

## Project Based Learning at Home: Kolaborasi Guru - Orangtua untuk Pembelajaran Anak pada Masa New Normal

**MIRATUL HAYATI**

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Email: [miratul.hayati@uinjkt.ac.id](mailto:miratul.hayati@uinjkt.ac.id)

**AHMAD SYAIKHU**

STKIP Kusuma Negara

Email: [ahmadsyaikhu@stkipkusumanegara.ac.id](mailto:ahmadsyaikhu@stkipkusumanegara.ac.id)

---

*Article received: 16 Desember 2021, Review process: 06 Januari 2022,*

*Article Accepted: 21 Februari 2022, Article published: 30 Maret 2022*

---

### **Abstract**

*School closures during the COVID-19 pandemic impact children's development, both physical, cognitive, psychosocial, mental health, and others. The research aims to develop a project based learning at home learning program: teacher-parent collaboration for children's learning during the new normal. This research uses development research (R&D). The subjects in this study were TK/RA group B children. To test the feasibility of the project learning at home learning program based on the results of the assessment by learning design experts, material experts, media experts, linguists and teachers and TK/RA group B children as test subjects try. Collecting data using interview, observation, documentation and questionnaire guidelines. The results showed that the project learning at home program through a series of trials and expert validation was workable. This study recommends that the project learning at home program: teacher-parent collaboration for children's learning can be an example of programs in other TK/RA.*

**Keywords:** *Learning program, New normal project learning, School from home, Teacher-parent collaboration*

### **Abstrak**

Penutupan sekolah selama pandemi COVID-19 memberikan dampak pada perkembangan anak, baik kesehatan fisik, kognitif, psikososial, mental, dan lain-lain. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan program pembelajaran project based learning at home: kolaborasi guru-orangtua untuk pembelajaran anak selama new normal. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D). Subjek dalam penelitian ini adalah anak TK/RA kelompok B. Untuk menguji kelayakan program pembelajaran project learning at home berdasarkan pada hasil penilaian oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru serta anak TK/RA kelompok B sebagai subjek uji coba. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program pembelajaran project learning at home melalui serangkaian uji coba dan validasi ahli dinyatakan layak. Penelitian ini merekomendasikan agar program

pembelajaran project learning at home: kolaborasi guru-orang tua untuk pembelajaran anak dapat menjadi contoh program di TK/RA yang lain.

**Kata Kunci:** Kolaborasi guru-orangtua, New normal, Project learning, School from home

## PENDAHULUAN

Corona virus (COVID-19) melanda dunia di tahun 2019 menjadi pandemi yang tidak dapat dielakkan oleh setiap negara. Hal itu pula menimbulkan masalah terhadap sistem pendidikan tingkat nasional maupun global. Menyikapi hal itu dilakukan upaya penutupan sekolah di lebih dari 100 negara di dunia, serta menyebabkan lebih dari satu miliar pelajar putus sekolah (Aliyyah dkk. 2020). Pandemi COVID-19 selain memberi efek kepada dunia pendidikan, juga mengganggu tatanan masyarakat sosial, ekonomi dan kesehatan. Pada Maret 2020, sekitar sepertiga populasi dunia diisolasi dalam upaya untuk melawan pandemi ini (Kaplan, Frias, dan McFall-Johnsen 2020).

Pemberlakuan aturan ketat yang dilakukan agar wabah tidak meluas telah dilakukan. Beberapa standar yang direkomendasikan organisasi kesehatan dunia (WHO), seperti menjaga jarak sosial dan fisik (Reimers dan Schleicher 2020). Di Indonesia sendiri, diberlakukan aturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) pada Maret 2020. Kemudian diikuti oleh peraturan lainnya berupa bekerja dari rumah (Work from Home) bagi pekerja, salat dari rumah, dan Belajar Dari Rumah (BDR) untuk siswa mulai dari tingkat PAUD hingga pendidikan tinggi (Peraturan Pemerintah Indonesia No.21, Tahun 2020).

Penerapan PSBB oleh pemerintah Indonesia juga memberi dampak terhadap rutinitas masyarakat dan pelajar dalam sistem pembelajaran. Dengan diterapkannya BDR atau School from Home (SFH) membuat sistem pembelajaran yang dilakukan di sekolah berpindah ke rumah. Materi pembelajaran dilaksanakan melalui Management Learning System (LMS) seperti moodle, google classroom, email, video, artikel *online* dan platform lainnya (Ko dan Rossen 2017; Ogbonna, Ibezim, dan Obi 2019; Sturm dan Quaynor 2020).

Ditutupnya sekolah dan diberlakukan pembelajaran *online* bagi siswa menjadikan kehidupan orang dewasa dan anak-anak berubah secara eksponensial (Onyema dkk. 2020). Pemberlakuan pembelajaran *online* memunculkan berbagai polemik disebabkan infrastruktur yang buruk termasuk masalah jaringan (Pramana 2020), listrik, dan keterampilan digital yang kurang memadai. Padahal, selama pandemi ketergantungan semakin meningkat dalam penggunaan teknologi untuk belajar, hidup, dan agar tetap terhubung (Goldschmidt 2020).

Penutupan sekolah yang telah memberikan dampak kepada aspek perkembangan anak, termasuk kesehatan fisik, psikososial, (Tso dkk. 2020) kognitif, mental, dan lain-lain. Selain itu, insiden kekerasan dalam rumah tangga dan penganiayaan anak meningkat selama periode penutupan sekolah (Cluver dkk. 2020). Anak-anak bisa berisiko lebih besar berada di rumah dengan kepadatan berlebih atau dengan orang tua menganggur karena COVID-19 (Holmes dkk. 2020).

