

PENGARUH *PROJECT-BASED OUTDOOR LEARNING ACTIVITY* MENGGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP PERILAKU BELAJAR ANAK USIA DINI

Putu Ayu Ditha Zeptyani¹, I Wayan Wiarta²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ayuditha57@gmail.com¹, iwayan.wiarta@undiksha.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* terhadap perilaku belajar anak di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dan pendekatan pembelajaran kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelompok B Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020 berjumlah 88 orang anak. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok B TK Negeri Kecamatan Penebel berjumlah 28 anak dan kelompok B TK Dirgantara Buruan berjumlah 28 anak. Data yang dianalisis menggunakan uji t. Dengan hasil diperoleh $t_{hitung} = 10,83$ dan untuk taraf signifikansi 5% dengan $dk = (28+28-2) = 54$ diperoleh $t_{tabel} = 2,003$. Dengan demikian, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $10,83 > 2,003$. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* terhadap perilaku belajar anak di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020.

Kata Kunci: perilaku belajar, media audio visual, mitigasi, pendidikan bencana

Abstract

This study aims to determine the significant effect of *Project-Based Outdoor Learning Activities* using *Audio Visual* media on children's learning behavior in PAUD Cluster II Flamboyant Penebel academic year of 2019/2020. The research design used is quasi-experimental design (*Quasi Experimental Design*) and quantitative learning approaches. The population in this study were all group B of Cluster II Flamboyant Penebel in academic year of 2019/2020 consisting of 88 children. The sample in this study was group B from TK Negeri Kecamatan Penebel with a total of 28 children and group B from TK Dirgantara Buruan with a total of 28 children. Data were analyzed using t test. With the results obtained t count = 10.83 and for a significance level of 5% with $dk = (28 + 28 - 2) = 54$ obtained t table = 2.003. Thus, the t table value t table is $10.83 > 2.003$. It can be concluded that there is an effect of *Project-Based Outdoor Learning Activity* using *Audio Visual* media on children's learning behavior in PAUD Cluster II Flamboyant Penebel for academic year 2019/2020.

Keywords: *learning behavior, audio visual media, mitigation, disasters education*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini atau sering disebut PAUD diartikan sebagai suatu pendidikan yang diadakan guna memberi fasilitas bagi perkembangan anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya dengan memberi rangsangan pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan anak sejak dini, agar menambah tumbuh kembang anak. Tujuan dari pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan daya cipta yang dimiliki oleh anak dan memacu anak agar bisa belajar bermacam-macam ilmu pengetahuan yang mencakup agama, bahasa, sosial, emosi, kognitif, seni dan kemandirian (Walujo dan Listyowati, 2017). Sebagian waktu saat anak berada di rumah digunakan untuk bermain, begitu juga sekolah memfasilitasi anak bermain sambil belajar.

Saat di dalam kelas, tidak semua perilaku anak merespon atau mendengarkan guru saat di dalam kelas. Anak yang mendengarkan pembelajaran, akan lebih antusias dalam belajar. Sedangkan anak yang tidak mendengarkan, lebih memilih untuk bermain dengan teman sebangku. Perilaku belajar atau tingkah laku belajar mempengaruhi proses belajar anak di dalam kelas. Perilaku belajar dapat diartikan sebagai gambaran sikap mengenai perilaku anak dalam menanggapi suatu kegiatan pembelajaran yang terjadi. Perilaku belajar itu tidak jauh dari sikap belajar. Belajar itu termasuk suatu proses yang kita lalui. Perilaku merupakan reaksi seseorang terhadap refleksi yang diterimanya, entah itu dari sentuhan (eksternal) ataupun batin (internal) orang tersebut (Aisyah, 2015). Perilaku merupakan suatu reaksi untuk menanggapi rangsangan lewat sentuhan atau batin dari suatu aktivitas seseorang (Kuswana, 2014:42). Tidak hanya diartikan sebagai perubahan tingkah laku, perilaku juga dapat berupa sebagai suatu tindakan yang dilakukan dalam menanggapi sebuah rangsangan. Perilaku belajar merupakan aktivitas untuk mendapatkan hal yang belum diketahui dari pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap (Afiif dan Idris, 2016:137). Perilaku belajar dapat menghasilkan berbagai perubahan. Perilaku belajar adalah suatu reaksi yang berupa tindakan dan perubahan tingkah laku anak dalam belajar (Arianto, 2015). Dapat dirangkum perilaku belajar adalah tindakan atau perubahan tingkah laku dan kegiatan belajar dari pengalaman individu dalam pembelajaran.

