
IMPLEMENTASI PROGRAM MERDEKA BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI MELALUI *PROJECT BASED LEARNING*

Shinta Mutiara¹, Susan Maulani²

Universitas Islam Nusantara

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

e-mail: shintamutiara@uninus.ac.id

ABSTRAK

Saat ini, sistem pendidikan di Indonesia bertransformasi dengan tujuan menciptakan sumber daya manusia yang lebih unggul dari tahun-tahun sebelumnya dimana pendekatan pembelajaran berganti dari *teacher centered learning* menjadi *student centered learning* di semua jenjang pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini. Berbagai metode dilakukan di lembaga PAUD termasuk *project based learning* untuk implementasi program merdeka belajar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif menggunakan teknik pengumpulan data observasi proses pembelajaran dan wawancara kepada kepala sekolah dan guru-guru yang ada di sekolah alam pelopor bandung yang dilakukan selama kurun waktu 1 bulan. *Project Based Learning* yang juga dilakukan di sekolah alam pelopor bandung, dimana pelaksanaannya sesuai dengan konsep dan esensi *project based learning* sendiri, anak-anak terlibat aktif secara penuh untuk merencanakan kegiatan/produk apa yang akan dihasilkan, menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan, melaksanakan kegiatan dengan bekerja sama dengan teman-temannya, menghasilkan suatu produk/karya, mengutarakan ide sendiri jika ada permasalahan yang terjadi hingga proses evaluasi anak-anak yang diskusikan. Guru-guru di sekolah alam pelopor berperan sebagai fasilitator dan anak-anak didik sebagai pusat pembelajaran. Anak-anak cenderung terlihat sangat antusias dalam kegiatan dan semua anak aktif dalam bertanya, mengutarakan ide dan berpikir kritis dalam setiap permasalahan. *Project Based Learning* di sekolah alam pelopor menjadi salah satu implementasi program merdeka belajar di lembaga pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: Implementasi program merdeka belajar, *Project Based Learning*, *Anak Usia Dini*

ABSTRACT

Currently, the Indonesian education system is transforming to produce human resources that are superior to those made in previous years, with the learning approach shifting from *teacher-centered learning* to *student-centered learning* at all levels of education, including early childhood education. In early childhood education institutions, several techniques, including *project-based learning*, are used to implement *The Merdeka Belajar (independent learning)* program. This study included a qualitative descriptive approach of data collecting, observation of the learning process, and interviews with school principals and instructors at Alam Pelopor Bandung School for one month. *Project-based learning* is also practiced at Alam Pelopor School in Bandung, where the implementation is by the concept and essence of the *project-based learning* itself, with the children fully actively involved in planning what activities/products will be produced, preparing the necessary facilities and infrastructure, carrying out activities by working with friends, creating a product/work, expressing their ideas if there are problems that occur to them. Teachers serve as facilitators in Alam Pelopor school at Bandung, while students serve as learning centers. Children appear to be highly excited about their activities and are quite active in asking questions, expressing ideas, and thinking critically about any subject. One of the applications of the *Merdeka Belajar (independent learning)* program in early childhood education institutions is *Project Based Learning* in Alam Pelopor School in Bandung.

Keywords: Implementation of the *Merdeka Belajar (independent learning)* programs, *Project-Based Learning*, *Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang merupakan upaya pembinaan anak sejak lahir hingga enam tahun dengan tujuan membantu memfasilitasi stimulus pertumbuhan dan perkembangannya agar menjadi lebih optimal agar anak lebih siap memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Pada masa ini adalah masa golden age (Yuliani, 2009) yang dimana terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, oleh karena itu diperlukan lingkungan sekitar anak yang dapat memfasilitasi proses pertumbuhan dan perkembangannya dengan tepat yang akan mempengaruhi kehidupan selanjutnya.