Selain itu, SFH bisa jadi sulit untuk anak-anak dari keluarga berpenghasilan rendah karena sumber daya yang terbatas. Sebuah survei baru-baru ini yang dilakukan di Inggris menunjukkan bahwa orang tua mengalami peningkatan stres selama wabah virus korona, karena mereka mencoba menyeimbangkan tanggung jawab menciptakan suasana sekolah di rumah, dan bekerja dari rumah (Gupta dkk.

2020). Dampak ekonomi dari pandemi juga cenderung menambah beban keuangan dan meningkatkan stres orang tua (Pfefferbaum dan North 2020). Kebutuhan belajar yang biasa disediakan di sekolah kini juga harus disediakan di rumah.

Para peneliti menjelaskan rasa prihatin tentang pelaksanaan pembelajaran *online* (Chen, Lambert, dan Guidry 2010; O'Doherty dkk. 2018). Terjadinya isolasi sosial dimana siswa kurang aktif dan minim umpan balik (Khurana, 2016) menjadi hal yang riil terjadi. Anak menjadi kecanduan video hingga memiliki masalah kesehatan fisik. Panjangnya durasi anak untuk melakukan kegiatan secara *online* akan mendorong anak melihat iklan yang tidak sehat, stereotipe gender dan hal yang tidak sesuai dengan anak seperti *bullying* (Pramana 2020). Minimnya fasilitas berupa sarana dan prasarana, buruknya koneksi internet, kuota internet, perbedaan gaya belajar anak serta minimnya kontrol guru (Satrianingrum dan Prasetyo 2020), serta teknik pelaksanaan penilaian pembelajaran saat belajar dari rumah (Sari, Jennah, dan Rizal 2021) menjadi rangkaian hambatan dan tantangan pelaksanaan pembelajaran secara *online*.

Sementara itu, sebagian besar sistem pendidikan tidak punya banyak waktu untuk mempersiapkan pembelajaran dari rumah. Guru harus mengubah rencana pengajaran mereka dan sekolah harus membuat sistem baru yang memungkinkan siswa belajar dari jarak jauh dalam hal ini dari rumah (Sahlberg 2020). Dalam konteks itu, orang tua berperan menjadi mediator untuk mengatur aktivitas *online* anak, memantau anak dalam menggunakan media serta mencegah bahaya yang terjadi selama pembelajaran *online* (Nouwen dan Zaman 2018; Radesky dan Christakis 2016; Jiang dan Monk 2015).

Guru harus memodifikasi dari tahap perencanaan sampai tahapan evaluasi yang tentu tidak bisa disamakan dengan pembelajaran di sekolah. Guru harus bisa memastikan anak tetap belajar sesuai dengan perkembangannya. Peran orang tua adalah memastikan hal itu anak-anak mereka tetap sesuai jadwal dan mereka menyelesaikan tugas yang diberikan serta pekerjaan rumah. Hal ini tentu saja menjadi tantangan bagi dunia pendidikan anak dimana guru dan sekolah memastikan pembelajaran tetap berlangsung sesuai dengan tujuan dan kurikulum.

Salah satu metode yang bisa digunakan guru dan orangtua dalam pembelajaran di masa pandemi ini adalah metode belajar *Project based learning* (PjBL). Salah satu cara yang dilakukan instruktur menjadikan PjBL bermakna melalui kemitraan masyarakat. Kemitraan ini memiliki efek positif pada persepsi siswa dalam pembelajaran (Mosier, Bradley-Levine, dan Perkins 2016). Mosier et al mengembangkan gagasan tersebut dan menemukan hubungan positif antara penggunaan PjBL, pembelajaran abad ke-21, dan budaya sekolah.

PjBL sebagai suatu pendekatan pembelajaran dengan prinsip *problem solving*, konstruktif, *inquiry*, dan *integrated*. Pembelajaran dimulai dengan mengumpulkan informasi tentang suatu pertanyaan terhadap sebuah permasalahan dalam sebuah tema pembelajaran untuk dikembangkan menjadi kegiatan pembelajaran kemudian menghasilkan sebuah proyek. Kegiatan pembelajaran dalam PjBL bersifat konkrit, dekat dengan dunia anak, menarik, dilakukan dengan pendekatan bermain seraya belajar dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak (Sari dan Zulfah 2017).

Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk memudahkan anak dalam mengenal dunia nyata (Cervantes, Hemmer, dan Kouzekanani 2015) melalui peningkatan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh melibatkan

anak dalam mengelola belajar (Ilter 2014). Siswa belajar dengan menggunakan pengetahuan yang sudah mereka miliki (Jacques 2017; Hayati dan Syaikhu 2020). Jadi saat anak menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan keterampilan berpikir kritis serta motivasi meningkat (Anazifa dan Djukri 2017) sehingga mereka dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Pinho-Lopes dan Macedo 2014).

Selama SFH, keterlibatan orang tua sangat dibutuhkan untuk membimbing, mengarahkan dan mendampingi anak untuk tetap belajar. Orang tua bisa melakukan pembelajaran yang bermakna selama belajar di rumah dengan tetap memperhatikan perkembangan dan kebutuhan anak, membuat atau melaporkan perkembangan anak kepada guru, dan mengkomunikasikan hal-hal yang menjadi hambatan dan rintangan selama belajar dari rumah untuk dapat menemukan solusi atas permasalahan yang ditemui orang tua.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berupaya untuk mencari solusi atas permasalahan belajar di rumah dengan mengembangkan program *project based learning at home*: sebagai kolaborasi guru-orangtua dalam mendukung pembelajaran dan perkembangan anak selama masa *new normal*.

