

TUMBUH KREATIF BERSAMA MERDEKA BELAJAR BERBASIS PROYEK DIMASA GOLDEN AGE

Ika Alpiyah

STAI Nida El Adabi, Indonesia
alpiyahika48@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana tumbuh secara kreatif dengan proyek mandiri pembelajaran berbasis selama masa keemasan. Salah satu pilar utama dalam kurikulum merdeka belajar, yaitu pembelajaran yang dilaksanakan adalah Project Based Learning. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif. Berdasarkan temuan permasalahan di lapangan terkait pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek pada masa Golden Age. Golden Age dalam dunia pendidikan merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan individu, dimana kreativitas dan kemampuan belajar mandiri menjadi landasan utama. Penelitian ini mencoba mengeksplorasi bagaimana pendekatan pembelajaran proyek dapat digunakan sebagai sarana untuk memfasilitasi kreatif pertumbuhan dengan "Merdeka Belajar" selama masa keemasan serta menerapkan pembelajaran kreatif proyek dan dampaknya terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak selama ini. Di dalam Faktanya, setiap orang mempunyai kreativitas yang berbeda-beda, baik anak-anak maupun orang dewasa. Hampir semua pekerjaan memerlukannya kreativitas khususnya menjadi seorang guru, karena semakin kreatif seorang guru maka semakin menyenangkan pembelajarannya akan menjadi. Kesimpulan penelitian ini bahwa lingkungan keluarga, orang tua dan guru merupakan faktor penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Perkembangan anak-anak kreativitas juga bisa dikembangkan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Jadi Tumbuh kembang untuk anak di masa depan bergantung pada lingkungannya.

Kata Kunci : Tumbuh Kreatif, Merdeka Belajar, Berbasis Proyek, Golden Age.

Abstract: The aim of this research is to find out how to grow creatively with independent project-based learning during the golden age. One of the main pillars in the independent learning curriculum, namely the learning carried out is Project Based Learning. This research uses a qualitative research method approach. Based on findings of problems in the field related to the implementation of project-based learning during the Golden Age. The Golden Age in the world of education is a very important period in individual development, where creativity and the ability to learn independently are the main foundations. This research tries to explore how the project learning approach can be used to facilitate creative growth with "Freedom to Learn" during the golden age as well as implementing creative project learning and its impact on children's cognitive and social development during this time. In fact, everyone has different creativity, both children and adults. Almost all jobs require creativity, especially being a teacher, because the more creative a teacher is, the more enjoyable learning will be. The conclusion of this research is that the family environment, parents, and teachers are important factors in developing children's creativity. The development of children's creativity can also be developed by utilizing the surrounding environment. So growth and development for children in the future depends on their environment.

Keywords: Creative Growth, Independent Learning, Project Based, Golden Age.

Article History:

Received: 28-08-2023

Revised : 27-09-2023

Accepted: 30-10-2023

Online : 29-10-2023

A. LATAR BELAKANG

Menarik salah satu pernyataan seorang pujangga Lebanon, Kahlil Gibran dikutip (Arifudin, 2022) yang menyebutkan bahwa anak bukanlah identitas yang sama dengan diri orangtua.", pun bukan orang lain. Ia adalah ia. Dan hidup di zaman yang berbeda dengan orangtuanya. Karena itu, memerlukan sesuatu yang lain dengan yang

dibutuhkan. Masa Golden Age, yang umumnya berkisar antara usia 3 hingga 8 tahun, merupakan periode penting dalam perkembangan anak. Ini adalah masa di mana anak-anak menunjukkan tingkat keingintahuan dan kreativitas yang tinggi.

Dalam konteks pendidikan, Merdeka Belajar adalah konsep yang mendorong kemandirian dalam proses pembelajaran. Istilah kurikulum digunakan pertama kali pada dunia olahraga pada zaman Yunani kuno yang berasal dari kata *curir* dan *curere*. Pada waktu itu kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari. Orang mengistilahkannya dengan tempat berpacu atau tempat berlari dari mulai start sampai finish (Mawati, 2023).