Perilaku belajar dipengaruhi oleh beberapa aspek, yang terjadi dalam dirinya dan lingkungan (Trianto, 2011). Berikut ini aspek-aspek perilaku belajar menurut Aisyah (2015) : a) Pengamatan. Pengamatan diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mencermati objek, b) Perhatian. Perhatian merupakan suatu kegiatan yang memusatkan energi di dalam tubuh yang memusatkan pada objek secara sadar, c) Fantasi. Fantasi merupakan suatu kemampuan yang menunjukkan suatu kreativitas, d) Ingatan. Ingatan merupakan aspek perilaku yang dapat timbul kembali dalam pikiran atau kejadian sebelumnya, e) Tanggapan. Tanggapan merupakan reaksi dari seseorang yang berbeda-beda yang mempengaruhi perilaku seseorang, f) Asosiasi. Asosiasi diartikan sebagai ikatan antara yang satu dengan yang lainnya, g) Berpikir. Berpikir merupakan aktivitas dengan simbol-simbol yang saling menghubungkan untuk memecahkan masalah atau ide-ide.

Aspek-aspek perilaku belajar dalam kelas yaitu Akbar & Komaruddin (2015) yaitu sebagai berikut : a) Sikap. Sikap anak di dalam kelas dengan menolak atau menerima suatu pembelajaran, b) Kebiasaan. Kebiasaan belajar dapat diartikan sebagai perilaku yang dilakukan secara berulang oleh anak dalam kegiatan belajarnya, c) Minat. Minat mengarahkan anak terhadap suatu obyek atas dasar rasa senang dan tidak senang. Dapat disimpulkan aspek-aspek perilaku belajar yang akan digunakan oleh peneliti yaitu aspek-aspek menurut Akbar & Komaruddin (2015) : (1) sikap belajar anak di dalam kelas, (2) kebiasaan belajar anak, (3) minat anak terhadap pembelajaran di dalam kelas.

Perilaku belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut Arianto (2015): 1) Faktor Keturunan. Keturunan atau bawaan yang dapat diartikan sebagai ciri, sifat dan kemampuan yang dibawa sejak dari lahir. Kemampuan yang sering disebut sebagai faktor bawaan dengan keturunan yang sifatnya menetap seperti bakat, kecerdasan dan intelegensi. Intelegensi merupakan sifat umum sedangkan bakat bersifat khusus seperti bakat dalam bidang bermain piano, olahraga dan lain sebagainya. Intelegensi atau kemampuan bakat mempengaruhi seseorang dalam perilaku belajar mereka. Seseorang yang mempunyai intelegensi yang sangat tinggi akan sangat senang melakukan kegiatan belajar. Seperti contoh jika seseorang memiliki bakat khusus mengenai

matematika, maka dia akan senang mempelajari sesuatu yang berhubungan dengan matematika. Jadi, perilaku belajar mereka juga dapat dipengaruhi oleh bakat yang mereka miliki. 2) Faktor Lingkungan. Perilaku selalu dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan. Lingkungan alam di sekitar, dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam belajar. Banyak faktor yang mempengaruhi seperti kondisi ekonomi, sosial, budaya, politik, agama dan lingkungan keamanan. Perilaku belajar juga dipengaruhi dalam lingkungan keluarga, sekolah, alam maupun keamanannya. Jika seorang anak tinggal dalam lingkungan yang baik berarti secara tidak langsung akan tumbuh perilaku-perilaku positif bagi anak tersebut karena di fasilitasi secara baik oleh orangtua.

Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belajar Aisyah (2015) dan Pieter & Namora (2010) : a) Emosi adalah reaksi yang dapat berubah secara mendalam, b) Persepsi adalah tindakan menafsirkan informasi atau memberi pemahaman pengalaman yang dihasilkan oleh pancaindera, c) Motivasi adalah suatu dorongan dari seseorang untuk membuat orang lain bertindak demi keinginannya, d) Belajar adalah memahami perilaku dasar peserta didik, e) Intelegensi yaitu dimana anak melakukan suatu pemikirannya dan serta mengungkapkan apa yang terpikirkan olehnya. Dapat dirangkum, perilaku belajar memiliki beberapa faktor yaitu faktor keturunan atau bawaan yang dapat diartikan sebagai ciri, sifat dan kemampuan yang dibawa sejak dari lahir, faktor lingkungan seperti persepsi, intelegensi, motivasi, belajar, dan emosi. Berdasarkan kasus yang sudah diteliti oleh Soffatunni'mah & Thomas (2017) perilaku belajar berpengaruh terhadap lingkungan sekitar anak. Lingkungan sekitar turut ikut serta dalam menentukan bagaimana perilaku anak tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Gugus II Flamboyan Penebel, perilaku belajar anak dapat dikatakan kurang. Saat anak berada di dalam kelas, guru menjelaskan pembelajaran anak tidak mau mendengarkan. Maka dari itu dengan menerapkan *Project-Based Outdoor Learning* perilaku belajar anak bisa di tingkatkan. Menurut Gunayanti, dkk, (2015) belajar di luar ruangan dapat mengembangkan dan mengasah kemampuan anak. Penerapan pembelajaran di luar ruangan memiliki tujuan agar anak dapat belajar dengan alam sekitar. Guru dalam memberikan suatu ajaran atau menguatkan konsep belajar dapat mencari contoh dari lingkungan sekitar, seperti warna dari objek lingkungan, menghitung jumlah, dan objek bentuk dan ukuran dari suatu benda (Husamah, 2013). Lingkungan memberikan anak kesempatan yang besar untuk dapat terlibat secara langsung di alam dan membantu anak untuk mengetahui bentuk-bentuk yang nyata (Astuti, dkk, 2019). Belajar di luar kelas, memiliki tujuan supaya anak bisa menyesuaikan dengan lingkungan sekitar. Menurut Vera (2012) dengan mengajar anak di luar kelas dapat dilaksanakan kegiatan untuk menyampaikan pembelajaran. Belajar di luar kelas, membuat anak berinteraksi dengan lingkungan alam yang berada disekitar. Metode *Outdoor Learning* yaitu metode dengan pembelajaran menggunakan suasana lingkungan (alam), yang melihat lingkungan sekitar dijadikan objek pembelajaran (Amylia & Sri, 2013). Pembelajaran di luar kelas dapat membuat anak melihat lingkungan sekitar lebih nyata lagi.

Langkah-langkah pembelajaran *Outdoor Learning* (Wibowo, 2016): a) Guru menerangkan pembelajaran yang sudah dirancang. b) Memilih model kegiatan yang akan digunakan. c) Guru berusaha untuk menyajikan suatu pengalaman yang menantang dan memotivasi. d) Guru dan peserta didik menentukan waktu saat melaksanakan kegiatan. e) Penentuan tempat *Outdoor Learning* dapat dilakukan disekitar sekolah atau lingkungan disekitar. f) Dalam pelaksanaan *Outdoor Learning* dapat dilakukan mandiri atau bersama dengan kelompok kecil. g) Anak harus ikut berperan aktif untuk membentuk suatu pengalaman. h) Selanjutnya, guru akan menentukan mengenai aturan saat pelaksanaan *Outdoor Learning*. Pada metode *Outdoor Learning*, memberikan anak kesempatan untuk melakukan kegiatan bekerja sama selama pembelajaran. *Project-Based Learning* diperkirakan sanggup dalam menangani kesulitan di atas.

Project-Based Learning diterapkan dalam pembelajaran mempunyai potensi untuk membantu anak menambah kegiatan dan motivasi selama belajar. Anak juga wajib diperbolehkan untuk belajar bahu membahu bersama teman dalam mengembangkan suatu pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis proyek ini membuat anak senang dan tidak bosan (Dewi, dkk, 2018). Istilah *Project-Based Learning* yang jika diterjemahkan memiliki arti pembelajaran berbasis pada proyek. Metode pembelajaran yang berpusat pada anak merupakan pembelajaran berbasis proyek (Rusman, 2017). Pelaksanaan pembelajaran proyek ini dilakukan secara unik. Pembelajaran

Project-Based Learning adalah suatu pembelajaran yang fokus dengan kreativitas dalam berpikir, memecahkan suatu masalah dan interaksi antar mahasiswa (Wahyudi, 2017). Pembelajaran proyek ini fokus kepada kreativitas yang dimiliki oleh anak. *Project-Based Learning* memiliki beberapa langkah-langkah dalam suatu pembelajaran bagi anak usia dini (Sari dan Retno, 2018): 1) Memilih topik. Topik yang dipilih harus dekat dengan lingkungan anak, yang menarik dan bisa digunakan dalam jangka panjang. 2) Eksplorasi. Anak dirangsang untuk menemukan ide-ide yang berkaitan dengan topik. 3) Rencana kegiatan/pengorganisasian. Ide dan topik lebih diperdalam lagi untuk memandu anak memperoleh topik yang lebih dalam lagi. 4) Penerapan aktivitas. Guru wajib untuk memonitoring anak dalam melaksanakan kegiatan tersebut dan juga memfasilitasi anak pada setiap proses. 5) Ringkasan pengalaman. Guru melakukan evaluasi bersama anak mengenai prosedur pembelajaran dan kesulitan yang dialami oleh anak.

