

Implementasi Nilai Karakter melalui Pembelajaran Projek untuk Anak Usia Dini pada Kurikulum Merdeka

Implementation of Character Values through Project Learning for Early Childhood in the *Kurikulum Merdeka*

doi: doi 10.24832/jpnk.v9i1.4631

Siwi Widiastuti, Harun, Nur Cholimah, Fitriana Tjiptasari

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Email: siwi_widiastuti@uny.ac.id

Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan

Vol. 9, Nomor 1, Juni 2024

ISSN-p: 2460-8300

ISSN-e: 2528-4339

Naskah diterima: 14-12-2023

Naskah disetujui: 27-06-2024

Terbit: 30 Juni 2024

Abstract: *The research aims to identify the implementation of character values through project-based learning for early childhood within the Kurikulum Merdeka, as well as the character values that emerge in project-based learning. The research approach is descriptive qualitative, with data sources from school principals, teachers, and children in an early childhood education unit. Research data include teacher reflections, verbal interactions, and documentation of activities. Data collection techniques involve observation, interviews, and document analysis. The research findings indicate that the implementation of character values through project-based learning in the Kurikulum Merdeka follows stages of initiation, development, and conclusion. Character values implemented in class-based project learning focus on three learning outcomes, namely, religious and moral values, self-identity, as well as basics of literacy and STEAM. Meanwhile, school-based project learning refers to the six dimensions of the proyek penguatan profil pelajar pancasila. This research notes that project-based learning receives positive responses from the children and frequently drives responsible behaviour, communication, and collaboration in their daily life. Thus, the implementation of project-based learning in the Kurikulum Merdeka can be an effective tool for crafting children's character in accordance with the intended goals of character education.*

Keywords: *character values, project learning, early childhood, Kurikulum Merdeka*

Abstrak: *Penelitian bertujuan mengidentifikasi implementasi nilai karakter melalui pembelajaran projek anak usia dini pada Kurikulum Merdeka dan nilai karakter apa saja yang muncul dalam pembelajaran projek. Pendekatan penelitian adalah deskriptif kualitatif dengan sumber data berasal dari kepala sekolah, guru, dan anak di sebuah satuan pendidikan anak usia dini. Data penelitian adalah refleksi guru, verbal, dan dokumentasi kegiatan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan implementasi nilai karakter melalui pembelajaran projek pada Kurikulum Merdeka menggunakan tahap permulaan, pengembangan, dan penyimpulan. Nilai karakter yang diimplementasikan pada pembelajaran projek berbasis kelas mengacu pada tiga elemen capaian pembelajaran yaitu budi pekerti, jati diri, serta*

dasar-dasar literasi dan STEAM. Sedangkan, pembelajaran proyek berbasis sekolah mengacu pada enam dimensi proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Penelitian ini mencatat bahwa pembelajaran dengan metode proyek mendapatkan respon positif dari anak-anak dan semakin sering mendorong perilaku bertanggung jawab, komunikasi, dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, implementasi pembelajaran proyek pada Kurikulum Merdeka dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan karakter anak sesuai dengan tujuan pendidikan karakter yang diharapkan.

Kata kunci: nilai karakter, pembelajaran proyek, anak usia dini, Kurikulum Merdeka

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional berakar pada kebudayaan Bangsa Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, sehingga pendidikan tidak terlepas dari nilai karakter bangsa. Bangsa Indonesia memiliki nilai-nilai luhur yang senantiasa diwariskan, ditafsirkan, dan dilak-sanakan untuk membangun karakter bangsa menjadi lebih baik sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan nasional yang baik memerlukan konsistensi pendidikan karakter mulai dari landasan filosofis, sistem pendidikan, sampai dengan praktik pendidikan. Pendidikan memiliki tujuan tidak hanya menjadikan insan berakal, kompeten, berguna, mampu beradaptasi, menjadi agen perubahan, dan bertakwa tetapi juga insan yang utuh (Wahab, 2010). Pendidikan karakter bagi anak usia dini adalah dengan menanamkan nilai-nilai religius, agamis, berkepribadian baik, santun, dan berakhlak mulia (Imroatun, Widat, Fauziddin, Farida, Maryam, & Zulaiha, 2021). Selain itu, pendidikan karakter diharapkan dapat menanamkan ciri-ciri, sifat, watak, jiwa mandiri, tanggung jawab, dan cakap dalam kehidupan (Suyitno, 2013).

Nilai karakter sangat penting untuk diajarkan, dibiasakan, ditanamkan, dan dikembangkan sehingga membentuk karakter anak usia dini yang masih dalam masa kritis untuk berkembang. Karakter tersebut

ditanamkan berdasarkan pada serangkaian sikap, perilaku, motivasi, dan kecakapan yang memenuhi standar nilai dan norma yang dijunjung tinggi serta dipatuhi di lingkungan atau daerah setempat (Santika, 2020; Rifmasari, Sukandar, & Sisrian, 2022). Kepribadian yang berkarakter dapat terlihat dari titik tolak etika atau moral. Karakter memiliki arti yang sama dengan moral (Cahyaningrum, Sudaryanti, & Purwanto, 2017; Samrin, 2016). Karakter merupakan bagian dari kumpulan nilai yang mengarah pada sebuah sistem yang mendasari pikiran, sikap, dan perilaku yang muncul berdasarkan pada pemahaman atas nilai-nilai (Santika, 2020; Indrastoeti, 2016). Berdasarkan hal tersebut, karakter juga identik dengan moral dan etika. Karakter merupakan nilai perilaku manusia yang bersifat universal (Maunah, 2015) meliputi seluruh aktivitas manusia baik dalam konteks berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Imroatun, Widat, Fauziddin, Farida, Maryam, & Zulaiha, 2021).

Pendidikan karakter di lingkungan sekolah membantu anak didik dalam mengembangkan nilai-nilai luhur agar mampu diterapkan dalam kehidupan (Purnamasari & Wuryandani, 2020) baik di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun negara. Dengan demikian, anak

dapat mewujudkan dan memberikan kontribusi yang positif terhadap lingkungan.

Nilai karakter menjadi fondasi yang kuat dan penting bagi anak usia dini terhadap perkembangan zaman dengan dinamika permasalahan dan tantangan yang luar biasa. Saat ini informasi mudah diakses dari berbagai kanal informasi. Teknologi semakin menjadi bagian dan teman manusia (Rahayu, 2021) dan menjadi alternatif solusi yang dianggap lebih efektif dan efisien (Yaqin, 2021). Teknologi sangat berpengaruh terhadap anak usia dini. Berbagai tontonan dan media dari gawai begitu bebas diakses, sehingga anak usia dini juga tidak lepas dari pengaruh tersebut (Dahl & Killen, 2018; Hasanah & Haryadi, 2022; Nugraheni, 2018). Mudah-mudahan anak mengakses berbagai sajian dari gawai akan mewarnai nilai karakter anak usia dini (Abidah, 2023).

Selain tantangan teknologi, anak usia dini juga dihadapkan pada aspek hukum. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPI) mencatat tahun 2016-2020 terdapat 655 anak berhadapan dengan hukum karena menjadi pelaku kekerasan (Pahlevi, 2022). Badan Nasional Narkotika (BNN) tahun 2021 mengungkap jumlah pecandu narkoba mencapai 3,66 juta jiwa dan 1,95 juta jiwa di antaranya anak-anak. Selain itu, sekitar 123 anak dibina di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) (RSKO Jakarta, 2023).

Pendidikan karakter menjadi penting untuk membekali anak usia dini tentang nilai-nilai yang baik dalam berinteraksi di lingkungan. Pendidikan karakter akan mengembangkan nilai-nilai luhur dalam bergaul dengan baik di lingkungan (Widiastuti & Cholimah, 2023). Selain hal tersebut, merujuk pada Permendikbudristek Nomor 12 tahun 2024, Kurikulum Merdeka sudah diimplementasikan pada PAUD. Satuan PAUD membutuhkan proses perubahan dan sangat memerlukan rujukan acuan tentang penerapan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka mengaplikasikan proses pembelajaran dengan berpusat pada anak, kurikulum, dan nilai (Ashfarina, Soedjarwo, & Wijayati, 2023); menciptakan suasana belajar yang melibatkan anak didik, guru, orang tua, dan masyarakat (Nasution, 2022); serta menciptakan luaran pendidikan yang berkembang, membangun ketajaman beranalisis, bernalar, dan pemahaman luas (Jufriadi, Huda, Aji, Pratiwi, & Ayu, 2022; Nursalam, Sulaeman, & Latuapo, 2023). Selain itu, dalam Kurikulum Merdeka kemampuan anak didik diasah sehingga memiliki kompetensi komunikasi, kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis, sehingga memiliki karakter yang baik dan keterampilan sosial positif (Prameswari, 2020).

Kurikulum Merdeka mengimplementasikan nilai karakter dengan pembelajaran berbasis proyek yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila (Rasmani *et al.*, 2023; Rosmana *et al.*, 2022; Suryadien *et al.*, 2022; Wahyuningsih *et al.*, 2023). Profil pelajar Pancasila merupakan perwujudan dari siswa Indonesia yang berbudaya, berkarakter, dan memiliki nilai-nilai Pancasila (Rosmana *et al.*, 2022), yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Pratomo & Herlambang, 2021). Implementasi nilai karakter mengacu pada profil pelajar Pancasila dalam enam dimensi utama (Kemendikbudristek, 2021; Piesesa & Camellia, 2023;) yang terintegrasi dalam capaian dan muatan pembelajaran (Sulistiyati *et al.*, 2021). Profil pelajar Pancasila juga memiliki keterkaitan erat dengan capaian perkembangan tiga elemen pembelajaran (Kemendikbudristek, 2021; Sulistiyati *et al.*, 2021).

Pembelajaran proyek dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan atau permasalahan yang ada di sekitar lingkungan sekolah (Kemendikbudristek, 2021) pada berbagai kegiatan intrakurikuler, ekstrakurikuler, program sekolah, dan pembiasaan sekolah yang memuat nilai karakter profil pelajar Pancasila (Ningtyas,

2021). Sekolah melaksanakan pembelajaran proyek profil pelajar Pancasila dengan lebih leluasa dalam menentukan dan mengembangkan model pembelajaran yang memperhatikan kesesuaian integrasi antarlintas mata pelajaran dan asesmen berbasis proyek (Faiz, Parhan, & Ananda, 2022).