Pada saat ini berada pada pembelajaran abad 21 yang menuntut sumber daya manusia yang memiliki keterampilan berpikir kritis dalam pemecahan masalah, keterampilan berkomunikasi dan bekerjasama, keterampilan dalam berinovasi, keterampilan dalam menguasai teknologi dan informasi (BSNP, 2010). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat menstimulus keterampilan-keterampilan tersebut, salah satunya adalah *project based learning* seperti yang dikemukakan dalam penelitian Amelia & Aisyah (2021) yang menyimpulkan bahwa *project based learning* merupakan alternatif dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini di TKIT AL-FARABI karena dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah sehari-hari pada anak usia dini di TKIT AL-FARABI.

Dalam proses *project based learning* terdapat pembelajaran inquiri (Sari & Zulfa, 2017) yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau

peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai materi dalam kurikulum. Berdasarkan observasi terhadap proses pembelajaran di 8 lembaga PAUD di Bandung belum sepenuhnya menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.

Guru masih memegang kendali penuh terhadap proses belajar mengajar dan siswa cenderung melaksanakan instruksi dari guru untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu serta terlihat pasif dalam proses pembelajaran. Dalam implementasi pembelajaran proyek yang mereka laksanakan dalam pembelajaran yang menghasilkan produk/karya besar yang dihasilkan oleh kelompok yang dimana mereka belum mengetahui konsep dan esensi dari *project based learning* yang dapat mendukung program merdeka belajar. Sekolah alam pelopor menjadi pilot project dalam implementasi program merdeka belajar di PAUD khususnya di Jawa Barat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi program merdeka belajar di PAUD melalui yang dilakukan di sekolah alam pelopor yang sesuai dengan prosedur *project based learning* serta menggunakan semua proses pembelajaran menggunakan pendekatan berpusat pada anak dan perwujudan pembelajaran abad 21.

METODE

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, yakni suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan

memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya (Kriyantono, 2007). Menurut Moleong (2010) dengan menggunakan metode deskriptif berarti peneliti menganalisa data yang dikumpulkan dapat berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen resmi lainnya. Subjek dari penelitian ini adalah kepala sekolah, guru-guru TKIT Alam pelopor serta siswa-siswi TKIT Alam pelopor. Objek dalam penelitian ini adalah semua aktivitas yang terjadi ketika pembelajaran proyek berlangsung. Data primer yang dikumpulkan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap subjek penelitian. Data sekunder didapatkan dari dokumen pendukung terjadinya proses pembelajaran, hasil studi pustaka, referensi, jurnal, artikel, majalah, internet dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan untuk menjadi data pendukung yang berkaitan dengan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi terhadap guru-guru dan siswa-siswi ketika proses pembelajaran dimulai ketika anak-anak datang ke sekolah hingga waktu pulang, wawancara terhadap kepala sekolah mengenai profil sekolah dan filosofi pembelajaran yang berbasis proyek yang digunakan di lembaga serta wawancara terhadap guru-guru terkait dengan kurikulum, program, persiapan hingga evaluasi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi saat kegiatan pembelajaran mulai dari anak-anak datang ke sekolah hingga anak-anak pulang, dalam setiap aktivitas anak-anak terlibat aktif. Rangkaian kegiatan dalam setiap harinya mulai dari kegiatan awal, kegiatan *morning fun*, ikrar, aktivitas motorik, istirahat, kegiatan panggung dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal adalah kegiatan dimana anak-anak memulai datang ke sekolah secara mandiri dengan disambut oleh guru-guru yang sedang bertugas untuk penyambutan dan orang tua hanya mengantarkan anaknya hingga depan gerbang sekolah. Selanjutnya anak datang langsung melakukan absen mandiri di area absensi sekolah yang sudah disediakan dengan pendampingan dua orang guru. Walau pada anak-anak yang belum bisa menuliskan Namanya sendiri, tulisan anak-anak belum begitu terbentuk rangkaian huruf menjadi suatu nama, anak tetap mampu menyelesaikan, mampu menuliskan huruf-huruf dari bagian namanya. Setiap anak menuliskan nama di daftar hadir di dalam buku kehadiran masing-masing kelas walaupun bagi anak yang belum bisa menuliskan nama sendiri khususnya anak usia playgroup, mereka hanya membuat garis atau bentuk tertentu namun hal tersebut menjadi pembiasaan untuk literasi keaksaraan, yaitu mengenal tulisan nama sendiri dan berlatih menuliskan nama sendiri.

