

Pendampingan Implementasi Model Project-Based Learning (PjBL) Melalui Komunitas Belajar Bagi Pendidik PAUD Di Kecamatan Bruno, Purworejo Jawa Tengah

Sisilia Maryati, Gunarti Dwi Lestari, Yatim Riyanto

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: sisiliamaryati.unesa@gmail.com, gunartilestari@unesa.ac.id, yatimriyanto@unesa.ac.id

Abstract

This study aimed to examine the assistance for implementing the Project-based Learning model through a learning community for PAUD educators in Bruno District, Purworejo, Central Java. This research uses a descriptive qualitative approach. Data collection techniques used in this study were in-depth interviews, participatory observation, and documentation studies. The research location is in the Bruno Learning Community, Bruno District, Purworejo, Central Java. Informants in this study consisted of facilitators, school officials, and mentoring participants who participated in the mentoring. The data analysis used is the Miles and Huberman interactive analysis model. The results of this study are the mentoring process carried out by facilitators both online and offline using the discussion method to maximize learning. There are inhibiting and supporting factors in mentoring activities from external and internal sources. The result of this assistance is to increase the creativity of educators in innovating Project-based Learning models that will be implemented for early childhood.

Keywords: Mentoring 1; Implementation of the Project-based Learning Model 2; Learning Community 3

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang pendampingan implementasi model Project-based Learning melalui komunitas belajar bagi pendidik PAUD di Kecamatan Bruno, Purworejo, Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dari penelitian ini adalah wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Lokasi penelitian ini bertempat di Komunitas Belajar Bruno, Kecamatan Bruno, Purworejo, Jawa Tengah. Informan dalam penelitian ini terdiri dari fasilitator, pihak sekolah, dan peserta pendampingan yang ikut serta dalam pendampingan. Analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif Miles and Huberman. Hasil dari penelitian ini adalah proses pendampingan yang dilakukan oleh fasilitator bersifat daring maupun luring dengan menggunakan metode diskusi guna memaksimalkan pembelajaran. Terdapat faktor penghambat maupun faktor pendukung dalam kegiatan pendampingan yang bersumber dari eksternal dan internal. Hasil dari pendampingan tersebut adalah meningkatkan kreatifitas pendidik dalam menginovasi model Project-based Learning yang akan diimplementasikan kepada anak-anak usia dini.

Kata kunci: Pendampingan 1; Implementasi Model Project-based Learning 2; Komunitas Belajar 3

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya untuk mengajarkan anak-anak sejak lahir sampai usia enam tahun dari segi pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mempersiapkannya pada pendidikan selanjutnya. Anak usia dini sering disebut sebagai usia golden age. Usia tersebut dipandang sebagai waktu yang tepat dalam pengembangan potensi anak, sehingga anak harus mendapat perhatian lebih dan khusus terkait dengan

pengembangan kurikulum pendidikan melalui pendampingan orang tua maupun pendidik di lembaga Pendidikan (Đurišić & Bunijevac, 2017).

Berkaitan dengan kreativitas anak, sekolah selaku lembaga pendidikan memiliki peran penting untuk membantu menciptakan pola pikir positif yang nantinya diterapkan untuk mengembangkan kreativitas anak. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan model Project-based Learning (PjBL). Beberapa hasil penelitian menyebutkan tujuan dari model Project-based Learning sebagai pemacu kreativitas anak dalam melatih pola pikir untuk selalu berpikir secara kritis dalam mencari problem-solving maupun dalam mengambil keputusan dari masalah yang dihadapi (Xu & Zhang, 2021).

Model Project-based Learning merupakan suatu pembelajaran dengan mengaitkan antara teknologi dengan permasalahan yang dihadapi sehari-hari yang biasa ditemui oleh peserta didik. Pada dasarnya Project-based Learning tersebut mendukung penerapan pembelajaran melalui kehidupan nyata dan pengalaman (real life and experiential learning). Model Project-based Learning yang diterapkan pada Kurikulum Merdeka melibatkan proses tindakan dan interaksi pendidik di PAUD untuk diterapkan saat proses kegiatan belajar mengajar. Kurikulum Merdeka sebagaimana dijelaskan oleh Nugraha (2022) adalah “suatu proses pembelajaran yang dapat saling berbagi melalui pengalaman dan pembelajaran.” Kurikulum Merdeka diharapkan mengarah pada pengembangan hubungan antar guru yang memungkinkan mereka untuk lebih interaktif dengan peserta didik.

Pada penerapan Kurikulum Merdeka, komunitas pendidik harus berbagi inspirasi dan ide terkait pembelajaran. Secara teoretis, komunitas adalah suatu kelompok yang terdiri beberapa orang dan memiliki ketertarikan yang sama. Oleh karena itu, komunitas belajar bertugas untuk memfasilitasi anggotanya yang mungkin kekurangan keterampilan atau kepercayaan untuk belajar secara mandiri dengan memberikan tanggung jawab kepada mereka (Sekar et al., 2020).

