



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 489-503

Vol. 4, No. 2, Desember 2023

DOI: 10.37985/murhum.v4i2.304

Pelatihan Mendesain Kegiatan Main Berbasis Metode Proyek bagi Anak Usia Dini

Beata Palmin¹, Maria Fatima Mardina Angkur², dan Maria Rahayu Anwar³

^{1,2,3} Pendidikan Guru PAUD, Universitas Katolik Santu Paulus Ruteng

ABSTRAK. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kapasitas pendidik PAUD di Gugus Gracia dalam mendesain kegiatan main berbasis metode proyek bagi anak usia dini. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode PAR (Participatory Action Research), yang terdiri dari tahap persiapan dan penjajakan masalah, tahap pelaksanaan, tahap monitoring dan evaluasi. Metode ini dianggap relevan dengan tujuan kegiatan yang berorientasi pada pemberdayaan mitra untuk memenuhi kebutuhan dan penyelesaian masalah berkaitan dengan kurangnya kompetensi dalam mendesain kegiatan main berbasis proyek bagi anak usia dini. Peserta kegiatan terdiri dari 20 orang pendidik yang berasal dari tujuh lembaga PAUD yang tergabung dalam gugus Gracia di kecamatan Langke Rembong. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan kompetensi pendidik dalam mendesain kegiatan main berbasis metode proyek bagi anak usia dini yang dibuktikan dengan desain kegiatan main berbasis proyek dengan topik yang berbeda sesuai karakteristik masing-masing lembaga. Kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada pihak terkait, dalam hal ini para pengurus Himpaudi Kabupaten Manggarai dalam memfasilitasi kegiatan serupa guna meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran anak usia dini sejalan dengan tuntutan perubahan kurikulum merdeka di PAUD.

Kata Kunci : *Kegiatan Bermain, Metode Proyek, Anak Usia Dini*

ABSTRACT. The training activity was conducted with the aim of enhancing the capacity of early childhood educators in the Gracia Cluster to design play-based activities using a project-based method for young children. The method employed in this activity is Participatory Action Research (PAR), consisting of the stages of preparation and issue exploration, implementation, monitoring, and evaluation. This method was deemed relevant to the activity's goal, which is oriented towards empowering partners to meet the needs and solve issues related to a lack of competence in designing project-based play activities for young children. The participants in the activity included 20 educators from seven early childhood education institutions affiliated with the Gracia Cluster in the Langke Rembong sub-district. The results of the service activity indicate an improvement in educators' competence in designing project-based play activities for young children, as evidenced by the design of project-based play activities on different topics corresponding to each institution's characteristics. It is expected that this training activity will provide recommendations to relevant parties, specifically the management of the Manggarai District of HIMPAUDI, in facilitating similar activities to enhance the quality of early childhood education in alignment with the demands of the independent curriculum changes in early childhood education.

Keyword : *Play Activities, Project Methods, Early Childhood*

Copyright (c) 2023 Beata Palmin dkk.

✉ Corresponding author : Beata Palmin

Email Address : beatahamat@gmail.com

Received 26 Juli 2023, Accepted 1 November 2023, Published 4 November 2023

PENDAHULUAN

Kompetensi pendidik dalam menyediakan kegiatan pembelajaran yang inovatif untuk mewujudkan generasi yang kreatif, kritis, kolaboratif dan komunikatif sangat dibutuhkan saat ini. Sebagai Lembaga Pendidikan paling dasar, Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan mewujudkan generasi tersebut. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menjelaskan Untuk menjadi guru PAUD harus memiliki ijazah Diploma empat (D-IV) atau Sarjana (S1) dalam bidang pendidikan anak usia dini yang diperoleh dari program studi terakreditasi, atau sarjana kependidikan lain yang relevan (psikologi) dan memiliki sertifikat Pendidikan Profesi Guru (PPG) [1]. Karena itu, pendidik PAUD juga harus dibekali dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang mendukung munculnya berbagai inovasi di bidang PAUD agar dapat mendukung lahirnya revolusi di bidang PAUD, termasuk dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kompetensi di abad 21 saat ini. Namun, untuk mewujudkan upaya tersebut bukanlah sesuatu yang mudah karena tantangan yang dihadapi pendidik PAUD terbilang lebih kompleks dibandingkan pendidik pada jenjang lainnya, seperti: SDM yang kurang, kesejahteraan yang minim serta akses informasi yang masih terbatas berdampak pada motivasi pendidik untuk mengembangkan diri secara profesional.

Satuan Pendidikan Anak Usia Dini yang berada dalam wilayah Gugus Gracia Kecamatan Langke Rembong berjumlah tujuh Lembaga. Gugus ini dibentuk dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi sekaligus kinerja pendidik PAUD yang ada di wilayah gugus Gracia. Hal ini didorong oleh adanya fakta yang menunjukkan bahwa sebagian besar Lembaga PAUD yang tergabung dalam Gugus Gracia telah berdiri sejak lama, lebih dari 10 tahun. Namun, usia yang sudah lama tersebut belum menunjukkan adanya peningkatan mutu dan kualitas layanan Pendidikan anak usia dini di Lembaga-lembaga tersebut. Hal ini dibuktikan dengan data yang menunjukkan dari 7 lembaga hanya 1 lembaga yang telah terakredetasi. Berdasarkan informasi awal yang diperoleh melalui wawancara, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sehari-hari di lembaga-lembaga PAUD di wilayah Gugus Gracia masih didominasi oleh pendidik, meskipun tetap dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menyenangkan. Dikatakan demikian, karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan tetap diwarnai dengan keceriaan anak-anak saat belajar karena pendidik menyelipkan gerak dan lagu serta permainan tertentu untuk mendorong semangat anak saat belajar. Namun, saat kegiatan inti dilakukan, aktivitas belajar yang dilakukan anak masih terbatas pada kegiatan mewarnai gambar, meniru bentuk huruf, melipat dan menggunting pola. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan anak dengan mengikuti contoh yang telah dibuat pendidik. Belum tampak adanya aktivitas yang menunjukkan kebebasan anak dalam memilih kegiatan main sesuai minat, ide atau pun kreativitasnya sendiri. Anak juga belum tampak dibiasakan untuk belajar menyelesaikan kegiatan main bersama teman sebayanya melalui pembelajaran berbasis proyek. Namun, ditengah keterbatasan yang ada, para pendidik tetap berjuang meningkatkan mutu dan kualitas pembelajarannya.

Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi para pendidik untuk terus membuktikan eksistensinya di tengah keterbatasan yang ada. Para pendidik menyadari

perlunya upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan agar dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran, sehingga mampu bersaing dengan Lembaga Pendidikan anak usia dini lainnya dalam menghasilkan generasi yang lebih siap menghadapi perubahan teknologi yang terus berubah di abad 21 ini. Karena itulah, muncul inisiatif untuk membangun Kerjasama dengan Tim PkM yang dianggap mampu membantu memecahkan masalah mitra tersebut. Berdasarkan uraian tentang situasi dan permasalahan mitra sebelumnya, masalah utama yang dialami mitra mencakup beberapa hal berikut. *Pertama*, pendidik di Gugus Gracia belum memiliki pengalaman menerapkan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran sehari-hari. Karena, sejak awal berdirinya Gugus Gracia belum memiliki kurikulum yang menyediakan metode pembelajaran berbasis proyek tersebut. *Kedua*, minimnya pengetahuan pendidik tentang metode proyek bagi anak usia dini secara konseptual. Hal ini disebabkan oleh latar belakang Pendidikan yang beragam dari para pendidik yang sebagian besar bukan S1-PAUD. Sehingga, pemahaman tentang metode tersebut sangat terbatas. Metode proyek dianggap sulit bagi anak usia dini, membutuhkan banyak waktu dan fasilitas pendukung yang memadai.

Ketiga, minimnya pemahaman tentang metode proyek bagi anak usia dini berdampak pada kurangnya keterampilan dalam mendesain kegiatan pembelajaran berbasis proyek tersebut. Akibatnya, pembelajaran yang dilaksanakan lebih didominasi oleh aktivitas yang mengharuskan anak mengikuti instruksi pendidik, sehingga belum tampak adanya ruang bagi anak untuk bereksplorasi guna mengembangkan ide-ide kreatifnya dalam belajar. Meskipun, pendidik tampak berupaya agar proses pembelajaran tetap menyenangkan dengan menyelipkan kegiatan gerak dan lagu dalam kegiatannya. Namun, hal tersebut belum maksimal jika dikaitkan dengan kompetensi peserta didik yang dituntut dalam kurikulum 2022 saat ini, yaitu anak yang kreatif, inovatif, komunikatif dan mampu bekerjasama dalam tim. *Keempat*, minimnya ketersediaan media penunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Media pembelajaran yang digunakan pendidik saat pembelajaran lebih didominasi oleh Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kegiatan menggambar, mewarnai, menebalkan huruf/kata. Untuk variasi kegiatan main, terdapat beberapa alat permainan edukatif (APE) yang disediakan, seperti puzzle (1 set), balok cecin (1 set) bola warna warni (1 set) dan lego (1 set). Sedangkan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber dan media belajar belum maksimal. Pendidik PAUD di Gugus Gracia belum menunjukkan adanya kreativitas dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran serta memaksimalkan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber dan media dalam menunjang aktivitas proyek bagi anak usia dini. *Kelima*, dukungan orangtua dalam kegiatan pembelajaran anak juga belum dilakukan. Hal ini disampaikan oleh kepala sekolah saat identifikasi kebutuhan mitra yang dilakukan pada bulan November 2022. Ketua Gugus menjelaskan bahwa keterlibatan orangtua masih terbatas pada menyekolahkan anak di PAUD, mengantar dan menjemput anak ke sekolah. Sedangkan, untuk pelibatan lainnya belum dilakukan. Hal inilah yang juga menjadi kendala bagi sekolah jika menerapkan metode proyek, karena untuk kegiatan tersebut tentu

mebutuhkan dukungan orangtua di rumah agar terjadi proses belajar yang berkelanjutan dari sekolah ke rumah melalui kegiatan belajar berbasis proyek.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, maka solusi yang ditawarkan untuk mengatasinya adalah melalui kegiatan pendampingan dan pelatihan bagi pendidik mendesain kegiatan bermain berbasis proyek bagi anak usia dini. Para pendidik juga akan dibekali dengan pemahaman tentang pentingnya menjadi pendidik yang kreatif, inovatif dalam menghadapi keterbatasan media pembelajaran bagi anak usia dini. Selain itu, untuk menumbuhkan kesadaran orangtua mengenai pentingnya memberikan dukungan terhadap kegiatan belajar anak di rumah, maka akan dilakukan sosialisasi tentang pentingnya sinergisitas orangtua dan sekolah dalam mendukung tumbuh kembang anak melalui kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan antara sekolah dan rumah. Karena itu, agar kegiatan lebih efektif dan efisien, maka kegiatan tersebut akan dilakukan dengan melibatkan berbagai pihak, yaitu pendidik, orangtua dan praktisi yang menguasai pembelajaran berbasis proyek pada anak usia dini.

Kegiatan pendampingan dan pelatihan akan diawali dengan *workshop* tentang konsep metode proyek bagi anak usia dini dengan menghadirkan pakar yang ahli di bidang tersebut. *Workshop* akan diikuti oleh pendidik dan orangtua anak usia dini. Solusi ini dipandang tepat untuk mengatasi masalah yang dialami para pendidik terkait minimnya pengetahuan dan keterampilan untuk dapat menerapkan metode proyek dalam pembelajaran anak usia dini. Mengingat, kemampuan untuk dapat mendesain kegiatan main berbasis proyek bagi anak usia dini bukanlah sesuatu yang mudah. Apalagi, dari segi sumber daya, para pendidik yang menjadi peserta pelatihan dengan kualifikasi S-1 PAUD hanya 45% (9 orang) dan 11 orang (55%) tamatan SMA. Hal ini tentu berpengaruh terhadap kompetensi pedagogis yang dimiliki. Kondisi lain yang juga perlu diperhatikan adalah tradisi yang dijalankan pendidik dalam pembelajaran yang lebih cenderung berpusat pada pendidik (*teacher center*), dengan metode *drill* dan Lembar kerja siswa (LKS). Tradisi pembelajaran yang seperti ini sudah menetap dalam diri para pendidik. Dikatakan demikian, karena sudah banyak bentuk inovasi pembelajaran yang telah disosialisasikan bahkan telah dibekali melalui berbagai kegiatan pelatihan, hasilnya tidak menunjukkan adanya perubahan yang diharapkan. Selain itu, efektif atau tidaknya penerapan metode proyek bagi anak usia dini juga membutuhkan peran aktif dari orangtua untuk menjamin keselarasan antara kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah dan pendampingan orangtua di rumah.

Rendahnya kualitas pembelajaran yang dilaksanakan pendidik PAUD sudah lama menjadi perhatian para peneliti terdahulu sebagai bahan untuk direfleksi agar dapat menemukan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Suyanto pada melakukan pengamatan pada hal yang sama pada pendidik PAUD, khususnya pada jenjang Taman Kanak-kanak (TK) dan menemukan data bahwa salah satu masalah dalam pendidikan anak di TK adalah rendahnya kualitas guru. Hal ini disebabkan pengetahuan guru TK tentang Pendidikan bagi anak usia dini itu sendiri sangat minim. Hal tersebut tentu berdampak pada pembelajaran anak usia dini menjadi tidak optimal. Penelitian tersebut merekomendasikan pentingnya peningkatan kualitas pendidik PAUD secara berkelanjutan [2]. Hasil penelitian yang dilakukan Erdiyanti terhadap guru PAUD yang

mengikuti pelatihan pembuatan media dengan pemanfaatan barang bekas telah memberikan kesadaran kritis bagi komunitas dampingan akan pentingnya variasi media pembelajaran dengan prinsip Belajar Melalui Bermain dan mempertimbangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini [3]. Penelitian lain yang dilakukan Winarti [4] menunjukkan rendahnya kemampuan pendidik PAUD dalam menerapkan model atau metode pembelajaran berbasis teknologi ICT. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan pendidik yang belum memanfaatkan teknologi ICT dalam pembelajaran karena sudah nyaman dengan model atau metode konvensional yang selama ini digunakan. Hasil penelitian tersebut menggambarkan minimnya upaya pendidik PAUD dalam menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan perubahan yang terus terjadi dalam pembelajaran sesuai tuntutan kemajuan Ipteks. Hasil penelitian yang telah diuraikan menunjukkan bahwa kompetensi pendidik PAUD secara umum masih minim dalam mendesain kegiatan main yang memungkinkan anak 'merdeka' dalam mengeksplorasi lingkungan sekitar untuk memenuhi rasa ingin tahu anak. Kegiatan PkM ini dilakukan untuk memberikan penguatan secara pedagogik serta meningkatkan keterampilan bagi pendidik dalam mendesain kegiatan main yang memungkinkan anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan logis melalui kegiatan main dengan pendekatan proyek.

Melakukan perubahan metode dan pembiasaan yang telah lama diterapkan para pendidik di sekolah bukanlah sesuatu yang mudah untuk dilakukan. Dibutuhkan komitmen dan kerja keras untuk terus belajar meningkatkan kompetensi secara konsisten, bukan berharap pada perubahan yang bersifat drastis. Karena, harapan untuk dapat melakukan perubahan yang cepat dalam waktu yang singkat justru dapat menjadi pemicu kegagalan dalam mengimplementasi berbagai inovasi Pendidikan yang ada di sekolah. Para pendidik membutuhkan waktu untuk berproses agar dapat mengubah tradisi lama yang sudah melekat terkait pembelajaran di kelas yang berpusat pada pendidik (*teacher center*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada aktivitas peserta didik (*student center*). Hal ini juga menjadi perhatian utama dalam kegiatan pendampingan dan pelatihan bagi para pendidik PAUD di Gugus Gracia. Para pendidik perlu dibimbing, didampingi dan ditingkatkan kompetensinya secara berkelanjutan. Dengan demikian, perlu ada informasi-informasi mengenai metode pembelajaran atau berbagai pendekatan pembelajaran yang mampu mengubah paradigma pendidik dalam mendampingi anak usia dini belajar dan menerapkan prinsip pembelajaran belajar melalui bermain yang menyenangkan, menarik dan bermakna. Terutama yang saat ini sangat penting dipahami para pendidik adalah penerapan metode proyek dalam pembelajaran anak usia dini.

Kegiatan pendampingan dan pelatihan dipandang perlu dilakukan agar dapat meningkatkan kompetensi pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini dan mampu menjawab tuntutan perubahan yang terus terjadi seiring perkembangan teknologi pada abad 21. Dimana, kegiatan pembelajaran yang dilakukan hendaknya relevan dengan tantangan dan tuntutan pada kehidupan nyata, antara lain memunculkan kemampuan bekerja sama, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan untuk menguasai diri, kemampuan

berpikir kritis, menguasai teknologi dan mampu mengolah informasi serta berkomunikasi dengan efektif [5]. Sejalan dengan tuntutan tersebut, maka kurikulum 2022 yang merupakan penyempurnaan kurikulum 2013 menyebutkan bahwa metode proyek merupakan salah satu metode yang sangat relevan dengan tuntutan tersebut karena dapat menyelaraskan keterampilan hidup, baik *hard skills* maupun *soft skills* peserta didik.

Melalui kegiatan *workshop*, para pendidik dibekali dengan pengetahuan yang mendalam tentang konsep dan aplikasi metode proyek bagi anak usia dini. Pendidik perlu memahami bahwa proses belajar berbasis proyek memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, pengembangan pemikiran dan kerja sama sesuai dengan kemampuan dan ketertarikan masing-masing. Menurut Thomas, metode pembelajaran proyek dapat membantu anak agar memiliki kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi serta membantu dalam penyelidikan yang mengarah pada penyelesaian masalah masalah nyata [5]. Pembelajaran melalui kegiatan proyek merupakan salah satu strategi dalam membangun pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, yakni belajar melalui bermain dan diyakini mampu meningkatkan antusias anak dalam melakukan kegiatan main yang disediakan pendidik [6]. Berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan metode proyek dalam pembelajaran anak usia dini terbukti lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini, baik kemampuan berpikir kritis, kreatif maupun untuk memaksimalkan keenam aspek perkembangan anak secara holistik.

Penelitian yang dilakukan Amelia dan Nuraeni [7], menunjukkan bahwa penerapan metode proyek *market day* terbukti lebih efektif mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Melalui kegiatan main *market day* anak dapat belajar mengenal huruf dari setiap jenis makanan, sayuran, buah atau barang lainnya yang digunakan sebagai media saat bermain. Hal ini terbukti efektif mengurangi rasa jenuh pada anak saat belajar mengenal huruf dibandingkan dengan metode konvensional, seperti meniru bentuk huruf, menebalkan kata dan mencocokkan simbol dan bunyi huruf menggunakan poster huruf. Penggunaan metode proyek dalam pembelajaran anak usia dini juga terbukti mampu meningkatkan kreativitas anak, seperti yang telah dibuktikan oleh Nurinayah, dkk melalui percobaan benda terapung dan tenggelam menunjukkan anak mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya saat memecahkan masalah [8], penelitian lain juga menunjukkan bahwa metode proyek mampu mengembangkan kemampuan naturalistik anak usia dini [9], mampu mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini [10]. Kecerdasan Intrapersonal merupakan kecerdasan yang dapat membangkitkan kesadaran akan penguasaan diri, mengenal emosi-emosi diri dan tertarik pada identitas diri. Kecerdasan Intrapersonal yang kuat membuat anak berhasil mengendalikan situasi untuk meningkatkan kekuatan dan memperkecil kelemahan [11]. Manfaat lain dari penerapan metode proyek bagi anak usia dini adalah dapat meningkatkan sikap tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan melalui kegiatan main [6].

Berbagai hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya memperkuat pentingnya peningkatan kompetensi pendidik PAUD agar dapat menerapkan metode

proyek dalam pembelajaran. Peningkatan kompetensi tersebut perlu dilakukan secara berkesinambungan dan berkala agar dapat memperoleh hasil yang maksimal. Dengan demikian, pembelajaran yang difasilitasi pendidik mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak dan mendorong munculnya inisiatif yang menjadi salah satu ciri kemerdekaan anak dalam belajar.

METODE

Pengabdian Masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Menurut Affandi bahwa pendekatan PAR ini berorientasi pada pengembangan dan mobilisasi ilmu pengetahuan di tengah masyarakat agar dapat menjadi aktor perubahan, bukan obyek pengabdian [12]. Pendekatan ini dianggap relevan dengan tujuan kegiatan yang berorientasi pada pemberdayaan mitra untuk memenuhi kebutuhan dan penyelesaian masalah berkaitan dengan kurangnya kompetensi dalam mendesain kegiatan main berbasis proyek bagi anak usia dini. Disamping itu, Paradigma PAR ini sejalan dengan tujuan PkM yang menginginkan mitra, dalam hal ini pendidik PAUD menjadi agen utama perubahan. Sehingga Tim pelaksana pengabdian hanya melakukan fasilitasi dari proses perubahan tersebut. Subjek dalam kegiatan pengabdian ini adalah pendidik PAUD yang berjumlah 20 orang dari tujuh lembaga PAUD yang tergabung dalam Gugus Gracia, kecamatan Langke Rembong.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan dalam empat tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, monitoring, evaluasi dan tindak lanjut. Masing-masing tahapan akan diuraikan secara lengkap berikut ini.

Tahap Persiapan atau Tahap Penjajakan. Berdasarkan informasi awal mengenai kebutuhan mitra, maka tim bersama mitra akan melakukan diskusi untuk membahas mekanisme pelaksanaan kegiatan pendampingan yang meliputi: a) Menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan; b) Menentukan peran tim dan mitra agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan efektif. Hal ini dipandang perlu untuk dilakukan agar kedua pihak dapat berpartisipasi secara aktif dalam menjalankan peran dan tugasnya masing-masing; c) Menentukan alat dan bahan yang dibutuhkan selama kegiatan berlangsung. Pada kesempatan ini, tim dan mitra akan berdiskusi mengenai alat dan bahan yang dapat difasilitasi oleh kedua pihak untuk menjamin kelancaran pelaksanaan kegiatan, dan d) Tim menyiapkan materi kegiatan dan contoh desain kegiatan proyek STEAM bagi anak usia dini yang nantinya dapat dijadikan sebagai referensi yang dapat digunakan oleh pendidik PAUD dalam mendesain kegiatan main berbasis proyek sesuai konteks lembaganya.

Tahap Pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang akan dilakukan terdiri dari empat metode kegiatan sebagai berikut: *Workshop*, kegiatan workshop yang dilakukan tidak melibatkan pihak eksternal di luar tim PkM karena salah satu anggota tim merupakan ahli dalam bidang pembelajaran anak usia dini yang salah satunya berkaitan dengan penerapan metode proyek dalam pembelajaran anak usia dini. *Focus Group Discussion* (FGD), kegiatan FGD dilakukan dengan melibatkan peserta sebanyak 20 orang dari tujuh lembaga PAUD yang tergabung dalam Gugus Gracia. Kegiatan FGD

difasilitasi oleh seorang narasumber dari internal tim PkM. *Lesson Study* terdiri dari pendampingan, tahap monitoring dan tahap evaluasi dan tindak lanjut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan dalam empat tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, monitoring, evaluasi dan tindak lanjut. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka dianggap lebih mampu memberikan hasil yang lebih maksimal, karena adanya interaksi secara langsung antara tim PkM dan mitra yang memungkinkan perolehan hasil yang sesuai dengan tujuan kegiatan. Masing-masing tahapan diuraikan secara lengkap berikut ini.

Tahap Persiapan. Berdasarkan informasi awal mengenai kebutuhan mitra, maka tim bersama mitra melakukan diskusi untuk membahas mekanisme pelaksanaan kegiatan pendampingan yang meliputi: 1). Menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan. Kegiatan PKM akan dilaksanakan selama 1 bulan di bulan April. Karena itu, waktu pelaksanaan dibuat dengan sedemikian rupa agar tidak mengganggu hari efektif pembelajaran di sekolah. Berdasarkan analisis situasi dan kondisi, tim merencanakan kegiatan PKM akan dilaksanakan setiap hari Jumat dan Sabtu pada minggu kedua, ketiga dan keempat dalam bulan April. 2). Menentukan peran tim dan mitra agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan efektif. Hal ini dipandang perlu untuk dilakukan agar kedua pihak dapat berpartisipasi secara aktif dalam menjalankan peran dan tugasnya masing-masing. 3). Menentukan alat dan bahan yang dibutuhkan selama kegiatan berlangsung. Pada kesempatan ini, tim dan mitra berdiskusi mengenai alat dan bahan yang dapat difasilitasi oleh kedua pihak untuk menjamin kelancaran pelaksanaan kegiatan. 4). Tim menyiapkan materi kegiatan dan contoh desain kegiatan main dengan metode proyek bagi anak usia dini yang nantinya dapat dijadikan sebagai referensi yang dapat digunakan oleh pendidik PAUD dalam mendesain kegiatan main berbasis proyek sesuai konteks lembaganya.

Tahap Pelaksanaan, pada tahap pelaksanaan, kegiatan dilakukan terdiri dari empat metode kegiatan sebagai berikut:

Workshop, Kegiatan *workshop* untuk penguatan pedagogik para pendidik dilakukan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 14 April 2023 dengan fokus pada penyampaian materi/konsep tentang metode proyek dalam pembelajaran anak usia dini. Metode yang digunakan dalam kegiatan *workshop* adalah FGD dan *brainstorming*. Kegiatan *workshop* difasilitasi oleh anggota tim ibu Maria F. M. Angkur, M.Pd. sebagai tim ahli dalam penerapan metode proyek dalam pembelajaran anak usia dini dan dipandu oleh moderator ibu Beata Palmin, M.Pd. Sedangkan, anggota tim Ibu Maria R. Anwar, M.Pd., membantu menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan saat proses kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan dalam bentuk foto dan video. Untuk mendalami setiap topik yang dijelaskan dilakukan diskusi mendalam dengan mitra agar diperoleh pemahaman yang jelas tentang konsep pembelajaran proyek bagi anak usia dini. Diskusi dikemas lebih fleksibel, dalam arti peserta sendiri juga diberi kesempatan untuk menjawab atau saling

berbagi pengalaman untuk memperkuat pemahamannya masing-masing. Selain itu, kegiatan ini dilakukan agar para pendidik juga memiliki pengetahuan mendalam tentang alur dan prosedur mendesain kegiatan main berbasis proyek STEAM serta memahami bahwa rancangan kegiatan main yang dilakukan harus bermuara pada pencapaian kompetensi peserta didik sesuai kurikulum yang dimiliki Lembaga.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 15 April 2023. Pada pertemuan kedua, kegiatan difokuskan pada memberikan wawasan dan pengetahuan tentang pentingnya sinergisitas sekolah, orang tua dan masyarakat dalam mendukung kegiatan pembelajaran anak usia dini, khususnya terkait penerapan metode proyek. Hal tersebut dilakukan untuk menjaga keselarasan antara kegiatan anak di sekolah dan pendampingan yang dapat diberikan orang tua atau bahkan masyarakat di sekitar. Melibatkan orang tua dalam menstimulasi perkembangan anak agar berkembang optimal, satuan PAUD perlu memiliki sarana untuk menjalin komunikasi dengan orang tua dalam memantau perkembangan anak, orang tua dan guru bersama-sama menstimulasi perkembangan anak, bukan hanya menyerahkan tanggung jawab kepada guru PAUD, orang tua perlu menghabiskan waktu lebih banyak bersama anak di rumah melalui aktivitas bermain yang dilakukan bersama anak, satuan PAUD perlu menyusun program untuk melibatkan orang tua dalam kegiatan di satuan PAUD [13]. Kegiatan kedua diakhiri dengan pemberian tugas. Tugas yang diberikan bertujuan untuk melatih kemampuan peserta melakukan analisis konteks sesuai karakteristik dan potensi lembaganya. Hal ini sangat penting dilakukan agar para pendidik dapat mengenali potensi lembaganya dan dapat menuangkannya dalam bentuk peta konsep. Peta konsep menjadi kunci bagi pendidik untuk dapat menjajaki topik-topik yang relevan dan menarik untuk dijadikan sebagai proyek yang akan dilakukan. Selama penyusunan peta konsep, tim memberi kesempatan kepada peserta untuk berkonsultasi melalui media *Whatsapp*. Tim menilai kesesuaian peta konsep setiap kelompok, memberi penguatan konsep kepada peserta untuk menyempurnakan dan memastikannya dapat digunakan pada tahap berikutnya, yaitu tahap pelatihan.



Gambar 1. Peserta Sedang Berdiskusi

Pelatihan. Pertemuan ketiga adalah pelatihan membuat rancangan/desain kegiatan main berbasis proyek. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 21 dan 22 April 2023. Kegiatan ini difasilitasi oleh Ketua Tim, ibu Beata Palmin, M.Pd. dibantu oleh ibu Maria Rahayu Anwar, M.Pd. Setelah mitra memperoleh penguatan secara pedagogik

tentang cara mendesain kegiatan main berbasis metode proyek dan telah menyusun peta konsep dalam kelompok kecilnya masing-masing, maka kegiatan selanjutnya pelatihan menyusun desain kegiatan main berbasis proyek. Metode yang digunakan pada tahap ini adalah *lesson study*. Pada tahap ini, peserta diminta untuk memahami isi kompetensi peserta didik yang tertuang dalam dokumen kurikulum yang dimiliki agar rancangan kegiatan main yang dikembangkan dapat mendukung ketercapaian kompetensi tersebut. Secara teknis, pendampingan dibagi ke dalam dua tahap.

Lesson study tahap I dilakukan pada tanggal 21 April 2023 dalam bentuk pelatihan membuat desain kegiatan main berbasis proyek. Desain yang dibuat akan diawali dengan beberapa hal berikut: 1). Menjajaki kejelasan topik yang akan diambil untuk kegiatan main, sesuai dengan kearifan lokal dan mengacu pada kurikulum sekolah. Hal ini akan jelas terlihat dari hasil peta konsep yang telah dibuat pendidik sesuai analisis konteks yang telah dilakukan sebelumnya. 2). Mengidentifikasi ketersediaan sumber daya pendukung aktivitas main yang akan dilakukan (narasumber/tenaga ahli yang mungkin dibutuhkan, tempat-tempat yang bisa dikunjungi, buku, video). 3). Menyiapkan beberapa pengetahuan dasar yang sesuai dengan proyek sehingga anak mendapatkan gambaran tentang apa yang harus diinvestigasi. 4). Menyiapkan beberapa pertanyaan terbuka untuk memantik anak melakukan investigasi. Hasil bimbingan pada tahap 1 direfleksikan bersama sebagai dasar untuk perbaikan yang dilakukan pada tahap 2. Pada tahap ini tim bersama peserta mengidentifikasi kekurangan yang terdapat pada setiap desain yang telah dibuat dan diberikan catatan perbaikan untuk ditindaklanjuti pada tahap berikutnya.

Lesson study tahap 2 dilakukan pada tanggal 22 April 2023 untuk finalisasi desain kegiatan main berbasis metode proyek. Pada tahapan ini, desain kegiatan main yang dibuat dalam bentuk modul ajar dinilai oleh Tim dan diberikan keputusan sudah dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran di kelas atau belum. Jika sudah dinyatakan siap, maka peserta tidak perlu melanjutkannya lagi untuk diperbaiki. Jika belum, maka akan dilakukan perbaikan seperti yang dilakukan pada tahap 2.

Presentasi Desain Kegiatan Main Berbasis Metode Proyek. Setelah dipastikan peserta telah berhasil membuat desain sesuai tujuan kegiatan yang dilakukan, tim memberi kesempatan kepada perwakilan peserta untuk mempresentasikan serta melakukan simulasi pelaksanaan kegiatan main berbasis metode proyek. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 29 April 2023. Untuk menjaga kualitas dari proses simulasi, maka sebelum kegiatan simulasi dilakukan, tim akan melakukan koordinasi dengan peserta untuk memastikan kesiapan peserta, seperti kelengkapan materi ajar yang digunakan, ketersediaan alat dan bahan untuk kegiatan pembelajaran sesuai topik yang dipilih dan lain sebagainya yang menunjang kelancaran pelaksanaan simulasi. Setiap kelompok diberi alokasi waktu maksimal selama 45 menit untuk presentasi dan simulasi. Selama simulasi berlangsung, peserta diberi kesempatan untuk saling memberikan tanggapan terkait topik-topik yang dipilih kelompok.



Gambar 2: Mempresentasikan desain kegiatan main berbasis proyek

Pendampingan. Pendampingan penerapan pembelajaran proyek dilakukan selama satu semester, sebagai tahap uji coba sebelum diterapkan secara penuh. Sebagai tahap uji coba, mitra disarankan hanya menyiapkan satu kegiatan proyek sesuai usia yang layani, yaitu anak kelompok A untuk usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk usia 5-6 tahun. Artinya, setiap sekolah dapat memilih kelompok usia yang akan dijadikan kelompok uji coba penerapan metode proyek. Karena itu, setiap kelompok cukup menyiapkan satu rancangan kegiatan main berbasis proyek. Langkah dalam pembelajaran berbasis proyek yaitu pengembangan minat dan menentukan proyek, penyelidikan terhadap kegiatan produksi atau penyelesaian proyek, dan kesimpulan dan hasil dengan menarik kesimpulan atau produk yang ditemukan atau yang dihasilkan [14].

Tahap Monitoring. Untuk menjamin kegiatan pendampingan dan pelatihan berjalan secara efektif, khususnya pada tahap uji coba penerapan metode proyek berbasis proyek, tim melakukan monitoring, yaitu melakukan pemeriksaan secara intensif terhadap perkembangan pembuatan desain kegiatan main berbasis metode proyek. Tim juga memantau pelaksanaan kegiatan uji coba penerapan metode proyek di sekolah. Pemantauan dibagi menjadi dua jenis. *Pertama*, tim melakukan kunjungan langsung ke sekolah sesuai jadwal yang akan disepakati bersama mitra. *Kedua*, tim memantau dengan cara meminta mitra mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan dalam bentuk foto dan video dan diunggah ke akun drive yang akan difasilitasi oleh tim PkM. Tim bersama mitra terus melakukan koordinasi untuk memastikan pelaksanaan uji coba tersebut benar-benar berjalan sesuai tujuan.

Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut. Tim melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan untuk menemukan kelebihan dan kelemahan selama kegiatan berlangsung. Kelebihan yang ditemukan diharapkan dapat menjadi acuan untuk terus meningkatkan mutu dan kualitas pada tahap aplikasi kegiatan dalam konteks pembelajaran di sekolah. Sedangkan, kelemahan yang ditemukan dapat dijadikan sebagai tantangan yang harus diatasi sekaligus menjadi motivasi untuk dapat berkembang lebih baik lagi. Untuk internal tim saling berkoordinasi untuk menyelesaikan laporan kegiatan dan artikel ilmiah sebagai luaran kegiatan yang dilakukan. evaluasi sebagai proses yang digunakan menilai suatu obyek yang mengacu pada suatu standar yang objektif [15]. Scriven mendefinisikan evaluasi yaitu: evaluation is the process of determining the merit, worth,

and value of things and evaluation are the products of the process. Evaluasi adalah suatu proses menentukan manfaat, harga, dan nilai dari sesuatu dan evaluasi adalah produk dari proses tersebut [16].

Hasil kegiatan PkM yang dilakukan menunjukkan adanya kemampuan pendidik yang meningkat dalam mendesain kegiatan main berbasis proyek bagi anak usia dini. Hal ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan oleh Nursalam [17], yang menunjukkan bahwa minimnya kemampuan pendidik PAUD dalam mendesain kegiatan main yang sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum merdeka PAUD dapat ditingkatkan melalui pendampingan dan pelatihan. Hasil penelitian Safitri menyimpulkan bahwa 83% pendidik berada pada tingkat dua (penafsiran) pemahaman kurikulum merdeka belajar dan 17% pada tingkat tiga (ekstrapolasi). 50% pendidik berada pada kategori tingkat dua dan 50% pendidik berada pada tingkat tiga (ekstrapolasi) pada pemahaman pembelajaran dan assemen pada kurikulum merdeka ajar [18]. Project Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek) dapat memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan anak. Pelaksanaan manajemen pembelajaran berbasis proyek telah dilaksanakan dengan semaksimal mungkin oleh guru dan tenaga pendidikan [19]. Pembelajaran mandiri disampaikan melalui pembelajaran berbasis proyek yang lebih interaktif dan relevan, memberikan kesemootan lebih banyak kepada anak untuk menyelidiki perkembangan karakter dan profil pelajar Pancasila. Untuk meningkatkan profil pelajar Pancasila, kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini dirancang untuk memasukkan kegiatan pembelajaran berbasis proyek [20].

Project Based Learning dengan tujuan agar peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar dan peran dosen hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja peserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan [21]. Dari hasil kegiatan pengabdian tersebut mampu mengubah wacana dan keterampilan guru untuk merancang pembelajaran bermain proyek. Pendampingan juga memberi keterampilan pada guru menyiapkan bahan ajar berbasis tujuan pembelajaran dan mencari sumber belajar berbasis TI. Setelah kegiatan dinyatakan berhasil, maka beberapa bentuk tindak lanjut yang akan dilakukan adalah: 1). Memastikan mitra melanjutkan kegiatan menyusun desain kegiatan main secara tuntas untuk kebutuhan pembelajaran selanjutnya, tidak hanya terbatas saat uji coba. 2). Memastikan desain kegiatan main berbasis metode proyek yang telah disusun dan diuji coba dapat digunakan dalam pembelajaran di Gugus Gracia sebagai acuan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Merekomendasikan pendidik di Gugus Gracia kepada Ketua Kelompok Kerja Pendidik PAUD di tingkat PKG untuk dijadikan sebagai koordinator kegiatan serupa di tingkat PKG agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan anak usia dini lebih luas lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan dan pelatihan telah berhasil meningkatkan kemampuan pendidik dalam

mendesain kegiatan main berbasis metode proyek bagi para pendidik di Gugus Gracia Kecamatan Langke Rembong. Faktor utama yang menunjang keberhasilan kegiatan adalah dalam kegiatan pengabdian ini, mitra/pendidik PAUD tidak dijadikan sebagai objek kegiatan pengabdian, tetapi bertindak sebagai subjek yang difasilitasi untuk dapat mengubah dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam mendesain kegiatan main berbasis proyek yang sejalan dengan tuntutan kebutuhan kurikulum merdeka PAUD saat ini. Keberhasilan pendidik dapat dilihat dari tiga indikator berikut: a) meningkatnya pemahaman pendidik tentang konsep metode proyek dalam pembelajaran anak usia dini; b) meningkatnya keterampilan pendidik dalam mendesain kegiatan main berbasis metode proyek bagi anak usia dini, yang mencakup: kemampuan menjajaki topik yang relevan yang tampak pada peta konsep; kemampuan membuat pengaturan waktu untuk kegiatan proyek bagi anak usia dini; kemampuan memilih alat dan bahan berbasis potensi lingkungan sekitar, dan c) meningkatnya kemampuan membuat rancangan komunikasi dengan orang tua untuk dapat terlibat dan mendukung kegiatan proyek anak usia dini di rumah. Dengan melihat peningkatan kompetensi pendidik di Gugus Gracia, Tim merekomendasikan kepada pihak terkait, dalam hal ini Ketua PKG dan Himpaudi Kabupaten Manggarai agar dapat memfasilitasi kegiatan serupa agar semakin meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran anak usia dini, khususnya peningkatan kompetensi pendidik PAUD pada jalur non formal.

PENGHARGAAN

Ucapan limpah terima kasih dihaturkan kepada semua pihak yang dengan caranya masing-masing telah berkontribusi terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Secara khusus ucapan limpah terima kasih dihaturkan kepada Wakil Rektor I Bidang Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Unika Santu Paulus Ruteng yang telah memfasilitasi tim mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan sampai pada tahap monitoring dan evaluasi. Mitra pelaksana, Ketua Gugus Gracia dan para pendidik yang luar biasa yang telah berpartisipasi aktif dalam keseluruhan kegiatan hingga berhasil menghasilkan desain kegiatan main berbasis proyek sesuai konteks lembaganya masing-masing.

REFERENSI

- [1] L. O. Anhusadar and I. Islamiyah, "Kualifikasi Pendidik PAUD Sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014," *J. Early Child. Educ. Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 55–61, Mar. 2020, doi: 10.37985/joecher.v1i2.8.
- [2] R. Hasibuan and M. A. Ningrum, "Pengaruh Bermain Outdoor Dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Pendidik. (Teori dan Prakt.)*, vol. 1, no. 1, p. 73, Jan. 2017, doi: 10.26740/jp.v1n1.p73-81.
- [3] E. Erdiyanti and S. Syukri, "Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Non PG-PAUD Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Di Kecamatan Konda," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, pp. 68–79, Jun. 2021, doi: 10.37985/murhum.v2i1.34.
- [4] W. Winarti, S. Nurhayati, N. Rukanda, S. Musa, R. Jabar, and E. E. Rohaeti, "Analisis

- Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 5621–5629, Sep. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3111.
- [5] R. D. Prayogi, "Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan," *Manaj. Pendidik.*, vol. 14, no. 2, pp. 1–110, Jan. 2020, doi: 10.23917/jmp.v14i2.9486.
- [6] S. U. Putri and A. A. Taqiudin, "Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 856–867, Jul. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1270.
- [7] M. N. Amelia and L. Nuraeni, "Penerapan Metode Proyek Berbasis Steam Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Kelompok B," *J. Ceria (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 4, no. 2, pp. 151–159, 2021, [Online]. Available: <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/6514>
- [8] Y. A. Nurinayah, S. Nurhayati, and G. Wulansuci, "Penerapan Pembelajaran Steam Melalui Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Pelita," *J. Ceria (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 4, no. 5, pp. 2714–4107, 2021, doi: 10.22460/ceria.v4i5.p%25p.
- [9] R. Rahmiati, I. Israwati, R. Rahmi, A. Amri, and D. Amalia, "Mengembangkan Kecerdasan Naturalistik Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode Proyek Di Paud Ananda Riski Kabupaten Aceh Besar," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., vol. 6, no. 4, pp. 2013–2015, 2021, [Online]. Available: <https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/19070>
- [10] Y. Fatimah, F. Dwi, and T. Santana, "Meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini dengan penerapan metode proyek melalui kegiatan menanam bunga," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 4, no. 5, pp. 577–585, 2021, doi: 10.22460/ceria.v4i5.p577-585.
- [11] N. Nurhasanah and E. Safitri, "Pengaruh Kecerdasan Intrapersonal Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SDIT Atsurayya Bekasi," *El Banar J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 5, no. 1, pp. 9–18, Sep. 2022, doi: 10.54125/elbanar.v5i1.94.
- [12] A. S. Rahman, C. Sembodo, R. Kurnianingsih, F. Razak, and M. N. K. Al Amin, "Participatory Action Research Dalam Pengembangan Kewirausahaan Digital Di Pesantren Perkotaan," *Ulumuddin J. Ilmu-ilmu Keislam.*, vol. 11, no. 1, pp. 85–98, Jun. 2021, doi: 10.47200/ulumuddin.v11i1.766.
- [13] F. Ndeot, P. R. Partus Jaya, and B. Palmin, "Pelatihan Membuat Buku Penghubung Di PAUD Wejang Asih," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 28–37, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.15.
- [14] Agung Wibowo, Dian Armanto, and Wildansyah Lubis, "Evaluasi Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar Dengan Model CIPP," *J. Educ. Anal.*, vol. 1, no. 1, pp. 27–40, May 2022, doi: 10.55927/jeda.v1i1.424.
- [15] M. Shaleh and L. Anhusadar, "Evaluasi Input Standar Sarana dan Prasarana pada Lembaga PAUD," *Aulad J. Early Child.*, vol. 4, no. 3, pp. 186–192, Oct. 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i3.153.
- [16] A. Try Andreas Putra, "Evaluasi Program Planing PLP II (Pengenalan Lapangan Persekolahan) : Menggunakan Model CSE-UCLA di PAUD," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 11–20, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.158.
- [17] N. Nursalam, S. Sulaeman, and R. Latuapo, "Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Pembelajaran Berbasis Proyek pada Sekolah Penggerak Kelompok

- Bermain Terpadu Nurul Falah dan Ar-Rasyid Banda," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 8, no. 1, pp. 17–34, Jun. 2023, doi: 10.24832/jpnk.v8i1.3769.
- [18] S. G. Safitri and C. Nisak Aulina, "Analisis Pemahaman Pendidik Anak Usia Dini Kelompok Usia 5-6 Tahun Terhadap Kurikulum Merdeka Belajar," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 76–87, Dec. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i2.131.
- [19] U. E. E. Rasmani *et al.*, "Manajemen Pembelajaran Proyek pada Implementasi Kurikulum Merdeka di Lembaga PAUD," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, pp. 3159–3168, Jun. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.4633.
- [20] U. Elok Endang Rasmani *et al.*, "Implementasi Manajemen Pembelajaran Proyek Berbasis Kurikulum Merdeka di Lembaga PAUD," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 567–578, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.265.
- [21] N. Sugihartini and K. Yudiana, "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 15, no. 2, pp. 277–286, Aug. 2018, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892.