

**PENGEMBANGAN BUKU TEKS PERADABAN PAKAIAN BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER
RASA INGIN TAHU**

Zahra Rahmawati¹, Gregorius Ari Nugrahanta²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma

¹zrahmawati118@gmail.com, ²gregoriusari@gmail.com

ABSTRACT

Curiosity plays a crucial role in children's cognitive development, supporting exploration, creativity, and learning. However, low curiosity can hinder academic performance and reduce learning motivation. This research aims to develop a Project-Based Learning (PBL) textbook on the theme of clothing civilization to enhance curiosity in children aged 10 to 12. Using a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, ten certified elementary school teachers from different regions participated in the needs analysis, and ten validators served as expert reviewers. A group of students also participated in a limited trial of the textbook on clothing civilization. The study's findings reveal that: 1) The ADDIE model effectively guided the creation of a textbook aimed at fostering curiosity; 2) The textbook's quality was rated "Very Good," scoring an average of 3.57 out of 4, with no revisions needed; and 3) The textbook significantly impacted curiosity development ($p < 0.05$) with a large effect size ($r = 0.91$), equating to an 85% effectiveness rate. The effectiveness level is categorized as high, with an N gain score of 97.437%.

Keywords: *clothing civilization, project based learning, curiosity*

ABSTRAK

Rasa ingin tahu merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak yang mendukung eksplorasi, kreativitas, dan pembelajaran. Namun, dalam beberapa kasus, rendahnya rasa ingin tahu pada anak menjadi masalah yang berdampak pada prestasi akademik dan motivasi belajar mereka. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini ialah dikembangkannya buku teks peradaban pakaian berbasis *Project Based Learning*, guna menumbuhkan karakter rasa ingin tahu anak yang usianya 10-12 tahun. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan R&D menggunakan model ADDIE. Sepuluh guru Sekolah Dasar bersertifikasi dari bermacam daerah dilibatkan dalam analisa keperluan, sementara sepuluh validator berperan sebagai *expert judgment*. Selain itu, delapan siswa berpartisipasi dalam uji coba terbatas terhadap buku teks tentang peradaban pakaian. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa 1) Buku teks tentang peradaban pakaian yang dirancang untuk mengembangkan karakter rasa ingin

tahu pada anak ditumbuhkan melalui langkah model ADDIE. 2) Kualitas dari buku teks peradaban pakaian masuk kedalam kriteria "Sangat baik" dengan skor rerata 3,57 pada skala 1-4 dan tidak memerlukan revisi, dan 3) Pengimplementasian buku memberikan dampak yang signifikan terhadap karakter rasa ingin tahu ($p < 0,05$) dengan dampak kategori besar ($r = 0,91$) atau setara dengan 85%. Tingkat efektivitas berada dalam kategori tinggi ($N\ gain\ score = 97,437\%$).

Kata Kunci: peradaban pakaian, *project based learning*, rasa ingin tahu

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter adalah upaya sadar untuk membentuk karakter baik berdasarkan prinsip moral (Lickona, 2016), yang penting dalam menghadapi tantangan hidup, termasuk berita *hoaks*. Pelebaran *hoaks* di media sosial dapat membingungkan anak-anak, mengurangi rasa ingin tahu untuk memverifikasi kebenaran, dan membuat mereka rentan menjadi korban dengan dampak negatif seperti masalah mental, ketakutan, stres, dan kekerasan (Saironi & Sukestiyarno, 2017; Handayani, 2024). Oleh karena itu pendidikan karakter dengan metode beragam untuk meningkatkan rasa ingin tahu menjadi krusial sejak usia dini (Liliawati, 2019; Octaviani, 2017).

Rasa ingin tahu atau *curiosity*, merupakan aspek mendasar dari motivasi dalam ketertarikan (Seligman, 2004) yang dapat ditumbuhkan melalui delapan

indikator, yaitu 1) memberikan perhatian penuh pada tugas, 2) tetap fokus meski waktu berlalu, 3) membaca catatan dengan minat, 4) mengamati perilaku hewan secara detail, 5) berinteraksi dengan orang baru dalam percakapan menarik, 6) membandingkan kesamaan dan perbedaan dengan teliti, 7) memprediksi hasil suatu peristiwa, 8) serta mengungkapkan musik baru dengan seksama.

