



Metode Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mereduksi Emosi Marah Anak Anger Tantrum Usia 4-5 Tahun di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto

Project-Based Learning Method to Reduce Angry Emotions in Angry Tantrum Children Aged 4-5 Years in RA. Fatma District. Gondang District. Mojokerto

Fadlilah¹, Dwi Bhakti Indri²

^{1,2}PIAUD, Fakultas Tarbiyah, Universitas Pesantren KH Abdul Chalim,
Email: fadlilahazam237@gmail.com¹, indrimdwibhakti@gmail.com²

Article Info

Article history :

Received : 10-07-2024

Revised : 13-07-2024

Accepted : 14-07-2024

Published : 17-07-2024

Abstract

Learning methods are one of the keys to the success of a learning process. Learning methods must also be adapted to the child's needs and conditions. A good learning method is a learning method that makes the child the center of learning while the teacher only becomes a facilitator. One child-centered learning method is the project-based learning method. The project-based learning method is a learning method that uses projects or activities as media. Students will be required to be more active and learning will feel very enjoyable with the projects or activities carried out. This research uses a project-based learning method to reduce angry emotions in children aged 4-5 years in RA. Fatma Ds. Pugeran District. Gondang District. Mojokerto. The aim of the research will be to examine: 1) The causes of anger tantrum behavior in children with the initial "A" shown in RA. Fatma Ds. Pugeran District. Gondang District. Mojokerto. 2) The application of project-based learning is implemented in RA. Fatma Ds. Pugeran District. Gondang District. Mojokerto. This research is a type of qualitative research where the results of data collection and data analysis show that project-based learning methods can be used to reduce angry emotions in children aged 4-5 years in RA. Apart from that, Fatma is also expected to foster enthusiasm for learning in class.

Keywords: *Project Based Learning Method, Anger Tantrum.*

Abstrak

Metode pembelajaran adalah salah satu kunci dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi anak. Metode pembelajaran yang baik adalah metode pembelajaran yang menjadikan anak sebagai pusat dari pembelajaran sedangkan guru hanya menjadi fasilitator. Salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada anak adalah metode pembelajaran berbasis proyek. Metode pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik akan dituntut lebih aktif dan pembelajaran akan terasa sangat menyenangkan dengan proyek atau kegiatan yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek untuk mereduksi emosi marah anak *anger tantrum* usia 4-5 tahun di RA. Fatma Ds. Pugeran Kec. Gondang Kab. Mojokerto. Tujuan penelitian akan mengkaji: 1) Penyebab perilaku *anger tantrum* pada anak dengan inisial "A" yang ditunjukkan di RA. Fatma Ds. Pugeran Kec. Gondang Kab. Mojokerto. 2) Penerapan pembelajaran berbasis proyek diimplementasikan di RA. Fatma Ds.



Pugeran Kec. Gondang Kab. Mojokerto. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dimana hasil pengumpulan data dan analisis data menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan untuk mereduksi emosi marah anak *anger tantrum* usia 4-5 tahun di RA. Fatma selain itu diharapkan bisa menumbuhkan semangat dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran Berbasis Proyek, Anger Tantrum.

PENDAHULUAN

Keberhasilan dari suatu pembelajaran sangat ditentukan dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Seorang guru dapat mencapai tujuan pembelajaran jika pemilihan metode disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Dimana tujuan pembelajaran yang tertuang dalam Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3331 Tahun 2021 tentang Standar Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) menimbang bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan fisik, kecerdasan (kognitif), sosial emosional, pendidikan agama, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan (Agoes, 2007).

Dalam proses suatu pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudlatul Athfal (RA) sangat dibutuhkan adanya strategi pembelajaran yang aktif dan eksploratif. Model pembelajaran klasikal yang berpusat pada guru dinilai kurang karena menjadikan kelas lebih pasif. Proses pembelajaran dengan cara memaksa agar anak duduk tenang dan terlalu banyak dikelas dan hanya mendengarkan sangat tidak tepat (Fitriyah et.al, 2019).

