

PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA DALAM LINGKUNGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Cucu Sumarni¹, Chairun Nisa²

^{1,2}STAI Al-Aqidah Jakarta. Email:

Abstrak

Pendidikan adalah suatu tindakan yang dilakukan seseorang untuk memberikan hasil kepada pihak lain, dari tidak tahu menjadi tahu dan menghindari dari kebodohan. Lingkungan pendidikan dimulai sejak usia dini hingga dewasa, baik jenjang formal maupun non formal. Mulai dari rumah hingga jenjang sekolah, yaitu: rumah, PAUD/TK,SD,SMP,SLTA/SMK dan Perguruan Tinggi. Dunia pendidikan memerlukan penerapan nilai –nilai Pancasila agar menjadi siswa yang jujur, bertanggung jawab dan memiliki moral yang sesuai Pancasila.

Kata kunci : *Pendidikan, Pancasila, Usia Dini*

A. PENDAHULUAN

Di lingkungan sekolah mulai dari PAUD sampai jenjang perguruan tinggi, Pancasila sudah mulai diterapkan di kehidupan sehari-hari. Pancasila adalah dasar negara yang mengatur hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik di lingkungan sekolah dan rumah, agar tercipta sikap saling menghormati, menghargai, tolong menolong, gotong royong, kerja sama dan lain-lain. Dalam diri anak usia dini itu memiliki Karakteristik yang sangat unik dan bersikap relatif spontan, bersikap aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang sangat kuat, berjiwa petualang, sulit diajak fokus, memiliki imajinasi dan fantasi yang bagus untuk membangun karakter Anak usia dini, dan membangun karakteristik anak dengan cara melakukan kegiatan bermain menyenangkan dengan merancang pembelajaran berbasis proyek sesuai tantangan dan semangat pada kurikulum merdeka belajar. *Project based learning* pada kurikulum di PAUD oleh Tjiji Wartisah “Bahwa karakteristik anak memiliki pengaruh besar dalam kehidupan seseorang, ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter yaitu dari dalam diri dan pandangan anak terhadap dunia yang di miliknya seperti pengetahuan, pengalaman, prinsip moral yang di terima, pengarahan serta interaksi antara orang tua, dan guru. Peran itu sangat penting dalam pembentukan karakter anak. Terlibatnya dalam pembangunan karakter anak dengan baik dapat kita berikan dengan cara melakukan kegiatan bermain sambil belajar yang kita sisipkan pembelajaran tersebut sesuai dengan nilai-nilai moral yang ada dalam Pancasila.

Seperti kata-kata bijak *Ki Hajar Dewantara* Bahwa “ *Anak- anak hidup dan tumbuh sesuai Kodratnya sendiri. Pendidik hanya dapat merawat dan menuntun tumbuhnya kodrat itu. Anak-anak harus percaya, tegas, penuh ilmu hingga matang jiwanya serta percaya diri, tidak mudah takut, tabah menghadapi tantangan serta rintangan apapun.*

Bermain adalah cara alami anak belajar, namun bermain bukanlah satu-satunya cara belajar anak. Cara yang alami lainnya adalah anak belajar melalui pengamatan dan penyelidikan melalui kegiatan bermain. Hal ini dapat muncul pada pembelajaran berbasis proyek atau “ *Project Based Learning yang disingkat dengan kata (PjBL)*, yang dapat di aplikasikan pada jenjang tingkat anak usia dini (PAUD).

Project Based learning ini merupakan pendidikan inovatif beragam strategi untuk mencapai kesuksesan abad 21 serta mewujudkan penguatan profil pelajar Pancasila pada anak usia dini.

Pembelajaran Berbasis Proyek, saat ini juga mulai diaplikasikan dalam pendidikan anak usia dini dalam rangka Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang *merupakan suatu pendekatan pengajaran yang di kembangkan berdasarkan prinsip pembelajaran constructivism, problem solving, research inquiry dan intergrated studies*. Pembelajaran menggunakan metode PjBl ini mengajak anak didik melakukan suatu proyek baik secara individu ataupun kelompok untuk menghasilkan sebuah produk.