Selanjutnya istilah kurikulum digunakan dalam dunia pendidikan. Wina Sanjaya dikutip (Kartika, 2023) bahwa para ahli pendidikan memiliki penafsiran yang berbeda tentang kurikulum. Namun demikian, dalam penafsiran yang berbeda itu, ada juga kesamaannya. Kesamaan tersebut adalah, bahwa kurikulum berhubungan erat dengan usaha mengembangkan peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Lebih lanjut Wina Sanjaya dikutip (Kartika, 2020) bahwa secara harfiah, kurikulum berasal dari bahasa Latin, *curriculum* yang berarti bahan pengajaran. Kata kurikulum selanjutnya menjadi suatu istilah yang digunakan untuk menunjukan pada sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh untuk mencapai suatu gelar atau ijazah. Pengertian di atas sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Saylor, Alexander, dan Lewis dalam (Hoerudin, 2023) menyatakan bahwa kurikulum adalah sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh peserta didik.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam proses pembelajaran guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Di dalam kurikulum ini terdapat proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila. Kemudian, dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek ini tidak bertujuan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Dalam artikel ini, akan membahas bagaimana pendekatan pembelajaran proyek dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan Merdeka Belajar selama masa Golden Age.

At-Taubany dkk dikutip (Mayasari, 2021) bahwa pendekatan pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu rangkaian dalam bentuk tindakan dalam pembelajaran yang berdasar pada suatu prinsip tertentu (Filosofis, didaktis, psikologis, dan ekologis) yang dapat mendorong, menguatkan, serta mewadahi metode pembelajaran tertentu. Musfiqon dkk dalam (Fitria, 2023) menjelaskan bahwa pendekatan, terdapat strategi, metode, teknik, dan taktik. Komponen-komponen tersebut akan saling berkaitan satu sama lain. Pendekatan dalam pembelajaran selalu berkembang sesuai dengan perkembangan dalam dunia pendidikan.

Pendekatan dalam pembelajaran menurut At-Taubany dkk dikutip (Mayasari, 2022) dapat digunakan sebagai sebuah sarana untuk mengaktualisasikan pengetahuan baru yang didapat. Peserta didik diajarkan untuk memecahkan suatu masalah dengan memanfaatkan lingkungan sekitarnya sebagai sumber. Roy Killen dalam (Rahman, 2021) membagi dua macam pendekatan dalam pembelajaran, yaitu *Teacher Centered*

Approaches atau pendekatan yang berpusat pada guru, dan *Student Centered Approaches* atau pendekatan yang berpusat pada siswa. Pendekatan yang berpusat pada guru berarti pembelajaran menggunakan *Direct Instruction* atau strategi pembelajaran langsung, dan pembelajaran deduktif atau ekspositori. Sedangkan, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menggunakan strategi *discovery* dan inkuiri serta induktif.

Pendekatan pembelajaran proyek dalam lingkungan pendidikan untuk anak usia *Golden Age*. Menurut (Surya, 2023) bahwa proyek-proyek ini dirancang untuk memungkinkan anak-anak untuk memilih topik yang menarik bagi mereka dan secara mandiri menjalani proses penelitian, eksplorasi, dan pembelajaran. Proyek-proyek ini berfokus pada berbagai disiplin ilmu, seperti sains, seni, dan bahasa.

Hasilnya adalah peningkatan dalam kreativitas mereka, dengan anak-anak sering kali menghadirkan ide-ide inovatif yang tidak terduga. Pembelajaran proyek mendorong anak-anak untuk berpikir kreatif dan mengembangkan solusi untuk masalah yang mereka temui selama proses penelitian. Melalui partisipasi dalam proyek-proyek ini, anak-anak belajar untuk mengatur waktu mereka sendiri, mengambil keputusan, dan mengatasi hambatan yang mungkin muncul. Mereka menjadi lebih mandiri dalam proses belajar mereka. Selama pelaksanaan proyek, anak-anak bekerja sama dalam kelompok kecil. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan konflik. Dalam beberapa proyek, dapat dilihat bahwa anak-anak mencapai pemahaman yang lebih dalam tentang topik yang mereka teliti daripada yang dapat dicapai melalui metode pembelajaran konvensional.