Pemilihan waktu pelaksanaan proyek profil pelajar Pancasila lebih merdeka, leluasa, dan fleksibel dalam berbagai cara sesuai dengan kondisi sekolah. Misalnya, sekolah menggunakan salah satu hari dengan mengalokasikan seluruh jam; menggunakan 1-2 jam pada akhir pelajaran sebelum siswa pulang; atau menggunakan satu periode waktu yang cukup lama dengan memadatkan pelaksanaan, mengkolaborasikan setiap hari saat periode tersebut (Kemendikbudristek, 2021; Safitri *et al.*, 2022). Pembelajaran proyek diimplementasikan melalui tiga tahapan yaitu permulaan, pengembangan, dan penyimpulan (Nursalam, *et al.*, 2023; Roopnarine & Johnson, 2011; Sulistyati, Wahyaningsih, & Wijania, 2021).

Pembelajaran proyek berpusat pada anak menghubungkan dengan dunia nyata (Rasmani *et al.* 2023), dengan proyek yang jelas (Aksela & Haatainen, 2019) dan bertujuan untuk memecahkan masalah kehidupan nyata melalui aktivitas langsung. Hal ini untuk mendorong pertanyaan atau masalah otentik, berharga dan bermakna, berpartisipasi memecahkan masalah dunia nyata, dan berkolaborasi dengan lingkungan secara mandiri maupun kelompok (Hidalgo & Ortega-Sánchez, 2022; Pan, Lai, & Kuo, 2023). Pentingnya pembelajaran proyek tidak hanya dilaksanakan di kelas tetapi juga di lingkungan, dieksplorasi melalui pengalaman, dan membutuhkan manajemen (Kane, Palmer, Phillips, Kiron, & Buckley, 2016; Wihlenda, Brahm, & Habisch, 2023).

Melalui pembelajaran proyek yang disajikan dengan lebih menarik, aktif, dan menantang, anak akan memiliki pengalaman yang luar biasa (Sukamto, 2022). Proses awal sampai akhir pada

pembelajaran proyek akan memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif berhubungan dengan dunia nyata dan membantu mengembangkan nilai karakter (Ashfarina *et al.*, 2023). Pembelajaran tersebut merupakan bekal untuk menghadapi tantangan kehidupan baik di lingkungan sekolah, masyarakat, maupun lingkungan yang berhubungan dengan media sosial dan teknologi.

Perkembangan zaman dan era mendorong perlunya perubahan pembelajaran dengan berbagai strategi yang kreatif dan inovatif untuk menyajikan proses pendidikan yang lebih bermanfaat meningkatkan kecerdasan anak, membangun manusia utuh yang memiliki fondasi karakter dalam menghadapi dunia dengan berbagai tantangan (Miseliunaite, Kliziene, & Cibulskas, 2022). Pembelajaran proyek merupakan salah satu model yang dirancang sebagai solusi dalam menanamkan nilai karakter dengan dipadukan dengan teknologi, lingkungan, dan budaya (Hidalgo & Ortega-Sánchez, 2022). Semua aspek tergabung di dalamnya sehingga perpaduannya dapat menjadi pembelajaran yang menarik, inovatif, kreatif, serta memiliki fondasi kuat terhadap nilai-nilai karakter.

Penelitian-penelitian yang ada menunjukkan bahwa karakter yang sesuai profil pelajar Pancasila muncul ketika anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan nilai-nilai yang muncul meliputi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, kreatif, gotong-royong, berkebinekaan global serta bernalar kritis (Sulistiyarningsih & Sujarwo, 2023). Pembelajaran proyek yang telah dilakukan dapat mengubah karakter anak menjadi lebih peduli terhadap lingkungan (Sari, Warmansyah, Syaiful, & Utami, 2022).

Pengembangan model pembentukan karakter yang telah dilakukan menunjukkan anak tidak tergantung pada orang tua ataupun guru, lebih berani, lebih terbuka, dan sudah paham aturan, dan guru lebih mampu merealisasikan pembelajaran baik tujuan, pengembangan

materi, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi hasil pembelajaran (Meilanie, 2017). Respon positif yang ditunjukkan oleh anak ketika pembelajaran dengan metode proyek, tanggung jawab, komunikatif, dan kerja sama mengalami peningkatan yang cukup baik (Hamidah, 2017).

Penelitian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran proyek dapat meningkatkan nilai karakter. Namun demikian, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dari pembelajaran proyek, di antaranya adalah anak lebih fokus pada hasil bukan pada prosesnya (Cahyaningrum & Diana, 2023), memerlukan kerja sama antara sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat, memerlukan proses yang lama dan membutuhkan energi yang banyak (Sulistiyarningsih & Sujarwo, 2023), dan guru masih memerlukan dukungan lebih lanjut melalui penguatan *in house training* atau *workshop* tentang pembelajaran proyek (Nursalam *et al.*, 2023).

Proses implementasi Kurikulum Merdeka pada satuan PAUD membutuhkan gambaran lebih jelas tentang implementasi nilai karakter melalui pembelajaran proyek anak usia dini. Gambaran tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu acuan bagi satuan PAUD yang baru berproses dalam menerapkan Kurikulum Merdeka khususnya pembelajaran proyek. Hal ini juga sebagai bahan evaluasi pembelajaran dan sebagai rujukan tentang proses penanaman nilai karakter kepada anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana implementasi nilai karakter melalui pembelajaran proyek anak usia dini pada kurikulum merdeka? Dengan demikian, penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis implementasi nilai karakter melalui pembelajaran proyek untuk anak usia dini pada Kurikulum Merdeka.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan metode kualitatif deskriptif untuk mengkaji implementasi nilai karakter melalui

pembelajaran proyek. Rancangan implementasi nilai karakter pembelajaran proyek dikategorikan ke dalam tiga tahapan, yaitu permulaan, pengembangan, dan penyimpulan (Nursalam *et al.*, 2023; Roopnarine & Johnson, 2011; Sulistyati *et al.*, 2021).

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data. Posisi peneliti bersifat partisipatif dan reflektif dengan aktif berinteraksi dengan subjek penelitian. Peneliti melakukan observasi langsung, wawancara semiterstruktur, dan analisis dokumen untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai implementasi nilai karakter melalui pembelajaran proyek.

Subjek pada penelitian ini adalah satuan PAUD dengan usia 4-6 tahun yang menerapkan nilai karakter melalui pembelajaran proyek pada Kurikulum Merdeka. Pendekatan kualitatif dipilih agar data yang diperoleh dari berbagai sumber baik kata-kata tertulis, lisan, perilaku, dan dokumen lebih lengkap, mendalam, dan komprehensif (Creswell & Poth, 2018; Creswell, 2013).

Lokasi penelitian yaitu di salah satu Taman Kanak-Kanak (TK) di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Narasumber penelitian melibatkan kepala sekolah dan guru. Pengambilan data dilakukan bulan Oktober sampai November tahun 2023 pada semester 1 tahun pelajaran 2023/2024. Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi gambar dan video, wawancara, serta data sekunder (Moleong, 2005) dengan menggunakan instrumen observasi, interviu atau wawancara, dan dokumen. Data pendukung mencakup foto, video, catatan anekdot, catatan lapangan, dokumen pribadi, memo, dan dokumen lainnya.

Wawancara dilakukan semiterstruktur dengan memadukan pedoman wawancara dan menggali informasi secara terbuka. Wawancara dilakukan sebanyak dua kali kepada kepala sekolah dan dua kali dengan guru untuk memperoleh data implementasi nilai karakter

melalui pembelajaran proyek dalam Kurikulum Merdeka.

Observasi dilakukan kepada guru dan anak kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 17 anak. Observasi dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar untuk melihat pembelajaran proyek pada Kurikulum Merdeka dan perkembangan nilai karakter anak. Observasi dilakukan selama 5 hari, masing-masing selama 4 jam setiap hari.

Dokumentasi diperoleh melalui profil sekolah, kurikulum, modul ajar, identifikasi tema-tema pembelajaran proyek, peralatan, perlengkapan, sarana, kegiatan, program pendukung dan penilaian atau evaluasi pengembangan nilai karakter di lembaga. Semua data penelitian yang diperoleh dipetakan berdasarkan kesesuaian dan keterhubungannya, kemudian dikelompokkan sesuai dengan fokus tema penelitian.

Validitas data dilakukan melalui teknik triangulasi sumber dan teknik. Pengumpulan data sekaligus uji kredibilitas dilakukan dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data (Sugiyono, 2021). Triangulasi teknik yang menggunakan berbagai pengumpulan data yang berbeda dilakukan untuk memperoleh data dari sumber yang sama (Sugiyono, 2021). Sedangkan triangulasi sumber dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama dilakukan dengan pengecekan dan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai subyek.

Data yang diperoleh dari observasi anak dan guru dilakukan pengecekan, pembacaan kembali, dianalisis dan dikomparasi (Samsu, 2017) berdasarkan kajian pustaka. Selanjutnya dilakukan pengecekan silang kepada rekan guru dan kepala sekolah melalui wawancara dengan dukungan data yang diperoleh dari kumpulan dokumen foto dan video pembelajaran.

Data tentang nilai karakter yang diperoleh dari dokumen penilaian dan observasi pembelajaran anak dilakukan pengecekan kepada guru dan kepala sekolah tentang kesesuaian dan

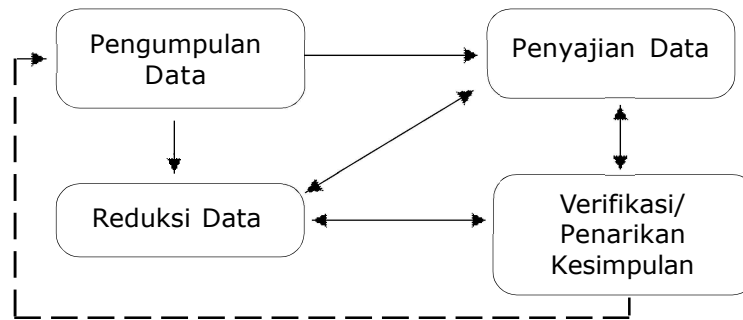
kebenarannya. Hal tersebut merupakan triangulasi sumber dari anak, guru, dan kepala sekolah juga triangulasi teknik melalui observasi, wawancara, dan dokumen-dokumen. Begitu juga data kelebihan dan kekurangan pembelajaran proyek yang diperoleh dari wawancara kepada guru dilakukan pemeriksaan ulang kepada guru lain dan kepala sekolah yang dilakukan merupakan triangulasi sumber.