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan *morning fun*. Setelah anak melakukan absensi, anak memasuki ruang kelas untuk menyimpan tas di loker masing-masing. Kemudian bermain bebas sesuai kegiatan yang anak minati sebagai proses transisi dari rumah ke sekolah hingga anak merasa lebih nyaman berada di

sekolah. Anak bermain di area indoor dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) yang sudah tersedia. Misalnya, kegiatan mewarna, menggambar, menulis, bermain puzzle, dibacakan buku dongeng, bermain miniatur hewan, bermain miniatur masak-masakan, dan lainnya yang anak minati. Setelah guru memberikan tanda bahwa bermain selesai, anak-anak bekerja sama untuk merapikan kembali mainan pada tempatnya. Kemudian setelah anak siap untuk memasuki tema, anak-anak diajak untuk masuk ke kegiatan pembukaan secara klasikal untuk berdoa dan melaksanakan kegiatan keagamaan lainnya sebagai pembiasaan. Tidak lupa dalam semua kegiatan, guru mengajak berkomitmen bersama anak berupa peraturan dan konsekuensi yang dibuat oleh anak untuk diberlakukan selama kegiatan.

Setelah kegiatan pembukaan secara klasikal, selanjutnya aktivitas fisik motorik anak bersama guru melakukan kegiatan olahraga ringan seperti gerakan peregangan/pemanasan ataupun permainan motorik kasar lainnya sesuai dengan rencana guru, kemudian anak dibiarkan untuk memanfaatkan waktunya untuk bermain bebas di arena playground outdoor dengan tetap mendapatkan pengawasan dari guru. Kemudian, anak-anak melakukan kegiatan mencuci tangan. Setelah mencuci tangan anak mengambil bekal makanan dengan tertib dan segera memasuki kelas untuk memakan bekalnya bersama teman-teman. Tidak lupa sebelum makan, guru mengingatkan dan membimbing anak-anak untuk membaca do'a terlebih dahulu sebelum melakukan hal apapun.

Sekolah alam pelopor menggunakan model pembelajaran

panggung yang diciptakan oleh ketua Yayasan sekaligus pemilik sekolah dan kegiatan Inti di Sekolah Alam Pelopor (TKIT Pelopor Al Munawwar) dilakukan dengan pendekatan model pembelajaran panggung. Kegiatan ini dilakukan baik di dalam ruang kelas dan diluar kelas disesuaikan dengan nama panggungnya masing-masing. Pada kegiatan inti guru berperan sebagai fasilitator dan anak merancang untuk merencanakan kegiatan apa yang akan dilakukan hari esok dan dipersiapkan pada hari itu. Guru sebagai fasilitator bertugas untuk menceritakan terlebih dahulu tentang media cerita yang berkaitan dengan tema, dan ceritanya sudah dibuat oleh guru yang didalam cerita tersebut mengandung sebuah karya yang akan dibuat oleh anak, sehingga dari sebuah cerita anak akan menemukan ide pikiran dan gagasannya untuk membuat sesuatu bersama teman-temannya sesuai kesepakatan. Hal tersebut menjadi pemantik untuk anak dapat berpendapat, bertanya maupun memberikan saran.