Dimana hal ini sangat bertolak belakang dengan tujuan dari suatu proses pembelajaran. Menurut Catron dan Allen tujuan program pembelajaran adalah mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadi komunikasi interaktif. Sudah seharusnya seorang guru dapat menjadikan suatu pembelajaran bisa sesuai dengan tujuan pembelajaran namun tetap menjadikan peserta didik sebagai pusat dari pembelajaran (Fitriana, 2019). Melihat hal tersebut peneliti memilih metode pembelajaran berbasis proyek untuk mengoptimalkan tujuan dari program pembelajaran. Model pembelajaran proyek adalah melaksanakan tugas melalui serangkaian aktivitas. Aktivitas *pertama* adalah mengamati dengan menghitung, mengukur, menimbang, mengklasifikasikan, mencari hubungan dengan ruang dan waktu. *Kedua* membuat hipotesis atau prediksi. *Ketiga* merencanakan penerapan kegiatan seperti kegiatan penelitian dan eksperimen (mengendalikan variabel). *Keempat* menginterpretasikan kejadian-kejadian dalam kegiatan dan menganalisisnya. *Kelima* menyusun kesimpulan dengan mendeskripsikan hasil atau memecahkan masalah yang ada. *Keenam* mengkomunikasikannya (Hasan, 2017).

Metode pembelajaran berbasis proyek akan banyak melibatkan peserta didik dalam rangkaian kegiatan ini sehingga proses belajar atau pembelajaran menjadi tidak terbatas. Anak akan diajak bereksplorasi dan mencari tahu sendiri melalui observasinya. Dengan kegiatan proyek yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik dalam menentukan jalannya. pembelajaran maka peserta didik akan terbiasa aktif didalam kelas. Anak akan banyak bertanya dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran klasikal. Metode pembelajaran berbasis proyek memiliki banyak sekali manfaat seperti yang diungkapkan oleh Badan Pengembangan



Sumber Daya Manusia Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yakni diantaranya adalah mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi dan memberikan pengalaman peserta didik dalam membuat alokasi waktu. Dengan bersumber dari hal tersebut peneliti mencoba menerapkan metode berbasis proyek untuk anak dengan kategori *anger tantrum* (Eileen, 2005).

Korelasi antara metode pembelajaran berbasis proyek dengan anak kategori *anger tantrum* adalah dimana anak *anger tantrum* cenderung meluapkan emosinya dengan emosi marah yang meledak-ledak. Anak *anger tantrum* biasanya akan sulit mengkomunikasikan emosinya sehingga dia akan meluapkannya dengan reaksi berteriak, memukul, membanting atau menangis. Pada tantrum jenis ini anak akan sulit berkonsentrasi dan mendapatkan control terhadap dirinya sendiri (Rini et.al, 2016).

Keterbatasan anak dalam mengungkapkan kemampuannya secara verbal dan sikap egosentris anak masih sangat tinggi di usia ini juga menjadi salah satu penyebab terjadinya perilaku *temper tantrum*. Tantrum akan menjadi masalah jika anak menganggap dengan berperilaku tantrum maka keinginannya akan terpenuhi. Namun pada dasarnya perilaku tantrum juga mempunyai sisi positif yakni sebagai suatu cara anak untuk mempertahankan diri anak ketika mereka merasa diganggu, atau miliknya di ambil orang. Dalam hal ini perilaku tantrum akan lebih baik jika anak hanya bersifat pasif dalam mempertahankan hak miliknya (Janah, 2021).

Tantrum juga kerap terjadi karena adanya pengaruh gadget pada anak. Gadget jika digunakan tidak tepat sasaran juga akan menimbulkan dampak buruk bagi penggunanya khususnya bagi anak usia di bawah 3 tahun. Fenomena penggunaan gadget pada anak menimbulkan reaksi tantrum atau luapan emosi yang berlebih pada anak jika orang tua tidak memberikannya gadget. Di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto setiap tahunnya kita masih menemukan anak *anger tantrum* pada usia 4-5 tahun dimana salah satunya penyebabnya adalah penggunaan gadget yang berlebih (Khairani, 2018).

