan kegiatan bermain yang sesungguhnya dengan kegiatan lainnya. Coplan dkk (2010; 2) mengutip ciri-ciri bermain pada anak. Adapun ciri-ciri tersebut yaitu; 1) Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak akan melakukannya apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya; 2) Bermain dipilih secara bebas oleh anak; 3) Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, ditandai dengan tawa dan komunikasi yang hidup; 4) Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya; 5) Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus. Berdasarkan ciri tersebut maka pendidik dapat melihat kegiatan bermain yang dirancang dalam pembelajaran merupakan kegiatan bermain yang sesungguhnya atau tidak.

Adapun langkah awal yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sambil bermain yaitu dengan menjadikan anak sebagai pusat belajar. Masitoh (2008; 8.8) menjabarkan ciri-ciri pembelajaran yang

berpusat pada anak yaitu: 1) prakasa kegiatan tumbuh dari anak, 2) anak memilih bahan dan memutuskan sendiri apa yang ingin dikerjakan, 3) anak mengekspresikan bahan secara aktif dengan seluruh inderanya, 4) anak menemukan sebab akibat melalui pengalaman langsung dengan objek, 5) anak menggunakan otot kasarnya ketika sedang belajar, dan 6) anak berkesempatan untuk menceritakan pengalamannya. Dengan memperhatikan ciri-ciri tersebut, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada anak dalam proses pembelajaran dan dilakukan sambil bermain.

Pendekatan Proyek

Pendekatan proyek merupakan salah satu strategi yang dapat dipilih untuk mengembangkan prinsip bermain sambil belajar dan menjadikan anak sebagai pusat dalam pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dockett (2002; 241) yaitu salah satu program yang dapat dilakukan untuk mengembangkan strategi bermain dan berpusat pada anak yaitu dengan pendekatan proyek. Pada pembelajaran proyek, anak-anak dilibatkan dalam memilih topik-topik pembelajaran yang menarik perhatian dan ingin diketahui lebih dalam dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Katz dan Chard (1989: 2) yang mengatakan bahwa pendekatan proyek bahwa pembahasan mendalam tentang topik tertentu yang dipilih anak dapat dilakukan oleh satu orang anak atau lebih.

Pendekatan proyek oleh Dewey dikatakan sebagai model pembelajaran *learning by doing*. Hal ini berarti bahwa proses belajar diperoleh melalui aktivitas atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau berkelompok, dengan pengertian yaitu bagaimana anak melakukan pekerjaan sesuai dengan langkah dan rangkaian tingkah laku tertentu (Moeslichatoen, 2004; 137). Pengetahuan yang didapat dari hasil melakukan sendiri, membuat anak mampu mengingat pengalaman tersebut, membangun pemahaman yang lebih dalam, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan mendapatkan penghargaan tersendiri bagi anak. Dengan demikian pendekatan proyek dapat memberi pembaharuan dalam pendidikan anak usia dini yang selama ini lebih menekankan pada kegiatan belajar yang berpusat pada guru.

Katz dan Chard (1989: 11) memaparkan perbedaan ciri-ciri pendekatan proyek dan pengajaran sistematis. Berikut disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Perbedaan Pengajaran Sistematis dan Pendekatan Proyek

Pengajaran Sistematis	Pendekatan Proyek
Perolehan keterampilan	Penerapan keterampilan
Motivasi ekstrinsik	Motivasi intrinsik
Keinginan anak bekerja adalah untuk guru dan hadiah adalah sumber motivasi	Minat dan keterlibatan anak meningkatkan usaha dan motivasi
Guru memilih kegiatan belajar dan menyediakan bahan ajar pada tingkat pengajaran yang tepat	Anak memilih berbagai kegiatan yang disediakan oleh guru dan mencari tingkat tantangan yang tepat
Guru adalah ahli, melihat anak sebagai individu yang memiliki kelemahan	Anak adalah ahli, guru mengembangkan kecakapan anak
Guru bertanggung jawab untuk belajar dan prestasi adalah sesuatu yang harus dicapai anak	Anak berbagi tanggung jawab dengan guru untuk belajar dan mencapai prestasi

Sumber : Katz & Chard (1989:11), *Engaging Children's Mind : The Project Approach*, New Jersey. Ablex