Analisis data penelitian yang digunakan yaitu data *collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing* (Milles & Huberman, 1992). Pengumpulan data yang dilakukan yaitu wawancara, observasi, dan dokumen-dokumen. Reduksi data adalah hasil wawancara dengan narasumber ditranskripsikan ke dalam tulisan dan tabel yang tersedia. Data observasi dituangkan ke dalam transkrip tulisan dengan dukungan dokumen foto dan video. Data yang diperoleh dari dokumen-dokumen modul, penilaian, foto dan video pembelajaran dikelompokkan sesuai tema penelitian. Kemudian data yang dikumpulkan tersebut diidentifikasi dengan memilih dan memilah berdasarkan fokus penelitian. Data yang tersedia disesuaikan dengan fokus penelitian dengan merangkum data penting dan mengelompokkan sesuai topik atau tema yang sesuai dengan fokus penelitian yaitu implementasi nilai karakter melalui pembelajaran proyek. Data disajikan dengan tabel, bagan, diagram alur, dan deskripsi. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan memaknai data dengan mengacu pada teori, menyusun dalam bentuk laporan, melakukan penarikan kesimpulan dengan melakukan verifikasi data tentang makna, pola yang jelas, sebab akibat, proposisi, dan konfigurasi (Samsu, 2017) agar tetap konsisten. Teknik analisis data dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pembelajaran Proyek

Salah satu TK di DI Yogyakarta yang dijadikan sebagai lokasi penelitian ini merupakan satuan



Gambar 1 Teknik Analisis Data

Sumber: Milles & Huberman, 1992

pendidikan dengan kepala sekolah sebagai pengajar praktik angkatan 3 tahun 2021/2022 dan salah satu guru telah menjadi guru penggerak angkatan 7 tahun 2022. Peran kepala sekolah dan guru penggerak di lingkungan sekitar yaitu bergerak dan menggerakkan, dengan berkolaborasi serta membentuk kelompok komunitas belajar bagi para guru sekitar untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Komunitas belajar yang dibentuk adalah kelompok para guru di lingkungan sekitar TK yang berkolaborasi dan berbagi pengetahuan serta pengalaman untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Komunitas belajar terdiri dari kepala sekolah, para guru, dan praktisi pendidikan lainnya yang berpartisipasi dalam kegiatan belajar bersama, diskusi, dan berbagai bentuk pelatihan untuk memperbaiki praktik pendidikan di wilayah mereka. Selain itu, kepala sekolah dan guru sebagai pelopor penggerak telah menggerakkan satuan pendidikan di lingkungan sekitar dalam proses pembelajaran tentang Kurikulum Merdeka. Sebagaimana wawancara dengan kepala sekolah:

"Saya sudah mengikuti Program Pengajar Praktik Angkatan 3 tahun 2021/2021 dengan mengikuti kegiatan-kegiatan mengajar tentang Kurikulum Merdeka. Ada satu ibu guru penggerak angkatan 7 tahun 2022. Setiap sebulan sekali secara rutin diadakan perkumpulan komunitas kepala sekolah, guru, dan praktisi untuk belajar bersama tentang Kurikulum Merdeka. Ada ke-

pengurusan yang dibentuk untuk kelanjutan pelatihan-pelatihan supaya terkontrol. Harapannya agar pembelajaran di sekolah-sekolah sekitar menjadi lebih baik". (Wawancara 21/11/2023).

TK tempat penelitian ini juga menjadi rujukan bagi universitas, satuan pendidikan lain untuk studi banding, observasi, maupun belajar tentang pendidikan anak usia dini. Sebagai kepala sekolah penggerak telah melaksanakan tahapan dalam implementasi Kurikulum Merdeka pada satuan pendidikan sehingga implementasi pembelajaran proyek pada Kurikulum Merdeka telah dilaksanakan secara bertahap. Selain itu, kepala sekolah dan guru sebagai pelopor penggerak telah menggerakkan satuan pendidikan di lingkungan sekitar dalam proses pembelajaran tentang Kurikulum Merdeka sebagaimana wawancara dengan kepala sekolah:

"Sekolah sudah beberapa kali digunakan untuk observasi, studi banding mahasiswa dan guru dari luar untuk praktik". (Wawancara 3/11/2023)

"Saya sudah mengikuti Program Pengajar Praktik angkatan 3, tahun 2021/2021 dengan mengikuti kegiatan-kegiatan mengajar tentang Kurikulum Merdeka dan Guru Penggerak angkatan 7 tahun 2022". (Wawancara 21/11/2023).

Pembelajaran proyek yang dilaksanakan dalam penelitian ini berbasis kelas dan berbasis sekolah. Pembelajaran proyek berbasis kelas merupakan pembelajaran yang direncanakan dan dikelola oleh guru dari kelas yang diampu dan

dapat berbeda dengan kelas yang lain. Sedangkan pembelajaran proyek berbasis sekolah dilaksanakan pembelajaran seluruh kelas dengan tema serta topik yang sama dengan implementasi yang dilaksanakan secara serentak dalam satuan pendidikan. Sebagaimana yang disampaikan wawancara dengan guru:

"Proyek besar biasanya satu sekolah mengacu pada enam dimensi, modulnya sama satu sekolah. *Project Based Learning (PjBL)* untuk topik, guru kelas yang mengembangkan. Topik yang direncanakan satu sekolah sama, tapi diberi kebebasan mengembangkan. Bisa jadi pembelajaran berbeda-beda, kegiatan juga berbeda-beda. Proyek kelas mengacu pada tiga capaian perkembangan. Modul per kelas atau per jenjang dapat saling berkolaborasi". (Wawancara 3/11/2023).

Berdasarkan dari data yang telah diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi hasil implementasi, pembelajaran proyek dilaksanakan dengan tiga tahap, yaitu tahap permulaan, tahap pengembangan, dan tahap penyimpulan. Berikut uraian hasil yang telah diperoleh.

Tahap Permulaan

Pada tahap permulaan ada beberapa hal yang dilaksanakan. Pertama, sebelum pelaksanaan

pembelajaran proyek berbasis kelas, guru mempersiapkan rancangan pembelajaran, peralatan, perlengkapan, dan media yang diperlukan seperti terlihat pada Gambar 2. Dalam melaksanakan pembelajaran proyek guru membutuhkan manajemen dan pengelolaan dalam pembelajaran (Kane, Palmer, Phillips, Kiron, & Buckley, 2016; Wihlenda *et al.*, 2023). Hal tersebut senada dengan wawancara dengan kepala sekolah dan guru:

"Guru lebih meng-*upgrade*, mencari informasi. Pemikiran benar-benar matang, energi lebih terkuras banyak, kurang tenaga guru. Membuat pj pj yang bertanggung-jawab. Manajemen waktu. Merencanakan lebih matang." (Wawancara dengan kepala sekolah, 3/11/2023).

"Koordinasi PJBL dikembalikan kepada masing-masing kelas. Koordinasi dilakukan dengan guru dan teman sejawat sesama kelompok usia. Untuk P5, koordinasi dilakukan dengan kepala sekolah, guru, tenaga TU, tenaga kebersihan, dan semua elemen yang ada di sekolah." (Wawancara dengan guru, 3/11/2023).

Kedua, menyusun modul dan memetakan tema besar dan topik untuk pembelajaran proyek. Setiap hari Jumat dilakukan diskusi dengan komunitas belajar di satuan pendidikan untuk membahas modul yang akan dibuat untuk



Gambar 2 Diskusi dan Koordinasi Kepala Sekolah dengan Guru sebelum Pembelajaran Proyek

pembelajaran, serta menetapkan tujuan dari pembelajaran proyek. Guru melakukan diskusi dengan guru lain dan konsultasi dengan kepala sekolah terkait pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak, topik, kegiatan, kemenarikan, dan pembelajaran. (Sanders & Farago, 2018). Hal tersebut senada dengan wawancara dengan kepala sekolah tentang tahapan dalam pembelajaran proyek:

"PJBL dipercayakan kepada guru. Dimasukkan ke dalam modul intra. Hari Jumat dilaksanakan kegiatan komunitas belajar yang membahas modul ajar yang akan dibuat. Komunitas berembung dan mendiskusikan topik dan proyek yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak. Koordinasi juga dilakukan dengan kepala sekolah terkait topik dan kegiatan." (Wawancara 3/11/2023).

Persiapan pembelajaran proyek berbasis sekolah dilakukan sekitar 2-3 minggu dengan melibatkan kepala sekolah, semua guru, dan tenaga pendidik (Doyan *et al.*, 2023; Zhang & Ma, 2023). Durasi persiapan yang lebih lama diperlukan untuk memfasilitasi koordinasi intensif antar kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, komite, dan orang tua, pengembangan kurikulum dan materi secara komprehensif, serta menyediakan pelatihan dan pembekalan bagi guru (Yamin *et al.*, 2023). Hal tersebut diperoleh dari data wawancara dengan kepala sekolah,