Jadi, *Project-Based Outdoor Learning* ini membangun semangat anak selama belajar. *Project-Based Outdoor Learning* di artikan sebagai pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan suasana alam, yang fokus kepada inspirasi dan penyelesaian kesulitan anak. Langkah-langkah pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning* yaitu : a) menentukan pertanyaan untuk memperoleh suatu hasil, b) menentukan dan mendesain pembelajaran yang akan diberikan, c) menentukan waktu pelaksanaan kegiatan, d) memonitoring anak saat melaksanakan kegiatan proyek, e) penilaian bertujuan untuk mengapresiasi anak terhadap apa yang dibuat dalam proyek tersebut, f) evaluasi proyek, guru melihat atau memperbaiki atas hasil anak didik. *Project-Based Outdoor Learning Activity* memiliki beberapa manfaat: (1) menaikkan semangat belajar anak, (2) menaikkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah, (3) mendapatkan banyak informasi dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, (4) anak dapat lebih bereksplorasi saat belajar. Penerapan *Project-Based Outdoor Learning* ini dibantu menggunakan media.

Sebagai salah satu proses dalam pembelajaran, media sangat diperlukan guru untuk membantu menyampaikan materi. Untuk dapat lebih mengembangkan kreativitas anak, proses pembelajaran haruslah menyenangkan dan menantang anak. Guru haruslah membuat suasana pembelajaran di dalam kelas menyenangkan untuk membuat anak lebih aktif dalam pembelajaran anak (Mustaqim dan Kurniawan, 2017). Media yang digunakan sebagai salah satu pelengkap, untuk menjelaskan suatu materi yang diterapkan melalui pandangan dan pendengaran sehingga membuat anak mampu memperoleh sebuah pengetahuan, keterampilan atau sikap disebut media *Audio Visual* (Duludu, 2017). Pada saat menjelaskan pembelajaran di dalam kelas, guru dapat menerapkan media *Audio Visual* demi membantu dalam proses belajar. Media *Audio Visual* merupakan media yang terdiri dari gambar dan suara (Angriani & Indah, 2019). Media *Audio Visual* dapat membuat anak lebih aktif lagi dalam belajar. Dapat dirangkum media *Audio Visual* yaitu media bantu yang dipakai dalam menjelaskan suatu pembelajaran berupa suara dan gambar. Kelebihan media *Audio Visual* (Sumiharsono & Hasanah, 2017) dan (Ahmadi & Hamidulloh, 2018): a) lebih efisien menerima pembelajaran, b) memberikan pengalaman lebih nyata dalam menerima suatu pembelajaran, c) anak lebih cepat mengerti, d) lebih menarik dan menyenangkan, e) memerlukan sedikit waktu dan diputar berkali-kali, f) bisa diatur jika ingin menghentikan video tersebut.

Media *Audio Visual* adalah media yang terdiri dari suara dan gambar (Angriani & Indah, 2019). Media *Audio Visual* dapat membuat anak lebih aktif lagi dalam belajar. Dapat disimpulkan media *Audio Visual* merupakan alat bantu atau media perantara yang digunakan untuk menjelaskan suatu pembelajaran berupa gambar dan suara. Ada beberapa kelebihan dari media *Audio Visual* (Sumiharsono & Hasanah, 2017) dan (Ahmadi & Hamidulloh, 2018) yaitu sebagai berikut : a) dalam menerima pembelajaran lebih mudah, b) memberikan pengalaman lebih nyata dalam menerima suatu pembelajaran, c) dengan melihat dan mendengarkan secara langsung, anak akan lebih cepat mengerti pembelajaran, d) lebih menarik dan menyenangkan, e) dapat menghemat waktu dan dapat diputar berulang-ulang, f) saat memutar video dapat diatur jika ingin menghentikannya.