Pada pembelajaran ini anak dilibatkan memilih topik-topik yang menarik perhatian dengan rasa ingin tau anak yang sangat besar, anak didik merasa terlibat secara langsung sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi mereka. Contoh topik yang menarik perhatian mereka adalah materi tentang kebersihan diri, Ada beberapa anak yang diberikan tugas menjadi seorang dokter dan pasien. Dan si anak yang di beri tugas menjadi dokter mendapat tugas penting, melalui pertanyaan “ apa yang dapat dokter lakukan untuk membantu anak-anak agar terhindar dari penyakit?” ...Guru mengajak anak didik untuk berdiskusi memecahkan masalah tersebut, guru membagi anak didik berdasarkan kegiatan main yang disukai oleh anak sehingga jumlah anggota setiap kelompok menjadi fleksibel dan kebutuhan belajar anak berdasarkan kesiapan dan minat anak. Dalam Kegiatan main ini guru perlihatkan melalui contoh-contoh dan media lainnya sebagai referensi seperti buku cerita, poster gambar, video atau lagu-lagu yang menarik sesuai tema yang kita sampaikan.

Produk proyek yang dihasilkan beragam, seperti poster tentang menjaga kebersihan, bangunan klinik kesehatan cara bermainnya menggunakan balok-balok kayu. Si anak diajak bermain menyusun balok dengan susunan yang tinggi menjadi sebuah klinik kesehatan atau rumah sakit terbesar dengan harapan anak tersebut tidak hanya memiliki cita-cita sebagai dokter yang dapat menyembuhkan pasien, namun kelak dapat bercita-cita menjadi seorang *entrepreneur* yang hebat mempunyai klinik atau rumah sakit.

Pada akhir proyek tersebut para anak didik yang di tugaskan menjadi dokter menunjukkan hasil karya mereka dengan sangat bangga serta mengundang kelas lain. Si anak tersebut diberi kesempatan untuk menceritakan pengalaman main yang ia lakukan tadi. Proyek ini melibatkan anak didik dalam proses pembelajaran, si anak didikpun diajak belajar berpikir kritis, bekerjasama, menyampaikan pendapat, ide, dan berkomunikasi dengan baik. Ini akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka pembelajaran yang tidak akan mereka lupakan.

Dalam proyek tersebut, anak didik ditantang untuk menyelesaikan sebuah tugas yang pada akhirnya menghasilkan produk proyek. *Project Based Learning* adalah Pembelajaran berbasis proyek yaitu sebuah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar. Cara penerapannya adalah melakukan pendekatan kepada siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang benar-benar ditemui di lapangan. Dalam pembelajaran ini siswa akan berperan menjadi seorang profesional yang mencoba memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Ini merupakan salah satu model pembelajaran yang berpijak pada teori belajar konstruktivisme yang memiliki 5 prinsip pembelajaran:

Melibatkan pembelajaran dalam aktivitas nyata, Adanya negosiasi dalam proses pembelajaran, Pembelajaran bersifat kolaboratif dan memiliki pengkajian yang multi perspektif, Adanya dukungan menentukan tujuan dari mengatur proses belajar, Adanya dorongan merefleksikan apa dan bagaimana sesuatu dipelajari.

Dengan kata lain metode pembelajaran ini dapat diterapkan untuk mendorong keterlibatan penuh anak didik dan berbasis pengalaman autentik yang dapat diterapkan dalam beragam disiplin ilmu. Ciri khas pembelajaran ini adalah dihasilkannya suatu produk sebagai bentuk

hasil belajar. *Project Based learning* ini dipandu oleh sebuah pertanyaan pemantik, pertanyaan menantang, pertanyaan esensial atau pertanyaan mendasar. Oleh sebab itu berdasarkan pengalaman saya sebagai pendidik PAUD mencoba melakukan pembelajaran pertama saya memulai kegiatan atau proyek dengan berdiskusi bersama anak didik dengan menyampaikan pertanyaan pemantik seperti pembahasan diatas yaitu “*Apa yang dapat dokter lakukan untuk membantu anak-anak agar terhindar dari penyakit? Bagaimana cara membuat bangunan klinik ataupun Rumah sakit? Butuh waktu berapa lama kita dapat membuat bangunan tersebut agar bisa berdiri kokoh? Serta pertanyaan-pertanyaan lainnya yang tujuannya agar anak didik berperan aktif menjawab pertanyaan yang guru berikan sesuai dengan Kurikulum merdeka belajar.*

B. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Anak adalah Anugerah paling indah yang Allah SWT berikan kepada pasangan suami istri, dengan adanya seorang anak yang semula hanya hanya dipanggil nama saja, sejak anak lahir seorang wanita dapat di panggil ibu. Dan seorang laki-laki dapat di panggil Ayah. Peran ini fungsinya untuk mendidik, mengasuh, membimbing anak-anaknya mencapai tahapan tertentu yang mengantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Peran ayah adalah gelar untuk laki-laki yang mau mengasuh anak dan membantu partner atau teman hidup. Peran Ayah bukan hanya sekedar mencari rezeki, materi atau bekerja untuk memenuhi kebutuhan keluarga saja. Jika peran ayah mau terlibat mengasuh anak bersama ibu maka separuh permasalahan di negri ini teratasi dengan baik, karena ketika telah absolut mumpuni menjadi seorang imam atau kepala keluarga yang bertanggung jawab tidak hanya dengan soal materi tetapi juga soal religi, psikologi, emosional serta fasilitas seluruh anggota keluarga. Peran Ibu adalah madrasah atau sekolah pertama anak-anaknya, jadi jika ibu bahagia dan tidak merasa lelah dalam rutinitasnya memberikan pengasuhan yang baik dan benar, akan menciptakan anak-anak yang sholeh dan membangun bangsa dan negara Indonesia berkembang dengan maju. Jika dalam pengasuhan sebagai orang tua lengkap mau saling bekerja-sama dalam mendidik serta mengasuh anak, namun jika tidak ada kerja sama dari antara keduanya maka pengasuhan anak menjadi kurang baik atau tidak ada pengasuhan sama sekali itu sama seperti anak jalanan maka memiliki karakter yang berbeda dengan anak yang cara pengasuhannya diasuh dengan baik. Jadi peranan orang tua dan lingkungan sekitar sangat penting dalam pengasuhan anak, karena akan membentuk karakter dan kepribadian anak agar terhindar dari perilaku negatif dimasa anak-anak sampai dewasa kelak. Anak-anak usia Dini yang sudah mendapat pendidikan atau disekolahkan di PAUD akan beda karakternya dengan anak jalanan yang tidak sekolah, karena di PAUD anak-anak sudah mendapatkan ilmu kemandirian, kejujuran, kedisiplinan, toleransi dan kerja sama. Karena anak adalah amanah dari Allah SWT, manakala nikmat amanah itu bisa kita tunaikan dengan baik. melalui Pendidikan yang kita berikan untuk anak agar dapat mengoptimalkan kemampuan anak sehingga dapat mencapai tahapan yang sesuai dengan usia kronologis dengan usia biologis. Setiap anak memiliki bakat dan kemampuan dan ketertarikan yang berbeda-beda dalam suatu hal terutama pada kegiatan bermain.

Anak usia Dini adalah anak-anak di bawah usia 7 tahun , ada beberapa periode generasi dari berbagai referensi secara umum kita mengenal sebagai berikut :

- a. Generasi Baby Boomer yaitu generasi yang lahir tahun 1946-1964 yang memiliki ciri umum sebagai generasi yang berjiwa petualang, optimistik, dan berorientasi kerja yang keras . pada masa mereka dilahirkan, kemudian berada pada situasi revolusi pasca perang dunia yang diwarnai dengan sikap heroik dalam perjuangan menjadikan mereka memiliki ciri umum perang yang ditandai dengan perjuangan di segala bidang untuk memperbaiki kehidupan pada zaman tersebut.

