IMPLEMENTASI SDGS DALAM PEMBELAJARAN P5 DENGAN METODE *DESIGN THINKING* DI SMP GLOBAL ANDALAN

Riri Amanda Fitriana[1*)], Wasthi Rara 2, Anggia Puteri 3

[1,2]SMP Global Andalan
[3]Universitas Negeri Medan
E-mail : *[1]ririamanda.fit@gmail.com, [2]wasthi.rara@gmail.com, [3]anggia@unimed.ac.id

ABSTRAK

Sustainable Development Goals (SDGs) adalah 17 tujuan global yang diagendakan sebagai pembangunan keberlanjutan. Salah satu tujuannya adalah Pendidikan Bermutu. Di Indonesia, kurikulum dibuat sebagai cara mencapai pendidikan bermutu tersebut. Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan salah satu kegiatan dalam Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Implementasi SDGs dalam Pembelajaran P5 dengan Metode Design Thinking. Metode yang digunakan berupa studi kasus pada peserta didik fase D, yaitu SMP Global Andalan. Hasilnya, dengan menerapkan Design Thinking pada kegiatan P5, Global Andalan telah membuktikan bahwa menerapkan pemahaman SDGs dalam P5 telah berhasil dilakukan dan memiliki dampak yang positif. Melalui penelitian ini diharapkan sekolah berperan aktif untuk berinovasi untuk mencapai pendidikan bermutu.

Kata Kunci : *SDGs, P5, Design Thinking*

ABSTRACT

The Sustainable Development Goals (SDGs) consist of 17 global objectives aimed at promoting sustainable development. One of these goals is Quality Education. In Indonesia, the curriculum serves as a means to achieve this goal. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) is one of the key activities within the Merdeka Curriculum. This study aims to explore the implementation of the SDGs in P5 learning using the Design Thinking method. The research employs a case study approach involving Phase D students at SMP Global Andalan. The results show that by applying Design Thinking in P5 activities, Global Andalan has successfully integrated the understanding of SDGs into P5, producing a positive impact. This study encourages schools to take an active role in innovating to achieve quality education.

Keywords : *SDGs, P5, Design Thinking*

PENDAHULUAN

Sustainable Development Goals atau disingkat dengan SDGs adalah 17 tujuan global yang dicanangkan bersama oleh negara-negara lintas pemerintahan pada resolusi PBB (United Nation, 2012; Kaonang, 2023). Agenda pembangunan berkelanjutan dibuat untuk menjawab tuntutan kepemimpinan dunia dalam mengatasi kemiskinan, kesenjangan, dan perubahan iklim dalam bentuk aksi nyata dengan menetapkan rangkaian target yang bisa diaplikasikan secara universal serta dapat diukur dalam menyeimbangkan tiga dimensi pembangunan berkelanjutan, yaitu lingkungan, sosial, dan ekonomi (United Nation, 2012)

Salah satu dari 17 tujuan global adalah Pendidikan Bermutu. Pendidikan merupakan pilar penting untuk keberlangsungan suatu bangsa. Dalam rangka mewujudkan pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kemampuan manusia, maka optimalisasi penyelenggaraan pendidikan perlu dilaksanakan (Septiany, 2024). Kurikulum Merdeka Belajar diperkenalkan tahun 2024 di Indonesia untuk menggantikan Kurikulum K13. Pada dasarnya, kurikulum merdeka merupakan revitalisasi dari konsep belajar oleh Ki Hajar Dewantara yang telah disesuaikan dengan kondisi dan perkembangan ilmu pengetahuan terbaru (Pangestu dan Rahmat, 2021). Kurikulum Merdeka Belajar berfokus pada proses pembelajaran di mana penilaian cenderung dilakukan melalui asesmen formatif dan sumatif. Hal ini menjadikan guru harus melalukan inovasi dalam pembelajaran dan sekolah juga diminta untuk menunjang dari segi fasilitas sekolah (Zakso, 2022). Kurikulum merdeka membebaskan guru, siswa, bahkan masyarakat untuk menciptakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan pendekatan holistik, responsif, dan berpusat pada siswa (Tuerah, 2023; Tunas, 2024).

