



Pelatihan Peningkatan Keterampilan Berbasis Proyek yang Menyenangkan untuk Guru dalam Merdeka Belajar di SDN Wasur 2 Kabupaten Merauke

Sri Hanipah*, Syahfitriani Br Ginting

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Musamus Merauke, Indonesia.

*Corresponding Author. Email: srihanifah@unmus.ac.id

Abstract: This community service activity aims to enhance the competencies of teachers at SDN Wasur 2 in implementing enjoyable project-based learning within the framework of the Kurikulum Merdeka. The implementation methods included training and mentoring, involving 22 teacher participants. The evaluation instrument utilized a questionnaire comprising 20 statements, and the data analysis technique employed a t-test to identify differences in knowledge before and after the activity. The results of the community service indicated that the training and mentoring positively impacted the teachers' skills in implementing enjoyable project-based learning. This is evident from the positive responses to the training provided. Teachers felt that the training offered new inspiration for enhancing their teaching creativity and expressed increased confidence in using project-based learning methods after the training. The implications of this activity included the improved ability of teachers to implement enjoyable project-based learning and to create engaging lessons for students.

Abstrak: Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SDN Wasur 2 dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang menyenangkan dalam Kurikulum Merdeka. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pelatihan dan pendampingan dengan jumlah peserta sebanyak 22 orang guru. Instrumen evaluasi kegiatan menggunakan angket yang terdiri dari 20 pernyataan, Teknik analisis data menggunakan Uji t untuk mengetahui perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan berdampak positif terhadap keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang menyenangkan. Hal ini dapat dilihat respons positif terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Guru-guru merasa pelatihan ini memberikan inspirasi baru dalam meningkatkan kreativitas mengajar dan menyatakan lebih percaya diri dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek setelah pelatihan. Implikasi dari kegiatan ini adalah meningkatnya keterampilan guru-guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang menyenangkan serta mampu menciptakan pembelajaran yang menarik untuk siswa.

Article History:

Received: 09-12-2024
Reviewed: 12-01-2025
Accepted: 25-01-2025
Published: 18-02-2025

Key Words:

Project-Based Skill;
Fun; Teacher;
Independent
Learning.

Sejarah Artikel:

Diterima: 09-12-2024
Direview: 12-01-2025
Disetujui: 25-01-2025
Diterbitkan: 18-02-2025

Kata Kunci:

Keterampilan Berbasis
Proyek; Menyenangkan;
Guru; Merdeka Belajar.

How to Cite: Hanipah, S., & Ginting, S. (2025). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Berbasis Proyek yang Menyenangkan untuk Guru dalam Merdeka Belajar di SDN Wasur 2 Kabupaten Merauke. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 6(1), 158-166. doi:<https://doi.org/10.33394/jpu.v6i1.13850>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v6i1.13850>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Pendidikan berperan sebagai sarana utama dalam mengembangkan kemampuan individu sekaligus membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat. Melalui pendidikan, diharapkan dapat tercapai tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengoptimalkan potensi setiap peserta didik. Peserta didik diharapkan menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berpengetahuan luas,



mandiri, serta mampu berpartisipasi sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan pendidikan ini, peran guru sangatlah penting. Guru adalah sosok utama dalam keseluruhan proses pendidikan, mulai dari memberikan bimbingan, pengajaran, latihan, hingga melakukan evaluasi terhadap peserta didik (Iqbal et al., 2023). Sebagai pendidik, guru bertugas untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan kepada anak didik (Parnawi & Ridho, 2023). Di sisi lain, guru juga bertanggung jawab untuk menyampaikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta teknologi kepada generasi muda, agar mereka siap menghadapi tantangan masa depan dengan kemampuan yang memadai dan mampu bersaing secara global.