Dengan semakin berkembangnya teknologi, kita dibuat semakin mudah untuk memberikan media yang membuat anak lebih aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan haruslah simpel atau ringkas, tetapi tidak mengurangi materi yang akan dijelaskan kepada anak. Dengan menerapkan media *Audio Visual*, bisa dijadikan sarana untuk mengatasi modul yang cukup mahal. Media pembelajaran sangat perlu bagi anak agar anak tidak terpaku pada satu media saja. Media memiliki peran penting dalam mengungkapkan materi. Media *Audio Visual* dapat membuat

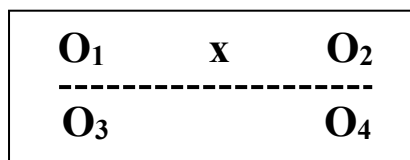
kesan anak didik menjadi menyenangkan, karena objek pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga imajinasi anak dapat dikembangkan (Solikah & Simatupang, 2016). Dengan menggunakan media *Audio Visual* ini mengajarkan anak TK mengenai penggunaan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

Media *Audio Visual* yang akan digunakan bertema mengenai kebencanaan. Sejak dini anak-anak perlu diajarkan mengenai kebencanaan. Baik bencana yang ada disekitar maupun tidak. Dengan mengajarkan kebencanaan sejak dini, anak-anak dapat membantu mencegah terjadi bencana. Bencana alam merupakan hal yang sering kita jumpai disekitar. Bencana diartikan sebagai peristiwa yang menyebabkan berbagai kerusakan, korban dan psikologis. Bencana tersebut ada dua jenis yaitu bencana alam, bencana yang disebabkan akibat alam itu sendiri terjadi karena adanya perubahan alam dan bencana alam buatan yang disebabkan akibat manusia.

Sesuai paparan di atas, maka diadakan penelitian pengaruh *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* terhadap perilaku belajar di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020.

METODE

Untuk mengukur perilaku belajar anak di dalam penelitian ini, metode untuk mengumpulkan data yang dipergunakan yaitu dengan menggunakan *non test*. Penelitian ini akan dilaksanakan di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel. Pada penelitian ini, memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* terhadap perilaku belajar anak. Rancangan eksperimen *Quasi Experimental Design* merupakan rancangan yang akan dipergunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Desain *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2018:122)

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design*, kelompok yang diambil dalam penelitian ini tidak secara random atau bisa dikatakan dengan teknik *purposive sampling*, maka menggunakan analisis statistik deskriptif, tidak menggunakan analisis data dengan t-test atau analisis varians (Sugiyono, 2018). Lebih dikhususkan lagi penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini, mendapat 2 kelompok subjek, yaitu 1 kelompok eksperimen dan 1 kelompok kontrol. Keduanya diperlakukan *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* diberikan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diterapkan dengan menerapkan *Project-Based Outdoor Learning* menggunakan media *Audio Visual* dan kelompok kontrol memberikan penjelasan seperti biasa yaitu pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional. Selanjutnya, diterapkan dengan memberikan *Posttest* untuk mengetahui perilaku belajar anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelompok eksperimen, yaitu kelompok B TK Dirgantara Buruan mengaplikasikan model pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* sebanyak 6 kali, kemudian diberikan *Posttest* untuk memperoleh hasil perilaku belajar anak.

Kelompok kontrol, yaitu kelompok B TK Negeri Kecamatan Penebel menggunakan model pembelajaran konvensional di TK sebanyak 6 kali, kemudian diberikan *Posttest* untuk memperoleh hasil perilaku belajar anak. Selanjutnya, hasil data dari kelompok dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.
Data Perilaku Belajar Anak pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Hasil Analisis	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	89,88	68
Varian	21,12	96,51
Standar Deviasi	4,59	9,82
Nilai Minimum	83,33	54,17
Nilai Maksimum	95,83	79,17

Berdasarkan tabel 1 di atas data rerata perilaku belajar anak kelompok eksperimen 89,88 dan kelompok kontrol 68. Standar deviasi perilaku belajar anak pada kelompok eksperimen adalah 4,59 dan kelompok kontrol 9,82. Varians kelompok eksperimen 21,12 dan varian kelompok kontrol 96,51.