Dalam kurikulum Merdeka, terdapat kegiatan berupa Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Berdasarkan Kemendikbudristek No.56/M/2022, projek penguatan profil pelajar Pancasila merupakan kegiatan kokurikuler berbasis projek yang dirancang untuk menguatkan upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila (Satria, 2022). Profil Pelajar Pencasila yang dimaksud adalah pelajar yang memiliki setidaknya 6 karakter yaitu (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; (2) Berkebinekaan global; (3) Bergotong-royong; (4) Mandiri; (5) Bernalar kritis; dan (6) Kreatif. Dimensi-dimensi tersebut menunjukkan bahwa profil pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia (Satria, 2022)

Berkaitan dengan hal yang telah dijelaskan sebelumnya, terlihat bahwa ada keterkaitan pemahaman SDGs yang bisa diimplementasikan di dalam pembelajaran. Bagi siswa pemahaman akan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) bukan lagi pilihan, melainkan keharusan. Sebagai penduduk dunia dan pemimpin masa depan, mereka memegang kunci untuk menciptakan dunia yang lebih adil dan berkelanjutan. Memahaminya bukan hanya tentang belajar, tetapi juga tentang bertindak. Melalui proyek-proyek kreatif dan inovatif, mereka dapat menjadi bagian dari solusi dan mewujudkan perubahan positif di sekitar mereka. Dengan mengajarkan kepada siswa tentang SDGs dapat menunjukkan kepada siswa bahwa dunia yang lebih baik itu sangat mungkin untuk diwujudkan.

Penelitian mengenai implementasi SDGs dalam pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Penelitian sebelumnya memberikan gambaran terhadap peserta didik mengenai seberapa pentingnya edukasi Sustainable Development Goals (SDGs) sejak usia dini sebagai

upaya mendukung terwujudnya kesejahteraan Pendidikan di Indonesia sebab masih banyak ruang untuk perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia (Lestari, 2024; Nasrullah 2025). Selain itu program SDGs diharapkan dapat mengatasi permasalahan pendidikan yang masih belum merata serta dapat meningkatkan kualitasnya demi menjadikan bangsa Indonesia lebih maju (Sembiring, 2023).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada Implementasi SDGs dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SMP Global Andalan.

Profil Pelajar Pancasila

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) diartikan sebagai model pembelajaran lintas bidang ilmu yang bertujuan untuk melakukan identifikasi, pengamatan masalah sosial budaya di sekitar dan mencarikan solusi sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (Satria dkk., 2022). Ada empat prinsip dalam Profil Pelajar Pancasila, yaitu komprehensif, kontekstual, berorientasi pada siswa, dan mendorong daya eksplorasi (Nuril Lubaba & Alfiansyah, 2022). Model pembelajaran P5 menitikberatkan pada peran siswa ini diharapkan mampu meningkatkan pendidikan karakter siswa. Pendidikan karakter merupakan proses pembentukan nilai-nilai, budi pekerti, moral, dan kepribadian individu (Prihatmojo & Badawi, 2020). Dalam pelaksanaannya, siswa diajak untuk mengembangkan keterampilan dan kompetensi dasar berbagai bidang studi yang diintegrasikan, serta struktur belajar yang lebih merdeka dan fleksibel (Winanti et al., 2018). Pelaksanaan kegiatan P5 dirancang untuk menambahkan kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan berbagai karya, menggali potensi diri, dan membantu mengenali minat dan bakat siswa dalam bidang khususnya (Diah Ayu Saraswati et al., 2022). Untuk itu, kegiatan P5 ini perlu alokasi waktu tersendiri agar pelaksanaannya dapat optimal (Safitri, Andriani, Dwi Wulandari, 2022). Penelitian mengenai implementasi P5 telah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya. Hasilnya, terjadi peningkatan karakter siswa yaitu meningkatnya rasa cinta terhadap budaya lokal sendiri dan kerjasama siswa dengan tujuan mencapai kesempurnaan individu (Prihatmojo & Badawi, 2020; Khairunisa & Diah Utami, 2023). Pancasila dianggap sebagai representasi dari semua semua nilai karakter dan keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh setiap pelajar Indonesia (Rahayuningsih, 2022). Oleh karena itu, dimensi yang ada pada program P5 tidak hanya menekankan bahwa profil pelajar Pancasila selain fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga memperhatikan sikap dan perilaku sesuai identitas kebangsaan sebagai bangsa Indonesia (Hamzah et al., 2022). Melalui kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) peserta didik diharapkan bisa merasakan langsung penerapan ilmu pengetahuan dan tidak semata hanya mengenal teori dan konsep namun implementasinya nyatanya (Satria dkk., 2022). Dengan demikian, Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang diajarkan di sekolah sejatinya adalah proses pancasilaisasi generasi muda Indonesia. Karena ajaran dalam Pancasila merupakan kristalisasi nilai-nilai luhur bangsa Indonesia (Suryatni, 2016). Tujuannya generasi muda Indonesia tidak kehilangan dari nilai luhurnya di tengah kuatnya arus globalisasi (Aridiantari dkk., 2020).

Dalam Buku Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang diterbitkan oleh Kemdikbudristek disebutkan bahwa terdapat 7 tema projek yang bisa dipilih oleh satuan pendidikan. Dalam penerapannya tema-tema tersebut dapat diintegrasikan dengan muatan

SDGs, sehingga projek yang dikerjakan siswa menyentuh akar permasalahan, berkaitan dengan salah satu atau beberapa dari 17 goals dalam SDGs serta berkelanjutan.

Sustainable Development Goals (SDGs)

Sustainable Development Goals (SDGs) atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan merupakan agenda yang disepakati oleh seluruh negara-negara anggota PBB pada tahun 2015 yang bertujuan untuk perdamaian dan kesejahteraan bagi manusia dan planet ini. Dalam hal ini semua negara sepakat bahwa untuk mengakhiri kemiskinan harus seiring dengan strategi untuk meningkatkan kesehatan, pendidikan, memacu pertumbuhan ekonomi dan upaya mengatasi perubahan iklim dan melestarikan lautan dan daratan. Dengan demikian SDGs ini dituangkan dalam 17 goals dengan 169 indikator pencapaian. Ke 17 goals tersebut adalah : (1) Tanpa kemiskinan; (2) Tanpa kelaparan; (3) Kehidupan sehat dan sejahtera; (4) Pendidikan berkualitas; (5) Kesetaraan gender; (6) Air bersih dan sanitasi layak; (7) Energi bersih dan terjangkau; (8) Pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi; (9) Industri, inovasi, dan infrastruktur; (10) Berkurangnya kesenjangan; (11) Kota dan komunitas berkelanjutan; (12) Konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab; (13) Penanganan perubahan iklim; (14) Ekosistem laut; (15) Ekosistem daratan; (16) Perdamaian, keadilan, dan kelembagaan yang tangguh; dan (17) Kemitraan untuk mencapai tujuan (Kaonang, 2023)

Kesepakatan mengenai SDGs ini berawal dengan disepakatinya Tujuan Pembangunan Milenium (*Millenium Development Goals* – MDGs) yang diadopsi oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada tahun 2000 sebagai panduan pembangunan global selama periode 2000-2015. Menjelang akhir pelaksanaan MDGs pada tahun 2012, negara-negara yang menjadi anggota PBB sepakat untuk merumuskan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan yang lebih luas. Lalu pada 25 September 2015, Sidang Umum PBB mengadopsi Agenda Pembangunan Berkelanjutan 2030 yang mencakup 17 SDGs dan 169 target spesifik yang harus dicapai hingga tahun 2030. SDGs pun diresmikan sebagai kerangka kerja global untuk pembangunan berkelanjutan.Sebagai penerus MDGs, SDGs dirancang agar lebih komprehensif, lebih menekankan pada hak asasi manusia, lebih inklusif, dan melibatkan lebih banyak pemangku kepentingan (Kaonang, 2023)

Design Thinking

Design thinking adalah sebuah metodologi yang membangun atau mengembangkan sebuah design yang penuh inovasi dan berpusat pada manusia, yang didasarkan pada pemahaman menyeluruh melalui pengamatan langsung, tentang apa yang diinginkan dan dibutuhkan. (Brown Tim, Design Thinking, 2008)

Proses menghasilkan sebuah projek, produk, atau gagasan dengan metode Design thinking secara umum harus melewati 3 tahap, yaitu Inspirasi, Ideasi, Implementasi. Inspirasi adalah sebuah tahapan untuk melihat keadaan atau kondisi, baik itu dari segi masalah yang ada atau peluang yang memungkinkan untuk diambil, yang memotivasi pencarian solusi. Ideasi adalah proses menghasilkan, mengembangkan, dan menguji ide yang dapat mengarah pada solusi. Dan implementasi adalah tahap akhir berupa penerapan ide atau solusi yang sudah diuji sebelumnya untuk dapat diterapkan kepada objek sasaran.

Tiga tahapan besar dalam Design thinking (Miller, 2017) dapat diuraikan lagi menjadi 6 langkah yang lebih spesifik. Tahapan tersebut adalah :

1. Empati
   Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang ingin diatasi. Cara untuk melakukan Empati bisa dengan berkonsultasi dengan para ahli dalam masalah tersebut, terlibat lebih jauh dalam masalah tersebut untuk lebih memahami masalah yang dihadapi, melakukan wawancara, observasi, studi literatur, dll
2. Definisi
   Tahapan ini adalah sebuah proses menyatukan semua informasi yang diperoleh selama langkah Empati. Pada dasarnya, yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data dan menyusunnya untuk lebih memperjelas masalah yang telah didefinisikan.
3. Ideasi
   Selama tahap ini, kita mulai menggunakan informasi dari tahap sebelumnya untuk menghasilkan ide-ide yang logis. Tahap ini memungkinkan menemukan cara alternatif untuk memecahkan masalah yang dinormalisasi. Pada akhir fase ini, dihasilkan beberapa ide untuk memecahkan masalah.
4. Purwarupa
   Purwarupa adalah Sarana untuk menampilkan ide solutif secara lebih realistis sebelum menghadirkan ide secara lebih utuh. Tujuan dari tahap ini adalah :
   a. Menguji asumsi, memperoleh umpan balik dan mengidentifikasi masalah dalam ide solusi sedari dini
   b. Mengoptimalisasi sumber daya , uang, dan waktu dengan hanya membangun apa yang penting untung mengomunikasikan dan menguji ide solusi
   c. Menampilkan solusi yang mungkin kepada pihak pihak terkait agar mereka dapat memahami dan bahkan mendukung implementasinya

   Bentuk purwarupa tergantung kepada ide solusi yang dihasilkan. Untuk ide solusi konkret berupa produk atau barang, purwarupa bisa berupa miniatur produk, produk sesuai dengan ukuran sebenarnya namun menggunakan bahan sederhana, atau purwarupa kertas. Untuk ide solusi abstrak berupa aksi, tindakan, atau kebijakan purwarupa bisa berupa rencana aksi pilot atau Theory of Change yang disajikan dalam bentuk poster, video, atau materi presentasi.
5. Uji Coba
   Selama tahap ini, dilakukan pengujian purwarupa yang dibuat pada tahap keempat. Ujicoba dilakukan untuk melihat seberapa baik purwarupa tersebut memecahkan/menangani masalah yang awalnya dianalisis pada tahap pertama dan kedua. Bahkan selama langkah ini, dapat dibuat perubahan dan penyempurnaan untuk membuat produk/ide solusi lebih sempurna sesuai kebutuhan mereka.
   Uji coba dan purwarupa terjadi dalam satu siklus.
   Purwarupa yang dibuat diuji cobakan → mendapat umpan balik dari kelompok penerima manfaat → meningkatkan kualitas purwarupa → diujicobakan kembali hingga optimal.
   Uji coba dilakukan langsung dengan melibatkan kelompok penerima manfaat. Pada saat uji coba diminta umpan balik atas efektivitas ide solusi yang ditampilkan dalam purwarupa. Umpan balik dapat berupa : survei, observasi, wawancara, atau kuesioner. Umpan balik digunakan untuk meningkatkan kualitas purwarupa hingga optimal dan siap diimplementasi sebagai ide solusi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan metode studi kasus untuk menjelaskan penerapan SDGs pada kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SMP Global Andalan. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berfokus pada fenomena dan permasalahan pada manusia (Creswell). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengambil objek untuk diteliti berupa kegiatan manusia dalam kurun waktu tertentu. Objek penelitian ini projek siswa SMP Global Andalan saat melaksanakan kegiatan P5 dengan tema Kearifan Lokal dan Gaya Hidup Berkelanjutan. Data dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilaksanakan dalam waktu 6 bulan. Observasi yang dipilih cenderung kepada observasi partisipasif, yaitu metode yang digunakan untuk memperoleh data yang lengkap (Zakso, 2022). Peneliti langsung ikut terlibat di dalam kegiatan agar data yang diperoleh lebih jelas. Pengolahan data dilakukan dengan metode deskriptif sehingga data berupa dokumentasi kegiatan akan dideskripsikan dengan menjelaskan tahap pada kegiatan P5 dan *Design Thinking* dalam SDGs. Selain itu, studi kepustakaan juga dilakukan sebagai referensi dalam mencari informasi yang berkaitan dengan topik ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan implemetasi SDGs dalam P5 yang diadakan di SMP Global Andalan telah dilaksanakan pada tahun pelajaran 2024-2025 untuk dua tema, yaitu Kearifan Lokal dan Gaya Hidup Berkelanjutan. Alur pelaksanaannya yaitu dengan menggunakan salah satu metode dalam SDGs yaitu *Design Thiking* sebagai pengganti alur dalam P5 pada umumnya seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Tahapan dalam P5 dengan Tahapan *Design Thinking* dalam SDGs

Tahapan dalam P5	Tahapan *Design Thinking* dalam SDGs
Pengenalan	Empati
Kontekstualisasi	Definisi dan Ideasi
Aksi	Purwarupa dan Uji Coba
Refleksi	Refleksi

1. Tema Kearifan Lokal

a. Tahap Empati

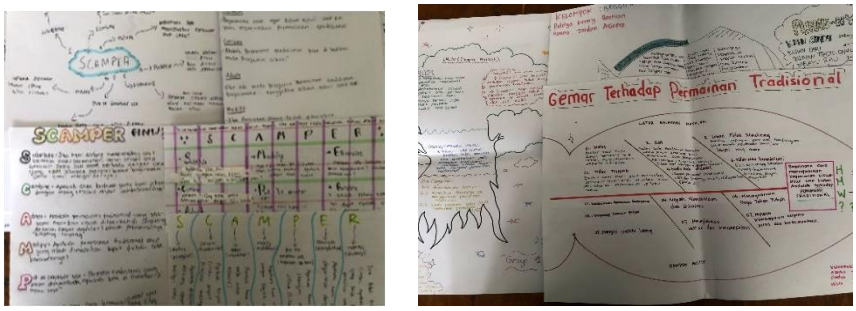
Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk kembali mencari isu yang berkembang di masyarakat yang memiliki keterkaitan dengan Tema Kearifan Lokal. Selain itu, untuk mendapatkan *insight* yang baru, peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan observasi ke lapangan, mencari literatur, sampai mewawancarai tokoh masyarakat. Pelaksanaan Tahap Empati yang dilakukan selama beberapa minggu ini mendapatkan hasil diskusi yang beragam di tiap kelompok peserta didik. Temuan isu yang didapatkan di SMP Global Andalan beragam. Isu berkaitan dengan permainan rakyat menjadi yang paling banyak mendapat perhatian peserta didik. Maraknya *game online*, tidak adanya pengenalan kembali di lingkungan sekitar, atau kurangnya waktu bermain bersama teman sekitar menjadi beberapa faktor penyebab.

b. Tahap Definisi dan Ideasi

Pada tahap ini, peserta didik berdiskusi bersama kelompok untuk membuat rumusan masalah terhadap isu di Tahap Empati sebelumnya. Menggunakan metode pohon akar masalah atau membuat *fish bone* membantu peserta didik merumuskan fokus masalah yang mereka temukan. Rumusan masalah yang disepakati adalah sebagai berikut.

"How might we *memperkenalkan kembali* for *warga SMP Global Andalan* in order to *melestarikan kearifan local berupa permainan rakyat*?

Setelah menyelesaikan rumusan masalahnya, peserta didik mulai memahami fokus masalah dan berlanjut ke tahap berikutnya, yaitu Tahap Ideasi. Pada tahap ini, peserta didik kembali berdiskusi untuk menemukan kemungkinan solusi atas permasalahan yang dibahas. Metode yang digunakanlah yaitu Metode *Crazy 8*, *Scamper*, atau *Brainwritting 635*.



Gambar 1. *Fish Bone* dan *Scamper*

c. Tahap Purwarupa dan Uji Coba

Di SMP Global Andalan, kegiatan rutin yang biasa dilakukan di hari Jumat adalah kegiatan Literasi Fisik dan Literasi Spiritual yang dilaksanakan secara bergantian setiap minggunya. Kegiatan Literasi Fisik dapat berupa jalan santai, bermain bola basket, bola kaki, badminton, atau senam sehat. Melalui tahap ideasi, salah satu kelompok peserta didik menemukan ide berupa program sekolah yang dicanangkan sebagai program berkelanjutan yaitu, Permainan Rakyat saat Literasi Fisik sekolah. Jadi, kegiatan fisik yang dilakukan adalah memainkan permainan rakyat yang sudah jarang mereka lakukan di lingkungan rumah seperti bermainan Galah Panjang, Ye-ye (permainan tali), Engklek, Guli (kelereng), dan permainan lainnya. Perserta didik mempersiapkan bahan presentasi yang akan mereka sampaikan kepada PIC Literasi Fisik dan Kepala Sekolah. Pada saat Uji Coba, peserta didik mempresentasikan program rancangannya. Setelah mendapat izin pelaksanaan program, permainan rakyat yang membutuhkan alat mulai dipersiapkan.



Gambar 2. Presentasi ke Kepala SMP Global Andalan dan Pembuatan Engklek

d. Gelar Karya

Gelar Karya tema Kearifan Lokal dilaksanakan pada Oktober 2024. Setiap kelas mengutus pemainnya untuk bertanding dengan kelas lain. Permainan yang dilombakan adalah permainan rakyat yang telah mereka persiapkan selama program P5 berlansung. Melalui tahap *Design Thinking,* perserta didik diminta lebih berempati terhadap lingkungan mencari solusi atas permasalahan yang ditemukan, dan mengujicobakan solusi tersebut sehingga dapatlah suatu penyelesaian di mana solusi tersebut memiliki asas keberlanjutan.

2. Tema Gaya Hidup Berkelanjutan

a. Empati

Di area depan sekolah tepatnya di food court sudah disediakan tempat sampah yang terpisah antara sampah organik dan non organik. Namun pengelolaan sampah yang dihasilkan belum maksimal karena kategori tempat sampah yang disediakan masih sangat terbatas, sehingga sampah masih banyak tercampur yang menyulitkan untuk dipilah dan didaur ulang. Salah satu jenis sampah yang paling banyak ditemukan adalah sampah botol plastik. Jenis sampah ini mempunyai potensi besar untuk di daur ulang, namun masih sulit dilakukan karena belum terpilah dengan baik dengan jenis sampah lainnya. Di Riau Kompleks sendiri sebenarnya terdapat bank sampah yang bisa mengakomodir pengelolaan sampah jenis ini. Namun karena sampahnya belum dipilah dengan baik, maka pengelolaan sampah ini sulit untuk dilakukan. Untuk mencari akar permasalahan di atas dilakukan tahapan empati melalui beberapa metode, yaitu observasi, survey, dan berkonsultasi dengan ahli, dalam hal ini berkonsultasi dengan Pihak Bank Sampah Andalan Lestari yang berada di Riau Kompleks.

Hasil akhir dari tahap ini diperoleh beberapa data tentang akar permasalahan kurang maksimalnya proses daur ulang sampah botol plastik di area *food court*.

1. Kategori tempat sampah yang tersedia terbatas, hanya organik dan non organik
2. Tidak tersedia tempat sampah khusus botol plastik
3. Kurangnya pengetahuan dan kesadaran dari warga tentang potensi daur ulang yang bisa dilakukan terhadap sampah botol plastik
4. Pihak Bank Sampah Andalan Lestari sulit melakukan daur ulang untuk sampah botol plastik dari area food court karena sampah botol belum dipilah dengan baik dan tidak ada partner yang membantu melakukan pemilahan ini.

Pada tahap empati ini juga siswa menelusuri keterkaitan masalah yang akan mereka atasi dengan salah satu dari 17 goals yang ada di SDGs. Untuk projek kali ini, berkaitan dengan goal SDGs nomor 12 yaitu Konsumsi dan prosuksi yang bertanggung jawab.



Gambar 3. Suvei dan Mengunjungi Bank Sampah Lestari

b. Defenisi dan Ideasi

Dari data yang diperoleh pada tahap empati, kemudian dilanjutkan pada tahap defenisi. Di sini siswa memilih fokus masalah yang ingin diatasi. Tahap defenisi ini dilakukan dengan menggunakan pohon akar masalah. Hasil akhir dari tahap defnisi ini diperoleh rumusan HMW sebagai berikut : How might we membantu melakukan pemilahan sampah botol plastik for warga pengunjung food court in order to meningkatkan pengelolaan sampah botol plastik di Riau Kompleks?

Untuk menjawab rumusan masalah ini siswa melakukan brainstorming ide pada tahap Ideasi. Dari beberapa ide yang muncul akhirnya disepakati untuk menyediakan tempat sampah khusus botol plastik yang akan diletakkan di area food court.

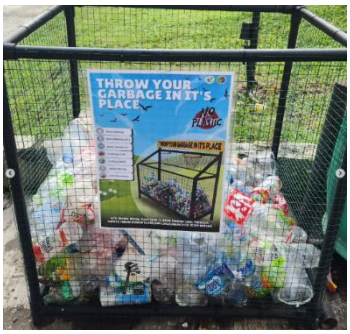
Ide ini dilengkapi dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Tempat sampah khusus ini terbuat dari bahan yang berjaring- jaring sehingga menutup kemungkinan sisa air minuman akan tergenang di dasar tempat sampah.
2. Pada tempat sampah disediakan banner yang memberikan informasi jenis sampah apa yang boleh dimasukkan ke dalam tempat sampah tersebut.

c. Purwarupa dan Uji Coba

Di tahap ini siswa merancang presentasi yang akan disampaikan kepada beberapa pihak yang bekaitan dengan projek ini. Seperti Kepala Sekolah, siswa, pihak Bank Sampah Andalan Lestari. Dari tahap uji coba ini diperoleh beberapa masukan dari pihak-pihak terkait seperti dari kepala sekolah, guru, dan Bank Sampah Andalan Lestari. Ide yang diberikan berupa regulasi pelaksanaan ide agar lebih maksimal, prosedur pelaksanaan ide agar sampah yang dipilah bisa didaur ulang, dan izin yang dibutuhkan untuk meletakkan tong sampah tersebut di area food court.Setelah mendapatkan masukan dari berbagai pihak untuk menyempurnakan ide solusi yang ditawarkan, siswa mulai mengimplementasikan ide mereka.Tahapan implementasi dimulai dengan membuat tempat sampah, sosialisasi ke warga sekolah dan pengunjung food court, meletakkan tong sampah di area food court, dan secara berkala mengambil sampah botol plastik untuk kemudian dibersihkan dan diteruskan ke Bank Sampah Andalan Lestari untuk didaur ulang.





Gambar 4. Presentasi dan Isi Kotak Sampah Khusus

Kondisi awal tong sampah di area food court. Masih bercampur antara sampah botol plastik dengan sampah lainnya dan bentuk perubahannya setelah diletakkan tong sampah khusus. Hal ini berarti pelaksanaannya diterima baik oleh masyaralat.



Gambar 4. Sebelum Dan Sesusah Peletalakan Sampai

Pada dua tema yang dilaksanakan di SMP Global Andalan, seluruh perangkat sekolah merasakan manfaat dari proyek yang dibuat oleh peserta didik. Engklek yang dibuat di salah satu sudut sekolah dan permainan Galah Panjang adalah dua permainan yang sampai saat ini terus dimainkan oleh peserta didik pada saat jam istirahat setiap harinya. Permainan lain yang telah dikenalkan biasa dimainkan saat Literasi Fisik dari hari Jumat. Selain itu, bak khusus sampah botol plastk yang diletakkan di bawah tangga *Food Court* selalu terisi. Setiap minggunya, botol tersebut diserahkan kepada Bank Sampah Lestari yang berada di sekitar sekolah yaitu Riau Kompleks PT. RAPP.

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini dapat dirangkum sebagai berikut.

1. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan bagi guru dan siswa untuk menjadikan pembelajaran lebih berkarakter tetapi tetap menyenangkan.
2. Tahapan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang disarankan oleh pemerintah dapat dikombinasikan dengan cara lain dengan tujuan yang sama. Salah satunya penerapan *Design Thinking* yang digunakan dalam pemahaman SDGs.
3. Gelar Karya bukanlah tahap akhir dari penyelesaian satu tema dalam P5. Dengan mengimplementasikan pemahaman SDGs, maka titik berat pelaksanaannya dinaikkan ke tahap lebih lanjut yaitu poin keberlanjutan. Jadi, utamakanlah proyek yang dilaksankaan perserta didik diharapkan memiliki manfaat yang berkelanjutan
4. Proyek siswa pada Tema Kearifan Lokal, sampai saat ini terlihat bahwa asas keberlanjutan mampu dicapai. Ditandai dengan permainan engklek dan galah panjang menjadi permainan yang hampir dimainkan setiap hari oleh siswa.
5. Proyek siswa pada Tema Bhineka Tunggal Ika, proyek siswapun masih dimanfaatkan sebagai bukti bahwa asas keberlanjutan telah dicapai dengan baik.
6. SMP Global Andalan telah membuktikan bahwa menerapkan pemahaman SDGs dalam P5 telah berhasil dilakukan dan memiliki dampak yang positif.
7. Melalui penelitian ini diharapkan sekolah berperan aktif untuk berinovasi untuk mencapai pendidikan bermutu.

DAFTAR PUSTAKA

Aridiantari, P., Lasmawan, I. W., & Suastika, I. N., 2020, Eksistensi Tradisi dan Budaya Masyarakat Bali Aga pada Era Globalisasi di Desa Trunyan, Ganesha Civic Education Journal, 2(2), 67–80.

Diah Ayu Saraswati, Diva Novi Sandrian, Indah Nazulfah, Nurmanita Tanzil Abida, Nurul Azmina, Riza Indriyani, & Septionita Suryaningsih, 2022, Analisis Kegiatan P5 di SMA Negeri 4 Kota Tangerang sebagai Penerapan Pembelajaran Terdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka, *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 185 191. https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.578

Hamzah, M. R., Mujiwati, Y., Khamdi, I. M., Usman, M. I., & Abidin, M. Z. (2022). Proyek Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Pendidikan Karakter pada Peserta Didik. Jurnal Jendela Pendidikan, 2(04), 553–559. https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.309

Kaonang, Glenn, 2023, Apa Itu SDGs? Pengertian, Sejarah, dan Rincian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, https://solum.id/glosarium/apa-itu-sdgs-pengertian-sejarah-dan-rincian-tujuan-pembangunan-berkelanjutan/#:~:text=Sejarah%20SDGs,luas%2C%20termasuk%20dari%20pihak%20swasta diakses pada 3 Maret 2025

Khairunisa, L., & Diah Utami, 2023, Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Tema Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(2), 262–273. http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/indexJournalDOI:https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i2

Miller,Benjamin Hunter, 2017, What is Design Thinking? (And What Are The 5 Stages Associated With it?), https://medium.com/@bhmiller0712/what-is-design-thinking-and-what-are-the-5-stages-associated-with-it-d628152cf220 diakses pada 3 Maret 2025

Nuril Lubaba, M., & Alfiansyah, I, 2022, Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar, *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 9(3), 687–706. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.576

Pangestu, D. A., & Rochmat, S, 2021, Filosofi Merdeka Belajar Berdasarkan Perspektif Pendiri Bangsa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 78–92. https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1823

Prihatmojo, A., & Badawi, B, 2020, Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0, *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142. https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129

Rahayuningsih, F, 2022, Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, *Social : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–

Safitri, Andriani, Dwi Wulandari, Y. T. H, 2022, *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076–7086. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3274

Satria, dkk (2022). Profil Pelajar Pancasila. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 1–108. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2714

Septianya, Silvia, Mela Darmayanti, dan Ani Hendriani, 2024, Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) sebagai Upaya Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar: Implementasi dan Tantangan, *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah*

Dasar), No. 2, Vol. 12, Hlm. 170-189 p-ISSN: 2338-1140, e-ISSN: 2527-3043 // http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd

Suryatni, L, 2016, Filsafat Pancasila Dan Filsafat Hukum, *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, 6(2), 53–69.

Tuerah, Roos M. S. dan Jeanne M. Tuerah, 2023, Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9 (19), 979-988, https://doi.org/10.5281/zenodo.10047903

Tunas, K.O dan Richard Daniel Herdi Pangkey, 2024, Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas, *Journal on Education*, Volume 06, No. 04, pp. 22031-22040 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365 Website: http://jonedu.org/index.php/joe

United Nation, 2012, UN General Assembly's Open Working Group Proposes Sustainable Development Goals, https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/4538pressowg13.pdf diakses pada Maret 2025

Winanti, K., Yuliyani, & Agoestanto, A, 2018, Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Kurikulum Merdeka di SD Nasima Kota Semarang, *Jurnal Profesi Keguruan,* 9(2), 121–128.

Zakso, Amrazi, 2022, Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Indonesia, *(J-PSH) Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, Volume 13 Number 2 Oktober 2022, 916-922, https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPSH/index