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan seiring dengan upaya pemerintah dalam mewujudkan sistem pembelajaran yang lebih fleksibel dan relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu kebijakan yang diterapkan untuk mencapai hal tersebut adalah Kurikulum Merdeka, yang memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru untuk (Novitasary, 2023) menyusun dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, mendorong guru untuk mengimplementasikan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna di kelas, sehingga siswa lebih termotivasi, kreatif, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar (Haq & Fitriani, 2024). Salah satu pendekatan yang mendukung visi ini adalah pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui penyelesaian proyek-proyek nyata (Prabowo & Khaudli, 2024). Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Yuliana & Pangastuti, 2024). Kemampuan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Napitupulu & Murniarti, 2024). Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga harus memfasilitasi siswa dalam berpikir kritis, berkolaborasi, dan memecahkan masalah (Putri & Nuvitalia, 2024). Sebagai profesional, guru perlu terus mengembangkan diri sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, agar mampu memberikan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman serta mendukung tujuan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan kemandirian belajar.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang mengharuskan siswa terlibat langsung dalam kegiatan nyata (Nurhadiyati et al., 2020), sehingga dapat mengembangkan keterampilan akademik yang lebih dalam. Tidak hanya itu, pendekatan ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperkuat kemampuan sosial dan emosional mereka (Darmiyati et al., 2023). Keterampilan sosial, seperti bekerja dalam tim, komunikasi yang efektif, dan pemecahan masalah, sangat penting dalam menghadapi tantangan di abad ke-21 (Arifin & Mu'id, 2024). Dengan keterlibatan langsung, siswa dapat merasakan bagaimana teori yang mereka pelajari dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran berbasis proyek, siswa diharapkan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kemampuan interpersonal mereka. Pembelajaran yang melibatkan kolaborasi, diskusi, dan penyelesaian masalah ini membantu siswa membangun keterampilan hidup yang penting (Amalia et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek tidak hanya bertujuan untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga untuk menyiapkan siswa menghadapi dinamika sosial dan profesional di masa depan (Ginting et al., 2024). Dalam hal ini, peran guru menjadi sangat krusial. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang, memfasilitasi, dan mengevaluasi proses pembelajaran berbasis proyek dengan cara yang menyenangkan dan efektif (Pobela et al., 2023). Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana siswa merasa diberdayakan untuk



mengeksplorasi ide-ide mereka, bekerja sama dalam kelompok, dan menemukan solusi inovatif untuk masalah yang diberikan (Sakti & Ainiyah, 2024). Peran guru sebagai pengarah dan pengelola proyek menjadi kunci keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis proyek (Zahra & Masyithoh, 2024). Sebagai seorang profesional, guru dituntut untuk terus mengembangkan diri dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam hal ini, guru perlu memiliki keterampilan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran berbasis proyek, serta mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang ada. Dengan demikian, guru tidak hanya mendukung pencapaian akademik siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global dengan keterampilan abad ke-21 yang komprehensif dan relevan.

Namun, dalam implementasinya, khususnya untuk guru-guru SDN Wasur 2 Kabupaten Merauke, Papua Selatan yang tengah berupaya mengimplementasikan program Merdeka Belajar yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi seringkali menghadapi berbagai tantangan, mulai dari kurangnya pemahaman tentang konsep dan teknik dalam merancang proyek pembelajaran, keterbatasan sumber daya, serta sulitnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menginspirasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Adapun kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membekali guru-guru di SDN Wasur 2 untuk mendapatkan pemahaman lebih baik mengenai konsep Merdeka Belajar secara komprehensif tentang pengertian, tujuan, bagaimana menerapkannya dalam proses pembelajaran berbasis proyek yang menyenangkan. Disamping itu, guru juga mendapatkan pelatihan cara menyusun modul ajar sesuai dengan Kurikulum Merdeka belajar. Merdeka belajar mendorong pengembangan rencana pelajaran yang melibatkan siswa lebih aktif dalam proses belajar, dengan proyek-proyek yang relevan dan kontekstual. Dengan demikian, diharapkan para guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, relevan, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dalam belajar dan mampu mengembangkan potensi terbaik mereka.