## **METODOLOGI**

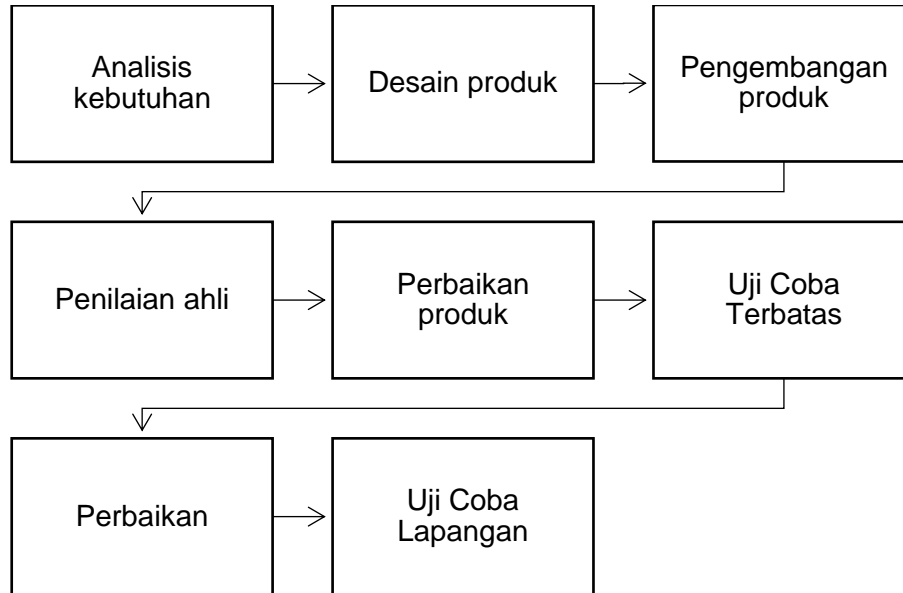
Subjek dalam penelitian ini adalah anak TK di daerah Jakarta Selatan dan Ciputat yang sedang belajar dari rumah serta 7 orang guru menjadi fasilitator untuk pelaksanaan kegiatan program pembelajaran *project learning at home*. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Penggunaan R&D untuk membuat atau merancang produk serta desain baru agar memenuhi standar efektivitas, kualitas dan terstandarisasi (Borg & Gall). Penelitian ini terdiri atas beberapa tahapan atau langkah. Tahapan penelitian dan pengembangan ini antara lain dengan melakukan penelitian terhadap temuan produk yang akan dikembangkan.

Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari masukan atau saran perbaikan dari para ahli serta hasil observasi dari uji kelompok terbatas dan lapangan. Data kuantitatif diperoleh dari validasi para ahli (expert); ahli desain atau teknologi pembelajaran, ahli media, dan ahli bahasa.

## **Desain Pengembangan**

Program pembelajaran kolaborasi *project learning at home* yang dikembangkan dalam mendukung pembelajaran dan perkembangan anak TK dan RA menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Prosedur atau langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg & Gall. Menurut Brog and Gall, yang terdiri dari sepuluh Langkah (Gall, Borg, dan Gall 1996). Akan tetapi, penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini dibatasi hanya untuk menguji kelayakan media dan tidak sampai pada uji efektivitas atau memproduksi masal, disebabkan penelitian ini dilakukan di masa pandemi sehingga belum dapat melakukan pengujian pada kelompok yang lebih besar dan luas. Tujuan utama dari metode penelitian ini yaitu dapat dihasilkannya produk dan menentukan kelayakan produk yang dibuat. Penelitian ini hanya untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut prosedur

pengembangan *project learning at home* yang untuk kelas TK/RA B menggunakan prosedur dari Borg and Gall yang dibatasi menjadi 8 langkah.



**Gambar 1. Prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 8 langkah**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Model Fisik

Pengembangan program pembelajaran *project learning at home* disusun kepada 8 tema proyek pembelajaran yang dekat dengan anak selama pembelajaran di rumah, dengan tema-tema proyek sebagai berikut; (1) *Market day*, (2) *Stay safe in the home* (3) *Planting in the garden*, (4) *Aquascape in the home*, (5) *Mini Zoo*, (6) Restoran mini di rumah, (7) *Cook in the kitchen* (8) Membantu pekerjaan orangtua di rumah.

Tema yang sudah ditentukan dijabarkan menjadi sub tema. Setiap tema dan sub tema ditentukan materi dan kegiatan pembelajarannya yang disesuaikan dengan aspek dan tujuan pembelajaran, sehingga terbentuk sebuah kerangka program pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak selama *new normal*. Adapun pengembangan program pembelajaran disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Tema-tema tersebut dirancang dan disusun dengan sistematis agar guru, orangtua dapat memahami dan melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk anak dengan baik mengikuti langkah-langkah yang ditentukan serta media yang sesuai dan tepat untuk perkembangan anak.

### Model Konseptual

Pembelajaran *project learning at home* dirancang dan disusun berdasarkan tahapan-tahapan yang telah ditentukan untuk pembelajaran anak selama kegiatan belajar dari rumah. Pengembangan program pembelajaran *project learning at home* ini menggunakan tahapan-tahapan yang dikemukakan oleh Dick and Carey. Tahapan-tahapan pengembangan program Dick and Carey diadaptasi oleh peneliti menjadi



4 tahapan langkah pengembangan yang dijabarkan dan dituliskan pada buku seperti gambar 2.