Penerapan model Project-based Learning dalam Kurikulum Merdeka memberikan bekal anak di masa pertumbuhannya dan menciptakan kemampuan kreativitas anak berdasarkan pengalaman. Model pembelajaran berbasis proyek mendukung guru untuk berkolaborasi secara efektif dan mengubah pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini didukung oleh Chen & Yang (2019) bahwa Project-based Learning membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep diri yang positif sebagai peserta didik yang sukses, selain membantu mereka memperoleh kemampuan akademik. dapat dimaknai bahwa peserta didik mendapat banyak manfaat dari keterlibatannya dalam pembelajaran berbasis proyek. Oleh karenanya, model pembelajaran tersebut dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan interpersonal, rasa tanggung jawab, penalaran analitis, dan pemecahan masalah secara kreatif.

Pemberlakuan Kurikulum Merdeka menjelaskan bahwa peserta didik dituntut aktif belajar dan pendidik berfungsi sebagai fasilitator dan evaluator, hal ini sejalan dengan konsep model Project-based Learning. Dengan demikian pendidik dituntut untuk mampu memberikan inovasi pembelajaran dengan menyesuaikan kurikulum yang berlaku, pada tahap strategi yang dilakukan oleh pendidik adalah mengikuti pendampingan yang sesuai dengan materi yang dipilih.

St-Jean & Audet (2012), pendampingan adalah tindakan memfasilitasi individu atau kelompok dalam suatu organisasi dalam rangka meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap. Hal ini menyatakan bahwa pendampingan model Project-based Learning dalam Kurikulum Merdeka terhadap pendidik PAUD sangat diperlukan. Pendampingan yang diselenggarakan kepada pendidik PAUD menekankan bahwa model pembelajaran ini adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif serta menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan kompleks.

Pendampingan yang diterapkan pada para tenaga pendidik tersebut didasarkan pada konsep pembelajaran orang dewasa (andragogi). Pendekatan andragogi merupakan suatu ilmu dalam membimbing belajar bagi orang dewasa dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk melakukan perubahan mengenai pengetahuan, sikap maupun keterampilannya (Hamidah dan Syakir, 2021).

Salah satu cara yang dapat dilakukan seorang pendidik untuk mengembangkan kompetensinya dalam menyukseskan Kurikulum Merdeka adalah belajar bersama dengan komunitas belajar. Dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka, diperlukan adanya komunitas yang mewadahi pendidik untuk saling bertukar inspirasi dan juga ide dalam pembelajaran. Untuk itulah komunitas belajar hadir guna mendukung guru dan tenaga kependidikan dalam mendiskusikan dan menyelesaikan berbagai masalah pembelajaran yang dihadapi.

Tujuan mengenai pendampingan yang dilakukan oleh komunitas belajar kepada pendidik PAUD adalah untuk membantu para pendidik dalam mengembangkan inovasi pembelajaran baru yang akan diterapkan dalam Kurikulum Merdeka, memecahkan permasalahan yang tengah dihadapi oleh peserta pendampingan seputar implementasi model Project-based Learning ketika diterapkan kepada anak-anak usia dini, meningkatkan faktor pendukung ketika berada dalam lingkup komunitas belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan, dan diharapkan pendidik mampu menerapkan implementasi model Project-based Learning di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk memperoleh kajian tentang pendampingan implementasi model Project-based Learning (PjBL) melalui komunitas belajar bagi pendidik PAUD. Penelitian ini dilakukan pada komunitas belajar satuan PAUD yang berlokasi di Kecamatan Bruno, Purworejo, Jawa Tengah. Dalam penelitian ini, teknik pemilihan informan menggunakan jenis snowball sampling.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif berupa gambaran situasi sosial yang diperoleh dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah yakni fasilitator pendamping. Selanjutnya sumber data sekunder adalah peserta pendampingan dan pihak sekolah sebagai penguat sumber data primer.

Teknik pengumpulan data di lapangan dilakukan melalui wawancara mendalam yang dilakukan kepada beberapa informan seperti fasilitator, peserta pendampingan, dan kepala sekolah. Selanjutnya dengan observasi partisipatif untuk mendapatkan data terkait pendampingan implementasi model Project-based Learning (PjBL), dengan menerapkan beberapa aspek: (a) fasilitator; (b) pendidik pada komunitas belajar; (c) kegiatan dan kendala selama pendampingan; dan (d) lokasi pelaksanaan pendampingan. Serta studi dokumentasi

yang memuat proses pendampingan yang dilakukan fasilitator, foto saat pelaksanaan pendampingan, materi pendampingan implementasi model Project-based Learning (PjBL), serta aktivitas terkait penerapan model proyek, hingga laporan perkembangan.