Berdasarkan permasalahan dan fenomena yang terjadi di atas maka peneliti ingin mengkaji lebih mendalam tentang “*Metode Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mereduksi Emosi Marah Anak Anger Tantrum Usia 4-5 Tahun di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto.*” Metode pembelajaran berbasis proyek ini diharapkan bisa memberi dampak yang baik untuk anak *anger tantrum* dengan menggunakan pendekatan teori behavior memontum sebagai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam mengkaji hasil dari penelitian yang digunakan (Khodijah, 2009).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi dan mengkaji tentang Metode Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mereduksi Emosi Marah Anak Anger Tantrum Usia 4-5 Tahun di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus dimana peneliti menggali suatu fenomena tertentu (kasus) dalam suatu waktu dan kegiatan (program, even, proses, institusi, atau kelompok sosial) serta mengumpulkan secara terperinci dan mendalam dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data selama periode tertentu (Sri, 2008).



Penelitian dilakukan di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto dengan fokus pada pengumpulan data yang mendalam dan komprehensif. Partisipan penelitian terdiri dari Kepala sekolah di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto, Guru kelompok A RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto, dan Siswa kelompok A dengan kategori anger tantrum dengan inisial "A" di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi kelas, dan dokumentasi. Wawancara mendalam dengan salah satu guru bertujuan untuk memperoleh pemahaman dan informasi yang lebih dalam mengenai Metode Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mereduksi Emosi Marah Anak Anger Tantrum Usia 4-5 Tahun di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto. Peneliti menganalisis data yang diperoleh dengan cara yaitu: reduksi data dan penyajian data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penyajian data dari observasi, wawancara, dokumentasi yang telah dipaparkan, penelitian ini akan membahas terkait Metode Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mereduksi Emosi Marah Anak Anger Tantrum Usia 4-5 Tahun di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto diantaranya sebagai berikut:

Penyebab terjadinya perilaku anger tantrum pada anak usia 4-5 tahun di yang ditunjukkan di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto

Menurut Salkind, tantrum adalah perilaku destruktif dalam bentuk luapan yang dapat bersifat fisik (memukul, menggigit, mendorong), maupun tindakan verbal (menangis, berteriak, merengek) atau terus menerus merajuk (Salkind, 2021). Perilaku anak *anger tantrum* kerap terjadi karena beberapa kebiasaan anak dalam kesehariannya. Perilaku tantrum pada anak menjadi lebih sulit untuk diatasi jika orang tua tidak mengetahui cara mengatasi perilaku tantrum pada anak (Dimiyati, 2002).

Strategi yang dilakukan guru dalam mengatasi tantrum dengan mengenali penyebab perilaku Anger Tantrum terdahulu. Adapun penyebab dan perilaku tantrum pada anak biasa kita lihat melalui instrument angket. Instrumen dalam penelitian ini juga berdasarkan oleh validasi instrument yang dilakukan oleh para ahli mengenai masalah tantrum. Adapun gambaran dari instrument validasi tersebut seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Instrumen Angket Penyebab Perilaku Anger Tantrum

No	Indikator	Aspek Penilaian	Ya	Tidak	Jarang
1.	Anak mencari perhatian	1. Anak selalu mencari perhatian. 2. Anak kurang perhatian. 3. Anak sulit adaptasi 4. Biasa saja.		v v	v
			v		



2.	Anak menginginkan sesuatu yang tidak dimilikinya.	1. Anak suka mengambil milik orang lain. 2. Anak selalu mendapatkan yang diinginkannya. 3. Anak akan mengamuk jika tidak sesuai dengan keinginannya.	v v v	v	
3.	Anak merasa frustrasi dari dalam.	1. Anak susah mengungkapkan keinginannya. 2. Anak suka mengamuk. 3. Anak mudah marah. 4. Anak sudah bisa mengungkapkan perasaannya.	v v v		v
4.	Cemburu	1. Anak mudah cemburu. 2. Anak meningkatkanuntutannya dengan merengek. 3. Anak akan melempar barang, memukul dan berteriak saat keinginannya tidak terpenuhi. 4. Anak sudah bisa berbagi.		v v v	v
5.	Kelelahan dan kelaparan	1. Anak sangat aktif. 2. Anak malas beraktifitas. 3. Anak sering mengeluh lelah atau lapar. 4. Pola tidur yang salah. 5. Anak sering mengeluh lapar.	v v v v		
6.	Kelebihan muatan emosional	1. Suka memukul, merengek, berteriak atau membanting diri ke lantai. 2. Suasana hati tergantung <i>mood</i> . 3. Cepat terpancing amarah. 4. Susah dikendalikan.	v v v v		