**Gambar 2. Cover program pembelajaran *project learning at home***

### **Hasil Analisis Kebutuhan**

Melakukan analisis kebutuhan adalah langkah pertama yang harus dilaksanakan dalam pengembangan program *project learning at home*. Tujuan dari pengembangan program ini adalah agar guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik meskipun pembelajaran tidak dengan tatap muka di sekolah. Penelitian ini dilakukan dengan berbagai pertimbangan sebagai berikut.

Pertama, pembelajaran di TK/RA masih monoton dalam melakukan pembelajaran sehingga guru lebih banyak aktif dan anak cenderung hanya mengikuti arahan guru. Dengan belajar daring anak tidak terlalu menyimak apa yang disampaikan oleh guru. Mengingat rentang waktu anak usia dini sangat singkat.

Kedua, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana selama pembelajaran dari rumah kurang memadai, penyampaian materi oleh guru kurang optimal, beban pembelian kuota internet oleh orangtua, koneksi internet terkadang melambat, gaya belajar cenderung intuitif, dan fleksibilitas guru tidak cukup untuk mengontrol anak. Kajian yang dilakukan Godschmidt menyebutkan, teknologi menjadi penting selama pandemi COVID-19. Selama masa isolasi dan jarak sosial, dunia mengandalkan teknologi untuk belajar, hidup, dan tetap terhubung. Teknologi paling baik digunakan untuk memanfaatkan dan memelihara kesejahteraan sosial, fisik, emosional, intelektual, dan spiritual untuk anak-anak, dalam lingkungan di mana anak-anak terlibat dengan orang dewasa. Dampak pandemi COVID-19 akan bertahan lama.

Ketiga, tema-tema dengan pendekatan *project based learning* belum terstruktur, dalam artian sebagian sekolah sudah menggunakan pendekatan proyek selama daring hanya saja belum dibuat dalam rancangan atau program yang sistematis. Sehingga pembelajaran proyek dilakukan secara insidental.

Dalam konteks itu sekolah dan guru-guru di TK/RA memerlukan referensi pengembangan tema-tema pembelajaran anak usia dini yang yang berbasis kepada pendekatan *project learning* untuk kebutuhan pembelajaran daring selama *new normal*. Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, terlihat bahwa model pengembangan pembelajaran anak usia dini dengan pendekatan pembelajaran proyek sangat dibutuhkan untuk pengembangan pembelajaran di TK selama kegiatan daring di *new normal*.

#### Hasil Evaluasi *one to one expert*

Validasi pakar atau uji kepakaran yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan beberapa ahli yang masing-masing pakar dibidangnya yang terdiri dari ahli desain pembelajaran anak usia dini, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Semua ahli memberikan saran perbaikan sesuai dengan bidangnya masing-masing.

#### Ahli Materi

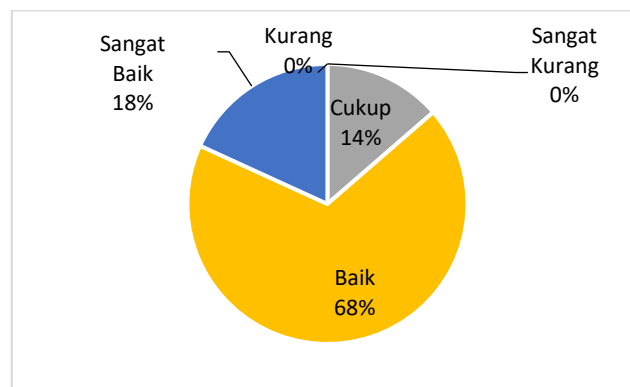
Penyusunan materi pembelajaran dalam hal ini Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan pendekatan *project learning at home* sudah dibuat dengan menggunakan pengembangan Dick and Carey. Pengembangan yang dilakukan telah memuat tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini, dengan mengangkat tema-tema yang relevan sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat usia anak.

Materi pembelajaran yang dikembangkan sudah berdasarkan kepada kebutuhan pembelajaran anak selama masa *new normal* untuk belajar dari rumah dengan memperhatikan konteks kehidupan dan aktivitas anak dan lingkungannya selama di rumah. Sehingga materi yang diberikan dekat dengan anak

Kebenaran konsep-konsep yang dijelaskan sudah sesuai dengan cakupan disiplin ilmu dari bidang dan sudah dapat dipertanggungjawabkan dari sudut pandang pendidikan anak usia dini. Hal itu, karena penyusunan materi telah menggunakan sumber-sumber yang relevan dalam menjawab kebutuhan pembelajaran selama *new normal*.

Sebelum melakukan uji coba, program pembelajaran *project learning* yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi. Validasi materi dilaksanakan oleh para ahli Pendidikan Anak Usia Dini yang mempunyai latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

Ahli materi memberikan penilaian dengan jumlah skor sebesar 92 dengan persentase 80%, dan rerata skor sebesar 4 dengan kategori "baik. Penilaian indikator dijelaskan pada gambar 3.