Berkenaan dengan analisis data, penelitian ini menggunakan model analisis data interaktif Miles and Huberman. Pada penelitian ini penggunaan uji keabsahan data dengan triangulasi sumber dan teknik. Selain penggunaan triangulasi, member check juga dilakukan dalam uji keabsahan data pada penelitian ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Proses Pendampingan Implementasi Model *Project-based Learning* melalui Komunitas Belajar Bagi Pendidik PAUD. *Project-based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Dalam proses pendampingan yang dilakukan oleh fasilitator terdapat tahapan yaitu: (1) mengidentifikasi kompetensi tenaga pendidik; (2) membuat rangkaian materi pembelajaran; (3) melaksanakan kegiatan pendampingan; (4) penilaian setelah kegiatan antara pendidik; serta (5) evaluasi terhadap kegiatan pendampingan.

Penerapan model *Project-based Learning* yang dilakukan kepada pendidik PAUD merupakan model pembelajaran yang terfokus pada suatu proyek, sehingga pada metode ini fasilitator menerapkan beberapa tahapan dalam proses pendampingan. Pada pendampingan yang dilakukan tentunya terfokus pada kemampuan sejauh mana pendidik PAUD memahami model *Project-based Learning* yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka belajar. Dengan demikian terdapat peserta pendampingan yang merasa masih kesulitan, fasilitator dapat membantu untuk menjelaskan implementasi model *Project-based Learning* dengan kegiatan berbasis proyek.

Pendampingan mengenai implementasi model *Project-based Learning* dilakukan untuk meningkatkan keterampilan para pendidik dalam menerapkan model pembelajaran kepada peserta didik pendidikan anak usia dini. Pendampingan tersebut juga mendapatkan dukungan dari setiap lembaga PAUD terkait transformasi pembelajaran dalam implementasi model *Project-based Learning*.

Dukungan terkait pengimplementasian model *Project-based Learning* adalah penyediaan LCD, komputer, laptop, dan proyektor dalam mendukung pembelajaran seperti penggunaan video edukasi maupun permainan ringan yang dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari.



Gambar 1. Kolaborasi antara pihak sekolah dengan fasilitator komunitas mengenai pembaharuan bahan belajar pada anak usia dini

Pada Gambar 1. dijelaskan bahwa hubungan kerja sama antara lembaga sekolah dengan fasilitator komunitas belajar dalam menyusun bahan belajar yang akan diterapkan kepada peserta didik. Pembaharuan bahan belajar tersebut menyesuaikan indikator dari Kurikulum Merdeka yang implementasinya mampu dipahami untuk anak-anak usia dini. Tercapainya implementasi model *Project-based Learning* diharapkan pendidik mampu menguasai strategi yang akan digunakan dengan mengikuti pendampingan maupun pelatihan yang telah diadakan oleh berbagai pihak salah satunya melalui pendampingan yang dilakukan oleh Komunitas Belajar Bruno.

Pendampingan yang dilaksanakan oleh komunitas belajar dilakukan dalam kurun waktu 3-4 kali dalam seminggu. Pada proses pendampingan dilakukan secara berdiskusi antar kelompok, sehingga fasilitator mudah menjangkau kinerja dari para peserta. Adanya diskusi antar peserta juga memberikan pengalaman dan informasi baru terkait materi yang telah dijelaskan oleh fasilitator. Materi yang telah didiskusikan akan dipresentasikan untuk memperoleh masukan. Proses belajar yang digunakan juga menggunakan *focus group discussion (FGD)* dengan berkumpul untuk melakukan diskusi dalam memecahkan suatu masalah.

Berkaitan dengan pendampingan yang telah dilakukan oleh fasilitator kepada para peserta Komunitas Belajar Bruno meliputi tiga aspek yang digunakan dalam pendampingan diantaranya: aspek fasilitator yang sudah sangat baik dalam penyampaian materi, materi yang diberikan juga sangat mudah untuk diterima, dan pemanfaatan media teknologi digital dalam penyampaian materi baru.

Eksistensi Komunitas Belajar Bruno dalam membangun kualitas pendidik maupun tenaga kependidikan dalam mempersiapkan transformasi pembelajaran model *Project-based Learning* memiliki tujuan utama yakni mengedukasi peserta, memberikan dorongan guna meningkatkan kompetensi diri, mengintegrasikan pembelajaran yang telah didapatkan, dan memfasilitasi interaksi antar peserta.