Metode Pengabdian

Metode pengabdian yang diterapkan dalam pengabdian ini adalah pelatihan dan pendampingan dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama adalah melakukan observasi untuk mengetahui kondisi lapangan di lokasi pengabdian. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pihak SDN Wasur 2 sebagai lokasi pengabdian untuk memastikan tempat kegiatan.
- 2) Tahap persiapan meliputi pengurusan administrasi yang diperlukan, termasuk penyusunan dan pengiriman surat izin serta undangan resmi kepada SDN Wasur 2.
- 3) Langkah ketiga yaitu pelatihan, pada tahap ini, guru dilatih secara menyenangkan dan interaktif untuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang sesuai dengan prinsip Merdeka Belajar. Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun dan melaksanakan proyek pembelajaran yang menarik.
- 4) Langkah keempat adalah pendampingan. Pendampingan ini mencakup bimbingan dalam penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran berbasis proyek, serta penerapan strategi yang berpusat pada siswa.
- 5) Langkah terakhir adalah monitoring dan evaluasi. Pada tahap ini, instrumen evaluasi kegiatan menggunakan angket dengan teknik analisis data menggunakan Uji t untuk mengukur dampak serta keberhasilan kegiatan terhadap peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa dalam Merdeka Belajar di SDN Wasur 2 Kabupaten Merauke, Papua Selatan.



Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan dan pendampingan. Pelatihan diawali dengan penyampaian materi oleh narasumber yang berfokus pada pengenalan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dan prinsip Merdeka Belajar kepada para guru. Pada tahap ini, juga dilakukan diskusi mengenai pentingnya pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, agar guru mampu mengikuti perkembangan pendidikan yang dinamis. Selama proses pelatihan, guru diberikan kesempatan untuk berlatih merancang proyek pembelajaran berbasis dunia nyata yang berpusat pada siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi mereka. Guru didorong untuk menghasilkan rancangan pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mengasah keterampilan siswa dalam menghadapi tantangan di dunia nyata. Pada tahap pendampingan, guru mendapat dukungan dan bimbingan dalam penerapan proyek yang telah dirancang di kelas. Selain itu, guru dibimbing dalam penggunaan teknologi yang dapat memperkaya dan mendukung proses pembelajaran berbasis proyek, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan efektif. Pendampingan ini bertujuan untuk memastikan implementasi PjBL berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif pada peningkatan keterlibatan serta motivasi belajar siswa.

Setelah kegiatan pengabdian dilaksanakan, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan guru, baik dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang menyenangkan maupun dalam menyusun modul ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Sebelumnya, banyak guru merasa kurang percaya diri dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek. Namun, melalui pelatihan ini, antusiasme mereka meningkat, yang terlihat dari keaktifan dalam mengikuti materi serta mengajukan pertanyaan terkait konsep Merdeka Belajar secara menyeluruh, termasuk pengertian, tujuan, dan cara penerapannya dalam pembelajaran berbasis proyek. Diskusi selama sesi pemaparan berlangsung interaktif, dengan terjadinya interaksi dua arah antara narasumber dan peserta. Proses pelatihan yang berlangsung dapat dilihat pada Gambar 2. Selain itu, kegiatan pendampingan juga dilakukan dengan baik, membantu guru dalam mengaplikasikan materi yang telah dipelajari ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan peningkatan keterampilan berbasis proyek

Setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan menunjukkan terdapat peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah pengabdian yang diberikan. Hal ini ditunjukkan dari selisih nilai rata-rata sebelum dan sesudah kegiatan sebesar 17.04. Untuk lebih lengkap disajikan pada Tabel 1. Dari hasil analisis data diperoleh bahwa dengan adanya pelatihan dan pendampingan memberikan dampak terhadap pengetahuan guru. Untuk



mendukung hasil ini maka dilakukan uji t untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah kegiatan. Namun sebelum dilakukan uji t dilakukan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat.