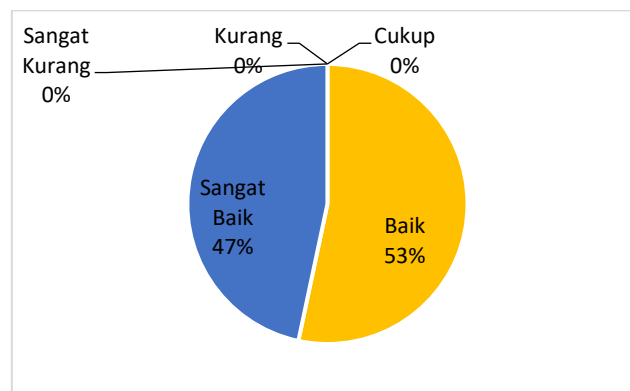


### Gambar 3. Diagram hasil penilaian ahli materi

Dari 23 indikator yang dinilai oleh ahli desain pembelajaran, 18% dinilai sangat baik, 68% dinilai baik, 14% indikator dinilai cukup dan tidak ada indikator yang dinilai kurang. Sehingga dari materi pembelajaran *project learning at home* layak digunakan.

#### Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain pembelajaran memberikan penilaian dengan jumlah skor sebesar 130 dengan persentase 86,6%, dan rerata skor sebesar 4,3 dengan kategori “baik”. Hasil penilaian indikator dijelaskan pada gambar 4.



### Gambar 4. Diagram hasil validasi ahli desain pembelajaran

Dari 30 indikator yang dinilai oleh ahli desain pembelajaran, 47% dinilai sangat baik, 53% dinilai baik dan tidak ada indikator yang dinilai cukup dan kurang. Sehingga dari desain pembelajaran *project learning at home* layak digunakan.

Ahli desain juga memberikan masukan secara kualitatif dengan menjelaskan bahwa program pembelajaran sudah dirancang dengan baik “program sudah dipaparkan dengan baik, tetapi akan lebih baik jika dicantumkan aspek dari mulai kurikulum, silabus, program tahunan, program semester dan RPM hingga RPPH.” (UH). Saran berikutnya adalah tentang media yang digunakan dalam pengembangan program pembelajaran ini yang harus dimulai dengan *flow chart* yang jelas “Dalam pembuatan video pembelajaran harus jelas diawali dengan adanya *flow chart*, sehingga jelas untuk materi mana yang akan di buat video pembelajaran, serta dengan memperhatikan durasi waktu. Dalam pembuatan video pembelajaran sebaiknya guru memberikan contoh dengan melakukan sesuatu yang dapat di lihat dan ditirukan oleh anak dan tidak hanya dengan oral.”(UH).

“Metode pembelajaran *project learning at home* ini sudah baik, hanya saja perlu ditambahkan lagi pada penguatan materi yang diberikan agar anak dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan dalam menyampaikan materi melalui metode pembelajaran *project learning at home* perlu diperhatikan keterlibatan orang tua dalam pelaksanaannya tidak mendominasi kegiatan yang dilakukan agar anak tetap mendapatkan pembelajaran yang maksimal namun tetap pada pengawasan orang tua.” (UH)

#### Ahli Media



Hasil penilaian dari media pembelajaran menjelaskan tentang perbaikan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tentang konsep video yang dibuat “ukuran video sudah sesuai, dapat memudahkan penggunaannya oleh guru. lebih diperhatikan untuk konsep dari video itu sendiri, seperti yang sekiranya merupakan poin penting, itu lebih di *highlight* dengan menggunakan gambar yang lebih besar dan animasi atau gambar latar yang menarik namun tidak menjadikan fokus anak terganggu (jangan sampai gambar latar lebih menarik dari gambar materi) Melakukan recalling di akhir pembelajaran, agar anak lebih memahami pembelajaran tersebut.” (AH)

Video pembelajaran dalam segi konsep menarik, dari cara interaksinya dengan anak-anak juga baik, dari video tersebut juga mendorong rasa ingin tahu anak dengan selalu bertanya tentang sesuatu yang diperlihatkan. Saran pertama diawal bisa dengan menggunakan games yang menarik seperti *puzzle*, melatih anak untuk dapat memecahkan masalah sehingga kepingan *puzzle* tersebut anak dapat memperhatikan dan tau susunannya. Namun, pada saat membuat sesuatu lebih baik anak tidak usah memotong lidi dikhawatirkan anak kesulitan mengguntingnya tersebut bisa diganti dengan sumpit atau benda-benda lain yang lain. saat bernyanyi boleh ditambahkan musiknya juga agar lebih menarik. tetapi selebihnya bagus” (AF).

Hasil masukan dari ahli tersebut menjadi perbaikan dalam pembuatan media atau video yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Cuplikan dari media atau video yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar-gambar berikut:



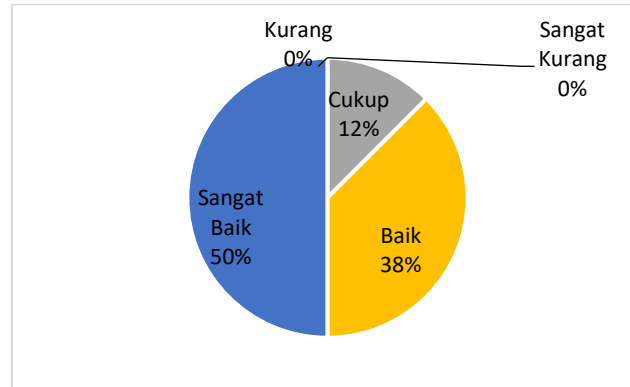
**Gambar 5. Cuplikan video pembelajaran setelah revisi**



**Gambar 6. Cuplikan video pembelajaran setelah revisi**

### Ahli Bahasa

Hasil validasi dari ahli bahasa menjelaskan jika penggunaan kalimat sudah baik. Hanya saja ada beberapa kata yang typo (salah ketik) agar lebih diperhatikan lagi. Usahakan kalimat tidak berbelit, agar lebih memudahkan guru untuk memahaminya. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 45 dengan persentase 81,8 %, dan rerata skor sebesar 4 dengan kategori “baik”.



**Gambar 7. Diagram hasil penilaian ahli bahasa**

Dari 11 indikator yang dinilai oleh ahli bahasa, 50% dinilai sangat baik, 38% dinilai baik dan 12% dinilai cukup. Sehingga dari penggunaan bahasa, program pembelajaran *project learning at home* layak digunakan.

### Hasil evaluasi one to one guru

Hasil uji coba *one to one* guru terhadap 7 orang guru TK dan RA. Dari indikator kelengkapan materi terkait dengan tema yang sesuai dengan kurikulum 5 orang guru menyatakan sangat baik (71, 4%) dan 2 orang guru menilai pada kategori baik (28,2%). Dari indikator keluasaan materi terkait dengan tema yang sesuai dengan kurikulum 5 orang guru menyatakan sangat baik (71, 4%) dan 2 orang guru menilai pada kategori baik (28,6%). Dari indikator kedalaman materi terkait dengan tema yang sesuai dengan kurikulum 4 orang guru menyatakan sangat baik (57, 1%) dan 3 orang guru menilai pada kategori baik (42,9%). Dari indikator keakuratan konsep dan definisi dalam tema pembelajaran menggunakan *project learning*, 4 orang guru menyatakan sangat baik (57,1%) dan 1 orang guru menilai pada kategori baik (42,9%). Dari indikator keakuratan contoh yang digunakan untuk pembelajaran 4 orang guru menyatakan sangat baik (57,1, 3%) dan 2 orang guru menilai pada kategori baik (28,6%) dan 1 orang guru memberikan penilaian cukup (14,3%). Dari indikator keakuratan gambar, ilustrasi dan diagram yang digunakan dalam pembelajaran, 2 orang guru menyebutkan sangat baik (28, 6%) dan 4 orang guru menilai pada kategori baik (57,1%) dan 1 orang guru menilai pada kategori cukup (14,3%). Dari indikator keakuratan istilah yang digunakan, 3 orang guru menilai sangat baik (42,9%) dan 4 orang guru menilai pada kategori baik (57,1%). Dari indikator keakuratan notasi, simbol dan ikon yang digunakan, 3 orang guru menyebutkan sangat baik (42,9%) dan 4 orang guru menilai pada kategori baik (57,1%). Dari indikator kesesuaian materi dengan kebutuhan anak, 4 orang guru menilai sangat baik (57,1%) dan 3 orang guru menilai pada kategori baik (42,9%). Dari indikator kesesuaian materi dengan kebutuhan anak, 5 orang guru menilai

---

sangat baik (71,4%) dan 2 orang guru menilai pada kategori baik (28,6%). Dari indikator menggunakan contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari, 7 orang guru menyatakan sangat baik (100%). Dari indikator kemitakhiran, 5 orang guru memberikan penilaian sangat baik (71,4%) serta 2 guru menilai pada kategori baik (28,6%). Dari indikator mendorong rasa ingin tahu anak, 2 orang guru menyebutkan sangat baik (28,6%) dan 5 orang guru menilai pada kategori baik (71,4%). Dari indikator mendorong rasa ingin tahu anak, 2 orang guru menyatakan sangat baik (28,6%) dan 5 orang guru menilai pada kategori baik (71,4%).

### **Kelayakan Produk**

Berdasarkan penilaian atau validasi yang sudah dilakukan ahli bahasa (81,8%), ahli desain atau teknologi pembelajaran (86,6%) dan ahli materi pembelajaran (80%). Hasil penilaian memberikan rekomendasi untuk menggunakan program pembelajaran *project learning at home* bisa digunakan untuk pembelajaran anak usia dini selama belajar dari rumah di masa *new normal*.

Hasil evaluasi *one to one* guru merekomendasikan pengembangan program *project learning at home* sudah layak dengan beberapa perbaikan, diantaranya, penyesuaian lebih diperhatikan untuk konsep dari video, seperti yang sekiranya merupakan poin penting lebih di highlight dengan menggunakan gambar yang lebih besar dan animasi atau gambar latar yang menarik namun tidak menjadikan fokus anak terganggu (jangan sampai gambar latar lebih menarik dari gambar materi). Menambahkan kegiatan *recalling* di akhir pembelajaran, agar anak lebih memahami pembelajaran tersebut. Menambahkan dengan kegiatan yang lebih variatif anak terutama dalam memecahkan masalah. Durasi video perlu juga di perhatikan, lagu dan gerak juga bisa ditambahkan yang lebih menarik perhatian anak yang menonton.

PjBL menanamkan rasa tanggung jawab untuk belajar, bersikap mandiri dan disiplin (Bell 2010) dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pemikiran tingkat tinggi (Pinho-Lopes & Macedo, 2014). Hal ini terjadi karena pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan interaksi dalam pembelajaran (Pereira, Barreto, dan Pazeti 2017) motivasi siswa (Chiang dan Lee 2016) efektivitas pembelajaran (Hayati dan Syaikhu 2020). Serta belajar diakhiri dengan membuat proyek (Bilgin, Karakuyu, dan Ay 2015).