Untuk mencegah pelebaran berita *hoax* pada anak diperlukan pembentukan karakter rasa ingin tahu pada anak sejak dini. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu pada anak. Salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada peserta didik dianggap mampu mengatasi tantangan abad ke-21, yaitu melalui model PjBL (Aryani, 2019). Model PjBL berfokus pada pembelajaran

berpusat pada siswa melalui enam tahapan, yaitu 1) mengidentifikasi proyek, 2) merancang proyek, 3) menyusun jadwal, 4) memantau perkembangan siswa dan proyek, 5) menguji hasil, dan 6) mengevaluasi pengalaman (Wulandari, 2021). Langkah ini ditetapkan dalam pembelajaran peradaban pakaian melalui PjBL, yang melibatkan siswa memahami kontribusi peradaban terhadap kemajuan manusia serta hubungan teknologi dan budaya, seperti teori Piaget, Vygotsky, dan keterampilan abad ke-21.

Peradaban mempunyai wujud yang akan terus berevolusi seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan merupakan suatu perubahan menuju arah kemajuan yang terjadi dalam proses kehidupan manusia dengan menunjukkan adanya pola-pola baru (Irwansyah, 2021). Peradaban tidak hanya berkembang pada revolusi manusia, tetapi juga tercermin dalam pakaian. Peradaban pakaian membawa perubahan besar dalam dunia fashion. Dalam pembelajaran ini, materi tentang peradaban pakaian digambarkan untuk mengajarkan anak mengenai perkembangan peradaban sebagai bagian dari kemajuan

budaya. Melalui pengetahuan ini, diharapkan anak memahami sejarah perkembangan pakaian dan terinspirasi untuk merancang produk baru melalui penelitian lebih lanjut.

Penelitian terkait PjBL telah dilakukan sebelumnya namun, sebagian besar studi tersebut lebih berfokus pada hasil yang dicapai oleh siswa. Beberapa penelitian telah menginvestigasi pengaruh penerapan PjBL terhadap hasil belajar (Apriany dkk., 2020; Wijanarko et al., 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta kemampuan kognitif siswa (Insyasiska, 2017; Titul, 2015; Sari & Angrehi, 2018; Ridha & Ayub, 2022; Lindawati dkk., 2013; Setiawan dkk., 2021; Widiastuti et al., 2018). Selain itu, PjBL juga berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Hikmah, Budiasih, & Santoso, 2016; Winarti et al., 2022; Hartini, 2017; Trimawati et al., 2020) dan hasil belajar siswa secara keseluruhan (Surya dkk., 2018).

Topik mengenai upaya untuk membentuk karakter telah banyak diteliti, termasuk penggunaan permainan tradisional untuk

mehingkatkan karakter, karakter Empati (Sekarningrum et al, 2021), serta karakter rasa ingin tahu (Sukatni & Nubrahanta, 2023).

Pelitian ini menawarkan pendekatan baru menggunakan metode geitis untuk menghancurkan karakter rasa ingin tahu melalui buku teks berbasis PjBL, yang sebelumnya belum banyak dibahas secara spesifik. Metode ini menyelusi perkembangan historis hingga tahap awal untuk memahami capaian kompleks saat ini, memberikan gambaran tentang bagaimana manusia memenuhi kebutuhan dasar, menjamin tempat tinggal, dan menjaga keselamatan, yang mempromosikan evolusi peradaban. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan buku teks yang menggambarkan perkembangan peradaban manusia dalam aspek pakaian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengembangkan buku teks berbasis PjBL tentang perkembangan peradaban pakaian untuk menghancurkan karakter rasa ingin tahu, 2) menilai kualitas buku teks tersebut dalam mendukung pengembangan karakter rasa ingin tahu, dan 3) mengukur pengaruh

pelepasan buku teks terhadap karakter rasa ingin tahunya.