Berdasarkan tabel tersebut dapat dikatakan bahwa pendekatan proyek tidak menekankan pada perolehan keterampilan pada anak namun pada penerapan keterampilan, motivasi anak untuk belajar muncul secara intrinsik bukan dari ekstrinsik, minat dan keterlibatan anak meningkatkan usaha dan motivasinya untuk mencari tahu tentang sesuatu bukan karena keharusan dari guru atau ingin memperoleh hadiah tertentu, anak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan yang telah disediakan dan berusaha untuk mencari jawaban atas tantangan yang lebih tepat bukan dominasi guru dalam memilih kegiatan belajar, menyediakan bahan ajar pada tingkat pengajaran yang tepat, anak adalah ahli, guru membantu mengembangkan kecakapan yang ada dalam diri anak bukan guru sebagai ahli yang memandang anak sebagai individu yang memiliki kelemahan, anak berbagi tanggung jawab dengan guru untuk belajar dan mencapai prestasi bukan guru bertanggung jawab untuk belajar dan prestasi merupakan suatu keharusan yang harus dicapai oleh anak.

Dengan demikian, pendekatan proyek memusatkan anak sebagai subjek pembelajaran, memberi peluang pada anak untuk belajar dan memahami sesuatu

dengan cara belajarnya sendiri, mengutamakan perbedaan irama perkembangan pada masing-masing anak, dan dalam proses pembelajarannya, guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator untuk anak. Selain itu, pendekatan proyek memiliki beberapa tujuan. Tujuan pendekatan proyek menurut Katz dan Chard antara lain; 1) memperoleh pengetahuan dan keterampilan, 2) meningkatkan kompetensi sosial, 3) mengembangkan disposisi atau karakter, dan 4) mengembangkan perasaan. Berikut ini penjabaran dari setiap tujuan tersebut.

Pendekatan proyek memungkinkan anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam pembelajarannya, anak dapat memperoleh, mengemukakan, mengeksplorasi ide-ide, informasi, dan gagasan-gagasan dari kegiatan yang belum dilakukan dan kegiatan yang telah dilakukan selama bermain. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivis Piaget yang memandang anak sebagai pembelajar dan pemikir aktif (Jamaris, 2010; 211). Anak membangun pengetahuannya melalui berbagai kegiatan dalam rangka memahami hubungan objek dan ide yang terkandung dalam objek itu sendiri sehingga anak dapat memahami maknanya. Tujuan ini mengembangkan kemampuan kognitif dan fisik anak.

Pendekatan proyek meningkatkan kompetensi sosial. Kompetensi sosial yang terbentuk melalui pendekatan proyek yaitu kemampuan anak untuk bekerjasama, saling menghargai, saling berbagi, berkomunikasi, menaati peraturan atau langkah-langkah kegiatan dengan tertib, dan menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan teman sesama kelompoknya. Tujuan ini mengembangkan aspek sosial dan bahasa.

Pendekatan proyek juga mengembangkan disposisi atau karakter. Disposisi adalah kecenderungan anak untuk merespon sesuatu dengan cara-cara tertentu. Pendekatan proyek bertujuan untuk mengembangkan disposisi positif yaitu rasa ingin tahu, kreativitas, tanggung jawab, kemandirian, dan inisiatif. Tujuan ini mengembangkan aspek nilai moral.

Pendekatan proyek mengembangkan perasaan. Mengembangkan perasaan yang dimaksud adalah emosi atau sikap subjektif yang dimunculkan secara positif atau negatif, misalnya rasa percaya diri, perasaan diterima, rasa tidak mampu, cemas,

rendah diri dan sebagainya. Pendekatan proyek bertujuan untuk memunculkan emosi atau sikap positif yaitu perasaan diterima, dihargai, mampu, percaya diri dan lain sebagainya. Selain itu pendekatan ini juga bertujuan untuk membebaskan anak dari tekanan kegagalan karena setiap anak tidak diharuskan untuk mencapai keberhasilan pada waktu yang bersamaan (Katz dan Chard, 1989; 42). Tujuan ini mengembangkan aspek emosi.

Berdasarkan uraian tujuan tersebut pendekatan proyek bertujuan untuk mengembangkan semua aspek pengembangan. Aspek-aspek tersebut berkembang terpadu dalam pembelajaran, tidak terpisah-pisah (*fragmented*). Pelaksanaannya dilakukan secara luwes dan alami. Anak belajar bereksplorasi secara tidak langsung dalam bentuk bermain. Pembelajaran berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

Tahapan Pembelajaran Proyek

Adapun pembelajaran proyek ini terbagi atas tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pengumpulan informasi, dan tahap penutup (Quinn, 2009; 1). Berikut penjabaran tiap tahap dari pendekatan ini. Pada tahap persiapan, anak diminta untuk memilih topik apa yang ingin diselidiki. Kegiatan ini dilakukan dengan bimbingan guru. Dalam berdiskusi tentang topik tersebut, guru membantu anak untuk merekam setiap ide-ide atau pertanyaan yang muncul dalam pikiran anak. Selama kegiatan pembelajaran anak diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah di daftar sebelumnya. Namun sebelumnya guru meminta anak untuk membuat prediksi atas semua pertanyaan yang ada.