Model pembelajaran panggung menciptakan suasana *Student Centered Learning (SCL)* dimana pembelajaran berpusat pada anak didik sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam proses belajarnya. Terdapat 9 nama panggung dengan tempat/lokasi panggung yang berbeda-beda, yaitu panggung sandiwara, panggung memasak, panggung pembangunan, panggung karya, panggung musik, panggung jelajah, panggung imtaq, panggung sains.

Panggung sandiwara adalah panggung dimana anak-anak akan banyak beraktivitas yang berkaitan dengan cerita, bermain peran dan bermain bahasa lainnya. Di panggung ini, anak-anak bermain peran yang sebelumnya sudah direncanakan oleh

anak-anak sendiri dengan berdiskusi dengan tema yang sudah ditentukan. Misalnya bermain peran persiapan anak dirumah akan ke sekolah sampai anak pulang sekolah dan anak-anak sendiri yang memilih perannya akan menjadi apa.

Panggung memasak di desain seperti dapur yang sesungguhnya, dimana terdapat peralatan, perlengkapan dan bahan untuk memasak. Kegiatan memasaknya pun nyata, anak membuat masakan yang sederhana. Mulai dari perencanaan akan membuat masakan apa, menentukan alat dan bahan yang diperlukan, menyiapkan alat dan bahan, membuat masakan hingga membuat bersih kembali peralatan dan perlengkapan yang sudah digunakan. Di panggung pembangunan, terdapat balok-balok dengan jumlah yang banyak dan cukup lengkap menghias dan melengkapi miniatur dari bangunan yang dibuat oleh anak. Keegiatannya dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu. Panggung karya memfasilitasi anak untuk menghasilkan suatu karya rupa hasil dari menjelajah, mengamati, merasakan maupun berdasarkan pengalaman langsung terhadap objek yang menjadi karya rupa tersebut. Di panggung karya tersedia alat dan bahan yang mendukung proses karya rupa, seperti kertas gambar, crayon, spidol, cat warna, kuas, celemek dan lain-lain.

Panggung musik adalah panggung dimana anak dapat berkreasi menggunakan alat musik baik alat musik tradisional maupun modern, bernyanyi, menggunakan kostum untuk tampil bernyanyi dan menari, menjadi host suatu acara dan lain-lain. Panggung jelajah menstimulasi anak-anak untuk menjelajahi dunia melalui peta. Anak diajak untuk mengenali pegunungan,

pedesaan, perkotaan, tempat bersalju dan tempat-tempat lainnya yang idenya muncul dari anak.

Di panggung imtaq, anak-anak di stimulus untuk dapat melaksanakan ibadah dan pengenalan kegiatan keagamaan lainnya. Panggung sains menstimulus anak untuk melakukan eksperimen atau kegiatan-kegiatan sains lain yang dapat menstimulus anak untuk berpikir kritis dan inkuiri. Anak berlatih menemukan jawabannya sendiri.

Dalam setiap panggung terdapat perencanaan yang sudah dilakukan persetujuan terlebih dahulu dengan murid di hari sebelumnya. Seperti di panggung jelajah, guru membuat perjanjian dan memberitahu bahwa hari selanjutnya akan membuat sebuah karya yang berjudul "kendaraan/sopir". Pada saat kegiatan anak melakukan observasi atau berkeliling mencari bapak sopir yang ada di sekitar sekolah dan mencoba mengobservasi apa saja yang ada dalam sebuah mobil tersebut. Setelah melakukan observasi guru menanyakan kepada anak apa saja yang harus disediakan jika mereka akan membuat sebuah karya yang bertema "kendaraan/sopir".

Setelah diskusi alat dan bahan yang diperlukan, bukan guru yang menyiapkan langsung bahan/barang yang akan digunakan, tetapi murid yang membuat list barang dan bahan apa saja yang akan digunakan. Contohnya murid berpendapat harus menyiapkan kertas, kardus, lem, cutter dan lain sebagainya. Setelah itu atau hari selanjutnya guru menyiapkan apa yang anak butuhkan untuk membuat suatu karya.

