



PROJECT BASED LEARNING: EMPATI PADA ANAK USIA DINI

Mutiara Sari Dewi¹,

¹Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Malang

e-mail: 1mutiara.sari@unisma.ac.id

Abstrak

Kemampuan social emosional dan kognitif memiliki keterkaitan satu sama lain, namun masyarakat umumnya menganggap bahwa kemampuan kognitif yang lebih penting distimulus. Kondisi tersebut berbeda dengan pembelajaran di RA Tunas Mulia. Stimulus kemampuan empati dilakukan secara beriringan dengan kemampuan kognitif melalui penerapan *project based learning*. Model pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, namun memiliki titik kesulitan dalam penerapannya untuk pembelajaran anak usia dini menjadi lebih menarik karena mampu menstimulus kemampuan empati anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subyek penelitian terdiri dari guru, kepala sekolah, dan anak. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan model studi kasus Ying yang diadaptasi dari Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *project based learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang sering digunakan di RA Tunas Mulia, baik untuk produk besar maupun sederhana. Project based learning yang diterapkan memiliki ciri khas adanya muatan bercerita Islami. Kekhasan tersebut sebagai bentuk metode yang mampu mengembangkan kemampuan empati anak.

Kata kunci: *project based learning, empati, anak.*

Abstract

Social emotional and cognitive abilities are related to each other, but society generally considers that cognitive abilities are more important to stimulate. This condition is different from learning at RA Tunas Mulia. Stimulus of empathy abilities is carried out simultaneously with cognitive abilities through the application of project based learning. A learning model that is fun for children, but has difficulty points in its application for early childhood learning, becomes more interesting because it is able to stimulate children's empathetic abilities. This research uses a qualitative research approach with a case study type of research. The research subjects consisted of teachers, school principals, and children. Data collection techniques use interviews, observation and documentation. Meanwhile, the data analysis technique uses the Ying case study model adapted from Miles & Huberman. The research results show that project based learning is one of the learning models that is often used at RA Tunas Mulia, both for large and simple products. The project based learning that is implemented is characterized by the content of Islamic storytelling. This uniqueness is a form of method that can develop children's empathetic abilities.

Key words: *project based learning, empathy, children.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran anak usia dini tidak hanya fokus pada pengembangan aspek kognitif anak, melainkan juga pada aspek sosial emosional. Saat ini, stimulus pada perkembangan social emosional tidak kalah penting dengan kemampuan kognitif atau yang sering kali diberikan label “kemampuan akademik”, walaupun secara

makna berbeda (Jylanki et al., 2022). Kemampuan social emosional dan kognitif memiliki keterkaitan satu sama lain, namun masyarakat umumnya menganggap bahwa kemampuan kognitif yang lebih penting distimulus. Bahkan sebagai pondasi atau syarat utama agar kemampuan social anak dapat berkembang dengan baik. Pernyataan tersebut tidak sepenuhnya salah, namun kurang tepat jika hanya kemampuan kognitif saja yang harus distimulus.

Lubis (2019) mengungkapkan bahwa kemampuan social emosional juga merupakan kemampuan yang berperan penting terhadap kesuksesan akademik, perkembangan kognitif anak, dan kemampuan berkomunikasi. Salah satu indikator dalam kemampuan social anak adalah kemampuan berempati (Annisa & Djamas, 2021). Empati merupakan kemampuan untuk mengerti perasaan orang lain (Goleman, 2016). Kemampuan ini sebenarnya sudah menjadi fitrah anak, namun tetap harus distimulus agar dapat berkembang optimal seiring berkembangnya aspek perkembangan lainnya pada anak.