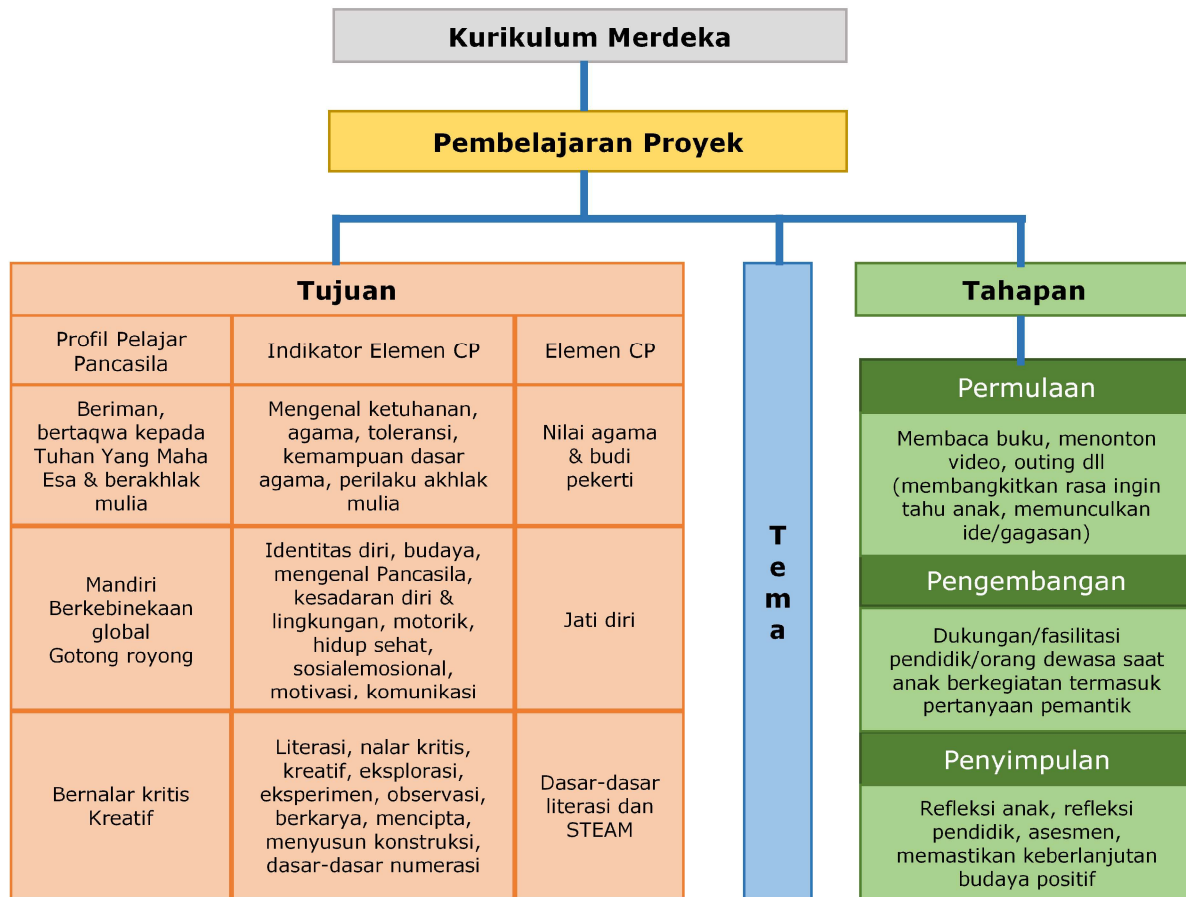
"Persiapan PJBL untuk P5 bisa dalam waktu dua minggu. Guru juga menyampaikan bahwa PJBL disiapkan setiap Sabtu dan Minggu dan lebih simpel sesuai dengan kemampuan guru. Sedangkan untuk proyek pembelajaran P5 diperlukan rapat, narasumber, pemesanan kaos, dan belajar langsung dari nara sumber. Persiapan dilakukan kurang lebih dalam waktu tiga minggu". (Wawancara 3/11/2023).

Ketiga, menyiapkan berbagai sumber belajar yang relevan dengan proyek yang akan dilakukan. Pembelajaran proyek yang merujuk

pada sumber belajar tersebut diimplementasikan dalam bentuk kolaborasi satuan pendidikan dengan melibatkan pihak luar seperti komite, orang tua, masyarakat, pakar, serta mitra yang disesuaikan dengan topik proyek untuk keberlanjutan jangka panjang (Haatainen & Aksela, 2021). Manajemen dalam pelaksanaan pembelajaran perlu dilakukan secara terstruktur dan tepat baik sebelum, pelaksanaan, dan setelah selesai (Rasmani *et al.*, 2023), agar pembelajaran dapat berdampak positif pada peningkatan efisiensi dan menunjukkan peningkatan efektivitas pembelajaran anak (Limbong *et al.*, 2022; Sova *et al.*, 2022). Selain itu, guru membutuhkan pendidikan untuk meningkatkan kompetensi pedagogis pembelajaran proyek (Haatainen & Aksela, 2021).

Keempat, menetapkan tujuan pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru, dokumen modul, dan dokumen penilaian perkembangan anak diperoleh hasil bahwa tujuan pembelajaran Proyek berbasis kelas di TK tempat penelitian dilakukan dengan mengacu pada tiga elemen capaian pembelajaran yang diturunkan ke dalam indikator capaian pembelajaran, sedangkan untuk proyek yang dilaksanakan berbasis sekolah tujuan yang ditetapkan mengacu pada enam dimensi profil pelajar Pancasila. Gambar 3 menunjukkan rangkaian pembelajaran proyek dan keterkaitannya dengan tujuan, tema, dan tahapannya.

Pembelajaran proyek yang dilaksanakan di TK tempat penelitian ini dilakukan mengacu pada Kurikulum Merdeka yang memiliki tujuan pada profil pelajar Pancasila yang meliputi enam dimensi yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; 2) mandiri; 3) berkebinekaan global; 4) gotong-royong; 5) bernalar kritis; dan 6) kreatif. Keenam dimensi tersebut terintegrasi dengan tujuan capaian pembelajaran dan muatan pembelajaran, sehingga diharapkan anak saat memasuki jenjang selanjutnya telah memiliki fondasi nilai-nilai profil pelajar Pancasila



Gambar 3 Rangkaian Pembelajaran Proyek

Sumber: Olahan Peneliti, 2023

(Sulistiyati *et al.*, 2021). Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan guru yang menyampaikan:

"Proyek berskala besar atau berskala sekolah mengacu pada enam dimensi P5. Satu sekolah menggunakan modul PJBL yang sama, guru yang mengembangkan topik. Sementara proyek berskala kelas mengacu pada tiga capaian perkembangan". (Wawancara 3/11/2023).

Pembelajaran proyek memberikan lebih banyak ruang kebebasan kepada satuan pendidikan untuk melaksanakan sesuai dengan kebutuhan pengajaran dan pembelajaran.

Kelima, menyiapkan pemantik rasa ingin tahu anak dan memunculkan permasalahan atau pertanyaan yang menginspirasi anak. Guru menyampaikan topik kepada anak tentang "keluarga ayam" dan berdiskusi sesuai dengan pengetahuan yang telah diketahui anak

ditunjukkan pada Gambar 4. Sebagai awal untuk membuka wawasan anak tentang "keluarga ayam", anak-anak diajak melihat dan mengamati poster dan melihat video seperti terlihat pada Gambar 5. Selanjutnya guru membuka ruang diskusi tentang apa saja yang telah dilihat dan melakukan kesepakatan bersama dengan anak tentang kegiatan-kegiatan berikutnya yang dapat dilakukan. Sebelum pembelajaran dimulai, guru membuat rencana peta konsep yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran, namun dalam implementasinya guru akan berdiskusi dengan anak terkait dengan tema dan topik. Pelaksanaan peta konsep serta pembahasan topik dapat berubah sesuai dengan minat dan kesepakatan bersama anak, hal ini menunjukkan pada minat anak dan kolaborasi (Pupik Dean *et al.*, 2023).

Begitu juga dengan pembelajaran proyek berbasis sekolah yang dilaksanakan pada



Gambar 4 Peta Konsep Rencana Pendidik dan Kegiatan Diskusi Pendidik dengan Anak Terkait Tema dan Topik Berbasis Kelas

semester awal, pemantik rasa ingin tahu anak dan untuk memunculkan permasalahan atau pertanyaan yang menginspirasi diawali dengan melihat video, membaca buku, dan melakukan diskusi dengan anak terkait topik dan tema yang akan dilaksanakan. Implementasi tersebut sebagai langkah untuk membuka pengetahuan anak, mengurangi kebingungan, serta menerima informasi khusus untuk menyinkronkan dengan aktivitas proyek selanjutnya (Sukackë *et al.*, 2022).

Tema berbasis sekolah yang dilaksanakan yaitu Aku Cinta Indonesia dengan topik parade budaya dengan menyajikan permainan tradisional, gamelan, nembang, batik, membuat sibori, dan puncaknya parade dengan kereta mini menggunakan kaos sibori serta menanam. Tema ini dipilih untuk memperkuat penanaman



Gambar 5 Anak-anak Membaca Buku dan Menonton Video untuk Membangkitkan Rasa Ingin Tahu serta Pemantik Ide Anak

nilai budaya lokal bagi anak-anak. Oleh karena itu, pelaksanaan proyek P5 tersebut bertujuan untuk menumbuhkan kecintaan terhadap budaya setempat (Adawiyah, 2018; Sulistyati *et al.*, 2021). Implementasi tersebut sesuai dengan pernyataan wawancara dari kepala sekolah,

“Awalnya ajak anak-anak belajar gamelan yang dikelola oleh masyarakat, mengundang masyarakat, mengenalkan gamelan dan bunyinya. Anak memegang alat, melihat video permainan tradisional, tembang-tembang jawa”. (Wawancara 21/11/2023).

Juga wawancara kepada kepala sekolah tentang tujuan proyek:

“Mengenalkan kebudayaan tradisional, tembang-tembang jawa, mengenalkan sibori.” (Wawancara 3/11/2023).

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan proyek berbasis kelas dengan topik pembahasan dan kegiatan tentang ayam jago, ayam betina, telur ayam, anak ayam, dan kandang ayam. Hal tersebut sesuai dengan modul ajar yang dibuat guru sebagai rancangan pembelajaran proyek. Setiap hari sebelum berkegiatan proyek, anak-anak melakukan diskusi terlebih dahulu tentang topik yang akan dibahas. Guru menggunakan beragam media seperti video, buku, dan poster tentang ayam sebelum pelaksanaan proyek, kemudian mengamati benda secara langsung, dan metode lainnya dan dilanjutkan dengan diskusi terkait dengan topik yang dibahas. Anak-anak menyampaikan pendapat dan pengalaman masing-masing. Selanjutnya melakukan kegiatan proyek sesuai topik dan minat anak-anak, sebagaimana penerapan pembelajaran yang berpusat pada anak (Aksela & Haatainen, 2019). Tabel 1 menunjukkan kalimat pemantik dan kegiatan proyek yang dilakukan selama lima hari berbasis kelas.

Berbagai hasil karya dari proyek yang telah dibuat anak-anak ditunjukkan pada Gambar 6 dan Gambar 7 baik secara individu maupun kelompok.

Anak-anak memilih media sesuai dengan minat dengan bahan-bahan yang tersedia seperti pewarna pasta, sendok garpu, *cotton bud*, pensil warna, pensil, cangkang telur, spidol dan lainnya. Anak-anak menemukan ide, cara membuat, dan solusi dalam membuat karya. Banyak hal dipelajari dari pembelajaran proyek ini mulai dari kerja secara mandiri, tanggung jawab terhadap proyek yang dibuat, gigih menyelesaikan sampai tuntas, dan saling menghargai hasil karya teman. Hal tersebut merupakan keterampilan yang penting untuk masa depan yang meliputi kepercayaan diri, harga diri, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, dan pengendalian emosi (Hidalgo & Ortega-Sánchez, 2022).



Gambar 6 Kreasi Anak dalam Membuat ProJek secara Individu



Gambar 7 Kreasi Anak dalam Membuat Proyek secara Berkelompok

Anak-anak bersemangat dan selalu menantikan pembelajaran berbasis proyek. Anak-anak dapat melakukan kreasi dengan lebih menarik, menuangkan ide atau gagasan yang dimiliki anak, dan saling bekerja sama dalam berbagai proyek yang dilakukan bersama teman. Anak lebih bebas dan leluasa menentukan kreasinya masing-masing sesuai keinginan dan minatnya. Anak memiliki tantangan yang kompleks dalam pembelajaran proyek (Pupik Dean *et al.*, 2023). Antusiasme anak senada dengan wawancara dengan kepala sekolah dan guru berikut.

"Anak-anak semangat berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Dalam P5, semakin banyak berkerja sama semakin bagus, anak-anak juga sangat antusias belajar, Dalam proyek P5 persiapannya lebih lama, tetapi lebih berkesinambungan dan mengena." (Wawancara dengan kepala sekolah, 21/11/2023).

"Untuk proyek di kelas lebih spesifik, lebih intens, lebih menarik, dan anak-anak lebih senang. P5 menumbuhkan kebersamaan dan pengetahuan anak-anak juga bervariasi dan

Tabel 1 Kalimat Pemantik dan Kegiatan Proyek Berbasis Kelas di TK Tempat Penelitian

Hari	Topik	Kalimat Pemantik Diskusi	Proyek
1	Ayam jago	1. Apa yang kamu ketahui tentang ayam jago? Siapa yang menciptakan ayam jago? 2. Di mana tempat tinggal ayam jago? 3. Bagaimana suara ayam jago? 4. Mengapa kita tidak boleh mengganggu ayam jago? 5. Kapan ayam jago berkokok?	1. Berekreasi membuat gambar jago dengan bahan-bahan yang tersedia (pewarna pasta, sendok garpu, <i>cotton bud</i>) Pertanyaan pemantik: Kreasi gambar jago seperti apa yang akan kalian buat? 2. Mengenal bunyi huruf pada kata ayam menggunakan kartu huruf, spidol, pensil, kertas origami, lem Pertanyaan pemantik: Bisakah kalian menyebutkan huruf pada kata ayam? 3. Bermain mencocokkan benda dengan angka dengan media yang ada <i>looseparts</i>, manik-manik, kartu kata Pertanyaan pemantik: Serunya bermain mencocokkan benda
2	Ayam betina	1. Apa yang kamu ketahui tentang ayam betina? 2. Siapa yang menciptakan ayam betina? 3. Dimana ayam betina tinggal? 4. Bagaimana cara ayam berkembangbiak? 5. Mengapa ayam betina mengerami telurnya? 6. Kapan ayam betina bertelur?	1. Membuat boneka ayam dengan bahan-bahan yang tersedia (Kertas BC, kertas origami, stik es krim, pewarna, pensil, spidol) Pertanyaan pemantik: Hore... aku bisa membuat boneka ayam betina! 2. Menceritakan kembali cerita yang telah didengar (Boneka ayam, <i>loosepart</i>) Pertanyaan pemantik: Aku bisa bercerita tentang ayam betina dan musang dengan temanku 3. Bermain mencari perbedaan ayam betina dan ayam jago dengan media yang ada pertanyaan pemantik: Ayo kita lihat bedanya ayam betina dan ayam jago
3	Telur ayam	1. Apa yang kamu ketahui tentang telur ayam? 2. Siapa yang menghasilkan telur ayam? 3. Dimana telur ayam dierami? 4. Bagaimana telur ayam bisa menjadi anak ayam? 5. Mengapa kita tidak boleh mendekati ayam yang sedang mengerami telurnya? 6. Kapan telur ayam menetas?	1. Menggoreng telur Pertanyaan pemantik: Bagaimana cara kalian menggoreng telur? 2. Membentuk huruf menjadi kata telur menggunakan media kartu huruf, <i>loosepart</i>, plastisin, lem kertas Pertanyaan pemantik: Yuk, membentuk huruf menjadi kata telur! 3. Mengurutkan ukuran telur dari kecil ke besar menggunakan media yang ada Pertanyaan pemantik: Bagaimana cara kalian mengurutkan ukuran telur ayam?
4	Anak ayam	1. Apa yang kamu ketahui tentang anak ayam? 2. Siapa yang menciptakan anak ayam? 3. Dimana anak ayam tinggal? 4. Bagaimana cara merawat anak ayam? 5. Mengapa anak ayam selalu bersama induknya? 6. Kapan anak ayam berpisah dengan induknya?	1. Menghias gambar anak ayam dengan bahan-bahan yang tersedia (Cangkang telur, lem, kertas origami, krayon, spidol, pensil, penghapus) Pertanyaan pemantik: Kreasi anak ayam seperti apa yang akan kalian buat? 2. Menceritakan cerita kembali menggunakan media yang disiapkan Pertanyaan pemantik: Bisakah kalian menceritakan cerita anak ayam? 3. Mengerjakan <i>maze</i> menggunakan media yang ada (anak ayam mencari induknya) Pertanyaan pemantik: Ayo... bantu anak ayam mencari induknya!
5	Kandang ayam	1. Apa yang kamu ketahui tentang kandang ayam? 2. Siapa yang membuat kandang ayam? 3. Dimana biasanya kandang ayam diletakkan? 4. Bagaimana cara merawat kandang ayam? 5. Mengapa kandang ayam harus dirawat? 6. Kapan kandang ayam dibersihkan?	1. Membuat miniatur kandang ayam dengan bahan-bahan yang tersedia (Lego berbagai ukuran, <i>loosepart</i>) dan bermain tentang keluarga ayam Pertanyaan pemantik: Bentuk kandang ayam seperti apa yang kamu buat? Bagaimana kalian memainkan peran keluarga ayam? 2. Menyusun huruf menjadi kata ayam menggunakan media yang ada Pertanyaan pemantik: Bagaimana kalian membentuk huruf menjadi kata ayam? 3. menghitung jumlah benda menggunakan media yang ada pertanyaan pemantik: Serunya menghitung benda!

mereka bebas memilih.” (Wawancara dengan guru, 3/11/2023)

Hasil kreasi pembelajaran proyek berbasis sekolah juga telah dilaksanakan di TK tempat penelitian. Anak-anak sangat menikmati dan berproses dalam mempelajari tentang gamelan, tembang, berbagai karya batik, sibori, dan menunggu saat puncak proyek yaitu karnaval dengan kereta mini keliling wilayah sekitar, dan menanam. Gambar 8 dan Gambar 9 menggambarkan aktivitas anak saat implementasi proyek berbasis sekolah.

Puncak pelaksanaan pembelajaran proyek berbasis sekolah yaitu anak-anak melakukan karnaval berkeliling dengan kereta mini memakai kaos hasil kreasi sibori sendiri-sendiri dan dilanjutkan dengan menanam tanaman hias sebagai wujud kecintaan terhadap lingkungan.

Hasil sibori muncul dengan motif bervariasi, sesuai dengan keinginan anak, dan hasilnya tidak ada yang sama antara satu anak dengan anak lain. Dengan perbedaan hasil tersebut anak tetap menghargai karya punya teman.

Tahap Penyimpulan

Evaluasi pembelajaran proyek berbasis kelas maupun sekolah dilakukan setiap hari dan pada akhir proyek secara keseluruhan. Kemudian dilakukan diskusi dengan teman sejawat, guru, serta kepala sekolah. Pada akhir pembelajaran proyek dilakukan refleksi anak, refleksi guru, asesmen, memastikan keberlanjutan budaya positif, dan afirmasi untuk kegiatan selanjutnya. Evaluasi tersebut sesuai dengan wawancara dengan kepala sekolah:

“Selesai proyek dilakukan evaluasi dengan guru dan melibatkan tim evaluasi guru dan tenaga pendidik, sesama guru. Untuk proyek di kelas, setelah pembelajaran selesai disampaikan kesimpulan terkait dari apa yang telah dilakukan anak setiap hari” (Wawancara 21/11/2023).

Refleksi dengan anak dilakukan dengan berdiskusi tentang hal yang telah didapat setiap



Gambar 8 Aktivitas Proyek dan Hasil Kreasi Sibori Anak



Gambar 9 Karnaval Memakai Kaos Sibori dan Menanam

harinya sejak dari awal sampai dengan akhir proyek, perasaan anak, hal baru yang diperoleh, kesulitan yang dihadapi, pesan moral, dan kegiatan selanjutnya. Aktivitas refleksi tersebut terlihat pada Gambar 10 dan didukung dengan hasil wawancara dengan guru:

“Setiap hari setelah pembelajaran proyek anak-anak ditanya tentang kesulitan, yang



Gambar 10 Refleksi Bersama Anak

dirasakan senang atau sedih, anak belajar apa, dan besok apa yang akan dilakukan.” (Wawancara 3/11/2023).

Refleksi membantu anak menemukan cara memahami apa yang telah anak pelajari dan bagaimana anak mempelajarinya (Carr, 2011). Refleksi dilakukan atas tindakan dan dalam tindakan. Refleksi tindakan dilakukan dengan mengevaluasi tugas proyek yang telah diselesaikan, menciptakan makna dari pengalaman yang diperoleh selama menyelesaikan tugas dan menarik kesimpulan untuk tugas selanjutnya (Hartmann *et al.*, 2023). Sedangkan refleksi guru lebih pada kegiatan apakah yang menarik untuk anak, sesuai dengan anak, ketercapaian tujuan, kesesuaian media, dan perencanaan selanjutnya agar menjadi lebih baik. Tingkat refleksi tergantung pada relevansi masalah, motivasi tim, dan dukungan refleksi. Proses refleksi perlu dilanjutkan pada fase selanjutnya agar menjadi mekanisme pembelajaran proyek yang lebih baik (Hartmann *et al.*, 2023).

Guru juga melakukan penilaian terhadap perkembangan anak dan kerja anak dari mulai awal sampai akhir pembelajaran proyek. Proses dan hasil anak dalam melakukan proyek juga dinilai dan dituangkan ke dalam instrumen penilaian. Penilaian anak dilakukan menggunakan lembar observasi, hasil karya, dan foto berseri sebagaimana yang tertuang dalam modul ajar. Menilai perkembangan anak dengan mengamati dan merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan anak.

Refleksi anak, guru, dan penilaian dapat dianalisis dan dapat dijadikan sebagai evaluasi terhadap perkembangan anak, ketercapaian tujuan pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran. Evaluasi tersebut dapat dijadikan sebagai dasar untuk merancang pembelajaran selanjutnya agar menjadi lebih baik (Violeta & Arbërore, 2022). Guru sangat membutuhkan strategi dan cara menerapkan evaluasi agar dapat mengukur pencapaian perkembangan anak dan kemajuan pembelajaran secara komprehensif (Hidalgo & Ortega-Sánchez, 2022).

Nilai Karakter Pembelajaran Proyek

Pembelajaran proyek merupakan pembelajaran yang merancang desain aktivitas individu dan kelompok (Hidalgo & Ortega-Sánchez, 2022; Widiastuti, 2012). Dengan aktivitas tersebut nilai karakter banyak muncul dari perkembangan anak, karena pembelajaran memang dirancang untuk mengembangkan karakter. Nilai karakter yang dikembangkan berdasarkan pada tujuan yaitu tiga elemen capaian pembelajaran dan enam dimensi profil pelajar Pancasila (Sulistiyati *et al.*, 2021). Tujuan pembelajaran dicapai melalui kegiatan yang dilaksanakan selama anak beraktivitas baik dari proses maupun hasil. Aktivitas pembelajaran proyek dirancang sebagai sarana untuk mengembangkan nilai karakter anak sehingga nilai karakter ini menjadi kebiasaan yang melekat setiap saat (Kurniasari & Susanti, 2021). Nilai karakter anak dapat dilihat, diamati, dan muncul setiap saat tanpa diduga. Pembelajaran proyek yang disajikan, menjadi sarana bagi anak untuk berproses mengembangkan nilai karakter (Ashfarina *et al.*, 2023). Sebagaimana pernyataan wawancara dengan kepala sekolah:

“Anak-anak semangat berkolaborasi bersama teman-temannya. P5 lebih banyak kerja sama dan tanggung jawab. Karakter anak lebih terbentuk dan antusias dalam belajar. Anak-anak benar-benar melaku-

kannya. P5 memerlukan waktu agak lama, waktu berkesinambungan, dan lebih mengena". (Wawancara 3/11/2023).

Nilai-nilai karakter yang diperoleh saat pembelajaran proyek melalui observasi, dan dokumen penilaian guru tertuang pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Kolaborasi rancangan pembelajaran proyek secara individu dan kelompok memunculkan banyak karakter anak. Nilai karakter yang muncul saat pembelajaran proyek direkap dari observasi dan penilaian yaitu sabar, kepemimpinan, disiplin, percaya diri, mandiri, tanggung jawab, pantang menyerah, budaya bersih, inisiatif, tolong menolong, kerja sama, menghargai perbedaan, berpikir kritis, dan kreatif. Berkaitan dengan item nilai karakter yang muncul dalam pembelajaran proyek kepala sekolah dan guru menyampaikan:

"Nilai yang muncul dalam pembelajaran adalah toleransi, beberapa anak berbagi, kerja sama, kolaborasi, kegiatan berkelompok". (Wawancara 3/11/2023)

"Kami melihat ada kemandirian, kerja sama, tanggungjawab selama pembelajaran". (Wawancara 3/11/2023).

Nilai karakter anak dalam pembelajaran proyek dapat berkembang mulai dari proses sampai akhir proyek. Anak-anak selalu berproses dalam menanamkan nilai karakter melalui interaksi dengan teman, guru, sarana, dan media. Bahkan dengan orang-orang di lingkungan sekitar yang berhubungan dengan proyek (Farida & Rasyid, 2019). Interaksi tersebut merupakan bagian dari proses belajar anak yang selalu berkesinambungan, berkelanjutan, menjadi pijakan dan akan selalu terkenang.

Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Proyek

Proses pembelajaran proyek yang telah diimplementasikan oleh PAUD tempat penelitian dilakukan, baik berbasis kelas maupun sekolah tentu mengalami perbaikan-perbaikan. Dalam

proses pelaksanaan pembelajaran proyek berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan guru ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dari pembelajaran proyek yang dirangkum dari wawancara dengan kepala sekolah dan guru diantaranya: lebih bervariasi penyajiannya; dapat dilakukan berbasis kelas maupun berbasis sekolah; dilakukan lebih spesifik, lebih intens, dan lebih menarik (Sukanto, 2022); dapat berkesinambungan dan lebih mengena pada anak; anak-anak senang mengikuti pembelajaran; pembelajaran yang dinanti-nanti oleh anak; anak lebih kreatif (Cahyaningrum & Diana, 2023); banyak mengajarkan kepada anak kerja sama dan kebersamaan (Hamidah, 2017; Haryono *et al.*, 2021); anak semangat berkolaborasi bersama teman-teman, dan antusias belajar; karakter anak lebih terbentuk (Ashfarina *et al.*, 2023; Sari *et al.*, 2022); adanya kebersamaan guru dalam persiapan dan penyelenggaraan; guru lebih *upgrade* informasi dan pengetahuan.

Kelebihan pembelajaran di atas sesuai dengan pernyataan kepala sekolah dan guru saat wawancara.

"Dengan pembelajaran proyek guru lebih meng-*upgrade* diri, mencari informasi. Guru bersemangat dalam kegiatan pembelajaran P5". (Wawancara dengan kepala sekolah 3/11/2023).

"Proyek di kelas lebih spesifik, lebih intens, lebih menarik, dan anak menjadi senang. Namun, pengetahuan masing-masing anak berbeda, perlu penyesuaian, dibimbing". (Wawancara dengan guru 3/11/2024)

Kekurangan dari pembelajaran proyek yang dirasakan kepala sekolah dan guru di antaranya: pengeluaran lebih besar (Amelia & Aisyah, 2021); membutuhkan koordinasi yang lebih fokus antara guru dan kepala sekolah untuk pelaksanaan proyek (Kane, Palmer, Phillips, Kiron, & Buckley, 2016; Wihlenda *et al.*, 2023), terlebih proyek berbasis sekolah; penguatannya lebih sering

Tabel 2 Nilai Karakter yang Muncul Berdasarkan Tujuan Pembelajaran

6 Dimensi Profil Pelajar Pancasila	3 Elemen Capaian Pembelajaran	Target pencapaian di akhir fase fondasi	Perkembangan yang muncul pada anak, saat pembelajaran proyek (5 hari)	Nilai Karakter
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	Nilai Agama dan Budi Pekerti	➤ Menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa	➤ Anak membersihkan teflon dengan tisu ➤ Mengumpulkan kulit telur pada tempatnya ➤ Membersihkan sisa-sisa dan membuang di tempat sampah	Kebersihan
Mandiri	Jati Diri	➤ Menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku	➤ Anak menyelesaikan kegiatan sampai selesai ➤ Berani mengungkapkan pendapat ➤ Inisiatif sebagai pemimpin ➤ Bergantian atau sabar menunggu giliran ➤ Mengerjakan sendiri sampai selesai tanpa bantuan ➤ Tanggung jawab dan mandiri mengerjakan aktivitas ➤ Berinteraksi dan bercerita bersama teman dengan baik ➤ Dapat memecah telur sendiri	Menyelesaikan tugas Keberanian Inisiatif Pemimpin Bergantian Sabar Tanggung jawab Kemandirian
Bergotong-royong	Jati Diri		➤ Bekerja sama mengerjakan kegiatan ➤ Bekerjasama membuat gambar ayam telur dan anak ayam ➤ Kerjasama bermain cublak-cublak suweng ➤ Bekerjasama membersihkan	Bekerja sama
Berkebinekaan global	Jati Diri		➤ Berkelompok bermain sosiodrama ➤ Menghargai boneka yang berbeda-beda yang dibuat teman ➤ Saling mendengarkan cerita sesuai dengan wawasan anak	Saling menghargai Perbedaan Saling menghargai pendapat
Bernalar kritis	Dasar-dasar Literasi dan STEAM	➤ Menunjukkan kemampuan menulis untuk berkomunikasi ➤ Menunjukkan kemampuan pemahaman bacaan ➤ Mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari	➤ Menulis nama sendiri dan ➤ Menulis sendiri kata telur ayam ➤ Meniru menulis kata ayam jago ➤ Menulis angka 1-5 ➤ Mengurutkan telur dari terkecil ke besar ➤ Mewarnai dengan berbagai warna dalam menghias	Percaya diri Bernalar kritis
Kreatif	Dasar-dasar Literasi dan STEAM	➤ Menggunakan observasi, eksplorasi, eksperimen dengan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial ➤ Mengeksplorasi, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni	➤ Berkreasi menghias gambar dengan berbagai media ➤ Berkreasi dalam mewarnai gambar dengan spidol, pasta, pensil, dan cangkang telur ➤ Membuat kreasi boneka tangan dengan media kertas ➤ Menggambar telur ayam berbagai ukuran ➤ Melengkapi gambar dengan bunga, kupu-kupu, es krim dan rumah	Percaya diri kreatif

Tabel 3 Nilai Karakter Anak saat Pembelajaran Proyek

No.	Dokumentasi	Kegiatan	Nilai Karakter yang muncul	Validasi (Triangulasi)
1		Anak-anak saat bermain cublak-cublak suweng	Bergantian, kerja sama, sabar, pemimpin	Nilai karakter anak dilakukan validasi melalui triangulasi sumber dengan melakukan pengecekan dan kroscek dari berbagai sumber yaitu guru, patner guru, dan kepala sekolah
2		Anak-anak saat memecah, mengocok, dan menggoreng telur	Kerja sama, saling tolong menolong, disiplin, sabar, peraya diri, budaya bersih	
3		Anak-anak saat membuat kreasi gambar anak ayam menggunakan pewarna dan cangkang telur	Kerja sama, saling tolong menolong, disiplin, sabar, peraya diri, budaya bersih	
4		Anak-anak saat membuat kreasi gambar ayam menggunakan berbagai media	Kerja sama, saling tolong menolong, disiplin, sabar, peraya diri, budaya bersih	
5		Anak-anak saat membuat kreasi telur ayam menggunakan berbagai media	Kerja sama, saling tolong menolong, disiplin, sabar, peraya diri, budaya bersih	
6		Anak menulis kata telur dengan spidol dan nama sendiri	Percaya diri, mandiri, tanggung jawab	
7		Anak-anak saat membangun kandang ayam bersama teman	Kerja sama, mandiri, pantang menyerah, tolong menolong, sabar	

diingatkan untuk anak-anak; pengetahuan anak berbeda sesuai tingkat usianya, maka perlu penyesuaian lebih banyak dalam pembelajaran; membutuhkan pemikiran yang matang dan energi terkuras banyak; kurang tenaga dalam

mendampingi anak karena keterbatasan guru; guru harus selalu mengikuti perkembangan ilmu, dan guru dapat menyesuaikan kondisi dan minat anak pada topik dan kegiatan yang tidak sesuai rencana (Haatainen & Aksela, 2021).

Kekurangan dalam pembelajaran proyek dikuatkan dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah:

"Pembelajaran proyek memberi efek pada anggaran yang lebih banyak, waktu yang lebih lama, pemikiran harus benar-benar matang, energi terkuras, dan kekurangan tenaga pendidik. Ada perubahan dalam pelaksanaannya". (Wawancara 3/11/2023).

Kekurangan dari pembelajaran proyek tersebut diatasi dengan beberapa cara yaitu melibatkan komite dan orang tua terkait dukungan tambahan bahan yang diperlukan, tenaga dalam pelaksanaan pembelajaran proyek, pemikiran-pemikiran terkait dengan pelaksanaan, dan kolaborasi kepanitiaan. Terkait dengan wawasan dan pengetahuan, guru mencari informasi dari berbagai media *online* yang tersedia. Pakar didatangkan terkait dengan topik dan kegiatan yang akan dilaksanakan. Sehingga para guru memiliki pengetahuan tambahan agar dapat melaksanakan pembelajaran proyek yang diharapkan. Pembelajaran proyek menjadi motivasi guru dalam meningkatkan profesionalisme masa depan (Fuertes-Camacho *et al.*, 2019).

Terkait pendanaan, TK tempat penelitian termasuk sekolah penggerak yang mendapatkan dana bantuan BOSP Kinerja (Bantuan Operasional Satuan Pendidikan Kinerja) yang di dalamnya terdapat alokasi untuk pengembangan kegiatan pembelajaran proyek.

Kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran proyek dapat memberi pengalaman bagi guru dan berproses pada pengembangan profesional menjadi lebih baik dalam memberikan pendidikan dan layanan terhadap anak usia dini.

Kebijakan Implementasi Pembelajaran Proyek di TK

Untuk mendukung implementasi nilai karakter melalui pembelajaran proyek di TK, beberapa kebijakan penting perlu diterapkan. Pertama, TK dapat mengadopsi metode pembelajaran proyek dengan mengikuti tahapan permulaan,

pengembangan, dan penyimpulan dan selalu meningkatkannya. Guru perlu rutin melakukan refleksi dan mendokumentasikan kegiatan proyek sebagai bagian dari evaluasi dan peningkatan kualitas pembelajaran (Yin, 2018). Kolaborasi erat antara kepala sekolah, tenaga kependidikan, komite, dan orang tua juga sangat penting untuk memastikan keberhasilan implementasi ini.

Pelatihan berkelanjutan bagi guru juga sangat diperlukan agar penilaian karakter dapat dilakukan secara autentik dan sesuai dengan prinsip perkembangan anak. Manajemen dan pengelolaan pembelajaran proyek membutuhkan perencanaan yang matang dan koordinasi yang intens agar pelaksanaannya sesuai dengan tujuan, kebutuhan anak, dan memberikan ruang bagi anak untuk aktif berpartisipasi (Creswell & Poth, 2018).

Program pendidikan untuk guru TK harus memasukkan modul khusus tentang pembelajaran proyek dan penguatan nilai karakter. Pemerintah dan pihak terkait perlu merumuskan kebijakan pelatihan berkelanjutan dan menyediakan sumber daya yang memadai untuk mendukung implementasi ini. Selain itu, kolaborasi yang lebih kuat antara sekolah, keluarga, dan komunitas belajar perlu didorong untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara keseluruhan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini mengidentifikasi bahwa implementasi nilai karakter melalui pembelajaran proyek anak usia dini pada Kurikulum Merdeka di salah satu TK di Yogyakarta dilakukan melalui tiga tahapan utama yaitu permulaan, pengembangan, dan penyimpulan. Nilai karakter yang diimplementasikan berdasarkan pada tujuan pembelajaran proyek. Pembelajaran proyek berbasis kelas didasarkan pada tiga elemen capaian pembelajaran yaitu nilai agama dan budi pekerti, jati diri, dasar-dasar literasi, dan

STEAM. Sementara itu, nilai karakter pembelajaran proyek berbasis sekolah menggunakan enam dimensi profil pelajar Pancasila atau proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, berkebinekaan global, gotong-royong, bernalar kritis, dan kreatif.

Pembelajaran proyek yang dirancang dengan aktivitas individu maupun kelompok memberikan keleluasaan atau kebebasan sesuai dengan minat anak. Hal ini terbukti efektif dapat mengembangkan nilai karakter pada anak usia dini. Nilai karakter yang muncul mencakup kesabaran, kepemimpinan, disiplin, kepercayaan diri, kemandirian, bertanggung jawab, pantang menyerah, budaya bersih, inisiatif, tolong menolong, kerja sama, menghargai perbedaan, berpikir kritis, dan kreatif.

Implementasi pembelajaran proyek pada Kurikulum Merdeka di salah satu TK di Yogyakarta, berhasil mengembangkan nilai karakter pada anak usia dini dengan lebih sering munculnya nilai-nilai tersebut dalam keseharian anak. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran proyek dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan karakter anak sesuai dengan tujuan pendidikan karakter yang diharapkan.

PUSTAKA ACUAN

- Abidah. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap degradasi moral pelajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 2716–2725. doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11393
- Adawiyah, R. (2018). Model pembelajaran proyek bermuatan budaya lokal dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal dan visual-spasial. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 32–40. doi.org/10.21831/jppm.v5i1.15436
- Aksela, M., & Haatainen, O. (2019). Project-based learning (PBL) in practise: Active teachers' views of its' advantages and challenges. *In Integrated Education for the Real World: 5th International STEM in Education Conference Post-Conference Proceedings*, 9–16.
- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) dan penerapannya pada anak usia dini di TKIT al-farabi. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Ashfarina, I.N., Soedjarwo, & Wijayati, W.D.T. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di pendidikan anak usia dini (PAUD). *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 1355–

Saran

Beberapa hal yang dapat dilaksanakan sekolah dalam rangka mendukung pelaksanaan implementasi nilai karakter melalui pembelajaran proyek diuraikan sebagai berikut.

Pertama, sekolah menjalin berbagai bentuk kerja sama dengan pemerintah, lembaga terkait, dunia usaha, dan masyarakat sekitar untuk memperkaya sumber belajar anak.

Kedua, mengikuti pendidikan dan pelatihan guru tentang asesmen dan strategi menerapkan evaluasi agar guru dapat mengukur ketercapaian perkembangan anak dan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan pengembangan bakat minat pada anak. Selain itu, guru dapat melakukan pelaporan dengan akurat dan autentik.

Ketiga, sekolah menjaring donasi dan sponsor dengan berbagai pengusaha, donatur, simpatisan yang peduli dengan pendidikan, pemerintah, dan masyarakat. Upaya ini bertujuan untuk membantu pendanaan dan penyelenggaraan pembelajaran proyek.

Keempat, pelatihan berkelanjutan untuk guru menjadi sumber daya yang memadai guna mendukung implementasi pembelajaran proyek, serta meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

1364.

- Cahyaningrum, D.E., & Diana, D. (2023). Proyek penguatan profil pelajar Pancasila sebagai implementasi Kurikulum Merdeka di lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2895–2906. doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4453
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, S., & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan nilai-nilai karakter anak usia dini melalui pembiasaan dan keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 203–213. doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17707
- Carr, M. (2011). Young children reflecting on their learning: Teachers' conversation strategies. *Early Years*, 31(3), 257–270. doi.org/10.1080/09575146.2011.613805
- Creswell, J., & Poth, C. (2018). Qualitative inquiry research design: Choosing among five approaches. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Creswell, J.W. (2013). *Qualitative inquiry research design: Choosing among five approaches* (Third). Sage Publications.
- Dahl, A., & Killen, M. (2018). A developmental perspective on the origins of morality in infancy and early childhood. *Frontiers in Psychology*, 9. doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01736
- Doyan, A., Mahrus, M., Susilawati, S., Akhzami, R. R. A., Andayani, Y., & Muntari, M. (2023). Pelatihan project based learning tentang "stek tanaman" di SMAS Attohiriyah Bodak untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa Magister pendidikan IPA Universitas Mataram. *Unram Journal of Community Service*, 4(2), 52–55. doi.org/10.29303/ujcs.v4i2.455
- ka Santika, I.W. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19. doi.org/10.23887/ivcej.v3i1.27830
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma baru dalam kurikulum prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–155. doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2410
- Farida, N., & Rasyid, H. (2019). The effectiveness of project-based learning approach to social development of early childhood. *Proceedings of the International Conference on Special and Inclusive Education (ICSIE 2018)*, 296, 369–372. doi.org/10.2991/icsie-18.2019.67
- Fuertes-Camacho, M. T., Graell-Martín, M., Fuentes-Loss, M., & Balaguer-Fàbregas, M. C. (2019). Integrating sustainability into higher education curricula through the project method, a global learning strategy. *Sustainability (Switzerland)*, 11(3). doi.org/10.3390/su11030767
- Haatainen, O., & Aksela, M. (2021). Project-based learning in integrated science education: Active teachers' perceptions and practices. *Lumat: International Journal on Math, Science and Technology Education*, 9(1), 149–173. doi.org/10.31129/LUMAT.9.1.1392
- Hamidah, M. (2017). Meningkatkan nilai-nilai karakter anak usia dini melalui penerapan metode proyek. *Tunas Siliwangi*, 3(1), 21–37. doi.org/10.22460/ts.v3i1p21-37.316
- Hartmann, A., Vinke-de Kruijf, J., & van Weesep, R. (2023). Asking the right questions: The role of reflection for learning in and between projects. *International Journal of Project Management*, 41(5), 102494. doi.org/10.1016/j.ijproman.2023.102494
- Haryono, S. E., Muntomimah, S., & Eva, N. (2021). Planting values through character education for early childhood. *KnE Social Sciences*, 2020(58), 97–108. doi.org/10.18502/kss.v4i15.8194
- Hasanah, A., & Haryadi, H. (2022). Tinjauan Kurikulum Merdeka Belajar dengan model pendidikan abad 21 dalam menghadapi era society 5.0. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan*

- Sastra Indonesia, 266–285. doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7595
- Hidalgo, D.R., & Ortega-Sánchez, D. (2022). Project based learning: A systematic literature review (2015–2022). *Human Review. International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades*, 11. doi.org/10.37467/revhuman.v11.4181
- Imroatun, I., Widat, F., Fauziddin, M., Farida, S., Maryam, S., & Zulaiha. (2021). Youtube as a media for strengthening character education in early childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 1–6. doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012064
- Indrastoeti, J. (2016). Penanaman nilai-nilai karakter melalui implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan (Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN)*, 284–292.
- Jufriadi, A., Huda, C., Aji, S. D., Pratiwi, H. Y., & Ayu, H. D. (2022). Analisis keterampilan abad 21 melalui implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 39–53. doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2482
- Kane, G.C., Palmer, D., Phillips, A.N., Kiron, D., & Buckley, N. (2016). Aligning the organization for its digital future. *MITSloan Management Review*, 58180, 1–29.
- Kemendikbudristek (2021). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia tentang Program Sekolah Penggerak*.
- Kurniasari, A.F., & Susanti, W.M. (2021). *Buku panduan guru capaian pembelajaran elemen nilai agama & budi pekerti*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Limbong, D., Khuluqo, I. El, & Istaryatiningtias, I. (2022). The effect of school management and student learning culture on student learning effectiveness. *JKP: Jurnal Kepemimpinan Pendidikan*, 4(2), 566–574. doi.org/10.22236/jkpuhamka.v4i2.8204
- Maunah, B. (2015). Implementasi pendidikan karakter dalam pembentukan kepribadian holistik siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1), 91.
- Meilanie, R.S.M. (2017). Pengembangan model pembentukan karakter untuk kemandirian, disiplin dan kejujuran pada anak usia 4-5 tahun. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 281–292. doi.org/10.21009/JPUD.112.07
- Milles, M. B., & Huberman, A.M. (1992). *Analisis data kualitatif*. UI Press.
- Miseliunaite, B., Kliziene, I., & Cibulskas, G. (2022). Can holistic education solve the world's problems: A systematic literature review. *Sustainability*, 14(15), 9737. doi.org/10.3390/su14159737
- Moleong, L. (2005). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nasution, S. W. (2022). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181
- Ningtyas, R. K. (2021). *Konsepsi guru sekolah dasar tentang Profil Pelajar Pancasila* (Universitas Pendidikan Indonesia). <https://repository.upi.edu/70127/>
- Nugraheni, A. D. (2018). The influence of the digital age on early childhood education based characters. *4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)*, 249, 205–208. doi.org/10.2991/secret-18.2018.33

- Nursalam, N., Sulaeman, S., & Latuapo, R. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka melalui pembelajaran berbasis proyek pada sekolah penggerak kelompok bermain terpadu Nurul Falah dan Ar-Rasyid Banda. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 17–34. doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3769
- Pahlevi, R. (2022). *Ini jumlah anak-anak yang jadi pelaku kekerasan di Indonesia*. Databoks Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/29/ini-jumlah-anak-anak-yang-jadi-pelaku-kekerasan-di-indonesia>
- Pan, A.-J., Lai, C.-F., & Kuo, H.-C. (2023). Investigating the impact of a possibility-thinking integrated project-based learning history course on high school students' creativity, learning motivation, and history knowledge. *Thinking Skills and Creativity*, 47, 101214. doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101214
- Piesesa, M.S.L., & Camellia, C. (2023). Desain proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk menanamkan nilai karakter mandiri, kreatif dan gotong-royong. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 74–83. doi.org/10.21067/jmk.v8i1.8260
- Prameswari, T.W. (2020). Merdeka belajar: Sebuah konsep pembelajaran anak usia dini menuju indonesia emas 2045. *Prosding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*, 1, 76–86.
- Pratomo, I. C., & Herlambang, Y. T. (2021). Urgensi keluarga dalam pendidikan karakter. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(1), 7–15. doi.org/10.17509/jppd.v8i1.31206
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).
- Pupik Dean, C.G., Grossman, P., Enumah, L., Herrmann, Z., & Kavanagh, S. S. (2023). Core practices for project-based learning: Learning from experienced practitioners in the United States. *Teaching and Teacher Education*, 133, 104275. doi.org/10.1016/j.tate.2023.104275
- Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2020). Media pembelajaran big book berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan karakter toleransi pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 90–99. doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi pendidikan menyongsong masa depan Indonesia di era society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100.
- Rasmani, U.E.E., Wahyuningsih, S., Winarji, B., Jumiatmoko, Zuhro, N. S., Fitrianingtyas, A., Agustina, P., & Widiastuti, Y.K.W. (2023). Manajemen pembelajaran proyek pada implementasi kurikulum merdeka di lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3159–3168. doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4633
- Rasmani, U.E.E., Wahyuningsih, S., Winarji, B., Jumiatmoko, J., Eka Nurjanah, N., Shofiatin Zuhro, N., Fitrianingtyas, A., Agustina, P., Widiastuti, K.W. Widiastuti, Y., Nazidah, M.D.P. Nazidah, & Nabila, A.Y.P. (2023). Implementasi manajemen pembelajaran proyek berbasis kurikulum merdeka di lembaga PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 567–578. doi.org/10.37985/murhum.v4i1.265
- Rifmasari, Y., Sukandar, W., & Sisrian, E. R. (2022). Implementasi project based learning dalam menanamkan nilai karakter anak usia dini di TK Fadhilah Amal 5 Kota Padang. *Jurnal Usia Dini*, 8(1), 45–57. doi.org/10.24114/jud.v8i1.36262
- Roopnarine, J.L., & Johnson, J. E. (2011). *Pendidikan anak usia dini dalam berbagai pendekatan*

- (Med. Sari Narulita. Terjemahan). Prenada Media Group.
- Rosmana, P.S., Iskandar, S., Fauziah, H., Azzifah, N., & Khamelia, W. (2022). Kebebasan dalam kurikulum prototype. *AS-SABIQUN*, 4(1), 115–131. doi.org/10.36088/assabiqun.v4i1.1683
- RSKO Jakarta. (2023). *Hari Anak Nasional 2023: Lindungi anak dari bahaya penyalahgunaan NAPZA (narkoba)*. Rumah Sakit Ketergantungan Obat (RSKO) Jakarta. <https://rsko-jakarta.com/news/view/249>
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah orientasi baru pendidikan dalam meningkatkan karakter siswa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076–7086. doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3274
- Samrin. (2016). Pendidikan karakter (sebuah pendekatan nilai). *Al Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(1). doi.org/10.31332/atdb.v9i1.505
- Samsu, S. (2017). *Metode penelitian: (teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development* (Rusmini (ed.)). PUSAKA.
- Sanders, K., & Farago, F. (2018). Developmentally appropriate practice in the twenty-first century. In *International Handbook of Early Childhood Education* (In: Fleer, pp. 1379–1400). Springer, Dordrecht. doi.org/10.1007/978-94-024-0927-7_71
- Santika, I.W.E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19. doi.org/10.23887/ivcej.v3i1.27830
- Sari, M., Warmansyah, J., Syaiful, L. D., & Utami, W. T. (2022). Environmental care characters in early childhood: The project method effects. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 37–46. doi.org/10.32505/atfaluna.v5i1.4334
- Sova, M., Siregar, M. T., Ahmaddien, I., Aprinastuti, C., & Kristia, K. (2022). Learning management and ICT on the learning effectiveness: A literature review from diverse lenses. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1765–1776. doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1571
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan)* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sukackë, V., Guerra, A. O. P. de C., Ellinger, D., Carlos, V., Petronienë, S., Gaiþiûnienë, L., Blanch, S., Marbà-Tallada, A., & Brose, A. (2022). Towards active evidence-based learning in engineering education: A systematic literature review of PBL, PjBL, and CBL. *Sustainability (Switzerland)*, 14(21). doi.org/10.3390/su142113955
- Sukamto, A. (2022). Systematic literature review: Tren penggunaan teknologi dalam penerapan project based learning pada Pembelajaran matematika. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 97–108.
- Sulistiyaningsih, S., & Sujarwo, S. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran berbasis proyek di taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3205–3214. doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4456
- Sulistiyati, D.M., Wahyaningsih, S., & Wijania, I.W. (2021). Buku panduan guru proyek penguatan profil pancasila satuan PAUD. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi* (pertama).
- Suryadien, D., Rusmiati, D., & Dewi, A. A. (2022). Rencana implementasi kurikulum prototipe pada masa pandemi covid-19 di Indonesia. *Jurnal PGMI Universitas Garut*, 1(1), 27–34.

- Suyitno, I. (2013). Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 1–13. doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1307
- Violeta, B., & Arbërore, B. (2022). Preschool educators' preparation on child assessment based on relevant instruments according to official documents. *International Journal of Instruction*, 15(2), 257–276. doi.org/10.29333/iji.2022.15215a
- Wahab, R. (2010). *Membangun pendidikan karakter berbasis kearifan lokal*. Wordpress.
- Wahyuningsih, S., Rasmani, U.E.E., Winarji, B., Jumiatmoko, J., Zuhro, N.S., Fitrianingtyas, A., & Nurjanah, N. E. (2023). Pembelajaran metode proyek Kurikulum Merdeka sebagai strategi pembentukan kemandirian anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4731–4740. doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4785
- Widiastuti, S. (2012). Pembelajaran proyek berbasis budaya lokal untuk menstimulasi kecerdasan majemuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 59–71. doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2907
- Widiastuti, S., & Cholimah, N. (2023). Berkisah untuk mengembangkan nilai karakter anak usia dini menuju era society 5.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4025–4037. doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4797
- Wihlenda, M., Brahm, T., & Habisch, A. (2023). Responsible management education: Social entrepreneurial competences of civically-engaged students. *The International Journal of Management Education*, 21(1), 100756. doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100756
- Yamin, M., Halim, A., & Muhayyang, M. (2023). The implementation steps of project-based learning in english language teaching at islamic boarding school. *Celebes Journal of Language Studies*, 57–74. doi.org/10.51629/cjls.v3i1.126
- Yaqin, M. Z. N. (2021). Integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia MI sebagai penguat karakter siswa di era 5.0. *Prosiding Meningkatkan Profesionalisme Guru di Era Society 5.0*, 531.
- Zhang, L., & Ma, Y. (2023). A study of the impact of project-based learning on student learning effects: A meta-analysis study. *Frontiers in Psychology*, 14. doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728