Mereka memiliki dorongan intrinsik yang kuat untuk memahami topik yang mereka pilih. Pendekatan pembelajaran proyek yang kami gunakan selama masa *Golden Age* telah terbukti efektif dalam memfasilitasi pertumbuhan kreatif, kemandirian belajar, dan perkembangan sosial anak-anak. Dalam era Merdeka Belajar, di mana kemandirian dan kreativitas sangat dihargai, pendekatan ini dapat menjadi alat yang kuat untuk mempersiapkan anak-anak untuk masa depan. Namun, perlu dicatat bahwa pendekatan ini juga memerlukan dukungan yang baik dari Lembaga pendidik, orang tua dan juga guru, Guru perlu berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran proyek ini, sementara orang tua dapat mendukung anak-anak mereka dalam eksplorasi proyek di luar lingkungan sekolah.

Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti bermaksud untuk menguraikan penelitian tumbuh kreatif bersama merdeka belajar berbasis proyek dimasa *golden age*.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan tumbuh kreatif bersama merdeka belajar berbasis proyek dimasa *golden age*. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Kartika, 2018) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data sekunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata

tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Saepudin, 2020) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Ropitasari, 2023) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai tumbuh kreatif bersama merdeka belajar berbasis proyek dimasa golden age. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Kartika, 2022).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang tumbuh kreatif bersama merdeka belajar berbasis proyek dimasa golden age dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Saepudin, 2022).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Kartika, 2021).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Saepudin, 2021) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan tumbuh kreatif bersama merdeka belajar berbasis proyek dimasa golden age.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan dicari (Saepudin, 2020). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Chadijah, 2017) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Saepudin, 2019). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Haris, 2023). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang tumbuh kreatif bersama merdeka belajar berbasis proyek dimasa golden age.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah

ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Tanjung, 2023).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Chadijah, 2022). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Chadijah, 2023) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu tumbuh kreatif bersama merdeka belajar berbasis proyek dimasa golden age.

Menurut Muhadjir dalam (Surya, 2021) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tumbuh Kreatif

Perkembangan kreativitas tumbuh sejak anak berada pada masa bayi. Sehingga sedini mungkin anak perlu diberikan stimulus agar orangtua dapat memahami kecakapan, kecerdasan, dan kebutuhannya. Tujuannya agar anak dapat tumbuh kembang dengan baik. Selain itu, seiring berjalannya waktu, orangtua mampu mengarahkan anak sesuai dengan bakat, minat dan kebutuhannya demi keberlangsungan masa depan anak. Pengembangan fisik anak sangat penting untuk mengembangkan kreativitas. Bayi dan balita mengembangkan otak dengan: mengisap, menggenggam, merayap, merangkak, memanjat, rasa kecap, dst. Demikian pula pada anak-anak yang lebih besar. Karena itu, pada masa anak-anak jangan dilupakan gerak fisik anak yang harus dibantu perkembangannya. Anak harus diprioritaskan kesehatannya agar seluruh panca indra dan motorik dapat bekerja optimal.

Perkembangan fisik terutama otak manusia sangat berperan dalam pengembangan tingkah laku termasuk akhlak dan budi pekerti. Karena itu, semua kreativitas yang terbentuk sejak kecil seharusnya mengarah untuk pengenalan dan penataan jalan menuju hidup yang bermanfaat (Shahib, 2010). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sebagai leading sector pendidikan nasional tentunya memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan kualitas Sumber Daya Manusia di Indonesia. Berbagai kebijakan diambil sebagai langkah untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional juga dalam rangka pengembangan sumber daya manusia SDM (Ulfah, 2023).