Tahap kedua yaitu tahap mengumpulkan informasi tentang topik yang ingin dipilih sebagai bahan bermain sambil belajar. Guru membantu anak-anak merencanakan perjalanan ke tempat-tempat di mana anak dapat melakukan pengamatan dan membantu anak menemukan narasumber untuk diwawancarai guna menjawab pertanyaan anak. Anak dapat mencari informasi melalui buku-buku atau internet untuk menemukan informasi. Selama pertemuan di dalam kelas, anak-anak dapat melaporkan temuan dan anak lain diminta untuk mengajukan pertanyaan dan

membuat komentar tentang masing-masing temuan tersebut. Dalam menyampaikan temuannya, anak dapat membuat gambar, mengambil gambar, menulis kata-kata dan label, membuat grafik, atau membangun sebuah model. Hasil temuan dan komentar dari teman dan guru dapat merevisi apa yang sudah anak kerjakan.

Tahap ketiga yaitu tahap penutup. Pada tahap ini anak membahas bukti-bukti temuan mereka dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah didaftar pada tahap pertama. Guru membantu anak membandingkan apa yang telah dipelajari dengan apa yang mereka ketahui sebelum proyek dimulai. Anak dapat memilih sendiri caranya untuk menunjukkan hasil temuannya. Anak dapat mengundang orang tua untuk mendengarkan presentasinya tentang proyek tersebut. Guru dapat membantu anak menceritakan proyek apa yang akan telah dilakukan dan informasi apa yang anak ketahui.

Implikasi Pendekatan Proyek

Langkah pertama melakukan pendekatan proyek yaitu memilih topik. Topik harus sesuatu yang konkret dan dekat dengan lingkungan anak. Menurut Leekeenan (1992; 3) topik dalam pendekatan proyek harus konkret, dekat dengan pengalaman pribadi anak, menarik, penting untuk anak-anak, padat dalam arti potensial secara emosional dan intelektual sehingga anak memperoleh pengalaman yang kaya dan dapat dilakukan dalam jangka panjang. Guru dan anak dapat mendiskusikan topik dan mencapai kesepakatan bersama.

Setelah topik proyek dipilih bersama, langkah selanjutnya yaitu melakukan eksplorasi. Anak dirangsang untuk mengungkapkan berbagai pertanyaan, komentar dan ide-ide yang berkaitan dengan topik yang telah dipilih. Guru bersama anak mencatat hasil eksplorasi anak dalam bentuk ide-ide, pertanyaan dan komentar yang telah disampaikan dari hasil diskusi.

Tahap selanjutnya adalah pengorganisasian. Tahap ini merupakan tahap ide-ide dan pertanyaan anak-anak dikembangkan menjadi kegiatan belajar untuk eksplorasi lebih lanjut. Ide-ide tersebut kemudian didokumentasikan melalui gambar, konstruksi, foto, menulis dan kaset video. Pada tahap ini terjadi refleksi dan pengulangan, anak-

anak dipandu untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam mengenai topik yang dipilih.

Tahap keempat adalah tahap diskusi/representasi. Tahap ini adalah tahap anak berbagi, mencari solusi, jawaban dan berbagi perasaan anak tentang proses kegiatan yang dialami ketika melakukan pencarian informasi tentang topik yang dipilih. Hasil pengamatan tersebut kemudian dibandingkan dan dikontraskan dengan ide awal yang telah dicatat sebelumnya.

Tahap terakhir dari pendekatan proyek adalah ringkasan pengalaman. Tahap ini merupakan tahap puncak dari seluruh rangkaian pengalaman anak dalam mengeksplorasi topik pembahasan. Guru melakukan evaluasi bersama anak-anak, mempertimbangkan apa yang anak pelajari dan apa yang akan dicapai.