Empati sering kali bukan menjadi focus perbincangan utama dalam pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran tentang baca-tulis-hitung (Calistung) justru menjadi lebih *viral* dibandingkan dengan stimulus untuk mengembangkan empati pada anak. Padahal empati merupakan salah satu dasar untuk menumbuhkan rasa peka anak pada lingkungan sekitar. Walaupun tetap tidak dipungkiri bahwa kemampuan intelektual / kognitif seorang anak juga berpengaruh pada kemampuan empati (Fitriyah, 2019; Goleman, 2016; Muhtadi, 2009). Hasil penelitian tersebut memberikan keyakinan bahwa dalam pembelajaran pada anak usia dini, bukan hanya kognitif saja yang perlu distimulus, melainkan juga kemampuan empati pada anak.

Urgensi stimulus pada kemampuan empati anak tampaknya sudah menjadi perhatian utama pada kegiatan pembelajaran di RA Tunas Mulia. Hasil observasi penelitian awal di RA Tunas Mulia menghasilkan data menarik terkait proses bermain seraya belajar pada anak usia 4-6 tahun. Kegiatan berkaitan dengan kemampuan kognitif diberikan secara tidak *overload*. Pembelajaran anak usia dini yang bebas tugas rumah (PR) dan tidak memaksakan anak mampu calistung dengan metode *drill* menjadi daya tersendiri.

Hal itu sebenarnya wajar pada pembelajaran anak usia dini, namun menjadi hal menarik karena semakin sedikitnya Raudhatul Atfhal (RA) sebagai Lembaga Pendidikan Islam anak usia dini yang menanggapi santai tuntutan orang tua dan masyarakat agar anak mampu calistung lancar sebelum masuk sekolah dasar. RA Tunas Mulia memiliki ciri khas untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Aspek afektif seperti kemampuan empati menjadi fokus

utama yang distimulus melalui model pembelajaran yang menarik.

Setiap kegiatan pembelajaran, stimulus pada kemampuan empati tidak pernah terlewatkan. Nilai – nilai pada rasa empati anak menjadi tujuan yang lebih diutamakan dari pada ketuntasan anak untuk lancar membaca-tulis-hitung. Sebuah kondisi yang sangat jarang ditemui ditengah tuntutan masyarakat pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk mampu mencetak lulusan yang fasih membaca “koran” atau menghitung “secepat kalkulator”.

Capaian pembelajaran kemampuan kognitif anak di RA Tunas Mulia tetap tercapai sesuai dengan standar tahapan perkembangan anak diusianya. Salah satu contoh, pada kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun berdasarkan (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2015) yakni anak mampu menghitung 1-10, kemampuan tersebut telah dicapai oleh 100% anak di RA Tunas Mulia diusia maksimal 6 tahun.

Salah satu penerapan model pembelajaran yang menarik untuk diteliti lebih lanjut di RA Tunas Mulia adalah model pembelajaran *project based learning*. Model pembelajaran tersebut sering kali menjadi pilihan guru di RA Tunas Mulia untuk menyeimbangkan pemberian stimulus pada seluruh aspek perkembangan anak yang lebih difokuskan pada aspek prososial, khususnya kemampuan empati. Setiap tahapan *project based learning* tampak diterapkan secara konsisten dan disesuaikan dengan kemampuan serta tahap perkembangan anak.

Project based learning merupakan pembelajaran yang melibatkan anak dalam mempelajari tema otentik, mengajukan pertanyaan, meningkatkan hipotesis, mencari informasi yang relevan, merencanakan penyelidikan, mengumpulkan data, berpikir kritis, berdiskusi, berbagi ide, penalaran dan pengambilan keputusan, mengembangkan produk, dan menyajikannya kepada audiens (Goldstein, 2016; Hlm, 2011; Kokotsaki et al., 2016; Tobias, Campbell, 2015).

Sejalan dengan pendapat tersebut, *project based learning* adalah pedagogi konstruktivistik yang bermaksud untuk menghasilkan pembelajaran mendalam dengan memungkinkan peserta didik untuk menggunakan pendekatan berbasis inkuiri untuk terlibat dengan isu dan pertanyaan yang kaya, nyata, dan relevan dengan topik yang sedang dipelajari (Genc, 2015; Mettas & Constantinou, 2008; Milentijevic et al., 2008). Sedangkan *project based learning* sering dipilih dari berbagai pilihan pedagogik untuk lebih memberikan pengalaman belajar, pengetahuan, atau keterampilan khusus (Hanney, 2018). Anak di kelas belajar dari instruktur mereka sementara pada saat yang sama mengerjakan proyek dunia

nyata di luar (Smith, 2010).