Tabel 1. Hasil uji prasyarat yang dilakukan adalah Normalitas dan homogenitas

No	Perlakuan	Mean	Standar deviasi	Minimum	Maksimum
1	Sebelum	75.50	5.57	57.00	83.00
2	Sesudah	92.54	4.64	82.00	98.00

Hasil uji Normalitas yang digunakan adalah uji normalitas Kolmogorov-smirnov, dimana hasil analisis menunjukkan bahwa nilai sig sebelum dan sesudah kegiatan menunjukkan nilai lebih dari 0,05 yang masing masing nilai sig.nya adalah 0,20. Hasil uji prasyarat yang kedua yaitu homogenitas juga menunjukkan hasil analisis data berasal dari sebaran data homogen hal ini ditunjukkan dari nilai sig >0,05 yaitu 0,84. Mengingat semua uji prasyarat sudah dilakukan dan menunjukkan uji t bisa dilakukan karena data berasal dari sebaran data normal dan homogen. Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa nilai sig. lebih <0,05 yaitu 0.00, ini berarti terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan kegiaitan. Secara lebih rinci ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil analisis uji t

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
PjBl yang menyenangi	Equal variances assumed	11.012	42	.000	17.04545	1.54790	13.92166	20.16925
	Equal variances not assumed	11.012	40.672	.000	17.04545	1.54790	13.91863	20.17228

Kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan diperoleh bahwa guru-guru menunjukkan peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah pengabdian yang diberikan. Hasil yang telah dicapai dalam kegiatan ini adalah sebagian besar guru mulai menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek di kelas. Guru merancang proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan kegiatan proyek meningkat, dan siswa terlihat lebih terlibat dalam mengeksplorasi topik yang diberikan. Guru melaporkan bahwa siswa yang biasanya pasif dalam kegiatan kelas menjadi lebih terlibat dan menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah.

Pembahasan

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang menyenangkan dalam Merdeka Belajar. Keberhasilan ini tidak terlepas dari penyesuaian pelatihan dengan kondisi guru-guru di SDN Wasur 2, serta penerapan metode yang bervariasi selama pelatihan, yang terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta. Dengan kata lain pelatihan memberikan pemahaman baru kepada individu terkait materi yang diberikan. Pelatihan adalah sarana untuk membantu seseorang mencapai keahlian khusus dalam rangka mencapai tujuan tertentu (Siregar et al., 2024). Pelatihan yang diberikan kepada peserta akan memberikan pengetahuan berkaitan dengan materi yang diberikan (Anisah & Aufa, 2022) adanya pelatihan dapat meningkatkan kompetensi seseorang (Amiruddin et al.,



2023). Jadi pelatihan dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan individu yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kemandirian mereka (Kurnia & Nasrudin, 2022; Safitri et al., 2022). Jadi, dapat dikatakan adanya pelatihan yang berfokus pada peningkatan keterampilan berbasis proyek yang menyenangkan dapat secara efektif meningkatkan kemampuan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang menarik dan interaktif (Sutrio et al., 2021). Selain itu, kegiatan ini juga dilakukan dengan sebuah pendampingan. Pendampingan dilakukan disini dilakukan melalui metode praktik langsung, memberikan bimbingan khusus kepada para guru. Dengan adanya pendampingan ini tentunya akan semakin memperkuat pengetahuan guru dalam penerapan keterampilan berbasis proyek yang menyenangkan dalam Merdeka Belajar. Adanya pendampingan akan berdampak positif terhadap pengetahuan yang dimiliki oleh para guru. Dengan adanya pendampingan akan memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada seseorang yang lebih baik (Nurlaelah et al., 2024), serta meningkatkan kemampuan terkait materi yang diberikan (Burhanuddin et al., 2023). Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan secara keseluruhan memberikan dampak positif yang berdampak terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta.