Berikut ini contoh kegiatan proyek di kelompok bermain. Topik yang dipilih adalah air karena musim memasuki musim kemarau. Kemudian guru bersama anak melakukan eksplorasi tentang tema, seperti bagaimana rasa air, bagaimana air mengalir, sifat-sifat air, dan warna air. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan dalam proyek air diawali dengan mengambil air dari kolam taman dan kemudian membawa kembali ke dalam kelas lalu membandingkannya dengan air keran. Kegiatan lain yaitu air dicampur dengan bahan-bahan seperti tepung terigu untuk membentuk playdough, melukis dengan air, menggunakan botol semprot, sikat dan rol; mengangkut air dengan selang, ember, katrol dan mengalirkannya pada selokan; membuat hujan, mencuci boneka, hewan dan piring dengan air, dan diakhiri dengan kegiatan puncak yaitu kegiatan outdoor seperti mencuci sepeda roda tiga. Dari hasil proyek ini anak mampu menggunakan kosakata baru dalam bermain sehari-hari seperti merendam, menguap, menyerap, aliran dan sebagainya.

Bentuk kegiatan lain dilakukan dengan membuat masker wajah dari air yang dicampur dengan tepung dan pewarna, lalu anak mendokumentasikannya dengan foto. Foto itu kemudian digunting, dan ditempel pada sumpit. Hasil karya itu kemudian dibandingkan dengan karya teman yang lain, lalu dapat digunakan sebagai alat peraga untuk bermain peran. Pada akhir kegiatan proyek, anak mendiskusikan informasi yang

telah mereka dapat selama proses pembelajaran, mencocokkan apa yang menjadi pertanyaan-pertanyaan yang telah dikemukakan awal kegiatan dengan berbagai pengalaman yang diperoleh anak selama proses pembelajaran.

Penutup

Pendekatan proyek merupakan salah satu upaya untuk memperbaharui pembelajaran anak usia dini yang terkesan monoton dan kehilangan karakteristik bermain. Pendekatan ini mengembangkan semua aspek perkembangan anak yaitu nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional dan fisik secara terpadu. Dalam pelaksanaannya setiap aspek tersebut berkembang secara alami dan tidak terpisah-pisah. Adapun tahapan pembelajarannya meliputi tahapan persiapan, tahap pengumpulan informasi, dan tahap penutup. Pada tahap pertama, anak bebas untuk memilih topik yang menjadi minat anak untuk dapat dipelajari, mendiskusikannya bersama teman-teman dan dibimbing guru. Pada tahap ini, guru membantu anak untuk membuat daftar pertanyaan-pertanyaan yang harus dicari jawabannya pada tahap kedua.

Tahap kedua, tahap dimana anak mencari semua informasi yang menjadi pertanyaannya pada tahapan sebelumnya dari berbagai sumber. Anak membuat catatan dalam bentuk grafik, data, dan lain sebagainya agar dapat dipresentasikan didepan guru dan teman-teman. Tahap terakhir dilakukan dengan menjabarkan hasil temuan anak selama proses pembelajaran proyek berlangsung. Pada tahap ini pula, guru bersama dengan anak melakukan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan bukan menilai hasil anak namun evaluasi terhadap proses pembelajaran dan kendala-kendala yang dihadapi anak selama proses tersebut.

Daftar Pustaka

- Dockett, Sue. *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending The Rules*. 2002. Australia: Nelson Australia
- Jalongo, Mary Renck. *Early Childhood Language Arts, 4th Edition*. USA: Pearson Education, Inc, 2007

- Jamaris, Martini. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2010
- Katz & Chard. *Engaging Children's Mind : The Project Approach*. New Jersey: Ablex, 1989
- Masitoh, dkk. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: UT, 2008
- Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta, 1999
- Oriscoll, Amy. *Early Childhood Education, Birth – 8, The World of Children, Families dan Educators*. USA: Person Education. Inc, 2005
- Quinn, Pat. *The Project Approach for Preschool*. 2009. <http://illinoisearlylearning.org/tipsheets/projects-overview.htm>, di akses tanggal 10 oktober 2011
- Robert J. Coplan, Kenneth H. Rubin, Leanne C. Findlay. *Social and Nonsocial Play*, 2010. http://www.rubin-lab.umd.edu/pubs/Downloadable%20pdfs/kenneth_rubin/Play/Social%20and%20nonsocial%20Play.pdf , di akses tanggal 22 maret 2010
- Semiawan, Conny. *Belajar dan Pembelajaran Pada Taraf Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Prenhallindo, 2002
- Slamet Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan AUD*. Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005
- Wagner, Christoper. *Jean Jacques Rousseau*, 2002 <http://histclo.com/Bio/r/bio-rousseau.html>, di akses tanggal 22 maret 2010