Faktor Penghambat pada Pendampingan Implementasi Model *Project-based Learning* melalui Komunitas Belajar Bagi Pendidik PAUD

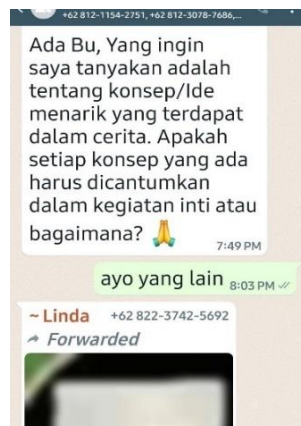
Siklus pendampingan yang dilakukan oleh komunitas belajar diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan belajar atau kendala yang sedang dihadapi oleh peserta. Dalam menuju keberhasilan suatu program terdapat beberapa faktor penghambat yang bersumber dari dalam maupun dari luar.

Faktor penghambat dalam sebuah pendampingan terdiri dari dua kategori yaitu faktor penghambat internal dan eksternal. Faktor penghambat internal merupakan faktor yang berasal dari dalam setiap individu yang dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya: (1) Adaptasi; (2) keterbatasan waktu; (3) kurangnya percaya diri akan kemampuannya; dan (4) kurangnya partisipasi peserta saat pendampingan dilakukan secara *online*. Sedangkan untuk faktor eksternal berasal dari luar permasalahan yang ada dalam diri individu seperti: kendala lokasi dari beberapa peserta, kendala jaringan internet jika pendampingan dilakukan secara *online*, dan beberapa sumber belajar yang kurang maksimal.

Keluhan yang dialami bukan hanya dirasakan oleh fasilitator, melainkan juga dialami oleh peserta diantaranya: kurangnya rasa kepercayaan diri dalam menyampaikan aspirasi

maupun ide gagasan dalam suatu forum. Selain itu keterbatasan waktu yang menyebabkan ketidakhadiran serta minimnya jaringan internet pada saat pendampingan secara *online*.

Strategi yang dilakukan fasilitator ditempuh dengan dua cara yakni pendampingan secara langsung yaitu di lokasi komunitas satuan PAUD dan diskusi yang dilakukan secara daring. Kedua metode pendampingan tersebut guna meminimalisir kendala yang dihadapi. Adanya hambatan mengenai keterbatasan waktu yang menyebabkan tidak hadirnya peserta di lokasi dapat dilanjutkan melalui diskusi secara daring melalui grup yang disediakan. Kemudian apabila hambatan yang terjadi karena jaringan yang belum stabil dapat diminimalisir dengan ikut serta dalam kegiatan pendampingan serta motivasi dalam dirinya untuk mau memperdalam konsep implementasi model *Project-based Learning*.



Gambar 2. Proses pendampingan secara *online* melalui *Whatsapp Group*

Pada Gambar 2. dijelaskan bahwa proses pendampingan juga dilakukan secara daring untuk memastikan bahwa tidak ada bahan diskusi yang tertinggal ketika terdapat peserta yang tidak bisa hadir di lokasi. Diskusi tersebut dilakukan untuk memaksimalkan proses pendampingan implementasi model *Project-based Learning* yang akan diterapkan pada Kurikulum Merdeka.

Faktor penghambat dapat diminimalisir dengan semangat dan kepedulian yang sama antara sekelompok pendidik, tenaga kependidikan, fasilitator dari komunitas dalam mencapai keberhasilan suatu tujuan. Adanya berbagai macam kasus dapat terselesaikan jika peran Komunitas Belajar Bruno dengan peserta pendampingan saling memotivasi dan mengedukasi terkait pertanyaan dan masalah yang dihadapi.

Faktor Pendukung pada Pendampingan Implementasi Model *Project-based Learning* melalui Komunitas Belajar Bagi Pendidik PAUD

Selain faktor penghambat terdapat faktor pendukung yang mempengaruhi keberhasilan proses pendampingan. Faktor pendukung tersebut dapat bersumber dari peran fasilitator yang mampu menciptakan proses pendampingan yang menyenangkan dan mudah untuk diikuti, dengan demikian mampu menarik antusias dari peserta untuk berpartisipasi aktif selama proses pendampingan berlangsung.

Untuk membangun keberhasilan, proses pendampingan sebagai lingkup komunitas belajar memiliki tanggung jawab diantaranya: mengedukasi dengan baik peserta

pendampingan melalui identifikasi masalah yang terkait, memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar peserta guna pembelajaran yang berkelanjutan, memberikan motivasi peserta pendampingan dalam meningkatkan kompetensi diri, dan mengintegrasikan pembelajaran dalam pekerjaan sehari-hari.

Faktor pendukung yang mampu memberikan dampak positif ketika selama proses pendampingan berlangsung dapat dikategorikan sebagai berikut: *Pertama*, Penguasaan materi yang telah dimiliki oleh fasilitator mampu dijadikan sebagai faktor pendukung dalam menciptakan strategi pendampingan guna meningkatkan pemahaman pendidik dalam pengimplementasian model *Project-based Learning*. *Kedua*, Dengan adanya komunikasi yang baik antara fasilitator dengan peserta pendampingan mampu menciptakan kesinambungan dalam berinteraksi yakni memberikan dampak positif dalam membangun kepercayaan diri peserta saat menyampaikan pendapat ketika berada di forum umum.