PJBL menantang dan memotivasi anak. Selain itu, ia mengembangkan keterampilan berpikir analitis, kritis dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran berbasis proyek membutuhkan kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah dan pembelajaran mandiri (Nagarajan dan Overton 2019). Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan anak untuk membangun pengetahuan mereka berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki (Bell 2010), serta berdampak positif pada pencapaian kompetensi pembelajaran (Jacques 2017; Cervantes dkk. 2015).

Dalam pembelajaran *pjbl at home* anak terlihat semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang menjelaskan bahwa pendekatan *pjbl* dapat menumbuhkan motivasi anak selama belajar. Metode *pjbl* ini membuat anak tidak bosan dan merasa senang (Dewi, Gading, dan Antara 2018). Hal ini disebabkan pada pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek ini dilakukan secara unik karena berbasis kepada pengembangan kreativitas anak dalam berpikir dan memecahkan masalah. Ketika menggunakan pendekatan model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan keterampilan berpikir kritis anak meningkat (Anazifa dan Djukri 2017; Rachmawati dkk. 2018),

juga keterampilan berpikir tingkat tinggi (Pinho-Lopes dan Macedo 2014). Hal itu dapat terjadi dikarenakan selama proses pembelajaran anak terlibat langsung.

## SIMPULAN

Berdasarkan penilaian atau validasi yang sudah dilakukan ahli bahasa (81,8%), ahli desain atau teknologi pembelajaran (86,6%) dan ahli materi pembelajaran (80%). Memberikan rekomendasi untuk menggunakan program pembelajaran *project learning at home* untuk pembelajaran anak usia dini selama belajar dari rumah di masa *new normal*. Penelitian ini menjembatani keterbatasan komunikasi guru dan orang tua dalam melakukan pembelajaran. Melalui *project learning at home* guru dan orang tua dapat berkolaborasi memotivasi anak dengan baik sehingga meskipun dalam masa pandemi, pembelajaran dapat dijalankan dan meminimalisir kebuntuan pembelajaran karena pandemi.

*Project learning at home* dapat dikembangkan oleh pendidik dengan memerhatikan tema-tema pembelajaran di rumah, seperti, membuat restoran mini, membuat *market day* di rumah, membantu pekerjaan orang tua dan lainnya. Melalui pendekatan ini rumah menjadi tempat belajar kedua yang menyenangkan bagi anak dan menghabiskan waktu dengan pengalaman-pengalaman terbaru. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat direkomendasikan kepada pengajar dan praktisi Pendidikan Anak Usia Dini untuk menggunakan program pembelajaran berbasis *project learning* ini untuk pembelajaran selama masa *new normal*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aliyyah, Rusi Rusmiati, Reza Rachmadtullah, Achmad Samsudin, Ernawulan Syaodih, Muhammad Nurtanto, dan Anna Riana Suryanti Tambunan. 2020. "The perceptions of primary school teachers of online learning during the COVID-19 pandemic period: A case study in Indonesia." *Journal of Ethnic and Cultural Studies* 7(2):90–109.
- Anazifa, R. D., dan D. Djukri. 2017. "Project-Based Learning and Problem-Based Learning: Are They Effective to Improve Student's Thinking Skills?" *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 6(2):346–55.
- Bell, Stephanie. 2010. "Project-based learning for the 21st century: Skills for the future." *The clearing house* 83(2):39–43.
- Bilgin, Ibrahim, Yunus Karakuyu, dan Yusuf Ay. 2015. "The effects of project based learning on undergraduate students' achievement and self-efficacy beliefs towards science teaching." *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 11(3):469–77.
- Cervantes, Bernadine, Lynn Hemmer, dan Kamiar Kouzekanani. 2015. "The Impact of Project-Based Learning on Minority Student Achievement: Implications for School Redesign." *Education Leadership Review of Doctoral Research* 2(2):50–66.
- Chen, Pu-Shih Daniel, Amber D. Lambert, dan Kevin R. Guidry. 2010. "Engaging online learners: The impact of Web-based learning technology on college student engagement." *Computers & Education* 54(4):1222–32.
- Chiang, Chin-Ling, dan Huei Lee. 2016. "The effect of project-based learning on learning motivation and problem-solving ability of vocational high school