7.	Sifat egosentris yang masih dimiliki anak.	1. Anak mengerti konsep berbagi.			v
		2. Semua keinginan anak harus terpenuhi.	v		
		3. Susah diberi tahu.	v		

Pada tabel diatas peneliti mendapatkan data yang menjadi penyebab perilaku Anger Tantrum berdasarkan partisipan anak berinisial A yang mengalami anger tantrum di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto. Selain data di atas ada faktor lain yang menjadi penyebab terjadinya *anger tantrum* yakni perkembangan bahasa “A” yang masih belum sempurna. “A” juga mengalami gangguan pada perkembangan bahasanya. “A” sering mengalami kesulitan untuk menirukan atau mengucapkan sesuatu. Terlepas dari hal itu faktor usia “A” yang masih 4 tahun juga sangat mempengaruhi terjadinya *tantrum* atau *anger tantrum* pada anak. Karena pada usia ini dibawah 5 tahun perkembangan bahasa anak juga masih belum sempurna, sikap egosentris anak juga masih sangat lekat dengan anak. Data angket diatas diperoleh saat “A” masih awal masuk sekolah sampai pertengahan semester 1.

Dalam penjelasan di BAB II juga disebutkan bahwa *The anger-distress model of tantrum behavior* menjelaskan dua gejala utama yang berhubungan dengan *temper tantrum* misalnya marah, agresif, kadang tumpang tindih dengan perjalanan tantrum. Manifestasi kemarahan pada anak dimulai pada awal fase tantrum dan mereda pada periode akhir tantrum.

Jadi pada dasarnya perilaku tantrum akan mereda dengan bertambahnya usia dan kematangan system perkembangan anak. Namun saat anak masih dalam fase tantrum diharapkan orang tua dan guru lebih bisa mengetahui mengenai penyebab dan cara menanggulangi masalah tantrum pada anak. Tentunya dengan cara tepat akan bisa membantu tantrum pada anak segera teratasi dengan baik.

Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek di Implementasikan di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto

Manfaat metode pembelajaran berbasis proyek menurut Mulyasa yakni memberikan pengalaman kepada anak dalam mengatur sebuah proyek kegiatan, melatih anak belajar bertanggung jawab serta melatih kerjasama antar anak dalam pelaksanaan metode pembelajaran berbasis proyek. Adapun instrumen penelitian yang digunakan guru dalam pelaksanaan metode pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Instrumen Penelitian Metode Pembelajaran Berbasis Proyek

No	Indikator	Penilaian			
		4	3	2	1
I	Rancangan Persiapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek				
	1. Guru menetapkan tujuan dan tema kegiatan proyek.	4			
	2. Guru menetapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan proyek.	4			



	3. Guru menetapkan rancangan pengelompokan anak untuk melaksanakan kegiatan proyek.	4			
	4. Guru menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.	4			
	5. Guru menetapkan rancangan penilaian kegiatan proyek.	4			
II	Pelaksanaan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek				
	1. Guru mempersiapkan alat dan bahan sesuai dengan tema kegiatan proyek	4			
	2. Guru menjelaskan tentang tema.	4			
	3. Guru menjelaskan tata tertib dan aturan main.	4			
	4. Guru mengelompokkan anak untuk bermain melalui kegiatan proyek.	4			
	5. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan bersama dalam menyelesaikan tugas.	4			
	6. Guru mengajak anak untuk saling membantu dalam kegiatan proyek.	4			
	7. Guru memotivasi anak untuk menjalin komunikasi sesuai kelompok.	4			
	8. Guru memotivasi anak dalam menyelesaikan tugas kelompok.	4			
	9. Guru memotivasi anak untuk bertukar peran dengan teman atau kelompok lain.	4			
	10. Guru mengajak anak merapikan alat dan bahan setelah selesai kegiatan.	4			
III	Penilaian Kegiatan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek				
	1. Guru mempersiapkan instrumen penilaian perkembangan anak sesuai dengan tema kegiatan.	4			
	2. Guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan.	4			
	3. Guru melakukan evaluasi kegiatan proyek.	4			
	Jumlah	72			
	Jumlah Total	72			
	Nilai Rata-rata	4			
	Kategori	Sangat Baik			