Project based learning telah dikenal di Indonesia sejak lama, namun sempat ramai diperbincangkan pada pembelajaran anak usia dini sejak adanya kurikulum 2013. Walaupun demikian, tidak secara menyeluruh setiap guru anak usia dini telah menerapkan *project based learning* sampai tuntas ditahapan terakhir, yaitu presentasi artefak. *Project based learning* pada pembelajaran anak usia dini memiliki tantangan kesulitan tersendiri, karena guru harus benar-benar mampu memfasilitasi minat anak tanpa meninggalkan esensi tujuan pembelajaran hari itu (Kokotsaki et al., 2016).

Hal ini tentu menjadi sebuah gagasan menarik yang perlu dilakukan penelitian lebih lanjut, khususnya terkait *project based learning* dan peran dalam mengembangkan kemampuan empati pada anak usia dini di RA Tunas Mulia. Analisis tentang konsep *project based learning* untuk menstimulasi kemampuan empati; dan implementasi *project based learning* untuk menstimulasi kemampuan empati di RA Tunas Mulia menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Informan primer terdiri dari guru dan Kepala Sekolah RA Tunas Mulia. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan dokumentasi dengan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pengalaman belajar terkait kemampuan empati anak usia dini dalam pembelajaran menggunakan model *project based learning*. Berikut indikator kemampuan empati anak usia dini yang dikembangkan menjadi pedoman wawancara.

No	Indikator Empati	Aktivitas Anak
1	Peduli	a. Mampu menghibur teman yang sedang sedih/menangis b. Mampu membantu teman yang kesulitan
2	Toleransi	a. Meminta maaf ketika melakukan kesalahan b. Mau berbagi dan bermain dengan semua teman
3	Tenggang rasa	a. Menghargai pendapat teman b. Menghargai hasil karya teman

Tabel 1. Indikator kemampuan empati adaptasi

(Goleman, 2016; Nugraha et al., 2017)

Sedangkan indikator penerapan *project based learning* dibagi sesuai dengan tahapannya. Setiap strategi pembelajaran pasti memiliki langkah – langkah proses pelaksanaan yang berbeda – beda, begitu juga dengan sintaks dari *project based*

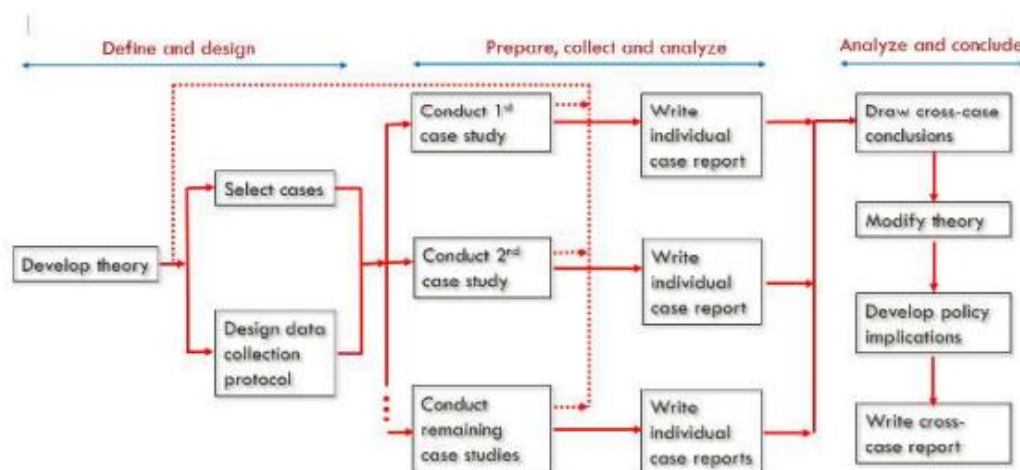
learning. Penerapan *project based learning* terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal tengah dan akhir. Bagian – bagian tersebut diperjelas menjadi tahapan pertama (mengawali proyek); tahapan kedua (mengembangkan proyek); tahapan ketiga (menyimpulkan proyek) (Çabuk & Haktanir, 2010; Genc, 2015; S. Kennedy et al., 2015). Ketiga bagian tahapan tersebut, dijabarkan lagi menjadi 6 tahapan *project based learning* menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2015) yaitu: 1) pengenalan masalah (penentuan pertanyaan mendasar); 2) penyusunan rancangan *project*; 3) penyusunan rencana kerja; 4) pelaksanaan dan *monitoring project*; 5) pengujian hasil (presentasi/pameran/pagelaran); 6) evaluasi dan refleksi. Adapun indikator dari pengalaman belajar sesuai tahapan *project based learning* sebagai berikut.

No	Tahapan	Indikator Pengalaman Belajar
1	Pengenalan masalah (penentuan pertanyaan mendasar)	a. Menumbuhkan minat anak terhadap topik yang akan dipilih b. Membangun kemampuan anak dalam menghubungkan kejadian yang terjadi di sekitarnya sesuai topik yang dibahas.
2	Penyusunan rancangan project	a. Mengelompokkan anak. b. Mengembangkan kerjasama anak c. Mengembangkan komunikasi antar anak d. Melibatkan anak dalam proses perencanaan e. Menentukan dan menemukan rancangan <i>project</i> yang akan dilakukan
3	Penyusunan rencana kerja	a. Mengembangkan kemampuan penyelidikan otentik. b. Mengidentifikasi masalah nyata c. Mencari sumber informasi
4	Pelaksanaan dan monitoring project	a. Memiliki pengalaman untuk melakukan penyelidikan (mencoba) b. Menumbuhkan kemampuan menganalisis. c. Membangun sikap kolaborasi. d. Mengembangkan komunikasi antar anak e. Mengembangkan kemampuan mengambil keputusan. f. Memanfaatkan sumber belajar.
5	Pengujian hasil (presentasi/pameran/pagelaran)	a. Menyusun bahan presentasi. b. Presentasi/pagelaran/pameran menggunakan sarana pembelajaran yang tersedia. c. Menjawab pertanyaan dari <i>audience</i>
6	Evaluasi dan refleksi	a. Mengembangkan kemampuan menganalisis hasil <i>project</i> b. Mengembangkan kemampuan mengambil keputusan.

Tabel 2. Indikator pengalaman belajar sesuai tahapan *project based*

learning.

Teknik analisis data menggunakan model analisis data studi kasus (Yin, 2009) sebagai berikut:



Gambar 1. Model Studi Kasus

(Yin, 2009)

Teknik analisis data pada model tersebut terdiri dari : (1) Perjudohan pola, yang meliputi variable non equivalen sebagai pola (*dependent*), eksplanasi tandingan sebagai pola (*independent*), dan pola lebih sederhana. 2) Pembuatan eksplanasi; 3) Analisis deret waktu, yang meliputi deret waktu sederhana, deret waktu kompleks, dan kronologis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Project Based Learning dalam Menstimulasi Kemampuan Empati Anak di RA Tunas Mulia.

Project based learning merupakan model pembelajaran yang sering diterapkan di RA Tunas Mulia. Setiap tema pembelajaran yang disampaikan menggunakan model *project based learning* telah disiapkan agar mudah dipahami dan tersampaikan pada anak. Pada prinsipnya, setiap model pembelajaran yang diterapkan di RA Tunas Mulia diupayakan agar tidak hanya memudahkan guru dan anak dalam proses mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Hasil wawancara dengan guru RA Tunas Mulia, menunjukkan bahwa dalam penerapan *project based learning* untuk menstimulasi kemampuan empati anak tidak lepas dari prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini. Adapun hasil wawancara sebagai berikut.

Project based learning di sekolah kami, diterapkan sesuai dengan

kondisi psikologi anak hari itu. Apalagi memang tujuan utama adalah untuk pembiasaan sikap atau karakter anak. Selain memang menyesuaikan tema, tetap harus diupayakan memperhatikan apa saja yang diminati anak. Harapannya dengan *project based learning* yang diterapkan seperti itu, tujuan pembelajaran tetap tercapai tanpa memaksa anak dan yang paling penting anak terbiasa berbuat atau bersikap baik. Dan memang kami tidak pernah menerapkan pembelajaran yang menggunakan metode drill dengan “anak harus bisa saat itu juga” (NYK, 2022).

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil observasi bahwa *project based learning* untuk menstimulus kemampuan empati anak di RA Tunas Mulia diterapkan dengan beberapa prinsip, meliputi: 1) Sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak; 2) kegiatan pembelajaran sesuai dengan minat anak; 3) memberikan kesempatan pada anak untuk memilih kegiatan dan mengeksplorasi kemampuan awal; 4) mengutamakan pembiasaan karakter atau sikap prososial; 5) harus disertai dengan kegiatan berkisah Islami; serta 6) tidak terbatas banyaknya siswa dalam 1 jenis kegiatan.

Prinsip – prinsip tersebut sesuai dengan pendapat Hlm (2011) bahwa dalam penerapan *project based learning* harus menekankan pada pendekatan *student centre*. Minat, kebutuhan, kondisi psikologis anak harus mampu difasilitasi dengan baik oleh guru. Anak sebagai subjek utama yang harus dikembangkan semua aspek perkembangannya (Harris, 2013), khususnya dalam kemampuan empati sebagai bagian dari sikap prososial (Annisa & Djamas, 2021). Hlm (2011) dalam hasil penelitiannya juga mendapatkan temuan bahwa *project based learning* yang diterapkan pada anak usia dini, mampu mendukung berkembangnya kemampuan empati anak melalui kesempatan yang diberikan guru untuk berinteraksi dengan teman dan mengutarakan pendapatnya.

Konsep *project based learning* untuk menstimulus kemampuan empati di RA Tunas Mulia tampak menarik, ketika salah satu langkah yang digunakan harus melibatkan kegiatan berkisah Islami. Hal ini sesuai dengan hasil dokumentasi dan wawancara sebagai berikut.

Syarat dari apapun model pembelajaran yang diterapkan di RA Tunas Mulia, harus menyertakan kegiatan berkisah Islami ataupun menonton kisah Islami melalui film (video). Ini saya mendukung munculnya sikap prososial, khususnya kemampuan empati anak. Jadi

anak-anak disini sudah terbiasa bahkan bakalan minta cerita atau nonton film Islami kalau hari itu belum dilakukan salah satu kegiatan tersebut (NYK, 2022).

Hal ini didukung dengan hasil dokumentasi di RA Tunas Mulia sebagai berikut.



Gambar 2. Anak sedang menonton video Islami Nusa dan Rara sebelum melaksanakan tahapan *project based learning*.

Berdasarkan data penelitian tersebut menunjukkan beberapa temuan terkait konsep project based learning untuk menstimulus kemampuan empati anak di RA Tunas Mulia, meliputi: 1) project based learning di RA Tunas Mulia berbantuan berkisah Islami, baik melalui cerita secara langsung maupun film (video) Islami, 2) Menerapkan prinsip-prinsip student centre, 3) *project based learning* di RA Tunas Mulia tidak hanya menstimulus kemampuan empati anak, melainkan juga kemampuan literasi, khususnya terkait cerita Islami.

2. Implementasi Project Based Learning dalam Menstimulasi Kemampuan Empati Anak di RA Tunas Mulia

Penerapan project based learning untuk menstimulasi kemampuan empati di RA Tunas Mulia tidak lepas dari tahapan project based learning secara umum. Hasil observasi menunjukkan bahwa project based learning di RA Tunas Mulia dilakukan dalam 6 (enam) tahapan sesuai dengan tahapan project based learning (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2015). Penjabaran dari setiap Langkah didukung dengan hasil wawancara sebagai berikut.

Jadi, tahap pertama (pengenalan masalah), misal terkait tema tanaman, maka anak ditanya apa saja macam-macam tanaman, dan tanaman apa yang anak sukai. Setelah itu, anak akan diajak untuk bercerita tentang kebesaran Allah melalui penciptaan tanaman dan sikap apa saja yang harus dilakukan anak terhadap tanaman. Tahap kedua (penyusunan rancangan project), anak - anak dapat berkelompok atau kerja individu untuk menentukan apa yang paling ingin diketahui anak dari tanaman, kemudian secara bergantian menyampaikan pada guru. Waktu itu anak-anak mayoritas ingin bermain dengan tanaman disekitarnya. Tahap ketiga (penyusunan rencana kerja), anak akan diberikan kesempatan untuk bermain outdoor maupun indoor untuk mencari beragam tanaman.

Hasil wawancara tahap ketiga didukung dengan hasil observasi dan dokumentasi sebagai berikut.



Gambar 3. Anak sedang bermain outdoor untuk mencari beragam tanaman

Dokumentasi tersebut didukung dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa *project based learning* memiliki perbedaan yang signifikan dengan pembelajaran langsung (*direct learning*). Pada tahap pertama, guru tidak langsung menjelaskan “anak-anak ini macam-macam tanaman” tetapi anak-anak akan diminta untuk mengungkapkan pendapatnya terkait jenis tanaman. Hal ini sesuai dengan pendapat Cohrssen et al., (2017) bahwa pada tahap awal *project based learning* guru memfasilitasi anak untuk membangun kemampuan anak dalam menghubungkan kejadian yang terjadi di sekitarnya sesuai topik yang dibahas.

Penerapan *project based learning* untuk menstimulasi kemampuan

empati anak, tidak hanya berakhir pada tahap ketiga. Setiap tahapan dilalui hingga tahap presentasi produk. Salah satu guru RA Tunas Mulia mengungkapkan bahwa.

Anak juga diberikan kesempatan untuk berbincang dengan temannya saat proses menyelesaikan produk. Contoh: pada tema tanaman, anak - anak membuat produk nama - nama bagian tanaman dan bentuk bagian tanaman dari bahan apapun. Dalam proses tersebut, anak-anak akan menyelesaikan sendiri dengan temannya, walaupun beberapa anak masih tampak asik sendiri. Tetapi it's oke, itulah anak - anak, kita akan memfasilitasi anak yang keluar dari kelompoknya agar pembiasaan sikap prososial, khususnya empati, masih bisa terstimulus dengan baik (NYK, 2022).

Hasil wawancara tersebut senada dengan pendapat (Annisa & Djamas, 2021) bahwa guru harus memfasilitasi beragam minat anak melalui kegiatan pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan kemampuan empati. Pada tahap akhir, anak juga diberikan kesempatan untuk mempresentasikan produk yang dibuat. Presentasi dilakukan sesuai dengan tahapan perkembangan dan kemampuan anak. Beberapa anak mempresentasikan dengan bercerita, tampak anak yang lain hanya memajang karyanya bersama teman kelompok.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep project based learning untuk menstimulus kemampuan empati anak di RA Tunas Mulia, meliputi: 1) project based learning di RA Tunas Mulia berbantuan berkisah Islami, baik melalui cerita secara langsung maupun film (video) Islami. 2) Menerapkan prinsip-prinsip student centre. 3) *project based learning* di RA Tunas Mulia tidak hanya menstimulus kemampuan empati anak, melainkan juga kemampuan literasi, khususnya terkait cerita Islami. Penerapan *project based learning* di RA Tunas Mulia dilakukan dalam 6 (enam) tahapan sesuai dengan tahapan project based learning, bahkan hingga tahapan anak mempresentasikan produk sesuai dengan tahapan perkembangan dan kemampuan anak. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian terkait penerapan *project based learning* sebaiknya dapat dilakukan di Lembaga Pendidikan anak usia dini yang tidak

berbasis Islamia atau Lembaga umum. Sehingga akan memperkaya temuan terkait konsep *project based learning* untuk mestimulasi kemampuan empati anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, D., & Djamas, N. (2021). Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babintingan. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.592>
- Cohrsen, C., de Quadros-Wander, B., Page, J., & Klarin, S. (2017). Between the big trees: A project-based approach to investigating shape and spatial thinking in a kindergarten program. *Australasian Journal of Early Childhood*, 42(1), 94–104. <https://doi.org/10.23965/AJEC.42.1.11>
- Fitriyah, F. K. (2019). PENGARUH PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA DINI TERHADAP KECEMASAN DAN EMPATI. *Education and Human Development Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.33086/ehdj.v4i1.1088>
- Genc, M. (2015). The project-based learning approach in environmental education. *International Research in Geographical and Environmental Education*, 24(2), 105–117. <https://doi.org/10.1080/10382046.2014.993169>
- Goldstein, O. (2016). A project-based learning approach to teaching physics for pre-service elementary school teacher education students. *Cogent Education*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2016.1200833>
- Goleman, D. (2016). *Emotional Intelligence*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hanney, R. (2018). Doing, being, becoming: a historical appraisal of the modalities of project-based learning. *Teaching in Higher Education*, 23(6), 769–783. <https://doi.org/10.1080/13562517.2017.1421628>
- Harris, K. (2013). Teacher, i had a dream: A glimpse of the spiritual domain of children using project-based learning. *International Journal of Children's Spirituality*, 18(3), 281–293. <https://doi.org/10.1080/1364436X.2013.858665>
- Holm, M. (2011). PROJECT-BASED INSTRUCTION : A Review of the Literature on Effectiveness in Prekindergarten through 12th Grade Classrooms. *Rivier Academic Journal*, 7(2), 1–13.
- Jylänki, P., Mbay, T., Hakkarainen, A., Sääkslahti, A., & Aunio, P. (2022). The effects of motor skill and physical activity interventions on preschoolers' cognitive and academic skills: A systematic review. In *Preventive Medicine* (Vol. 155). <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2021.106948>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137

- Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (2015).
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). *Improving Schools Project-based learning: A review of the literature*.
<https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Melalui Bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Mettas, A. C., & Constantinou, C. C. (2008). The technology fair: A project-based learning approach for enhancing problem solving skills and interest in design and technology education. *International Journal of Technology and Design Education*, 18(1), 79–100. <https://doi.org/10.1007/s10798-006-9011-3>
- Milentijevic, I., Ciric, V., & Vojinovic, O. (2008). Version control in project-based learning. *Computers and Education*, 50(4), 1331–1338. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2006.12.010>
- Muhtadi, A. (2009). Pengembangan Empati Anak sebagai Dasar Pendidikan Moral. *Jurnal Psikologi*, 10(2), 124–132.
- Nugraha, D., Apriliya, S., & Veronicha, R. K. (2017). Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 30–39. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7158>
- Smith, R. K. (2010). *Journal of Teaching in International Business A Case Study in Project-Based Learning: An International Partnership A Case Study in Project-Based Learning: October 2014*, 37–41. <https://doi.org/10.1080/08975930.2010.504464>
- Tobias, Campbell, G. (2015). *Bringing Curriculum to Life Enacting Project-Based Learning in Music Programs*. 39–47. <https://doi.org/10.1177/0027432115607602>
- Yin, R. (2009). *Case Study Research Design and Methods* (4th ed.). Sage Publications.