Pada panggung hasil karya dengan sub tema Guru. Dengan capaian kegiatan; mainan seperti apa yang akan teman buat?, apa yang akan teman lakukan dengan barang ini?, dan

huruf apa yang teman temukan disini?. Maka untuk mencapai kegiatan tersebut, guru mendemonstrasikan melalui media papan cerita yang pada akhirnya menunjukkan gambar-gambar dan menjelaskan kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan bersama guru yaitu seperti membuat kolase, finger painting, pointilis, membuat mainan, serta menggambar dan mewarnai. Lalu setelah selesai bercerita dan menjelaskan, guru berdiskusi bersama anak-anak untuk menyepakati kegiatan yang akan dibuat. Pada akhirnya, anak-anak merencanakan bersama guru, lalu guru menulis kata ajakan sesuai ucapan kata dari anak mengenai kegiatan yang disepakati yaitu "Ayo kita membikin mainan hewan dan kendaraan". Alat dan bahan juga disepakati oleh anak alat dan bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat karya mainan hewan dan kendaraan, anak menyepakati untuk mempersiapkan kardus, kertas lipat, gunting, sedotan, tutup botol, botol bekas, lem, dan solatip. Tidak lupa sebelum mengambil alat dan bahan guru dan anak-anak menyepakati membuat peraturan dan konsekuensi agar kegiatan selanjutnya dapat tertib.

Pada panggung hasil karya walau tidak langsung melaksanakan kegiatan pembuatan mainan hewan dan kendaraannya, namun banyak menunjukkan kegiatan seni rupa. Dimana saat merencanakan dan mempersiapkan alat bahannya banyak menggunakan berbahan 3R (Reuse, Reduce, Recycle) bahan-bahan ini sudah difasilitasi dalam satu ruangan alat permainan edukatif yang disusun pada masing-masing loker sesuai dengan jenisnya. Bahan-bahan ini tersedia dikarenakan adanya kerjasama antara pihak sekolah/guru, anak dan orang tua yang sangat antusias membantu untuk memfasilitasi

alat dan bahan untuk anaknya belajar di sekolah.

Dalam proses pembelajaran, siswa-siswi melakukan eksplorasi, kerjasama, berdiskusi dan menggali informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi tertentu dalam pembelajaran yang mengubah pembelajaran di kelas yang pada umumnya menggunakan pembelajaran konvensional menjadi lebih inovatif. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik melakukan penyelidikan melalui pertanyaan terbuka, menerapkan pengetahuan untuk menghasilkan produk. Selain itu pembelajaran ini "disetting" agar peserta didik yang lebih aktif dalam pembelajaran dengan bekerja sama dalam satu kelompok. Contoh Pembelajaran Proyek yang dilakukan di Kelompok B2 pada panggung memasak. Pertama-tama anak duduk melingkar, setelah itu pendidik berdiskusi/bertanya pada anak-anak sesuai dengan sub tema pelayan kafe. Pendidik bertanya kepada anak makanan apa yang akan dibuat, bahan dan alat apa saja yang diperlukan, dan semua gagasan anak akan ditulis lalu di voting atas kesepakatan bersama. Sehingga pembelajaran ini semuanya Berpusat pada anak, pendidik hanya memfasilitasi. Dan keesokan harinya akan membuat makanan yang telah disepakati bersama pada hari sebelumnya. Dengan begitu akan melatih kerjasama antar peserta didik, melatih tanggung jawab dan berlatih mengemukakan gagasan. Pembelajaran Proyek melatih motorik halus dan motorik kasar anak, bahasa, Kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, seni, banyak yang diasah dalam model pembelajaran Proyek termasuk problem solving sehingga

belajar lebih fleksibel dan menyenangkan.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi kepada anak-anak menanyakan bagaimana perasaannya pada hari itu, dan meminta anak untuk menceritakan secara ringkas kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu serta merencanakan apa saja yang akan dilakukan esok hari dengan memunculkan pendapat anak-anak. Guru menyampaikan rasa bahagia dan bangganya karena anak-anak aktif dalam pembelajaran dan sudah melakukan yang terbaik, kemudian kegiatan ditutup oleh kegiatan do'a sebelum pulang bersama-sama.