Kreativitas berasal dari kata “*to create*” artinya membuat. Dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk (Sudarma, 2013). Ada pula yang mengatakan “Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Istilah

keaktivitas mula-mula diambil dari bahasa Inggris. Yaitu dari kata dasar *to create* (*transitive verb*) yang berarti *to cause (something new)* dan *to exist; produce (something new)*, menyebabkan (sesuatu yang baru) dan mengadakan, menghasilkan (sesuatu yang baru) (Munandar, 2009).

Oleh karena usia dini belajar melalui indra dan permainan, maka kreativitas juga dikembangkan melalui kedua hal itu. Harus diusahakan indra anak menangkap banyak hal bervariasi, baik bentuk, warna, jenis, dan ragamnya. Usahakan pula permainan yang disuguhkan selalu bervariasi dan bukan itu-itu terus. Helda diti dikutip (Supriani, 2020) memberikan beberapa tips untuk guru dalam memancing kreativitas anak usia dini adalah:

- a. Kembangkan tema lebih jauh, lebih luas, lebih dalam dan lebih variatif, tidak menyerah sebatas digariskan kurikulum.
- b. Gunakan ide-ide anda untuk meramu sesuatu yang menarik untuk disajikan kepada anak. Anda harus meramu dan menyajikan makanan kreativitas yang enak dan disukai anak. Sajikan pembelajaran yang selalu berbeda, baik metode pembelajaran, sumber atau media belajar yang digunakan.
- c. Suguhkan pembelajaran yang selalu baru atau diperbaharui, terutama menyangkut sumber belajar, media yang digunakan dan jenis permainan.
- d. Jangan tuntaskan kegiatan dalam pembelajaran, tetapi sisakan sepertiga bagian kesempatan bagi anak untuk berpikir, berbuat mandiri, sesuai kreasinya.
- e. Minat anak terhadap sesuatu adalah awal tumbuhnya kreativitas, minat adalah kendaraan bahagia anak untuk memacu kreativitas
- f. Kreativitas dapat muncul melalui berbagai kegiatan yang disukai anak.

Sternberg dikutip (Surya, 2020) bahwa kreativitas dalam pembelajaran melibatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, menghasilkan ide-ide baru, dan menghubungkan konsep-konsep yang berbeda sehingga Ketika belajar lebih menyenangkan.

Pada pembelajaran anak di tingkat PAUD kreativitas bukanlah hal yang asing karena setiap kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak ialah kreativitas. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Erina Dwirahman yang dikutip oleh (Supriani, 2023) bahwa kreativitas berguna untuk memberikan anak pengetahuan dan pengalaman mulai dari usia prasekolah melalui kegiatan yang menyenangkan. Sehingga dengan bekal tersebut anak diharapkan mampu mencapai masa depan dan pendidikan yang lebih baik. Khadijah mengemukakan Kreativitas ialah kapasitas seseorang untuk memikirkan hal-hal dengan cara baru dan tidak biasa, yang dapat mengarah pada pengembangan solusi orisinal untuk kesulitan mereka. Individu yang kreatif akan mampu bertindak dan berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang unik, bernilai, dan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain dimasa yang akan datang (Khadijah, 2020).

Kreativitas memiliki fungsi mengembangkan seluruh kemampuan potensi anak dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru berkaitan dengan proses pembelajarannya. Kreativitas menurut Rachmawati dikutip (Mayasari, 2023) adalah “suatu proses individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis dan fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan difensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang keilmuan untuk pemecahan suatu masalah”. Menurut Masganti dikutip (Ulfah, 2022), “kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk baru yang

memiliki nilai kegunaan yang tinggi, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis.