Tabel 2.
Distribusi Frekuensi Data Kelompok Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi (f)	Fx
1	83,33	6	499,8
2	87,50	7	612,5
3	91,67	8	733,36
4	95,83	7	670,81

Pada tabel 2 distribusi frekuensi kelompok eksperimen terdapat 28 anak dengan nilai tertinggi yang diperoleh 95,83 dan skor terendah 83,33. Selanjutnya, rata-rata tersebut dibandingkan dengan kriteria PAP skala 5 (lima) dengan membandingkan rata-rata persentase yang diperoleh yaitu 89,88 = 89, kemudian dengan kriteria PAP Skala 5 (Lima) pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.
Kriteria PAP Skala 5 (Lima) Pada Kelas Eksperimen

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
55-64	1	D	Kurang
0-54	0	E	Sangat Kurang

Pada tabel 3, data dikonversikan menggunakan kriteria PAP skala 5 (lima) angka rata-rata 89,88 berada pada kategori B (Baik) dengan presentase penguasaan 80-89. Maka dari itu penerapan *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* baik untuk digunakan.

Tabel 4.
Distribusi Frekuensi Data Kelompok Kontrol

No	Nilai	Frekuensi (f)	Fx
1	54,17	6	325,02
2	62,50	8	500
3	75	7	525
4	79,17	7	554,19

Pada tabel 4 data perilaku belajar anak kelompok kontrol pada tabel distribusi terdapat 28 anak, skor tertinggi 79,17 dan skor terendah 54,17. Selanjutnya, rata-rata tersebut dibandingkan dengan kriteria PAP skala 5 (lima) dengan membandingkan rata-rata persentase yang diperoleh yaitu 68, kemudian dengan kriteria PAP Skala 5 (Lima) sebagai berikut.

Tabel 5.
Kriteria PAP Skala 5 (Lima) Pada Kelas Kontrol

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
55-64	1	D	Kurang
0-54	0	E	Sangat Kurang

Pada tabel 5, kriteria PAP skala 5 (lima), maka angka rata-rata perolehan adalah 68. Jika disandingkan pada penilaian PAP Skala 5, berada pada kategori C (Cukup) dengan rentang nilai 65-79. Maka dapat disimpulkan pembelajaran konvensional yang digunakan menghasilkan pencapaian anak pada kategori cukup baik. Rerata kelompok B TK Dirgantara Buruan menerapkan *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* (kelompok eksperimen) 89,88 sedangkan kelompok B TK Negeri Kecamatan dengan menggunakan pembelajaran konvensional (kelompok control) 68. Hasil uji normalitas kelompok eksperimen $X^2_{hitung} = 6,13 < X^2_{tabel} = 11,07$. Sedangkan kelompok kontrol $X^2_{hitung} = 6,13 < X^2_{tabel} = 11,07$, maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan data perilaku belajar anak kelompok B TK Dirgantara Buruan dan kelompok B TK Negeri Kecamatan Penebel bahwa nilai rata-rata anak kelompok B TK Dirgantara Buruan mengaplikasikan model pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* = 89,88 lebih tinggi dibandingkan nilai rerata anak kelompok B TK Negeri Kecamatan Penebel dengan menggunakan pembelajaran konvensional = 68, sehingga dapat disimpulkan pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* lebih baik dari pada menggunakan pembelajaran konvensional.

Agar mengetahui sebaran dari frekuensi skor pada setiap kelompok untuk menguji data perilaku belajar anak kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan rumus Chi-square yaitu dengan menggunakan uji normalitas (lihat Tabel 6). Uji normalitas memiliki kriteria jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka sebaran dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas kelompok eksperimen, diperoleh Chi kuadrat hitung ($X^2_{hitung} = 6,13$) kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan Chi kuadrat tabel ($X^2_{tabel} = 11,07$). Hal ini menunjukkan bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka diperoleh data hasil perilaku belajar anak kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Dari hasil uji normalitas kelompok kontrol, diperoleh Chi kuadrat hitung ($X^2_{hitung} = 6,13$) kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan Chi kuadrat tabel ($X^2_{tabel} = 11,07$). Hal ini menunjukkan bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ berarti data hasil perilaku belajar anak kelompok kontrol berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas disajikan pada tabel 6, berikut ini.

Tabel 6.
Hasil Uji Normalitas Kelompok

No	Kelompok Sampel	Total Sampel	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
1	Kelompok Eksperimen	28	6,13	11,07	Berdistribusi Normal
2	Kelompok Kontrol	28	6,13	11,07	Berdistribusi Normal

Tabel 7.
Hasil Uji Homogenitas Varians Kelompok

No	Kelompok Sampel	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
1	Kelompok Eksperimen	0,21	1,88	Homogen
2	Kelompok Kontrol			

Berdasarkan analisis uji homogenitas pada tabel 7, didapat $F_{hitung} = 0,21$ dan $F_{tabel} = 1,88$. Maka dari itu $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua kelompok memiliki variabel yang homogen. Dapat disimpulkan, hasil dari data kelompok sampel di atas ialah berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen berdasarkan dari hasil uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas varians. Dengan demikian, uji hipotesis menggunakan uji-t dapat dilakukan.