- b. Generasi X, yaitu generasi yang lahir tahun 1965-1976, yang secara umum bercirikan individualistis, luwes, skeptis terhadap wewenang, dan memiliki kecenderungan lebih disebabkan situasi pada masa ini lebih banyak diwarnai dengan berbagai upaya pembangunan di segala bidang, sebagai wujud melanjutkan perjuangan generasi sebelumnya yang melakukan perubahan-perubahan revolusi kehidupan pasca perang. Generasi ini memiliki ciri umum individualistis yang dimungkinkan karena berpikir akan perannya masing-masing dalam menjalankan kehidupannya.
- c. Generasi Y (Milenial), yaitu generasi yang lahir pada tahun 1977-1995, yang secara umum bercirikan lebih percaya diri, berorientasi terhadap kesuksesan, toleransi, kompetitif dan haus perhatian. Generasi ini dilahirkan ketika pada umumnya kondisi masyarakat tengah melakukan pembangunan segala bidang. Perkembangan industri yang sedang menggeliat mewarnai kesuksesan, contoh orang-orang sukses mulai bermunculan. Keberagaman yang semakin terlihat dalam situasi kebebasan berekspresi dalam alam demokrasi menjadikan mereka lebih penting untuk dapat mengekspresikan hasil kerja nyatanya kepada orang banyak.
- d. Generasi Z, yaitu generasi yang lahir pada tahun 1996-2010, menghargai keberagaman, menghendaki perubahan sosial, suka berbagi, berorientasi target. Keadaan ketika mereka dilahirkan sesungguhnya sangat terasa saat ini di mana perkembangan ilmu dan teknologi yang begitu tinggi. Industri mulai menggunakan teknologi kekinian dan mulai memasuki era digital. Generasi Z saat ini mulai menggunakan aplikasi untuk dunia pembelajaran. Masyarakat yang semakin bebas dalam era demokrasi memunculkan banyak keragaman.
- e. Generasi Alfa, yaitu generasi yang lahir pada tahun 2010-sekarang. Generasi ini lahir pada masa sekarang dan mengalami perubahan-perubahan sosial yang dinamis di berbagai aspek. Generasi ini rata-rata dilahirkan oleh generasi Y (milenial) atau "anak" dari generasi milenial yang memiliki ciri-ciri umum yang tentu akan berpengaruh kepada bagaimana karakter mereka ke depan.

Pelajaran yang diterapkan di PAUD menerapkan nilai-nilai: Agama dan moral, motorik halus, motorik kasar, seni, bahasa, kognitif sesuai dengan perkembangan kecerdasan yang ada pada diri anak usia dini. Kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau melakukan serta menghasilkan sesuatu yang ada nilainya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bahasa biologi otak orang cerdas adalah orang yang memiliki struktur otak, dengan banyak cabang perkembangan kecerdasan seorang anak secara umum mencakup:

1. Perkembangan spritual yang mencakup masalah akhlak, ibadah atau syariah hal ini berkaitan dengan penanaman nilai Agama dan moral. Kemampuan seseorang untuk mendengar, melihat, melakukan, menyampaikan ke dalam diri maupun ke orang lain berdasarkan petunjuk atau hidayah Allah SWT.
2. Perkembangan Afeksi termasuk *Trust* (percaya kepada orang lain) *Fokus pengendalian diri* (aktivitas memperhatikan, mengingat aturan, kooperatif, berpikir fleksibel dan latihan pengendalian diri dalam hal mengontrol emosi dengan baik), *Initiative* (Arahan diri, melalui proses belajar untuk mengetahui potensi yang ada pada diri) *Autonomy* (Kemandirian) *Kecerdasan inter personal* (Kemampuan untuk mengerti maksud, motivasi, dan keinginan orang lain, serta kemampuan bekerja dengan orang lain) *Kecerdasan intra personal* (Kemampuan mengerti diri sendiri, maksud, keinginan dan ketakutan) memiliki kemampuan bekerja sendiri secara efektif, memanfaatkan informasi untuk mengatur kehidupannya sendiri), *Selfesteem* (kebanggaan diri) Tujuan pengamatan afeksi ini untuk melihat apakah anak merasakan mereka disayang, mereka itu berarti dan mempunyai makna dan mereka merasakan, apakah menjadi pribadi yang mempunyai kemampuan.

3. Perkembangan Kognisi termasuk di dalamnya *Perception* (daya tangkap) *Physical knowlence* (pemahaman tentang benda) *Making connection*, (pembuat hubungan sebab akibat, melalui pengetahuan, mengenai persamaan, dan perbedaan serta memilah-milahnya sesuai kategori masing-masing) *Berpikir kritis* (usaha pencarian yang terus menerus pengetahuan yang valid dan terpercaya untuk dijadikan pegangan seseorang dalam meyakini, memutuskan dan bertindak), *logika matematik* (kemampuan memahami sesuatu masalah secara logis dan menganalisis masalah untuk mencari penyelesaiannya secara ilmiah) *Kecerdasan Visual Spasial* (kemampuan mengorganisir dan memanipulasi gambar dan ruangan yang lebar) Tujuan pengamatan kognisi untuk melihat apakah anak dapat menginterpretasikan antara pengetahuan dan pengalaman yang dialami pada saat membangun konsep –konsep baru maupun meningkatkan konsep yang sudah ada.
4. Perkembangan Bahasa Komunikasi yang termasuk didalamnya *Listening Skills* (keterampilan mendengar) *Receptive language* (Bahasa yang dapat dipahami), *Expreassive Language* (Bahasa yang diucapkan atau yang ditampilkan), *Writing Skills* (kemampuan menulis), *Reading skills* (kemampuan membaca). Karena komunikasi adalah keterampilan untuk menentukan apa yang ingin disampaikan orang lain. Dan memastikan bagaimana caranya agar komunikasi kita dimengerti oleh orang lain.
5. Perkembangan *Physical health* (kesehatan fisik) terkait Kecerdasan Kinestetik (kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk menyelesaikan masalah, atau melakukan gerak yang menghasilkan produk (pertunjukkan) contohnya Atlit, penari, Dokter Bedah. *Physical Development* berupa kesadaran pada tubuh, *Gross Motor Development* perkembangan motorik kasar, *Fine motor development* perkembangan motorik halus. Tujuannya untuk melihat apakah anak dapat menguasai lingkungan melalui peningkatan kontrol tubuh dan pengembangan sikap, pengetahuan, perilaku yang berhubungan dalam memelihara, menghormati dan melindungi tubuh mereka.
6. Perkembangan Sosial (terdiri dari keterampilan sosial dan kemampuan bersosialisasi) Pengambilan sudut pandang itu menyangkut hal yang jauh ke depan, hal ini meliputi mencari tahu apa yang dipikirkan, apa yang dirasakan oleh orang lain, dan pembentukan dasar bagi anak untuk memahami apa maksud orang tua, guru dan teman-teman mereka. Anak-anak yang dapat melihat sudut pandang orang lain akan lebih sedikit terlibat konflik atau masalah. Tujuan pengamatan sosial ini adalah untuk melihat apakah anak dapat mengembangkan pola-pola interaksi sosial secara sukses sebagaimana mereka dapat mengembangkan internal kontrol dan nilai-nilai sosial.
7. Perkembangan Estetika berupa *Enjoyment*, bisa merasakan kesenangan dalam kegiatan bermain, *Insight* memiliki pemahaman atas apa yang dilakukan, *Stimulasi yaitu* kegiatan untuk merangsang kemampuan dasar anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal, *Kepuasan* adalah perasaan anak, senang atau kecewa atau perasaan lainnya. Akibat membandingkan apa yang terjadi dengan apa yang diinginkan termasuk di dalamnya musik, kemampuan dalam penampilan *performance* pada kegiatan menari, *passion show* dan menghargai bentuk-bentuk musik dan pemahaman mengenai Natural Alam dan lingkungan kemampuan untuk mengenali lingkungan. Tujuan pengamatan Estetika adalah untuk melihat apakah anak dapat mengintegrasikan antara perasaan, pikiran dan tindakan dalam bidang seni, musik dan pengalaman sensorik lainnya untuk dapat memiliki kemampuan menikmati hal yang menyenangkan yang pada akhirnya berdampak menjadi anak memiliki kepribadian yang berarti. Perkembangan-perkembangan ini merupakan gabungan dari beberapa teori dalam bidang Pendidikan anak usia dini baik itu berasal dari *Curriculum Domain, 7 Esensial life Skills* maupun kecerdasan jamak yang banyak di bahas para praktisi maupun pemerhati Pendidikan anak, karena setiap anak memiliki bakat kemampuan serta ketertarikan yang berbeda-beda. Kegiatan bermain anak seharusnya menyediakan fasilitas bagi anak mengeksplorasi bermacam-macam alat main sesuai bakat dan ketertarikan masing-

masing, sementara tugas pendidik adalah memberi materi dasar , membantu anak dalam penggunaan alat main, sehingga anak menemukan pengetahuan baru maupun kemampuan yang telah dicapai anak.

Bermain sambil belajar dalam pendekatan *project based learning* ini merupakan strategi yang dapat dipilih untuk mengembangkan prinsip bermain sambil belajar. Strategi ini juga dapat menjadikan anak sebagai pusat pembelajaran dalam mendidik anak usia dini karena pada usia 0-6 tahun anak mengalami masa keemasan (*The Golden Age*) yang ditandai dengan kepekaan untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka setiap anak berbeda-beda sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Masa ini juga merupakan kesempatan yang penting untuk mengembangkan kemampuan Kognitif, motorik, Bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral, nilai-nilai Pancasila, budaya, serta keberagaman dalam konteks kehidupan. Pengembangan pembelajaran ini juga dalam rangka memenuhi pencapaian pembelajaran yang meliputi nilai agama, budi pekerti, jati diri serta dasar-dasar literasi dan STEAM (singkatan yang menggabungkan beberapa pelajaran penting yang harus dipelajari anak seperti sains, teknologi, seni, dan matematik).

Pembelajaran STEAM berpusat pada kegiatan dan berpusat pada peserta didik di mana anak lebih aktif dalam melakukan kegiatan yang mereka inginkan di mana guru sebagai fasilitator, dari pembelajaran ini guru dituntut lebih kreatif dalam menyajikan kegiatan main yang beragam bertujuan agar anak tidak cepat bosan.

Menteri Pendidikan dan kebudayaan Bapak Nadiem Makarim menegaskan bahwa sistem pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* mesti digalakkan, hal ini agar kolaborasi antar pelajar terus terbangun melalui proyek pembelajaran tersebut. Menurut beliau “ Saya ingin pembelajaran semua memakai *project based learning* baik itu di sekolah maupun di perguruan tinggi jadi menurutnya untuk pemicu kemandirian, kolaborasi dan kreativitas. Beberapa waktu lalu seperti di rangkum dalam laman Direktorat Sekolah dasar Kemendikbud, Bapak Nadiem juga menyampaikan, kemampuan berkolaborasi di dunia Pendidikan semakin dibutuhkan di era saat ini karena kolaborasi dan kreativitas menjadi esensi dari kebijakan Merdeka Belajar.

Pembelajaran STEAM ini menuju terwujudnya profil pelajar Pancasila tujuan pembelajaran ini mengajak para pendidik, para orang tua untuk bersama-sama memberikan bimbingan terbaik pada pendidikan anak sesuai dengan penerapan Pancasila, hal ini tentu saja karena kehidupan bangsa dan negara dimasa akan datang bergantung pada Pendidikan anak usia dini

Penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan pendidikan mulai dari paud/tk sudah mulai diterapkan, contoh melakukan kegiatan upacara bendera dengan melatih rasa percaya diri serta keberanian menjadi seorang pemimpin upacara bendera dan melafalkan teks Pancasila, tertib dalam kegiatan baris-berbaris karena tidak ada pelajaran khusus untuk anak-anak usia dini. Dengan melakukan upacara bendera dan membaca teks Pancasila melatih anak-anak untuk disiplin, menghormati sesama, melatih keberanian, Rasa percaya diri, mandiri dan mampu menghafal sila-sila Pancasila dan lambangnya . Untuk jenjang sekolah dasar sudah mulai membahas sila-silanya satu persatu lebih mendalam dan lambangnya, dan juga mengenalkan keberagaman di sekolah dasar dengan mengenalkan baju adat Nusantara, tarian-tarian serta lagu daerah, mengenalkan makanan tradisional melalui Bazar makanan untuk menumbuhkan rasa nasionalisme sedini mungkin.

Dan dalam jenjang SMP dan SLTA sudah lebih khusus tentang pelajaran Pancasila ada pada mata pelajaran PPKN untuk kurikulum merdeka sudah diterapkan dalam profil pelajar Pancasila. Untuk disekolah perguruan tinggi ada kampus yang sudah menerapkan kampus merdeka, yang mempelajari Bhinneka Tunggal Ika, cinta tanah air, Pancasila, NKRI.

Manfaat dari nasionalisme yang ditumbuhkan pada diri anak yaitu meningkatkan keinginan untuk memajukan tanah air, menjadi salah satu manfaat jiwa nasionalisme akan memicu semangat seseorang untuk memajukan negaranya agar tidak kalah dalam persaingan dengan negara lainnya.

Semua anak berhak mendapatkan pembelajaran yang lebih baik dalam hal pendidikan dan berorientasi kepada kebutuhan belajar anak didik, anak didik memerlukan model pembelajaran yang mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan saling berinteraksi satu sama lain. Sama seperti pembahasan di atas dalam proyek tersebut anak didik di tantang untuk menyelesaikan sebuah tugas yang pada akhirnya menghasilkan produk proyek.

Dalam *project based learning* ada 5 prinsip pembelajaran :

- Prinsip pembelajaran pertama dalam teori ini adalah melibatkan pembelajaran dalam aktivitas nyata, tidak abstrak, dan dapat dipahami anak didik karena mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. misalnya dalam rancangan pengembangan PjBl pendidik memberikan pertanyaan pada topik pertanyaan pemancing misalnya pada tema Binatang contoh pertanyaan awal “ Apa teman-teman pernah melihat kupu-kupu? Bagaimana Bentuk Binatang Kupu-kupu? Kira-kira Binatang kupu-kupu perlu makan gak ya? Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut peserta didik mengajak anak untuk sama-sama berpikir kritis. Setelah itu barulah merancang rancangan proyek contoh tema binatang kupu-kupu rancangan proyek sederhananya adalah membuat Kupu-kupu dari kancing warna-warni, bisa juga membentuk plastisin menjadi sebuah bentuk ulat dan kupu-kupu. Dalam hal ini, pendidik memperkenalkan sebelum proses terjadinya kupu-kupu yang disebut dengan (metamorfosis)
- Prinsip kedua adalah negosiasi dalam proses belajar, ketika anak didik belajar dalam kelompok, mereka mendiskusikan tugas masing-masing , agar kelompok dengan didampingi oleh pendidik sebagai fasilitator. Dalam kegiatan ini, anak didik berlatih menyampaikan pendapat mengenai produk proyek yang akan dihasilkan dan sama-sama bermusyawarah membuat kesepakatan secara sederhana misalkan contoh rancangan proyeknya membuat tong sampah dari kardus bekas atau dari bekas galon yang sudah tidak terpakai atau dari ban bekas, atau bisa juga membuat jembatan atau bendungan dari balok serta pipa paralon yang sudah tidak terpakai. Disini pendidik bernegosiasi kepada anak didik membutuhkan waktu berapa lama menyelesaikan proyek tersebut. Apakah bisa menghabiskan 1 atau 2 jam, disini mulailah peserta didik melakukan kesepakatan bersama agar proyek tersebut selesai dengan hasil maksimal.
- Prinsip yang ketiga adalah pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan memiliki pengkajian multiperspektif. Kegiatan pembelajaran secara berkelompok seperti narasi sebelumnya tentu dapat meningkatkan keterampilan berkolaborasi dan dapat menghasilkan produk yang berasal dari perspektif atau ide yang berbeda. Dengan kata lain, mereka berlatih mencari ide dan bekerja-sama dalam mewujudkan ide-ide tersebut.
- Prinsip keempat adalah adanya dukungan menentukan tujuan dan mengatur proses belajar, peran pendidik sebagai fasilitator mendukung tujuan pembelajaran dan tujuan proyek yang akan dibuat serta membuat kesepakatan mengenai rencana dan durasi proyek hal ini menggambarkan bahwa proses belajar tetap teratur anak didik (*student-center*)
- Prinsip terakhir adanya dorongan merefleksikan apa dan bagaimana sesuatu yang dipelajari. Setelah proyek selesai terdapat tahapan untuk merefleksikan apa yang anak didik telah pelajari dari proyek yang telah mereka laksanakan, hasil akhir produk tersebut adalah berbagai macam media penyuluhan dalam mencegah penyakit dengan

cara menjaga kebersihan diri. Saat kegiatan main peran anak didik diberikan tugas menjadi seorang dokter seperti pembahasan diawal sebelum menjelaskan apa itu PJBL serta manfaat pembelajaran tersebut. Produk tersebut merupakan jawaban atas pertanyaan pemantik (pertanyaan yang diajukan untuk mengajak seseorang untuk berpikir kritis, mengembangkan ide-idenya) yang disampaikan ketika akan melaksanakan PJBL.

Dengan kata lain, PJBL dapat diterapkan karena mendorong keterlibatan penuh anak didik dan berbasis pengalaman autentik yang dapat diterapkan dalam beragam disiplin ilmu. PJBL dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan oleh karena itu konsep Pendidikan yang menyenangkan bagi anak adalah pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, konsep pendidikannya tidak hanya menarik akan tetapi mendorong anak didik untuk belajar melalui pengalaman-pengalaman langsung yaitu berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan. Pendidikan yang menyenangkan bagi anak usia dini nantinya akan berdampak jauh lebih baik kedepan sehingga mereka akan termotivasi untuk terus belajar dan mengantar mereka menyukai pembelajaran sepanjang masa, PJBL dapat memenuhi kebutuhan anak usia dini sesuai dengan perkembangannya.

Model pembelajaran ini diharapkan memandu pendidik dalam memfasilitasi program pendidikan yang berkualitas yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Anak didik diharapkan untuk mengembangkan potensinya sehingga memiliki kemampuan dalam mencapai keberhasilan di jenjang pendidikan berikutnya. Hubungan *project based learning* dengan profil pelajar pancasila sangat berhubungan karena PJBL mengandung muatan profil pelajar Pancasila, yakni:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
2. Mandiri
3. Bernalar Kritis
4. Bergotong royong
5. Kreatif

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Teknologi Republik Indonesia juga mendorong agar sistem ini dapat diselenggarakan. Agar kolaborasi antar peserta didik terus terbangun untuk mencetak generasi berkarakter Pancasila.

Rancangan pengembangan *project based learning* harus dirancang dengan matang. Sebelum mengaitkan dengan perencanaan pembelajaran seperti program semester (Prosem), Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), dan Rencana Pembelajaran Harian (RPPH), pendidik harus mengetahui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mulailah dengan pertanyaan Pemantik
Pembelajaran berbasis proyek dimulai dengan sebuah pertanyaan pemantik contoh pertanyaan pemantik mungkin terlihat sebagai berikut:” Bagaimana kita dapat merawat binatang peliharaan?
Sebuah pertanyaan pemantik (*Driving Question*) yang mengawali investigasi mendalam yang dapat menjadi sebuah penugasan pada anak didik.
2. Rancangan Proyek
Rancangan proyek secara kolaboratif bersama anak didik sehingga mereka terlibat dalam proyek tersebut sejak awal. Rancangan tersebut dapat berisi tentang kegiatan atau tugas pada hari itu maupun alat-alat dan bahan yang dimanfaatkan untuk proyek tersebut.
3. Susun jadwal kegiatan dalam proyek. Pendidik dan anak bekerjasama menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek tersebut, misalnya anak didik

memiliki target waktu penyelesaian dan mereka diberikan pendampingan untuk mengelola waktu yang ada. Oleh sebab itu meskipun kegiatan ini berpusat pada anak, namun pendidik mendampingi dan memberikan arahan untuk mengelola waktu yang ada

4. Monitor jalannya proyek

Pendidik memantau anak didik dan jalannya proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi anak didik dalam setiap proses. Dengan kata lain, Pendidik berperan sebagai mentor dan fasilitator bagi aktivitas anak didik. Pendidik mengajarkan kepada anak didik bagaimana bekerja dalam sebuah kelompok. Setiap dapat memilih perannya masing-masing dengan mengesampingkan kepentingan kelompok.

5. Evaluasi produk dan umpan balik

Pendidik melakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan. Penilaian ini dilaksanakan untuk mengukur beberapa hal, yaitu mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing anak didik, memberi umpan balik terhadap tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh anak didik serta membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Susun jadwal untuk mengevaluasi pengalaman belajar anak, pada akhir proses pembelajaran anak. Melakukan refleksi atau *me-review* kembali kegiatan main yang telah dilakukan dan hasil proyek sudah dijalankan, proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Dan anak didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek

DAFTAR PUSTAKA

- Shihab Najela. 2017. Merdeka Belajar di Ruang Kelas. Ciputat: Literati
- Nugraha, Ali dkk. Pedoman Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan Kebudayaan Tahun 2018.
- Sintajani, Yulianti 2020, Konsep dan Praktik STEAM di PAUD, Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Dr. Dwi Sulisworo, 2020, Konsep Pembelajaran Project Based Learning, Semarang Jawa Tengah
- Yeni Rachmawati, S.Pd. & Euis Kurniati, S. Pd. M. Pd. 2012, Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak-kanak