Ketiga, media yang digunakan selama proses pendampingan mampu memberikan pemahaman atau penguasaan materi. Materi disajikan secara ringkas dan disampaikan dengan bantuan proyektor.

Keempat, partisipasi dari peserta yang merupakan keinginannya dalam mengikuti setiap kegiatan pendampingan. Antusias mereka berasal dari inisiatif untuk belajar mengenai hal-hal baru. Keikutsertaan peserta pada kegiatan yang diselenggarakan oleh Komunitas Belajar Bruno memberikan pengaruh pada tercapainya visi dan misi komunitas belajar.

Antusias peserta mengikuti pendampingan mampu memberikan dampak positif bagi keberhasilan komunitas belajar. Partisipasi tersebut dapat ditinjau melalui aktifnya diskusi kelompok yang saling berbagi pengalaman maupun informasi serta keaktifannya dalam mengajukan pertanyaan kepada fasilitator. Hal ini dinilai sebagai bentuk dorongan bagi fasilitator untuk mengembangkan materi-materi yang akan disampaikan kepada peserta, sehingga materi baru akan mudah untuk dipahami dan di praktikkan secara nyata.

Hasil Pendampingan Implementasi Model *Project-based Learning* melalui Komunitas Belajar bagi Pendidik PAUD

Pendampingan bermanfaat bagi perkembangan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Demi mewujudkan tujuan pembelajaran, tenaga pendidik diperlukan pada setiap proses belajar mengajar peserta didik.

Model *Project-based Learning* merupakan pembelajaran berbasis proyek yang pembelajarannya menerapkan diskusi dengan berkelompok. Penerapan *Project-based Learning* pada pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah mengembangkan kegiatan belajar melalui eksplorasi sehingga mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuannya dalam memecahkan masalah sehari-hari. Model pembelajaran diterapkan pada anak-anak di sekolah lebih mengarah pada kegiatan di luar ruangan, seperti penerapan tema tanaman. Oleh karenanya anak-anak diajak keluar ruangan yang kemudian pendidik membebaskan menanam bunga apa saja. Tujuan pembelajaran ini mengajarkan anak-anak untuk merawat tanaman hingga tumbuh besar. Pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan memberikan kesempatan pada anak-anak dalam mengekspresikan diri dan memberikan tanggung jawab atas dirinya ketika menyelesaikan proyek.

Implementasi model *Project-based Learning* mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, memupuk kerja sama dan meningkatkan pengetahuan. Penunjang keterampilan yang dihasilkan selama di dalam kelas adalah perencanaan dan diskusi kelompok, persetujuan kelompok atas hasil kerja, tanggung jawab kelompok untuk penyelesaian tugas, dan pengumpulan informasi kelompok.



Gambar 3. Peserta didik dalam menyelesaikan suatu proyek yang dilakukan secara berkelompok

Pada Gambar 3. dijelaskan bahwa peserta didik yang menyelesaikan tugas tentang kreativitas dilakukan secara berkelompok. Pada Gambar tersebut juga disimpulkan bahwa dengan mengolah kreativitas suatu ide mampu membangun pengetahuannya sendiri dalam menyelesaikan tantangan yang telah diterima dan mampu diterapkan pada kegiatan sehari-hari.

Kreativitas pendidik dalam membuat peta konsep yang mudah dipahami merupakan strategi dalam model *Project-based Learning*. Dari proses pendampingan yang telah diikuti mampu memberikan contoh nyata kepada anak-anak saat proses belajar berlangsung.



Gambar 4. Hasil presentasi peserta saat kegiatan pendampingan berlangsung

Pada Gambar 4. dijelaskan mengenai hasil peserta pendampingan dalam menerapkan model *Project-based Learning* ketika diskusi kelompok berlangsung. Sebelum media tersebut direalisasikan kepada anak-anak, pendidik melakukan uji coba kepada pendidik PAUD lainnya untuk saling memberikan pendapat mengenai produk yang dihasilkan.

Hasil pendampingan implementasi model *Project-based Learning* yaitu kemampuan kreativitas pendidik dalam membuat bahan ajar yang mudah dipahami. Selain itu mampu memberikan contoh nyata kepada anak-anak saat proses pembelajaran.

Model *Project-based Learning* tersebut lebih mengharuskan peserta didik untuk aktif dalam mengeksplor hal-hal baru yang ada disekitarnya. Pertanyaan serta tantangan yang diberikan kepada pendidik untuk peserta didik juga disesuaikan dengan kegiatan sehari-hari seperti proyek dalam menanam bunga hingga merawatnya yang kemudian dipresentasikan di depan kelas, kemudian observasi mengenai pembelajaran di luar kelas dengan mengamati peternakan kambing mengenai kehidupannya tentang makanan apa saja yang boleh dimakan. Dengan demikian tujuan model *Project-based Learning* yang lebih mengarah pada kegiatan berbasis proyek mampu memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.

PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan model *Project-based Learning* merupakan suatu pembelajaran dengan berpusat pada keaktifan peserta didik dalam mengobservasi suatu topik yang nantinya akan dikembangkan. Hal ini serupa dengan penjelasan Kokotsaki (2016) bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran aktif yang berpusat pada peserta didik, kemampuan untuk berkolaborasi antar peserta didik, serta kemampuannya dalam berinteraksi yang nantinya mampu merefleksikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendampingan pada para pendidik PAUD yang memiliki kategori usia produktif yang dikaitkan dengan konsep pembelajaran orang dewasa (andragogi). Pendekatan andragogi merupakan suatu pendekatan dalam memberikan pembelajaran bagi orang dewasa dalam kegiatan proses pendampingan, serta memiliki tujuan untuk memberikan pengaruh dan memberikan perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang dimiliki. Hal ini sebagaimana karakteristik diri orang dewasa sebagai anggota dari suatu organisasi yang telah memiliki konsep mengenai dirinya yaitu keinginan diperlakukan sebagai pribadi yang utuh.

Proses pendampingan implementasi model *Project-based Learning* diterapkan langsung pada lembaga PAUD dengan sasaran usia 3-6 tahun. Pada usia tersebut merupakan usia *golden age* di mana anak-anak memiliki imajinasi yang tinggi, sehingga diharapkan pendidik mampu memberikan pembelajaran yang sesuai, seperti bermain sambil belajar (Saadah, 2018). Hal ini sejalan dengan peran pendidik yang harus mampu mengelola pembelajaran kreatif dan inovatif sesuai dengan usia perkembangan, lingkungan, dan kebutuhan peserta didik (Nisna Nursarofah, 2022; Yuniar & Ariyanto, 2021).

Penerapan model *Project-based Learning* dalam Kurikulum Merdeka mengharuskan peserta didik sebagai agar lebih mandiri, kreatif serta memiliki kemampuan memecahkan masalah. Adanya pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan perubahan kurikulum yang mana berpengaruh pada model pembelajaran dengan menyesuaikan indikator dan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini pendidik perlu beradaptasi untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal bagi peserta didik.

Peran komunitas belajar adalah untuk meningkatkan kompetensi para pendidik, tenaga kependidikan melalui belajar bersama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Proses pendampingan yang dilakukan oleh Komunitas Belajar Bruno memiliki empat tujuan yaitu (1) memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi aktif antar peserta yang dilakukan secara berkelompok; (2) memotivasi peserta untuk meningkatkan kompetensi yang ada pada dirinya dan didukung melalui diskusi; (3) menginterpretasikan pembelajaran yang diperoleh dari proses pendampingan; serta (4) mengedukasi peserta pendampingan melalui tantangan maupun pertanyaan mengenai masalah-masalah untuk diselesaikan secara bersama-sama.

Proses pendampingan dilakukan dengan saling berdiskusi, baik secara luring maupun daring. Pembelajaran luring atau tatap muka yang diselenggarakan memiliki beberapa tahapan diantaranya: (1) menyamakan tujuan dan *value* fasilitator dengan peserta pendampingan; (2) menetapkan kesamaan waktu pembelajaran; (3) berdiskusi terkait perencanaan pembelajaran dengan menyesuaikan hasil identifikasi kebutuhan belajar; (4) berkolaborasi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi; (5) berdiskusi mengenai model pembelajaran yang akan diterapkan; serta (6) merealisasikan bahan ajar yang telah dirancang untuk diterapkan langsung dalam kelas.

Proses pendampingan yang dilakukan secara daring merupakan suatu opsi yang digunakan fasilitator Komunitas Belajar Bruno dalam memaksimalkan proses pendampingan. Menurut penjelasan Panigrahi (2018), akses pembelajaran dengan jaringan internet mampu menjangkau banyaknya peserta ketika berdiskusi secara virtual, salah satunya menggunakan *Whatsapp Group* dalam berdiskusi.

Selama proses penampingan terdapat beberapa kendala yang kerap dijumpai seperti banyaknya pendidik PAUD yang masih belum menguasai implementasi proyek secara nyata, sehingga fasilitator mempersiapkan strategi pembelajaran yang mudah diterima untuk diimplementasikan dan dikembangkan oleh peserta.