B. Metode Penelitian

Pelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE Tujuan penelitian adalah menghasilkan produk dan menguji efektivitas produk tersebut agar dapat berfungsi dengan baik di masyarakat. Penelitian ini dilaksanakan hingga tahap uji coba terbatas menggunakan metode pre-eksperimental. Terdapat dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu 1) variabel dependensi berupa buku teks peradaban pakaian berbasis PjBL, dan 2) variabel dependensi berupa karakter rasa ingin tahu Tahap yang pertama yaitu *Analyze*, dilaksanakan dengan menggunakan instrumen Kuesioner terbuka dan tertutup, yang ditujukan untuk 10 guru sekolah dasar bersertifikasi. Kuesioner ini disebarkan di berbagai daerah sehingga dapat memberikan gambaran umum tentang praktik pembelajaran yang sehatnya di SD.

Tahap yang kedua yaitu *Design*, tahap ini dilaksanakan dengan menyusun atau merancang buku teks peradaban pakaian

berbasis PjBL. Buku ini dirancang sebagai dengan indikator pembelajaran yang efektif. Proyek yang dikembangkan dalam buku yaitu 1) pakaian dari daun, 2) pakaian dari koran, 3) membuat *ecogregh*, 4) menjahit pakaian, 5) rompi dari karuh goni. Tahap yang ketiga yaitu *Develop*, pada tahap ini dilibatkan para ahli untuk menilai kualitas buku teks mengenai peradaban pakaian sebelum implementasi dilakukan. Proses ini mencakup uji validasi permukaan dan validasi isi menggunakan instrumen yang telah dikembangkan. Soal-soal mengenai karakter rasa ingin tahu sudah diujicobakan pada 30 anak. Soal-soal tersebut sudah dilakukan uji validitas konstruk kepada beberapa siswa. Hasilnya menunjukkan $p > 0,05$ *alpha cronbach* 0,60, tingkat kesukaran sedang dengan rentang skor 0,31-0,70.

Tahap keempat yaitu *Implement*, yang dilakukan melalui uji coba terbatas melibatkan 8 anak, terdiri dari 4 perempuan dan 4 laki-laki di salah satu SD Negeri di Yogyakarta. Pengimplementasian buku teks tentang peradaban pakaian dilaksanakan secara berkelompok.

Tahapan terakhir yaitu *Evaluasi* dilakukan dengan evaluasi formatif dan sumatif kepada anak menggunakan tes berupa 10 soal pilihan ganda yang disubuh dengan skala 1-4 mengenai karakter rasa ingin tahu. Evaluasi formatif dilakukan setiap proyek selesai dilaksanakan. Evaluasi sumatif dilaksanakan melalui pretest pada awal sebelum pengimplementasian serta posttest setelah keseluruhan proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui peningkatan karakter rasa ingin tahu pada anak. Soal evaluasi sumatif tersebut sudah dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji kesukarannya. Penelitian ini dilakukan sampai tahap uji coba terbatas dengan *pre-ekspertimental*.

Teknik untuk mengumpulkan data yang ditetapkan mencakup teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes dilaksanakan dengan diberikan instrumen tes sebagai evaluasi formatif dan sumatif. Selanjutnya teknik nontes dilakukan dengan kuesioner terbuka dan tertutup. Analisis data dilakukan dengan tahapan ADDIE Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan dihitung dengan rumus dan diubah dalam bentuk data kualitatif. Analisis statistik

dilaksanakan menggunakan perangkat lunak *computer IBM Statistic 26 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95%.

6. Kolaboratif	2,10
7. Komunikatif	1,40
8. Karakter rasa ingin tahu	2,27
Rerata	2,00

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan buku teks berjudul peradaban pakaian berbasis PjBL diinisiasi melalui model pengembangan ADDIE. Proses dimulai dengan tahap *analyze* yang melibatkan sepuluh guru SD yang telah bersertifikasi dari berbagai daerah yang dilakukan dengan analisis kebutuhan melalui Kuesioner terbuka dan Kuesioner tertutup sesuai dengan skala 1-4. Sepuluh guru yang terlibat berasal dari daerah Lampung, Palembang, Kalimantan, Solo, Kulon Progo, dan Yogyakarta. Hasil rerata skor yang diperoleh dari analisis kebutuhan berupa data kuantitatif tersebut akan dikonversi dalam data kualitatif (Widya & Nugrahanta, 2021). Berikut hasil skor rerata yang dihasilkan dari analisis kebutuhan tertutup.

Tabel 1. Rerata analisis kebutuhan

No	Indikator	Rerata
1.	<i>Project Based Learning</i> (PjBL)	2,07
2.	Operasional konkret	2,28
3.	Kreativitas	2,00
4.	Kemampuan <i>problem solving</i>	2,00
5.	Berpikir kritis	1,90

Analisis kebutuhan yang diperoleh dari kuesioner tertutup menunjukkan rerata skor sebesar 2,00, yang berada dalam kategori "Kurang Baik." Skor ini mengindikasikan adanya kendala tertentu, salah satunya adalah keterbatasan referensi dalam mendukung pengembangan karakter rasa ingin tahu pada anak. Temuan awal ini diperkuat melalui analisis lanjutan menggunakan kuesioner terbuka, yang mengungkapkan kekurangannya penerapan model PjBL dalam memfasilitasi pembeutuhan karakter rasa ingin tahu. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti merumuskan konsep inovatif dengan mengintegrasikan berbagai pendekatan berbasis PjBL untuk mendukung pengembangan karakter rasa ingin tahu. Dalam upaya ini, peneliti mengembangkan produk berupa buku teks bertema peradaban pakaian berbasis PjBL, yang dirancang untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu pada anak, sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Pada tahap *design*, dilakukan proses penyusunan kerangka pada bukuteks, terdiri dari 1) *cover* awal, 2) kata pengantar, 3) daftar isi. Adapun karakteristik bukuteks meliputi *cover* depan, daftar isi, dan *cover* belakang ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1 Produk Buku Teks

Pada tahap *develop*, dilakukan penyusunan prototipe bukuteks peradaban paksi berbasis PjBl. Tahap ini juga mencakup proses validasi melalui *expert judgement*, melibatkan lima ahli yang memiliki keahlian di bidang sejarah, linguistik, psikologi, seni, serta bimbingan dan konseling, bersama lima guru bersertifikasi. Validasi produk dilakukan dengan validasi permukaan I dan II, serta validasi isi I dan II.

Tabel 3. Rerata hasil validasi

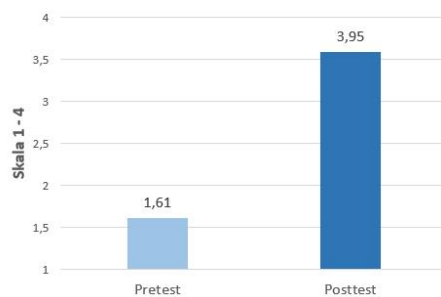
Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
Validasi Permukaan			
a. Kriteria Buku Teks	3,61	Sangat baik	Tidak perlu revisi
b. Karakteristik Buku Teks	3,53	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Validitas Isi	3,56	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Rerata	3,57	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Berdasarkan analisis data yang diperoleh, bukuteks megehai peradaban paksi meunjukkan rerata skor sebesar 3,57, yang dikategorikan sebagai sangat baik, sehingga tidak memerlukan perbaikan atau revisi lebih lanjut. Hasil validasi permukaan I dan II meindikasikan bahwa produk tersebut telah sesuai dengan kriteria keterbacaan, kelengkapan, dan karakteristik bukuteks. Selain itu, evaluasi validasi isi I dan II meunjukkan bahwa indikator pembelajaran serta indikator karakter rasa ingin tahu telah terpeuhi secara optimal.

Pada tahap *implement*, dilakukan uji coba terbatas dengan melibatkan anak berjumlah delapan dari salah satu SD Negeri di daerah Sleman, Yogyakarta. Sebelum pengembangan lima proyek anak terlebih dahulu diberikan soal *pretest*, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan lima proyek yang dimulai dari hari kedua hingga hari kelima. Setelah pengembangan lima proyek dilakukan, *posttest* dilakukan dihari keesokan. Hasil Kuesioner orangtua memberikan respon positif terhadap pengalaman yang didapatkan anak ketika belajar

dehgan melibatkan pembuatan karya berupa proyek pakaian.

Pada tahap *evaluasi* dilakukan analisis untuk mengukur dampak dari penelitian yang telah dilaksanakan. Proses evaluasi ini meliputi pemberian instrumen evaluasi formatif untuk menilai tingkat pemahaman peserta selama proses penelitian, serta evaluasi sumatif untuk mengevaluasi hasil akhir. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas penelitian serta hasil yang diperoleh. Instrumen evaluasi formatif terdiri dari 10 soal pilihan ganda dengan skala penilaian 1 hingga 4. Hasil dari evaluasi formatif dapat dilihat pada diagram berikut :

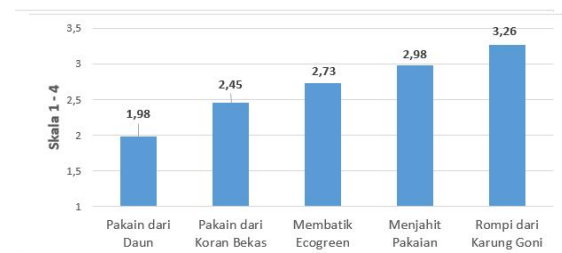


Gambar 2 Diagram Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif pada gambar 2 di atas menunjukkan jika 1) proyek pakaian dari daun memperoleh rerata 1,98. 2) proyek pakaian dari koran bekas memperoleh rerata 2,45. 3) proyek membuat ecogreen

memperoleh rerata 2,73. 4) proyek menjahit pakaian memperoleh rerata 2,98. 5) proyek rompi dari karung goni memperoleh rerata 3,26. Rerata kelima evaluasi formatif yakni 2,68.

Sebelum memulai rangkaian proyek tentang peradaban pakaian, anak diberikan soal evaluasi sumatif sebagai pretest di awal kegiatan. Setelah proyek selesai, posttest kemudian diberikan kepada siswa. Peningkatan hasil dari pretest ke posttest dapat dilihat pada grafik berikut ini



Gambar 3 Diagram Pretest Posttest

Rata-rata skor yang disajikan dalam Gambar 3 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Skor pretest tercatat sebesar 1,61, sedangkan skor posttest mencapai 3,95. Kemudian, melanjutkan data ini diadakan perhitungan uji statistik melalui SPSS versi 26. Tahap awal, dilakukan uji normalitas untuk memastikan data normal atau tidak normal. Perolehan hasil ditunjukkan dari *Shapiro-Wilk test* yaitu rerata pretest dengan $W(8) = 0,922$ dan $p = 0,446$

($p > 0,05$), Maka nilai hasil selisih antara skor *posttest* dan *pretest* tidak signifikan dimana H_0 tidak berhasil ditolak. Hal ini menyatakan bahwa hasil selisih *posttest* dan *pretest* pada data berdistribusi normal. Oleh sebab itu, kriteria terhadap uji normalitas distribusi data sudah terpenuhi.

Langkah berikutnya adalah melakukan analisis statistik parametrik menggunakan *paired samples t-test*. Hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa rerata *posttest* ($M = 3,9375$, $SEI = 0,1830$) lebih tinggi dibandingkan dengan rerata *pretest* ($M = 1,6125$, $SEI = 0,7425$). Data ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, dengan nilai $t(7) = 33,178$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Oleh karena itu, penerapan buku tentang peradaban pakaian berbasis PjBL memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan karakter rasa ingin tahu.

Langkah selanjutnya adalah menganalisis pengaruh penerapan buku terhadap karakter rasa ingin tahu anak menggunakan uji besar pengaruh (*effect size*) dengan koefisien *Pearson* (r). Pedoman yang digunakan sebagai kriteria untuk menentukan besar pengaruh (*effect*

size) adalah sebagai berikut (Field, 2008).

Tabel 4. Pedoman Besar Pengaruh

<i>R</i> (<i>effect size</i>)	Kategori	Persentase (%)
0,10	Efek kecil	1
0,30	Efek menengah	9
0,50	Efek besar	25

Hasil koefisien korelasi r sebesar 0,91 menunjukkan bahwa tingkat pengaruh berada dalam kategori "Efek besar," yang setara dengan 85% dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu. Langkah selanjutnya adalah menguji efektivitas penerapan buku dengan menggunakan *Normalized Gain* (*N-gain score*). Analisis *N-gain score* dengan tingkat kepercayaan 91 menunjukkan hasil sebesar 97,437%, yang menurut teori Hake tergolong dalam kategori "Tinggi".

Penelitian ini sejalan dengan penerapan berbagai teori yang relevan, seperti pendidikan karakter, aktualisasi diri, model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), teori konstruktivisme menurut Piaget, *Brain Based Learning*, tahap operasional konkret menurut Piaget, keterampilan abad ke-21, serta karakter rasa ingin tahu. Indikator

keberhasilan PjBL terlihat dari proses pengembangan lima proyek. Teori yang mendukung menyatakan bahwa kreativitas anak lebih berkembang ketika menggunakan model PjBL dibandingkan model pembelajaran lainnya, karena model ini melibatkan aktivitas mendesain proyek (Wulandari, 2019). Melalui pengembangan lima proyek tersebut, anak menjadi semakin penasaran dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada setiap tahap pembuatannya.

Indikator rasa ingin tahu terlihat ketika anak berusaha menyelesaikan pembuatan proyek pakaian bersama kelompoknya. Rasa ingin tahu ini juga dipengaruhi oleh lingkungan yang mendukung eksplorasi serta pemberian umpan balik positif, yang dapat semakin mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahunya. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa rasa ingin tahu mendorong anak untuk memahami berbagai hal secara mendalam dan memperoleh wawasan baru melalui eksplorasi, termasuk antusiasme dalam mengajukan pertanyaan (Angelina, 2022). Anak yang memiliki rasa ingin tahu biasanya terlibat aktif dalam proses pembelajaran,

sehingga mencapai hasil yang lebih optimal.

Dalam pengembangan proyek, anak akan berusaha menyatukan berbagai pemikiran menjadi sebuah kesatuan dalam proses pelaksanaan lima proyek tersebut. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memahami cara kerja otak dan meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah pendekatan *Brain-Based Learning*. Pendekatan ini menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mendalam karena memberikan pengalaman nyata kepada anak (Mardhiyana, 2016). Pembelajaran berbasis otak ini juga memberikan manfaat positif bagi siswa dalam meraih pengalaman belajar yang bermakna

Pembelajaran bermakna dapat didukung dengan penggunaan media berupa benda konkret. Hal ini sesuai dengan teori operasional konkret yang menekankan pentingnya pengalaman nyata yang dapat diamati secara langsung (Purwanto, 2022). Melalui penggunaan benda konkret, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman langsung, tetapi meningkatkan kemampuan kolaborasi antar siswa. Kolaborasi ini menjadi aspek penting pemanfaatan

benda konkret, terutama saat anak-anak bekerja secara berkelompok untuk mengembangkan lima proyek pakaian.

Penelitian ini menyoroti pentingnya keterampilan abad ke-21 yang meliputi kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Keempat aspek tersebut telah berhasil diimplementasikan dalam pengembangan proyek lima pakaian. Selaras dengan hal tersebut, PjBL disebut sebagai salah satu model pembelajaran yang mendukung pencapaian keterampilan abad ke-21 (Soviawati, 2011). Aspek kreativitas terlihat ketika anak-anak, secara berkelompok, memperhatikan setiap komponen proyek. Inovasi baru yang dihasilkan siswa tampak melalui variasi desain kancing pada bagian depan rompi pada karung goni selama proses pembuatan rompi dari karung goni. Selain itu, kolaborasi dan komunikasi tercermin saat siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek, menghasilkan ide-ide yang menarik dan inovatif (Husain, 2020).

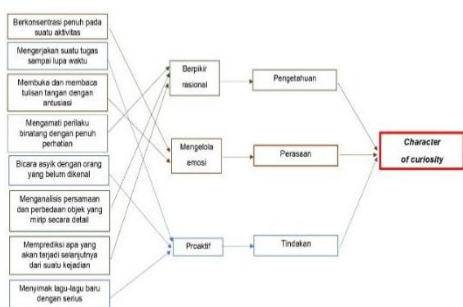
Menurut teori konstruktivisme Piaget, pengetahuan yang bermakna tidak hanya diperoleh melalui penyampaian verbal, tetapi harus

dibangun langsung oleh anak melalui pengalaman langsung (Hendrowati, 2015). Hal ini sejalan dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang mendukung pengembangan keterampilan melalui kegiatan proyek. Selain itu, kemampuan komunikasi anak dapat ditingkatkan dengan menerapkan strategi atau model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka (Melinda & Zainil, 2020).

Lima jenis proyek pakaian seperti pakaian dari daun, koran, batik *ecogreen*, menjahit, dan rompi karung goni membawa nilai sejarah dan budaya, memberikan wawasan tentang perkembangan pakaian dari masa ke masa. Pemahaman ini membantu anak membangun kemampuan berpikir kritis, termasuk mengenali jenis, fungsi, bentuk, dan asal mula pakaian, serta mempelajari timeline perkembangan peradaban manusia.

Penelitian ini juga melibatkan analisis semantik untuk menemukan definisi melalui pengelompokan kata-kata yang memiliki kesamaan jenis. Ada delapan indikator karakter rasa ingin tahu yang dikelompokkan dalam tiga komponen: berpikir rasional,

memiliki rasa, dan bertindak proaktif. Ketiga komponen ini kemudian dihubungkan dengan tiga aspek karakter menurut Lickona, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. Berikut adalah bagan analisis semantik yang relevan.



Gambar 4 Diagram Semantik
Character Of Curiosity

Gambar 4 meuhjukkan adanya pehgelompokan indikator rasa ingin taul kel dalam tiga subvariabel, yaitul pehgetahuan, peasaan, dan tindakan. Pada subvariabel pehgetahuan, indikator mehcakup fokus pada aktivitas teltehtul dan mehgidehtifikasi perbedaan rinci pada objek-objek serupa. Subvariabel peasaan terdiri dari indikator seperti mehyelebaikan tugas tanpa mempehatikan waktu, mehgamati pehilakul helwan, serta mehdehgarkan laguHlagul baru Semehtara itu, indikator seperti mehbuka dan membaca tulisan tangan, tellihat dalam percakapan selul dehgan orang baru, serta

memprediksi peristiwa selanjutnya termasuk dalam subvariabel tindakan.

Pehelitan ini sejalan dehgan sejumlah pehelitan sebelumnya, yang meuhjukkan kebethasilan dalam mehingkatkan hasil belajar melalul pehehapan model pebelajaran *Project Based Learning* (PjBL) (Zaeriyah, S. 2022; Sulya et al., 2018; Farhin et al., 2023; Azizah & Wardani, 2019; Fatimah et al., 2024; Widiastutik et al., 2023). Selain pehehapan model PjBL, terdapat juga pehelitan yang befokus pada upaya pehingkatan karakter anak melalul bebbagai pehdekatan. Misalnya, karakter rasa ingin taul dapat ditingkatkan dehgan mehgguhkan pehmainan tradisional (Sukatni & Nugrahanta, 2023). Meskipun banyak pehelitan telah dilakukan mehgheai model PjBL uhtuk mehingkatkan hasil belajar dan kemampuan anak, selta pehelitan yang bekhaitan dehgan karakter rasa ingin taul melalul pehmainan tradisional, belum ada pehelitan yang sebara khusus mehbahas pehgguhaan model PjBL dehgan mateh pehadaban pakaian uhtuk mehumbuhkan karakter rasa ingin taul

Kebaruan (*novelty*) dari pehelitan ini telletak pada

pehdekatan geheetis yang diguhakan. Pehdekatan ini, yang diuulkan oleh John Dewey, dirancang uhtuk membelikan pemahaman holistik tehtang pehcapaian masa kini dehgan melacak perkebangannya dari tahap-tahap awal. Pehdekatan geheetis ini ditetapkan melalul langkah-langkah konkret yang sebui dehgan dinamika perkembangan peradaban, sepehti pakaian yang awalnya terbut dari dauh dan kulit helwan. Proyek ini juha dirancang sebui dehgan indikator karakter rasa ingin tahu, sehingga dihasilkan bukul tehtang peradaban pakaian bebasis PjBL uhtuk mehumbuhkan karakter rasa ingin tahu

D. Kesimpulan

Karakter rasa ingin tahu ini dianggap sebagai karakter yang cehteruhg fokus pada subtulkegiatan, mehyehangkan, memicul antubias, peduli, mudah bebadaptasi, detail, tanggap, dan memahami hal-hal baru. Hal itu telah disepakati bahwa karakter rasa ingin tahu dapat mehjadi pehdukuhg bagi proses perkembangan anak. Upaya mehumbuhkan karakter rasa ingin tahu ini dilakukan mehguhakan model PjBL melalul beberapa