Dalam penelitian ini, menggunakan hipotesis dan diuji adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan perilaku belajar antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* dan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional kelompok B PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020. Dalam penelitian ini diperoleh kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen sesuai dengan perhitungan akhir dari uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians yang dilakukan. Diperoleh $t_{hitung} = 10,83$ dan untuk taraf signifikansi 5% dengan $dk = (28+28-2) = 54$ didapat $t_{tabel} = 2,003$ sesuai dengan analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini yaitu uji-t.

Maka dari itu, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang diperoleh yakni $10,83 > 2,003$ sehingga H_0 yang menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan perilaku belajar kelompok yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* dan kelompok yang dibelajarkan pembelajaran konvensional di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020 ditolak. Perhitungan dari hasil analisis uji-t yang diperoleh dari kelompok sampel penelitian ini dipaparkan dalam tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8.
Hasil Analisis Uji-t

No	Kelompok Sampel	N	Dk	M	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
1	Eksperimen	28		89,88			
			54		10,83	2,003	H_0 ditolak
2	Kontrol	28		68			

Sesuai dengan hasil uji hipotesis didapat hasil dari $t_{hitung} = 10,83$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 54$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,003$ sehingga $t_{hitung} = 10,83 \geq t_{tabel} = 2,003$. Maka dari itu, diperoleh hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya perbedaan yang sangat tajam perilaku belajar kelompok yang menerapkan *Project-Based Outdoor Learning Activity*

menggunakan media *Audio Visual* dan kelompok yang menerapkan pembelajaran konvensional di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020 ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan yang sangat tajam perilaku belajar yang menerapkan *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* dan menerapkan pembelajaran konvensional di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020 diterima. .

Berdasarkan hasil temuan tersebut, diketahui rata-rata kelompok *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* sebesar 89,88 pada kategori Sangat Baik mendukung penelitian Jannah & Uswatun (2019) yang menyatakan bahwa media *Audio Visual* anak menjadi pembelajar yang pasif maupun aktif dengan melihat gambar dan suara serta menirukannya. Dengan mengaplikasikan media *Audio Visual*, anak dapat mengenal dan memahami yang terdapat di video. Seperti cara menanggulangi bencana alam dan cara melindungi diri dari bencana. Hasil penelitian juga mendukung penelitian Putri (2019) yang menyatakan menerapkan media *Audio Visual* mengenai bencana alam mampu menambah pemahaman anak tentang bencana alam. Tidak hanya mengaplikasikan media *Audio Visual* dalam menjelaskan perihal bencana alam, peneliti juga menggunakan model pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning Activity*. Dengan menerapkan suatu pembelajaran yang berbasis pada proyek dan dilaksanakan di luar ruangan ini efektif bagi anak dalam belajar, mendukung penelitian Astuti (2020) dengan menerapkan pembelajaran *Outdoor Learning* dapat meningkatkan hasil belajar anak. Karena belajar tidak hanya di dalam kelas anak dapat juga belajar mengeksplor berbagai hal yang terdapat disekitar secara nyata di luar kelas. Daya ingat anak menjadi meningkat dengan melaksanakan pembelajaran di luar kelas berbasis proyek serta mengaplikasikan media *Audio Visual*.

Pada rerata kelompok dengan model pembelajaran konvensional sebesar 68 dengan kategori Cukup dikarenakan kurangnya media yang digunakan. Hal tersebut mendukung penelitian Novitasari (2017) mengatakan dengan menggunakan pembelajaran proyek dapat membantu anak untuk menciptakan lingkungan yang nyaman untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dengan demikian, sekolah membutuhkan media agar dapat meningkatkan pembelajaran.

Maka dari itu, adanya perbedaan yang sangat tajam perilaku belajar anak menerapkan *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* dan menerapkan pembelajaran konvensional di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020. Analisis dari perolehan hasil data yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai rerata siswa yang mengikuti pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* yaitu ($\bar{X}= 89,88$) dan rerata siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional yaitu ($\bar{X}= 68$) mempunyai perbedaan hasil sebesar 21,88. Dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* terhadap perilaku belajar anak di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020.