- students." *International Journal of Information and Education Technology* 6(9):709–12.
- Cluver, Lucie, Jamie M. Lachman, Lorraine Sherr, Inge Wessels, Etienne Krug, Sabine Rakotomalala, Stephen Blight, Susan Hillis, Gretchen Bachman, dan Ohad Green. 2020. "Parenting in a time of COVID-19." *Lancet* 395(10231).
- Dewi, Ni Wayan Eka Praba, I. Ketut Gading, dan Putu Aditya Antara. 2018. "Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 6(3):261–71.
- Gall, Meredith Damien, Walter R. Borg, dan Joyce P. Gall. 1996. *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Goldschmidt, Karen. 2020. "The COVID-19 pandemic: Technology use to support the wellbeing of children." *Journal of Pediatric Nursing*.
- Gupta, Latika, Armen Yuri Gasparyan, Durga Prasanna Misra, Vikas Agarwal, Olena Zimba, dan Marlen Yessirkepov. 2020. "Information and misinformation on COVID-19: a cross-sectional survey study." *Journal of Korean medical science* 35(27).
- Hayati, Miratul. 2017. "Designing of Educational Game Tools for Early Childhood Development Based on Islamic Values." Hlm. 196–200 dalam *International Conference on Education in Muslim Society (ICEMS 2017)*. Atlantis Press.
- Hayati, Miratul, dan Ahmad Syaikhu. 2020. "Project-based learning in Media Learning Material Development for Early Childhood Education." *AL-ATHFAL: JURNAL PENDIDIKAN ANAK* 6(2):147–60.
- Holmes, Emily A., Rory C. O'Connor, V. Hugh Perry, Irene Tracey, Simon Wessely, Louise Arseneault, Clive Ballard, Helen Christensen, Roxane Cohen Silver, dan Ian Everall. 2020. "Multidisciplinary research priorities for the COVID-19 pandemic: a call for action for mental health science." *The Lancet Psychiatry*.
- Ilter, İlhan. 2014. "A study on the efficacy of project-based learning approach on Social Studies Education: Conceptual achievement and academic motivation." *Educational Research and Reviews* 9(15):487–97.
- Jacques, Lorraine A. 2017. "What does Project-based Learning (PBL) look like in the mathematics classroom." *American Journal of Educational Research* 5(4):428–33.
- Jiang, Ying, dan Hilary Monk. 2015. "Young Chinese-Australian children's use of technology at home: Parents' and grandparents' views." *Asia-Pacific Journal of Research in Early Childhood Education* 10(1):87–106.
- Kaplan, Juliana, Lauren Frias, dan Morgan McFall-Johnsen. 2020. "A third of the global population is on coronavirus lockdown—here's our constantly updated list of countries and restrictions." *Business Insider* 31.
- Ko, Susan, dan Steve Rossen. 2017. *Teaching online: A practical guide*. Taylor & Francis.
- Mosier, Gina G., Jill Bradley-Levine, dan Tyonka Perkins. 2016. "Students' perceptions of project-based learning within the New Tech school model." *International Journal of Educational Reform* 25(1):2–15.
- Nagarajan, Subhalakshmi, dan Tina Overton. 2019. "Promoting systems thinking using project-and problem-based learning." *Journal of Chemical Education* 96(12):2901–9.



- 
- Nouwen, Marije, dan Bieke Zaman. 2018. "Redefining the role of parents in young children's online interactions. A value-sensitive design case study." *International Journal of Child-Computer Interaction* 18:22–26.
- O'Doherty, Diane, Marie Dromey, Justan Loughheed, Ailish Hannigan, Jason Last, dan Deirdre McGrath. 2018. "Barriers and solutions to online learning in medical education—an integrative review." *BMC medical education* 18(1):1–11.
- Ogbonna, Chinyere Grace, Nnenna Ekperaka Ibezim, dan Chiaka Augusta Obi. 2019. "Synchronous versus asynchronous e-learning in teaching word processing: An experimental approach." *South African Journal of Education* 39(2).
- Onyema, Edeh Michael, Nwafor Chika Eucheria, Faith Ayobamidele Obafemi, Shuvro Sen, Fyeface Grace Atonye, Aabha Sharma, dan Alhuseen Omar Alsayed. 2020. "Impact of Coronavirus pandemic on education." *Journal of Education and Practice* 11(13):108–21.
- Pereira, Marco Antonio Carvalho, Maria Auxiliadora Motta Barreto, dan Marina Pazeti. 2017. "Application of Project-Based Learning in the first year of an Industrial Engineering Program: lessons learned and challenges." *Production* 27(SPE).
- Pfefferbaum, Betty, dan Carol S. North. 2020. "Mental health and the Covid-19 pandemic." *New England Journal of Medicine* 383(6):510–12.
- Pinho-Lopes, Margarida, dan Joaquim Macedo. 2014. "Project-based learning to promote high order thinking and problem solving skills in geotechnical courses."
- Pramana, Cipta. 2020. "Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19." *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 2(2):115–23.
- Rachmawati, Ida, Selly Feranie, Parlindungan Sinaga, dan Duden Saepuzaman. 2018. "Penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif ilmiah dan berpikir kritis ilmiah siswa SMA pada materi kesetimbangan benda tegar." *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)* 3(2):25–30.
- Radesky, Jenny S., dan Dimitri A. Christakis. 2016. "Increased screen time: implications for early childhood development and behavior." *Pediatric Clinics* 63(5):827–39.
- Reimers, Fernando M., dan Andreas Schleicher. 2020. "A framework to guide an education response to the COVID-19 Pandemic of 2020." *OECD*. Retrieved April 14(2020):2004–20.
- Sahlberg, Pasi. 2020. "Will the pandemic change schools?" *Journal of Professional Capital and Community*.
- Sari, Anisa Yunita, dan Umi Zulfah. 2017. "Implementasi Pembelajaran Project Based Learning untuk Anak Usia Dini." *MOTORIC* 1(1):10.
- Sari, Riski Maulinda, Rodhatul Jennah, dan Setria Utama Rizal. 2021. "The Implementation of Learning Assesment during the Covid- 19 Pandemic on TK Islam Darussalam Palangkaraya." 7(2):13.
- Satrianingrum, Arifah Prima, dan Iis Prasetyo. 2020. "Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1):633–40.

- Sturm, Elizabeth, dan Laura Quaynor. 2020. "A Window, Mirror, and Wall: How Educators Use Twitter for Professional Learning." *Research in Social Sciences and Technology* 5(1):22–44.
- Tso, Winnie W. Y., Rosa S. Wong, Keith T. S. Tung, Nirmala Rao, King Wa Fu, Jason C. S. Yam, Gilbert T. Chua, Eric Y. H. Chen, Tatia M. C. Lee, dan Sherry K. W. Chan. 2020. "Vulnerability and resilience in children during the COVID-19 pandemic." *European child & adolescent psychiatry* 1–16.