Merdeka Belajar

Kurikulum merdeka erat kaitannya dengan merdeka belajar. merdeka belajar merupakan program kebijakan baru yang diterapkan oleh Kemendikbud RI yang diprakarsai oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yaitu Nadiem Makarim dengan konsepnya yakni ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan kebijakan tersebut tentang pendidikan pra-sekolah, Kelompok Bermain adalah salah satu bentuk usaha kesejahteraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain, yang juga menyelenggarakan pendidikan pra-sekolah bagi anak usia 3 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Kurikulum merdeka erat kaitannya dengan merdeka belajar. Merdeka belajar adalah program kebijakan baru yang diterapkan oleh Kemendikbud RI yang diprakarsai oleh Pak Nadiem Anwar Makarim, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Kabinet Indonesia Maju yang konsepnya adalah ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menyenangkan disini bagi semua yang terlibat pada proses pembelajaran seperti anak didik, guru, juga orang tua (Nasution, 2022).

Karakteristik utama kurikulum merdeka pada satuan PAUD antara lain: menguatkan kegiatan bermain yang bermakna sebagai proses belajar, menguatkan relevansi PAUD sebagai fase fondasi, menguatkan kecintaan pada literasi dan numerasi sejak dini, adanya proyek penguatan profil pelajar Pancasila, proses pembelajaran dan asesmen yang lebih fleksibel, hasil asesmen digunakan sebagai dasar bagi guru untuk merancang kegiatan main dan pijakan orang tua untuk mengajak anak bermain di rumah, menguatkan peran orang tua sebagai mitra satuan. Jadi Merdeka belajar pada tingkat Pendidikan Anak Usia Dini dimaknai dengan merdeka bermain. Anak diberi kebebasan bermain sehingga anak terarah sesuai dengan minatnya dan anak akan mampu mengeksplorasi semua yang ingin diketahui. Merdeka Belajar adalah slogan dari kebijakan yang telah diusung oleh Nadiem Makarim sejak menjabat sebagai Mendikbudristek. Konsep Merdeka Belajar adalah pendekatan pendidikan yang mendorong kemandirian dalam proses pembelajaran. Ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih topik pembelajaran mereka dan mengatur proses pembelajaran mereka sendiri (UNESCO., 2020).

Dalam menciptakan pendidikan di Indonesia yang berkualitas hal utama yang harus lakukan yaitu mematangkan persiapan program merdeka belajar memiliki peluang besar untuk direalisasikan. Dengan merdeka belajar, anak akan dibimbing untuk kemudian dapat mempunyai kompetensi pada abad 21 mendatang, yaitu *creativity*, *communication*, *critical thinking* (Prameswari, 2020). Merdeka belajar: sebuah konsep pembelajaran anak usia dini menuju indonesia emas 2045 yang dimiliki, seorang anak akan mampu menciptakan inovasi untuk Indonesia di berbagai hal, mempunyai keterampilan sosial, etika, karakter, moral, serta kemampuan bekerja sama tidak hanya menjadi penghafal pelajaran saja. Terlebih lagi di Indonesia pandemi Covid-19 yang terjadi menjadikan program merdeka belajar ini cocok direalisasikan pada dunia pendidikan lebih lagi dalam satuan Pendidikan Anak Usia Dini (Almarzooq et al, 2020).

Berbasis Proyek

Pembelajaran Berbasis Proyek didefinisikan sebagai metode pedagogis yang berpusat pada siswa yang melibatkan siswa untuk terhubung ke skenario dunia nyata,

bertujuan untuk memecahkan masalah kehidupan nyata melalui kegiatan langsung untuk memperoleh pengetahuan penting (Kokotsaki et al, 2016) “mengemukakan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki beberapa fitur penting, salah satunya adalah: a) Mendorong pertanyaan atau masalah yang otentik, berharga, dan bermakna untuk memfasilitasi keterlibatan siswa, (b) Berpartisipasi siswa dalam pengembangan produk untuk memecahkan masalah dunia nyata, serta (c) Melakukan lingkungan kolaboratif untuk melibatkan siswa dan guru dalam menyelidiki dan mengatasi masalah.

Dengan demikian, penggunaan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam kursus berpotensi menciptakan peluang bagi siswa untuk bekerja dan belajar secara kolaboratif dalam kelompok, mengeksplorasi masalah berdasarkan minat mereka, dan menghasilkan produk/prototipe untuk memecahkan masalah dunia nyata (Kuo et al, 2022).