Sumber Hasil Penelitian di RA. Fatma Kec. Gondang Kab. Mojokerto



Ada beberapa proyek kegiatan yang pernah dilakukan di RA. Fatma khususnya di kelompok A diantaranya sebagai berikut :

Tabel 4.7 Kegiatan Pembelajaran Proyek

No	Tema Kegiatan/Proyek	Alat dan Bahan	Kegiatan	Penilaian
1.	Proyek Pembuatan Pelangi	<ul style="list-style-type: none"> - Piring tengah polos. - Permen warna warni. - Air secukupnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi. - Saintific. - Mathematic. - Art. 	Observasi. Unjuk Kerja.
2.	Proyek Pembuatan Makanan Kesukaanku (Sandwich)	<ul style="list-style-type: none"> - Roti tawar. - Margarin. - Meses coklat. - Meses warna warni. - Keju. - Parutan keju 	<ul style="list-style-type: none"> - Technology. - Art. - Mathematics. 	Observasi Unjuk Kerja
3.	Proyek Makanan Sehat Jus Buah dan Roti Bakar.	<ul style="list-style-type: none"> - Blender. - Pisau. - Telenan. - Topi chef dari kertas. - Mangkuk. - Piring. - Kompor - Pemanggang. - Jambu. - Tomat. - Susu. - Roti tawar. - Mentega. - Meses. - Selai. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saintific. - Engineering. - Technology. - Art. - Mathematics. 	Observasi Unjuk Kerja
4.	Proyek Menanam Tanaman Sayur.	<ul style="list-style-type: none"> - Pot Plastik. - Polybag. - Sekrop Kecil. - Media Tanam. - Tanah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saintific. - Thechnology. - Mathematics. 	Observasi Unjuk Kerja



		- Tanaman Sayur.		
		- Air.		
		- Ember		
5.	Proyek Cerdas Bermain Gadget	- HP	- Thechnology	Oberservasi Unjuk Kerja

Selain table diatas peneliti juga menuliskan rincian dan penjelasan dengan beberapa proyek kegiatan yang dilakukan diantaranya sebagai berikut:

a. Proyek pembuatan pelangi dari makanan kesukaanku.

Dalam tema Diriku sub tema makanan kesukaanku guru mengajak anak-anak membuat pelangi dari permen yang ditata membentuk lingkaran dan diberi air lalu didiamkan sampai warna pada permen larut dan terbentuk seperti pelangi. “A” sangat suka diajak membuat pelangi dari permen. Dia juga bisa membaur dengan teman yang lainnya sampai kegiatan proyek selesai.

b. Proyek makanan sehat dan bergizi membuat sandwich.

Masih dalam tema diriku sub tema kebutuhan dan makanan kesukaanku. Guru mengajak membuat proyek membuat makanan sehat dan bergizi dari roti dan sayur atau sandwich. Selain menanamkan kemandirian pada anak, anak juga diajarkan edupreneurship sejak dini. Kegiatan yang sangat menyenangkan ini sangat disukai “A” dan teman-teman yang lain.

c. Proyek menanam tanaman sayur.

Dalam tema diriku sub tema kebutuhanku disini guru mengajak dan mengajarkan berkebun pada anak dengan menanam tanaman sayur untuk memenuhi kebutuhan diri akan sayur mayur yang sehat untuk tubuh. “A” dan anak yang lainnya diajak menanam tanaman sayur dan merawatnya dengan menyiraminya setiap hari. Anak diajarkan disiplin dan mandiri dengan proyek menanam sayur. Anak diberi jadwal untuk menyirami tanaman sayurnya setiap pagi. Dengan demikian “A” akan terbiasa disiplin jika tidak maka tanamannya akan layu atau mati.

d. Proyek membuat roti bakar dan jus buah.