PENUTUP

Dapat disimpulkan perilaku belajar kelompok yang menerapkan *Project-Based Outdoor Learning Activity* mengaplikasikan media *Audio Visual* lebih baik dari kelompok yang menerapkan model pembelajaran konvensional di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020. Berdasarkan temuan yang diperoleh, disarankan penelitian ini digunakan sebagai acuan untuk merancang suatu pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas maupun di luar kelas dan mudah dimengerti anak.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan kepada pemerintah dan lembaga pendidikan anak usia dini, melalui Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Denpasar agar dapat memfasilitasi pendidik PAUD inklusi dalam memantapkan kompetensinya. Dukungan juga diperlukan terkait fasilitas demi pengimplementasian program PAUD inklusi, sesuai rencana dan tujuan yang ditetapkan oleh pemerintah Kota Denpasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiif, A. & Idris, R. (2016). "Pengaruh Implementasi Manajemen Kelas Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa pada Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar". *Lentera Pendidikan, Volume 19(2)*, hlm 131-145. Tersedia pada laman http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/2055
- Ahmadi, F. & Hamidulloh, I. (2018). *Media Literasi Sekolah*. Semarang: CV. Pilar Nusantara
- Aisyah, Siti. (2015). *Perkembangan Peserta Didik & Bimbingan Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Amylia, L.R. & Sri, S.c(2013). "Pengaruh Outdoor Learning terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok A di TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi". *PAUD Teratai, Volume 3(3)*. Tersedia pada laman <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/8059>
- Angriani, P. & Indah, M. (2019). "Pengaruh Media Iklan Audio Visual terhadap Ketrampilan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Palembang". *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. hal 685. Tersedia pada laman <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2616>
- Arianto, M.R. (2015). *Pengaruh Lingkungan Keluarga, Lingkungan Sekolah dan Motivasi Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Jurusan Administrasi Perkantoran Di SMK Masehi Psak Ambarawa. Skripsi*. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang. Tersedia pada laman <http://lib.unnes.ac.id/22214/>
- Astuti, R., Zulkifli, N., & Febrialismanto. (2019). "Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Outdoor Learning terhadap Kemampuan Sains Tentang Alam dan Lingkungan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Huda Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru". *Educhild, Volume 8(1)*, hlm. 38. Tersedia pada laman <https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/viewFile/7380/6467>
- Dewi, N.W.E.P. Gading, K., & Antara, P.A. (2018). "Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak". *E Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 6(3)*. Tersedia pada laman <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/15184>
- Duludu, U.A.T.A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish
- Gunayanti, I.G.A.D., Suarni, N.K., & Tirtayani, L.A.. (2015). "Penerapan Metode Bermain Outdoor untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Volume 3(1)*. Tersedia pada laman <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/5898>
- Husamah. (2013). *Pembelajaran Luar Kelas (Outdoor Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya Publisher
- Jannah, M., & Hasanah, U. (2019). "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di PAUD Terpadu Teratai UNM Makassar". *Instruksional, Volume 1(1)*. Tersedia pada laman <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/view/4870>
- Kuswana, W.S. (2014). *Biopsikologi Pembelajaran Perilaku*. Bandung: Alfabeta

- Mustaqim, Ilmawan & Nanang Kurniawan.(2017).“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality”.*Jurnal Edukasi Elektro, Volume 1, Nomor 1*, hlm. 36-37. Tersedia pada laman <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/13267>
- Novitasari, K.P.G. (2017). “Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Menanamkan Karakter Tanggung Jawab pada Anak Kelompok B Di TK Nasima Kota Semarang”. Repository Universitas PGRI Yogyakarta. Tersedia pada laman <https://core.ac.uk/download/pdf/160747559.pdf>
- Putri, A.A.A.D. (2019). “Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia Dini Mengenai Bencana Alam”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Volume 7(3)*. Tersedia pada laman <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Rangkuti, F. (1997). *Riset Pemasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan ke-1. Jakarta: Kencana
- Solikah, N.F. & Simatupang, N.D. (2016). “Pengaruh permainan abjad berbasis media audiovisual terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok A”. *Jurnal PAUD Teratai. Volume 05(01)*, hlm 3. Tersedia pada laman <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/14428>
- Sugiyono.(2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*.Bandung: Alfabeta
- Sumiharsono, M.R. & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV. PUSTAKA ABADI
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: KENCANA
- Vera, A. (2012). *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Jogjakarta: DIVA Press
- Walujo, A.D. & Listyowati, A. (2017). *Kompendium PAUD Memahami PAUD Secara Singkat*. Depok: Prenadamedia Group