Pada pembelajaran di sekolah melibatkan siswa dalam melakukan pengamatan langsung, namun guru tetap memberikan dukungan dalam merencanakan pembelajaran sesuai dengan minat siswa (Kennedy et al, 2015). Dalam hal ini, guru sebagai pendidik tidak lepas tangan begitu saja, akan tetapi tetap melakukan pengarahan kepada siswa dalam proses pengamatan atau observasi. Sejalan dengan ini, Mitchiner et al. memberikan keterangan bahwa dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek memberikan panduan untuk melakukan eksplorasi dan kolaborasi kepada guru dan siswa. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kerjasama yang dilakukan oleh guru dan siswa menjadi kunci keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek (Manouchehri and Burns., 2023). Menurut (Venugopal, 2016), pembelajaran berbasis proyek akan membantu anak memenuhi kebutuhannya, menumbuhkan minat, dan kekuatan individu sehingga anak menjadi individu mandiri dan semakin kuat daya kreatifitasnya.

Pembelajaran proyek adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada proyek, di mana siswa aktif terlibat dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek-proyek mereka sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran sendiri, tahapannya meliputi pembukaan dengan pertanyaan yang memantik siswa agar mampu mengemukakan pendapatnya, pelaksanaan proyek, kemudian presentasi anak di depan umum lalu yang terakhir adalah refleksi. Hal tersebut selaras dengan teori yang dipaparkan oleh Hosnan dalam (MF AK, 2021).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan diatas dapat dapat disimpulkan tumbuh kreatif masa *golden age* mengacu pada periode waktu di mana seseorang memiliki potensi untuk mengembangkan kreativitas mereka. Ini menekankan pentingnya pertumbuhan kreatif dalam pembelajaran dan pengembangan diri seseorang, Istilah "Merdeka Belajar" menggambarkan konsep bahwa pembelajaran harus menjadi proses yang mandiri dan bermakna, di mana individu memiliki kebebasan untuk memilih apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka mempelajarinya. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk belajar melalui proyek-proyek yang mereka rancang dan kerjakan sendiri. Ini membantu memperkuat pemahaman konsep dan keterampilan praktis. Jadi betapa sangat pentingnya mengembangkan kreativitas melalui pembelajaran mandiri dan berbasis proyek selama periode "Golden Age" atau masa

pertumbuhan yang potensi tertinggi. Dalam konteks pendidikan, hal ini menggarisbawahi pentingnya memfasilitasi pembelajaran yang memberi siswa kebebasan untuk mengejar minat mereka sendiri sambil memperoleh pemahaman yang lebih mendalam agar tercipta kondisi belajar sesuai harapan.

Dalam masa Golden Age, pendekatan pembelajaran proyek dapat menjadi cara yang efektif untuk mempromosikan kreativitas dan kemandirian belajar anak-anak. Ini sejalan dengan konsep Merdeka Belajar dan dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan yang akan mereka butuhkan dalam menghadapi tantangan masa depan. Dengan dukungan yang tepat, kita dapat melihat pertumbuhan yang kuat dalam perkembangan anak-anak selama masa Golden Age ini. Dan ini tak lupa perlu peranan orangtua dan lingkungan sekitar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari dalam penyusunan jurnal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Pimpinan STAI Nida El Adabi, yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
2. Ketua LPPM STAI Nida El Adabi yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Almarzooq et al. (2020). Virtual Learning During the COVID-19 Pandemic: A Disruptive Technology in Graduate Medical Education. *Journal of the American College of Cardiology.*, 75(20), 2635–2638.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Chadijah, S. (2017). Kebanggaan Terhadap Bahasa Indonesia (Language Pride) di Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indo*, 11, 121.
- Chadijah, S. (2022). Interferensi bahasa dalam komunikasi massa Dedi Mulyadi di channel youtube Kang Dedi Mulyadi. *Jurnal Bisnis*, 10(1), 140–152.
- Chadijah, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 125–137.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178.
- Hoerudin, C. W. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 579–594.
- Kartika, I. (2018). The Relationship Between Jigsaw Cooperative Learning Method And