Kedua, keterbatasan waktu juga merupakan faktor penghambat dalam proses pendampingan hal ini dipengaruhi oleh kesibukan masing-masing peserta, sehingga pada saat proses pendampingan masih banyak peserta yang datang terlambat hingga tidak masuk karena berbeda lembaga. Solusi dari keterbatasan waktu yaitu fasilitator melanjutkan proses pendampingan secara daring melalui *Whatsapp Group*. Proses pendampingan yang dilakukan secara *online* memiliki nilai positif yakni mendorong peserta untuk lebih mandiri dalam menyusun suatu proyek, keluasaan waktu dan lokasi yang fleksibel (Tang et al, 2014).

Ketiga, kurangnya percaya diri ketika menyampaikan ide atau gagasan yang dimiliki merupakan faktor penghambat dalam proses pendampingan. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya keyakinan pada diri sendiri mengenai langkah yang diambil. Alternatif solusi yang diberikan adalah membangun komunikasi yang baik antara fasilitator dengan peserta (Syam, 2017). Antusias peserta pendampingan akan semakin menurun jika peserta masih memiliki percaya diri yang rendah.

Keempat, peserta pendampingan yang kurang antusias ketika melakukan diskusi secara *online*. Proses pendampingan yang dilakukan secara luring dan daring memiliki perbedaan terkait antusias dalam tanya jawab. Antusias peserta pendampingan saat pembelajaran luring sangat disebabkan adanya praktik secara langsung dan dilakukan secara berkelompok. Berbeda jika diskusi dilakukan secara daring yang mengandalkan diskusi secara teoretis, pembelajaran daring juga kurang diminati dikarenakan jaringan internet yang tidak stabil.

Solusi yang dilakukan oleh fasilitator terkait hal ini adalah (1) memberikan bahan pembelajaran yang mudah dipahami dan dilakukan secara mandiri maupun berkelompok; (2) mendorong peserta untuk mampu menuntaskan tantangan kegiatan berbasis proyek; (3) memotivasi peserta dalam bereksperimen mengenai hal-hal baru; serta (4) menciptakan rasa kebersamaan melalui komunikasi yang baik antara fasilitator dengan peserta.

Selain itu jarak tempuh dan koneksi internet yang tidak stabil jika pembelajaran dilakukan secara daring. Sebagian peserta pendampingan memiliki jarak tempuh yang jauh ke komunitas belajar, hal ini menyebabkan peserta pendampingan sering terlambat dan mengakibatkan pembelajaran yang kurang efisien dalam waktu, namun faktor tersebut tidak memiliki pengaruh yang. Sedangkan kendala dalam koneksi jaringan internet yang kurang stabil juga dapat mempengaruhi pembelajaran ketika bejalan secara daring, sehingga fasilitator memberikan kesempatan pada peserta pendampingan untuk menyusun beberapa pertanyaan yang akan didiskusikan secara langsung melalui pembelajaran tatap muka.

Selain faktor penghambat, adapun faktor pendukung pada kegiatan pendampingan. Kunci keberhasilan tersebut terletak pada peran fasilitator yang mampu menciptakan proses pendampingan yang menyenangkan serta mudah dipahami, sehingga mampu menarik partisipasi aktif dari peserta pendampingan dalam mengikuti kegiatan. Hal ini ditandai dengan kemampuan fasilitator dalam mengedukasi peserta pendampingan melalui identifikasi masalah yang terkait, memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar peserta guna pembelajaran yang berkelanjutan, memberikan motivasi untuk meningkatkan kompetensi diri, dan mengintegrasikan pembelajaran yang didapatkan dalam pekerjaan sehari-hari. Komunikasi searah dan mampu diterima merupakan suatu hal pokok bagi setiap orang dalam melakukan interaksi sehingga adanya komunikasi mampu merujuk pada tujuan yang hendak dicapai (Habibi et al 2014).

Adanya media pembelajaran yang berkualitas tinggi mampu menghasilkan pemahaman materi peserta pendampingan, proses pendampingan yang dilakukan secara tatap muka antara fasilitator dengan peserta pendampingan tidak hanya disalurkan melalui buku, namun mempresentasikan menggunakan LDC proyektor yang dibantu oleh komputer atau laptop dalam proses belajar. Hal tersebut merupakan solusi mengingat peserta pendampingan lebih senang melihat sesuatu yang menarik, jika dibandingkan dengan mendengarkan saja. Kemudian unsur kinestetik yang dihasilkan dari penggunaan media tersebut adalah peserta pendampingan memiliki keterlibatan perannya dengan materi yang disampaikan.

Partisipasi aktif dari peserta pendampingan memberikan pengaruh akan tercapainya tujuan komunitas belajar dalam membantu peserta pendampingan terkait implementasi model *Project-based Learning*. Keaktifan peserta dapat dilihat dari partisipasi peserta menyampaikan pendapat serta mengajukan beberapa pertanyaan yang belum dikuasai.