Hasil pengabdian ini sejalan dengan temuan dari pengabdian sebelumnya, yang menyebutkan bahwa pelatihan dan pendampingan dalam pembelajaran berbasis proyek yang menyenangkan dalam Merdeka Belajar ini sangat bermanfaat, serta mampu menambah wawasan dan pemahaman tentang penerapan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, berdasarkan pengalaman dan proses pembelajaran yang telah berlangsung selama ini (Nurlaelah et al., 2024). Hasil pengabdian yang menyatakan bahwa adanya pendampingan berperan penting dalam meningkatkan kompetensi guru, khususnya dalam keterampilan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan (Fiangga et al., 2023). Hasil pengabdian lainnya juga menyatakan bahwa kegiatan pendampingan dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan pemahaman guru tentang cara efektif menerapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan Merdeka Belajar (Pancaria et al., 2024). Pelaksanaan kegiatan pendampingan ini, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pendampingan dan pelatihan secara signifikan meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dalam Merdeka Belajar. Jadi tujuan utama dari pengabdian kepada masyarakat ini yaitu meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang menyenangkan dalam Merdeka Belajar dapat diwujudkan. Melalui pelatihan ini, para guru memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan termotivasi untuk mengimplementasikan pembelajaran yang menarik, yang diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengabdian ini adalah pelatihan dan pendampingan berdampak positif terhadap keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang menyenangkan. Hal ini dapat dilihat respons positif terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Guru-guru merasa pelatihan ini memberikan keterampilan baru dan meningkatkan kreativitas dalam mengajar. Guru-guru SDN Wasur 2 merasa lebih percaya diri dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek setelah pelatihan, dan menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan mereka inspirasi baru dalam mengelola kelas. Selain itu, kegiatan ini turut mendorong guru untuk mengintegrasikan budaya lokal masyarakat setempat ke dalam pembelajaran berbasis proyek yang menyenangkan.



Saran

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan ada beberapa saran bagi guru dan kepala sekolah sehingga kegiatan yang dilakukan bisa berlanjut dan dijadikan sebuah kegiatan rutin untuk meningkatkan kualitas keterampilan dalam menerapkan pembelajaran yang menyenangkan. Saran untuk guru antara lain: 1) Secara rutin mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran, 2) guru perlu terus meningkatkan kreativitas dengan mencari inspirasi dari berbagai sumber, 3) membangun kolaborasi sesama guru. Sedangkan saran untuk kepala sekolah meliputi: 1) mendukung ketersediaan fasilitas di sekolah, 2) memfasilitasi pelatihan lanjutan untuk mendapatkan ide-ide baru yang berdampak pada peningkatan keterampilan guru, 3) kepala sekolah perlu secara aktif monitoring implementasi pembelajaran berbasis proyek menyenangkan di kelas.

Daftar Pustaka

- Amalia, I., Syam, A., Rahmatullah, Suharto, R., & Nurjannah. (2023). Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Menumbuhkan High Order Thinking Skill (HOTS) Artikel info. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 5(2), 138–147. <https://doi.org/10.31960/ijol>
- Amiruddin, Siregar, M., Anggara, A., Faraidin, Faraidin, M., & Syafridah, N. (2023). *Pelatihan Mandiri Kurikulum Merdeka Belajar dengan Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar di Satuan Pendidikan*. 4(1), 1–4. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i1.13392>
- Anisah, G., & Aufa, A. A. (2022). Pelatihan Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis Literasi untuk Guru. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1095. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.5613>
- Arifin, B., & Mu'id, A. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i2.23>
- Burhanuddin, B., Muntari, M., Loka, I. N., Sofia, B. F. D., & Al Idrus, S. W. (2023). Pendampingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Lesson Study. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 47–52. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v2i1.2288>
- Darmiyati, Sunarno, & Prihandoko, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kecamatan Kusan Hulu Kabupaten Tanah Bumbu Kalimantan Selatan. *Communnity Development Journal*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.19881>
- Fiangga, S., Prihartiwi, N. R., Kohar, A. W., Palupi, E. L. W., & Susanah, S. (2023). Pendampingan Pengembangan Realistic Mathematics-Project Based Learning untuk Menyongsong Kurikulum Merdeka bagi Guru SMP Trenggalek. *Jurnal Anugerah*, 4(2), 145–156. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i2.4967>
- Ginting, S. B., Lubis, N. A., Cahyani, N., & Tansliova, L. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek oleh Guru pada Sekolah Dasar. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2). <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2543>
- Haq, A.-M. Q., & Fitriani, Moh. I. (2024). Lingkungan Belajar Terintegrasi Melalui Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1775–1784. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2394>