- Parents Attention With English Learning Achievement Student In Public Junior High School 4 Bogor. 2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)., 2(2), 313–320.
- Kartika, I. (2020). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 137–150.
- Kartika, I. (2021). Upaya Mewujudkan Karakter Peserta Didik Pada Pembudayaan Kehidupan Beragama (Religious Culture) Di Sekolah. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(2), 221–232.
- Kartika, I. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(2), 144–157.
- Kartika, I. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 147–160.
- Kennedy et al. (2015). The Project Approach Meta-Project: Inquiry-Based Learning in Undergraduate Early Childhood Teacher Education. *Am. J. Educ. Res.*, 3(7), 907–917.
- Khadijah. (2020). Media Pembelajaran Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Program Studi PGRA*, 2(2), 154-155.
- Kokotsaki et al. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improv.*, 19(3), 267–277.
- Kuo et al. (2022). Let's Escape! The Impact of a Digital- Physical Combined Escape Room on Students' Creative Thinking, Learning Motivation, and Science Academic Achievement. *Educ. Sci.*, 12(9), 615–625.
- Manouchehri and Burns. (2023). A Participatory School in Iran: A Bottom-Up Learning Approach in a Top-Down Education System. *Educ. Urban Soc.*, 55(3), 263–288.
- Mawati, A. T. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69–82.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mayasari, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 47–59.
- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Munandar. (2009). *Pengembang Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution. (2022). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Mahesa Center*, 1(1), 135–142.
- Prameswari. (2020). Merdeka belajar: sebuah konsep pembelajaran anak usia dini menuju indonesia emas 2045. *Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*, 1(1), 76–86.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat

- Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Ropitasari, A. (2023). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Karakter Religius Pada Peserta Didik. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12, 1–14.
- Saepudin, S. (2019). The Effect of Work Ethic on The Professional Competences of University Lecturers at Jakarta of Indonesia. *First International Conference on Administration Science (ICAS 2019)*, 327–332.
- Saepudin, S. (2020). Manajemen kompetensi dosen berbasis Islam dalam mewujudkan perguruan tinggi bermutu. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 089–101.
- Saepudin, S. (2021). Improving the Ability to Understand the Quran Reading through the Application of the Mind Map Method during the Covid 19 Pandemic in Al-Qur'an Education Institutions Qurrota A'yun at Kutaraja Village, Maleber District, Kuningan Regency. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(4), 14331–14338.
- Saepudin, S. (2022). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Dan Budaya Organisasi Terhadap Etos Kerja Dosen Perguruan Tinggi Islam Di LLDIKTI Wilayah IV Jawa Barat Indonesia. *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman Unisa Kuningan*, 3(3), 255–273.
- Shahib. (2010). *Pembinaan Kreativitas Anak Guna Membangun Kompetensi*. Bandung : P.T. Alumni.
- Sudarma. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Supriani, Y. (2023). Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Plamboyon Edu*, 1(1), 95–105.
- Surya, C. M. (2020). Upaya Meningkatkan Pengenalan Warna Melalui Metode Bermain Dengan Alat Penjepit Pakaian. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 147–154.
- Surya, C. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78–89.
- Surya, C. M. (2023). Kegiatan Pembelajaran Untuk Mengembangkan Fisik Dan Motorik Anak Usia Dini. *Plamboyon Edu*, 1(1), 75–82.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1), 42–52.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- UNESCO. (2020). *Pendidikan untuk Manusia dan Planet: Menciptakan Masa Depan Berkelanjutan untuk Semua*. Diperoleh dari <http://en.unesco.org/gemreport/report/2020/education-people-and-planet-creating->

sustainable-fut.

Venugopal. (2016). Project Approach to Learning in Early Childhood Education. *World J. Educ. Res.*, 3(1), 86–96.