Berdasarkan hasil wawancara kepada ketua yayasan, sekolah alam pelopor menjadi *pilot project* dalam mengimplementasikan program merdeka belajar untuk anak usia dini. Model pembelajaran panggung adalah model pembelajaran yang diciptakan sendiri oleh pemilik sekaligus ketua Yayasan dengan filosofi makna panggung yang diartikan sebagai tempat untuk seseorang atau kelompok untuk melakukan pertunjukkan dengan percaya diri dan melakukan yang terbaik. Dari makna tersebut, pemilik sekolah alam pelopor mengharapkan semua anak-anak dapat menunjukkan kemampuannya dengan maksimal dan percaya diri sehingga dapat menjadikan sumber daya yang berkualitas sesuai tuntutan keterampilan dalam pembelajaran abad 21 dan sangat mendukung program merdeka belajar dengan menggunakan metode *project based learning* untuk membantu menstimulus tumbuh kembang anak. Hasil wawancara kepada guru-guru di sekolah alam pelopor, mereka menyiapkan modul ajar dalam setiap minggunya untuk menjadi pedoman alur pembelajaran sesuai dengan tema

yang sudah ditentukan dan proses nya sendiri anak yang menentukan. Guru berperan sebagai fasilitator dan memantik dari sebuah pertanyaan maupun kasus permasalahan tertentu yang memungkinkan terjadi yang disesuaikan dengan tema yang berlangsung. Dengan program merdeka belajar, guru-guru mengakui tidak banyak dibebankan dengan perencanaan, persiapan hingga pelaksanaan yang cukup mengeluarkan banyak energi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, sekolah alam pelopor sudah mengimplementasikan program merdeka belajar dengan menggunakan *project based learning* dimana siswa-siswi terlibat aktif secara penuh dalam proses pembelajaran, mulai dari merencanakan, menyiapkan alat dan bahan, melaksanakan hingga evaluasi yang pada prosesnya anak-anak terampil dalam merencanakan, mengemukakan pendapat, berpikir kritis dalam mengatasi permasalahan, terampil berkomunikasi, terampil dalam bekerja sama sesuai dengan keterampilan yang harus dimiliki dalam pembelajaran abad 21. Stephanie (2010) mengemukakan bahwa *Project Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang inovatif mengajarkan banyak strategi penting untuk sukses di abad kedua puluh satu. Siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan cara menyelidiki, serta bekerja secara kolaboratif untuk meneliti dan membuat proyek yang mencerminkan pengetahuan mereka. Meningkatkan keterampilan dalam menguasai teknologi, dapat mahir dalam berkomunikasi dan mengatasi masalah sendiri.

Dalam proses pembelajaran di sekolah alam pelopor menggunakan

pendekatan *student centre learning*, guru hanya sebagai fasilitator dan anak-anak terlibat aktif sebagai perwujudan merdeka belajar dan untuk meraih keterampilan abad 21. *Student centered learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, reflektif, belajar dengan aktif dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, kerja sama dan dengan baik dibanding strategi pembelajaran yang lain (Rusman, 2017). Pembelajaran pendekatan *student centered learning* merupakan pembelajaran yang membuat peran peserta didik menjadi aktif dimana selama pembelajaran peserta didik mengonstruksi konsep melalui tahapan mengamati, mengidentifikasi masalah yang ada, merumuskan hipotesis dari masalah yang ada, mengumpulkan data dari berbagai sumber, menganalisis data yang telah dikumpulkan, membuat kesimpulan dan mengevaluasi (Deden, 2015).