- Iqbal, M., Lubis, A. A., Malasi, M. S., Afni, N., Zuhro, W., Pratami, S., Negeri, U. I., Utara, S., William, J., Ps, I. V., Estate, M., Percut, K., Tuan, S., & Serdang, D. (2023). Kebijakan Pendidikan dalam Meningkatkan Profesionalitas Guru. *Journal on Education*, 05(02), 2195–2201. <https://doi.org/http://jonedu.org/index.php/joe>
- Kurnia, A., & Nasrudin, D. (2022). Mengukur Efektivitas Pelatihan Implementasi Pembelajaran STEAM- Loose Parts pada Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3727–3738. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2372>
- Napitupulu, S. P., & Murniarti, E. (2024). Analisis Keterlibatan Siswa Menengah Pertama Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Kurikulum Merdeka. 9(2). <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2.353>
- Novitasary, R. R. (2023). PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI PESERTA DIDIK. In *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi* (Vol. 4, Issue 2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jipb>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Nurlaelah, I., Handayani, H., Lismaya, L., Ramdhah, N. W., Nurdayanti, R. R., Asyifa, A., & Andhini, A. (2024). Pendampingan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Pada MGMP Madrasah Aliyah Biologi Kecamatan Kuningan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(3), 395–399. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.2181>
- Pancaria, N., Yulia, P., Dewi, A., Suparya, I. K., Adi, M., Tristaningrat, N., Adnyana, K. S., Suardipa, I. P., Kurniawati, N. N., Ardiawan, I. K. N., Yudaparmita, N. G. A., Dewi, N. P. C. P., Nirmayani, L. H., Primayana, K. H., Winangun, I. M. A., Wiguna, i K. W., Ayu, E. P. S., Wiradnyana, I. G. A., & Dewi, P. I. A. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Menjadi Guru yang Inovatif Pada Era Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kecamatan Nusa Penida. *JURNAL PARADHARM A*, 8(1), 7–11. <https://doi.org/10.36002/jpd.v8i1.3011>
- Parnawi, A., & Ridho, D. A. A. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Dan Etika Siswa Di Smk Negeri 4 Batam. *Berajah Journal*, 3(1), 167–178. <https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.209>
- Pobela, F., Rawis, J. A. M., & Sumilat, J. M. (2023). Assessment Pembelajaran Berbasis Proyek pada Siswa Kelas IV SD. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 1174–1183. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4985>
- Prabowo, G., & Khaudli, M. I. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Melalui Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)*, 2(2), 140–150. <https://doi.org/10.62007/joupi.v2i2.324>
- Putri, J., & Nuvitalia, D. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka dalam mendukung Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. In *Ainara Journal* (Vol. 5, Issue 2). <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Safitri, S., Farida, Hasmidyani, D., Fatimah, S., & Alfianfra. (2022). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Pembuatan Rancangan Pembelajaran Berbasis Technological Pedagogical And Content Knowledge (Tpack) Pada Guru Mgmp Ips Kabupaten Ogan



- Iilir. In *Journal of Sriwijaya Community Services on Education (JSCSE)* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/10.36706/jscse.v1i1.304>
- Sakti, N. C., & Ainiyah, M. U. (2024). Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Era Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 706–711. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.1970>
- Siregar, A. R., Dermawan, M. M., Habib, F., & Nasution, A. F. (2024). Program Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan (Diklat) Dalam Upaya Meningkatkan Kinerja Guru. In *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/https://edukatif.org/edukatif/article/view/4985/pdf>
- Sutrio, S., Sahidu, H., Harjono, A., Hikmawati, H., & Verawati, N. N. S. P. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Pembelajaran Berbasis Proyek bagi Guru-guru SD di Kota Mataram. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/jpmsi.v3i2.158>
- Yuliana, & Pangastuti, P. (2024). Inovasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.62354/4vt4sk69>
- Zahra, N., & Masyithoh, S. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2). <https://doi.org/https://journal.uir.ac.id/index.php/elscho>