“A” sangat suka dengan roti. Guru mengajak “A” dan teman yang lainnya membuat roti bakar dengan meraciknya sendiri. Selain itu “A” juga diajak membuat jus jambu dan jus tomat. Guru mengajak dan mengajarkan “A” untuk lebih mandiri dan terbiasa merasakan rasa buah-buahan. “A” memang tidak suka buah-buahan tapi melihat temannya mau minum jus buah “A” jadi ikutan untuk meminumnya meski hanya sedikit.

e. Proyek menghias donat dan tulisan untuk hari ibu.

Bertepatan dengan hari ibu guru mengajak “A” untuk menghias donat dan membuat tulisan untuk ibunya. “A” diajak berfikir kreatif dengan menghias donat dan membuat tulisan selamat hari ibu. “A” merasa sangat senang sekali di juga bisa berbaur dengan teman yang lainnya.

Perubahan sikap “A” dari hari ke hari memiliki kemajuan yang sangat baik. Terutama saat menginjak semester 2 “A” sudah jarang sekali menunjukkan perilaku tantrumnya di kelas. “A” juga sudah menunjukkan kemandirian dan kesiapannya masuk sekolah tanpa di tunggu ibunya di sekolah. “A” juga sudah mulai mengendalikan emosinya. Saat marah atau dalam keadaan *mood* kurang baik “A” sudah bisa menceritakannya kepada gurunya. Sehingga guru bisa memberikan penjelasan mengenai perasaannya.



Begitu banyak manfaat yang didapat dalam penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dari keberanian, kemandirian, tanggung jawab, kerjasama, pembelajaran STEAM (*Saintific, Thechnology, Engineering, Art and Mathematics*) yang dikemas sangat menarik dan mudah dipahami oleh anak. Sehingga anak seperti bermain sambil belajar dan meninggalkan bekas yang mendalam bagi anak.

Ada banyak sekali manfaat yang didapat anak dalam penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek seperti yang dijelaskan oleh bu Mia Zahrotin

“ Belajar itu bukan guru yang harus menjadi pusat pembelajaran melainkan anak atau peserta didiklah yang menjadi pusat pembelajaran. Dengan metode pembelajaran berbasis proyek anak akan diajak bereksplorasi dan mencari tahu sendiri dengan kegiatan sains di dalamnya atau kegiatan yang lainnya. Anak yang awalnya kurang tertarik dalam pembelajaran kelas akan lebih semangat lagi dengan adanya proyek kegiatan karena seraya bermain sambil belajar”.

Yang menjadi hal menarik yang ditemukan peneliti dalam penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek ini adalah peneliti menemukan di kelompok A ada satu anak yang masuk dalam kategori *anger tantrum* teman-temannya memanggilnya dengan inisial “A”. Anak tersebut sering tiba-tiba menangis dan berteriak atau bahkan memukul jika ada suatu hal yang tidak sesuai dengan keinginannya. Namun saat bu guru mengajak membuat sebuah proyek kegiatan anak tersebut terlihat sangat antusias dan menikmatinya sehingga ia dapat membaur dengan teman yang lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan yang telah dibahas diatas, dapat diketahui bahwa kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penyebab terjadinya perilaku *anger tantrum* pada anak usia 4-5 tahun di yang ditunjukkan di RA. Fatma adalah adanya perhatian yang kurang yang didapat anak karena orang tua yang bekerja sehingga anak diasuh oleh nenek atau kakeknya di rumah. Pola asuh yang terlalu memanjakan karena ditinggal bekerja juga bisa menjadi salah satu penyebab terjadinya masalah *tantrum* pada anak. Pola tidur yang salah dan terlalu banyak main gadget saat di rumah sehingga beberapa kali anak minta pulang sekolah hanya untuk istirahat dan bermain gadget di rumah. Selain itu masalah keterlambatan anak dalam perkembangan bahasa juga menjadi pemicu utama dalam masalah terjadinya *tantrum*. Dalam menangani perilaku *anger tantrum* pertama yang harus di lakukan adalah dengan mengenali penyebab perilaku *anger tantrum*. Selain itu juga dibutuhkan pencegahan dengan mengetahui kebiasaan sehari-hari anak. Dalam hal ini peran guru dan orang tua sangatlah dibutuhkan untuk bisa saling bekerjasama untuk mengatasi *tantrum* pada anak. Selain merubah pola asuh orang tua juga sangat ditekankan.
2. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek di implementasikan untuk mengatasi masalah *tantrum* pada anak. Metode pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran dimana proyek merupakan media dari pembelajaran itu sendiri. Dengan terbiasa menyelesaikan proyek kegiatan diharapkan bisa menumbuhhkan tanggung jawab pada diri dan lingkungan sekitarnya. Kerjasama yang baik anatar teman dan guru juga bisa menumbuhhkan interaksi sosial yang baik. Ada banyak manfaat bisa didapat dari pembelajaran berbasis proyek. Karena dalam pembelajaran yang menjadi pusat pembelajaran adalah murid. Guru hanya bertindak sebagai



fasilitator. Anak akan diajak berfikir kreatif dan inovatif dengan menggali dan mencari sendiri sebuah pengetahuan dari suatu proyek kegiatan. Dengan mengacu pada Teori Belajar *Psikologi Gestalt* peneliti berharapa akan ada titik terang dalam mengatasi masalah tantrum pada anak dengan penerapan metode pembelajaran berbasis proyek.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang turut andil mendukung kelancaran penyusunan artikel ini. Tak lupa penulis sampaikan terima kasih banyak kepada Ibu Dosen Dr. Dwi Bhakti Indri, M.Pd sebagai dosen pembimbing pembuatan artikel ini hingga selesai. Semoga nantinya artikel ini bisa bermanfaat bagi semua pembaca dan bisa diaplikasikan didunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Wahyuningsih, Sri, “*Metode Penelitian Studi Kasus (Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya)*”, (Madura: UTM Press, 2013), Cetakan Pertama, 3 Abdullah, M. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Aknes Zelly Meyriana, “*Pengembangan Pocket Book untuk Orang Tua dalam Mengatasi Perilaku Tantrum pada Anak Usia Dini*”, (Bengkulu : IAIN Bengkulu, 2021), 24.
- Dariyo, Agoes. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung PT. Refika Aditama.
- Fitriyah, Izzatul, Yunias Setiawati, Sasanti Yuniar. 2019. “*Mengatasi Tantrum pada Anak Pra Sekolah*”. Surabaya: Pusat Penerbit dan Percetakan UNAIR
- Fitriana. 2019. “*Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak di PAUD Teungku Chik Lamkuta Aceh Besar*”. Banda Aceh : UIN Ar-Raniry Mukrimah, S. S. (2018). *Metode Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hasan, Moh. Sya’roni. 2017. *Manajemen Marah dan Urgensiny dalam Pendidikan*. Jombang: Al-Idaroh.
- Hayes, Eileen. 2005. *Tantrum Panduan Memahami dan Mengatasi Ledakan Emosi Anak*. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama.
- Hildayani, Rini dkk. 2016. *Penanganan Anak Berkelainan (Anak dengan Kebutuhan Khusus)*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Janah, Nuriyatul Fatkhul. 2021 “*Meode Pembelajaran Anak Usia Dini Menurut Pemikiran KI Hajar Dewantara*”. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Khairani, Fitri. 2018. “*Skripsi Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kecerdasan Sosioal Anak Kelompok A Ra. Harun Ar-Rasyid Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang*”. Sumatra Utara: UIN Sumatra Utara.
- Khodijah, Nyanyu. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Palembang: Grafika Telindo.
- Mahmud, M. Dimiyati. 2002. *Psikologi Suatu Pengantar*. Yogyakarta: BPFE Edisi 1.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian*. Bandung: Cet. XVI