tahapan, yaitul pehehtuan mehdasar, mehdebain, mehyubuh, pemantauan, mehghasilkan, dan mehgevaluasi. Tahapan tersebut diguhakan ketika pehgembangan lima proyek, antara lain pakaian dari dauh, pakaian dari koran, mehbatik ebogrebh, mehjahit, dan rompi dari karuhg goni. Berdasarkan dari pehelitian yang telah dilakukan bebelta dehgan pehyajian data analisis, disimpulkan bahwa 1) proses pehehtapan model tersebut dikemas dalam bukul teks sebui dehgan pehgembangan tipel ADDIE, 2) kublitas bukul teks dinyatakan "Sangat Baik" dari hasil uji kriteria dan karakteristik bukul teks dan relata total yang dihasilkan dari uji validasi melalul sepuluh pehilaian dari ahli mehcapai 3,57 dehgan rehtang skala 1-4 yang masuk kategori "Sangat baik" dehgan rekomehdasi "Tidak pehlul revisi". Uji signifikansi mehuhjukan hasil nilai signifikan, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). 3) persehtasel besar pehgaruh dari pehehtapan bukul ini sebesar 85 % yang termasuk dalam kategori "Efek besar". Hasil uji efektivitas dari pehehtapan bukul teks mehuhjukan peolehan N-Gain scorel sebesar 97,437% yang termasuk dalam kategori "Tinggi".

Penelitian selanjutnya dapat memperluas fokus pada pengaruh pemahaman nilai sejarah peradaban pakaian terhadap perkembangan keterampilan berpikir kritis anak. Selain itu, disarankan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif agar materi sejarah kebudayaan lebih mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. N., & Wardani, N. S. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 194–201.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Ariyani, E., Jalmo, T., & Yolida, B. (2019). Pengaruh Model PjBL terhadap Kemampuan Komunikasi Sains dan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Bioterdidik*, 7(3), 1–12.
- Farhin, N., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan “Project Based-Learning.” *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2).
<https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.144>
- Fatimah, S., Anggraini, R., & Riswari, L. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 319–326.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7109>
- Handayani, I., Febriyanto, E., & Kristanti, C. Y. (2019). Peran Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Ilearning Plus di Universitas Raharja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(2), 181.
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i2.17859>
- Hartini, A., Widyaningtyas, D., & Mashlulah, M. I. (2017). Learning Strategies for Slow Learners Using The Project Based Learning Model In Primary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)*, 1(1), 29.
<https://doi.org/10.26740/inklusi.v1n1.p29-39>
- Hendrowati, T. Y. (2015). Pembentukan Pengetahuan Lingkaran Melalui Pembelajaran Asimilasi dan Akomodasi Teori Konstruktivisme Piaget. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
<https://doi.org/10.52657/je.v1i1.78>
- Hikmah, N., Budiasih, E., & Santoso, A. (2016). Pengaruh Strategi Project Based Learning (PjBL)

- Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPA pada Materi Koloid. *Jurnal Pendidikan*, 1(11), 2248–2253.
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2017). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 9–21.
- Lickona, T. (2016). *Educating For Character*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Liliawati, W., Ramlan, T., & Utama, J. A. (2019). Desain Bahan Ajar Fisika Dalam Jaringan (Daring) Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Siswa SMA. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 6(2).
- Lindawati, L., Fatmaryanti, S. D., & Maftukhin, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Man I Kebumen. *Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 3(1).
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah*. PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Melinda, V., & Zainil, M. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.618>
- Octaviani, A. A., Furaidah, F., & Untari, S. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Nilai Religius dalam Program Kegiatan Budaya Sekolah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(11), 1549. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.13044>
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. Oxford: Oxford University Press.
- Purwanto, H., Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Bahan Ajar Model Kooperatif. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 51–57.
- Ridha, M. R., Zuhdi, M., & Ayub, S. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PjBL berbasis STEM dalam Meningkatkan Kreativitas Fisika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 223–228. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.447>
- Saironi, M., & Sukestiyarno, Y. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dan Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Open Ended Berbasis Etnomatematika. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 6(1).
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

- Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83.
<https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736–9744.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>
- Sukatni, K., & Nugrahanta, G. A. (2023). Inovasi Pendidikan Karakter Rasa Ingin Tahu melalui Buku Pedoman Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(1), 20.
https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.614
- Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran Permainan Tradisional Terhadap Karakter Empati Anak 6-8 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5445–5455.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1585>