Penilaian keaktifan peserta didapatkan ketika melakukan tanya jawab atau diskusi. Selain itu dapat ditinjau melalui proyek-proyek yang berhasil diimplementasikan kepada peserta didik. Oleh karenanya kemauan peserta untuk mengkreasikan model *Project-based Learning* dilakukan secara berkelompok untuk saling menambah informasi baru dari pengalaman yang diperoleh selama pendampingan.

Secara umum, hasil implementasi model *Project-based Learning* bagi pendidik PAUD adalah penerapan model pembelajaran yang akan diterapkan kepada anak usia dini.

Penerapan *Project-based Learning* pada PAUD adalah mengembangkan kegiatan belajar melalui eksplorasi sehingga memberikan dampak positif terhadap pemecahan masalah.

Issufiah (2018), mengelola proses pembelajaran adalah upaya sistematis yang dilakukan oleh pendidik guna mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Peran pendidik sebagai fasilitator yang memberikan arahan anak dalam menyelesaikan suatu masalah berupa tugas proyek yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok, sehingga peserta didik mampu menuangkan gagasannya dalam memecahkan masalah.

Implementasi model *Project-based Learning* memberikan kesempatan bagi pendidik dalam mengelola pembelajaran. Model *Project-based Learning* mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar dan menunjukkan kemampuannya yang disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan demikian pendidik PAUD dapat mengevaluasi hasil kerja peserta didik. Prosedur ini memerlukan partisipasi pendidik dan peserta didik, serta difasilitasi oleh berbagai sumber daya pedagogis.

4. Simpulan

Proses pendampingan implementasi model *Project-based Learning* di Komunitas Belajar Bruno dilakukan bersama fasilitator. Proses pendampingan dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan belajar atau permasalahan yang dihadapi oleh para peserta pendampingan. Pada proses pendampingan terdapat faktor penghambat maupun faktor pendukung yang dapat mempengaruhi kinerja pendampingan yang dilakukan fasilitator kepada pendidik PAUD selaku peserta pendampingan. Hasil dari pendampingan adalah diharapkan pendidik PAUD setelah mengikuti tahapan-tahapan pendampingan mampu memberikan pembaharuan materi belajar yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka serta kebutuhan anak-anak usia dini.

Daftar Rujukan

- Chen, C.-H., & Yang, Y.-C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26(1), 71–81.
- Đurišić, M., & Bunijevac, M. (2017). Parental Involvement as a Important Factor for Successful Education. *CEPS Journal : Center for Educational Policy Studies Journal*, 7(3), 17.
- Habibi, M. R., Laroche, M., & Richard, M. O. (2014). The roles of brand community and community engagement in building brand trust on social media. 37, 152–161. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.016>
- Hamidah, J., & Syakir, A. (2021). Implementasi Pendekatan Andragogi Spiritual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mandiri Mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i2.1376>
- Issufiah, N., Sunardi, S., Sri, W., & Gunarhadi, G. (2018). The Implementatyion Off Problem Based Learning Model (PBL) on Teachers and Students Grade Five Elementary Schools in Surakarta City. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 116–123.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Nisna Nursarofah. (2022). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Merdeka Belajar. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.2492>

- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.45301>
- Panigrahi, R., Srivastava, P. R., & Sharma, D. (2018). Online learning: Adoption, continuance, and learning outcome—A review of literature. . *International Journal of Information Management*, 43, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.05.005>
- Saadah, U. (2018). Interaksi Tiga Pilar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.17977/um041v13i1p21>
- Sekar, R. Y., Kamarubiani, N., & Makassar, U. A. (2020). Komunitas Belajar Sebagai Sarana Belajar Dan Pengembangan Diri. *Indonesian Journal of Adult and Community Education*, 2(1).
- St-Jean, E., & Audet, J. (2012). The role of mentoring in the learning development of the novice entrepreneur. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 8(1), 119–140. <https://doi.org/10.1007/s11365-009-0130-7>
- Syam, A., & Amri, A. (2017). Pengaruh kepercayaan diri (self confidence) berbasis kaderisasi IMM terhadap prestasi belajar mahasiswa (studi kasus di program studi pendidikan biologi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah parepare). *Jurnal Biotek*, 5(1), 87–102.
- Tang, Y., Xiao, X., & Shi, Y. (2014). Influence maximization: Near-optimal time complexity meets practical efficiency. In *Proceedings of the 2014 ACM SIGMOD international conference on Management of data*, 75–86. <https://doi.org/10.1145/2588555.2593670>
- Xu, T., & Zhang, B. (2021). Improving thinking skills in early childhood using effective teaching strategies. *Aggression and Violent Behavior*, 101704. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2021.101704>
- Yuniar, D. P., & Ariyanto, F. L. T. (2021). Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Melalui APE Bermuatan Kearifan Lokal di PAUD Madura. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 16(1), Article 1. <https://doi.org/10.17977/um041v16i1p21-33>