Melalui merdeka belajar, siswa difasilitasi dan distimulus untuk memiliki kompetensi abad 21, yaitu *communication, creativity, collaboration, dan critical thinking*. (Prameswar, 2020). Anak-anak di sekolah alam pelopor distimulus dan difasilitasi untuk lebih kreatif melalui ide-ide yang dikemukakan oleh anak, berfikir kritis dan berkomunikasi dengan baik serta bekerjasama dengan pendekatan yang berpusat pada anak. Dalam Widyanto & Vienlencia (2022) dikemukakan bahwa pembelajaran *student centered learning* lebih efektif terhadap keterampilan berpikir dan hasil belajar peserta didik

Sekolah alam pelopor pun banyak menstimulus keterampilan anak dalam literasi sehingga dapat mendukung anak dapat terampil dalam berkomunikasi dan bernalar seperti yang terdapat pada Mutiara (2022)

bahwa kemampuan literasi perlu ditanamkan sejak dini sebagai langkah awal lahirnya generasi cerdas, memiliki daya pikir kritis.

Dalam Fleming (2000) dikemukakan bahwa karakteristik proyek yang efektif adalah jelas tujuan dalam mengimplementasikan pembelajaran proyek untuk apa, konteksnya relevan, proses belajar mengajar dilakukan melalui pembuatan produk/karya. Begitupun dengan sekolah alam pelopor yang materi dalam pembelajaran yang menggunakan tema sebagai acuan dalam materi pembelajaran dan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, merasa bebas/merdeka sehingga mereka tidak merasa sedang ada proses belajar untuk menstimulus tumbuh kembangnya.

KESIMPULAN

Sekolah alam pelopor adalah salah satu lembaga PAUD yang mengimplementasikan *project based learning* yang sesuai dengan konsep dan esensinya dengan menyesuaikan visi misi dan ciri khas lembaga tersebut menggunakan model pembelajaran panggung sebagai perwujudan dari program merdeka belajar dan bertujuan untuk anak dapat menunjukkan eksistensinya dan memiliki keterampilan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Nurul & Aisyah, Nadia. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini di TKIT AL-FARABI. *Buhuts Athfal : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* -ISSN: 2797 0205 Vol.1 No. 2 Desember 2021 (40-58)

- BSNP. (2010). Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI. Versi 1.0. Jakarta: Author
- Deden. (2015). Penerapan Pendekatan Saintifik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri pada Mata Pelajaran Ekonomi. Prosiding Seminar Nasional 9 Mei 2015, 98–107. <http://eprints.uny.ac.id/21691/1/11> Deden.pdf
- Fleming, Douglas. (2000). *A Teacher's Guide to Project-Based Learning*. AEL, Inc. ISBN 1-891677-08-X
- Kriyantono, Rachmat. 2007. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta : Kencana
- Stephanie, Bell. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future, The Clearing House: *A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83:2, 39-43, DOI: [10.1080/00098650903505415](https://doi.org/10.1080/00098650903505415)
- Moleong, L. J. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiara, Shinta & Noorgiani, Agni. "PROFIL MINAT MEMBACA ANAK USIA 4–5 TAHUN (Studi Deskriptif Pada Anak Usia 4–5 Tahun di RA Muhammad Iqbal Kota Cimahi)." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 2.1 (2022): 9-13.
- Prameswari, T Widya. (2020). Merdeka Belajar: Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045. *Proceeding Seminar Nasional Penalaran dan Penelitian Nusantara : 31 Oktober 2020*.
- Rusman. (2017). Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sari, A. Y., & Zulfah, U. (2017). Implementasi Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Anak Usia Dini. *MOTORIC*, 1(1), 10-10.
- Stephanie, 2010. *Project Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future*. The Clearing House, 83: 39 -43. Taylor & Francis Group.
- Widyanto, I. P., & Vienlentina, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik menggunakan Student Centered Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 7(4), 149-157.
- Yuliani N. S. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks