

## **Analisa SWOT-AHP untuk Penentuan Strategi Pembelajaran Proyek dalam Pengembangan Pendidikan Karakter pada Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Kapuas**

**Ni Putu Eka Merliana<sup>1</sup>, I Made Oka Widyantara<sup>1</sup>,  
Ni Made Ary Esta Dewi<sup>1</sup>, Komang Oka Saputra<sup>1</sup>, I Putu Widyanto<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Udayana, Bali, Indonesia

<sup>2</sup>Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya, Indonesia

\*putuekamerliana@iahntp.ac.id

### **Abstract**

*The project-based learning model is one of the strategies used to increase student engagement and motivation, especially in supporting the development of character education. However, in its application, project learning faces challenges such as taking a long time, causing students to feel bored, and not all students are fully and evenly active in the learning process. This has an impact on the non-achievement of learning objectives in the development of character education. This study aims to identify the factors needed to improve the quality of project learning implementation for character education development. The strategy analysis used in the study uses external as well as internal factors analysis with SWOT and AHP (Analytic Hierarchy Process). The method used in this study is a mixed method with an exploratory sequential design, which collects data qualitatively, namely through interviews and observations, which are then followed by quantitative analysis by distributing questionnaires to respondents. The results show that internal factors, namely innovative and digitalized school management, are the main strengths in implementing project learning for character education development. On the other hand, external factors show significant opportunities for driving schools to support this learning while considering external threats. The top priority strategy recommended in character education development is to utilize technology for innovative learning that increases student engagement. This strategy aims to provide space for students to make progress in cognitive, affective and psychomotor aspects. The main focus in project learning is to ensure students are actively engaged, so an innovative, technology-based approach is needed that allows students to explore, think critically and develop themselves.*

**Keywords: Project Learning; Character Education Development; SWOT; AHP**

### **Abstrak**

Model pembelajaran berbasis proyek menjadi salah satu strategi yang digunakan untuk dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa terutama dalam mendukung pengembangan pendidikan karakter. Akan tetapi dalam penerapannya pembelajaran proyek menghadapi tantangan seperti memerlukan waktu lama sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan, serta belum sepenuhnya dan tidak semua siswa aktif secara merata dalam proses belajar sehingga ini berdampak pada ketidakcapaian tujuan pembelajaran dalam pengembangan pendidikan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas penerapan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter. Analisis strategi yang digunakan dalam penelitian menggunakan analisa faktor eksternal serta internal dengan SWOT dan AHP (*Analytic Hierarchy Process*). Metode yang digunakan dalam studi ini adalah metode campuran dengan desain sekuensial eksploratori, yang mengumpulkan

data secara kualitatif yaitu melalui wawancara dan observasi yang kemudian dilanjutkan dengan analisis kuantitatif melalui penyebaran kuesioner ke responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor internal, yaitu manajemen sekolah yang inovatif dan terdigitalisasi, menjadi kekuatan utama dalam mengimplementasikan penerapan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter. Di sisi lain, faktor eksternal menunjukkan peluang yang signifikan bagi sekolah penggerak untuk mendukung pembelajaran ini dengan tetap mempertimbangkan ancaman eksternal. Strategi prioritas utama yang direkomendasikan dalam pengembangan pendidikan karakter adalah memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran inovatif yang meningkatkan keterlibatan siswa. Strategi ini bertujuan memberikan ruang bagi para siswa untuk mencapai kemajuan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Fokus utama dalam pembelajaran proyek adalah memastikan siswa terlibat secara aktif sehingga diperlukan pendekatan yang inovatif berbasis teknologi yang memungkinkan siswa dapat mengeksplorasi diri, berpikir kritis dan mengembangkan diri.

**Kata Kunci: Pembelajaran Proyek; Pengembangan Pendidikan Karakter; SWOT; AHP**

## **Pendahuluan**

Penerapan *e-learning* menjadi salah satu alternatif yang digunakan dalam sektor pendidikan sebagai bentuk inovasi model pembelajaran yang dapat memberikan efisiensi bagi guru dan siswa. *E-learning* memanfaatkan berbagai teknologi baik itu personal komputer, laptop maupun telepon genggam yang terhubung dengan internet untuk melakukan proses belajar mengajar (Mulyana et al., 2022). *E-learning* juga mampu memenuhi kebutuhan yang diperlukan oleh tenaga pendidik untuk bisa mentransfer pengetahuan yang dimiliki kepada peserta didik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ghawail & Yahia (2022), bahwa teknologi *e-learning* memudahkan para siswa dan tenaga pendidik untuk mendapatkan informasi pengetahuan dan mampu memotivasi dalam melakukan proses pembelajaran walaupun dilakukan secara tidak langsung.

Kelebihan metode pembelajaran *e-learning* lainnya yang diberikan adalah dapat memberikan efisiensi waktu, fleksibilitas dan kemudahan akses sebagai nilai utama *e-learning* dibandingkan metode pembelajaran tradisional (Stecula & Wolniak, 2022). Selain itu siswa juga diberikan kesempatan dan kemudahan dalam berkolaborasi yang mana *e-learning* menyediakan platform untuk berkomunikasi dan berbagi informasi secara global melalui alat digital (Akhter et al., 2021). Meskipun metode pembelajaran dengan menggunakan teknologi *e-learning* memiliki banyak kelebihan, masih terdapat keterbatasan yang tidak sepenuhnya mendukung proses belajar.

Salah satunya adalah kesulitan dalam mengukur tingkat pemahaman siswa secara akurat, hal ini terjadi karena ujian online seringkali tidak dapat menjamin kejujuran siswa dikarenakan adanya potensi kecurangan yang dapat mempengaruhi hasil evaluasi (Stecula & Wolniak, 2022). Selain itu siswa juga merasakan adanya kehilangan kontak dan interaksi yang dirasakan baik itu dengan pengajar maupun dengan teman sejawatnya sehingga proses belajar menjadi tidak menarik sehingga dapat menurunkan motivasi belajar siswa (Abdurrahmansyah et al., 2022). Ketidakefektifan tersebut memberikan dampak hilangnya pengetahuan dalam proses pembelajaran atau sering disebut dengan *learning loss*.

*Learning loss* dapat memicu terjadinya *character loss* atau hilangnya karakter siswa, hal tersebut dapat terlihat dari penurunan nilai tanggung jawab saat mengerjakan dan mengumpulkan tugas dengan tidak tepat waktu serta penurunan kreatifitas siswa misalnya dalam bentuk kecenderungan pasif dan hanya menunggu arahan dari guru atau

teman tanpa dapat memberikan ide-ide baru atau kontribusi yang berbeda (Amalia et al., 2023). Pendidikan karakter merupakan salah satu upaya penting yang digunakan untuk menanamkan sikap serta perkataan yang baik sehingga dapat dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari yang akan memberikan kontribusi positif pada lingkungan sekitar (Isroani & Huda, 2022).

Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan digunakan untuk menjawab berbagai tantangan masalah sosial yang sering terjadi di lingkungan masyarakat maupun keluarga. Masalah-masalah tersebut misalnya dalam penyalahgunaan obat-obat terlarang di kalangan remaja, perkelahian, serta tindakan negatif lainnya dalam perbuatan dan perkataan yang tidak baik, sehingga pendidikan karakter akan membentuk kepribadian siswa yang sesuai dengan nilai-nilai filosofi suatu bangsa (Dwi & Murdiono, 2020). Karakter yang baik akan membentuk seseorang tidak hanya berkembang secara intelektual tetapi juga menjadi kepribadian yang baik dan memiliki nilai moral serta kesopanan (Mahanani et al., 2022; Prayitno et al., 2022)

Salah satu cara yang telah dilakukan pemerintahan Indonesia untuk mengatasi *learning loss* adalah dengan mengeluarkan kebijakan serta penerapan implementasi pembelajaran proyek berbasis penguatan pendidikan karakter. Model pembelajaran ini memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk secara aktif bereksplorasi, menggambarkan serta menggali isu-isu aktual yang ada di lingkungan sekitar (Arisanti, 2022). Model pembelajaran proyek berbasis online sudah diterapkan dalam penelitian Zen et al., (2022) yang mana memberikan dampak positif pada pembelajaran kewirausahaan yang secara kuantitatif menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap keterlibatan siswa dengan prestasi akademik yang dimiliki.

Hal senada juga disampaikan Dai et al., (2021) bahwa pembelajaran proyek memberikan peningkatan interaksi antar siswa dalam kelompok serta terhadap guru, yang mana siswa dilatih untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif melalui pemecahan masalah dari topik yang diangkat, umpan balik yang diberikan oleh guru serta debat untuk mempertahankan hasil proyek yang sudah dilakukan. Akan tetapi penerapan pembelajaran proyek khususnya untuk pengembangan pendidikan karakter tidak memberikan dampak yang positif bagi siswa di beberapa sekolah. Seperti yang dilakukan Tanamal & Prasetyo (2023) dalam penelitiannya menemukan fenomena yang terjadi di SMAN 1 Batik Surakarta dimana pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter memerlukan waktu yang lama sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan.

Selain itu pengawasan yang dilakukan oleh guru di setiap dimensi pada pengembangan pendidikan karakter belum terlaksana secara maksimal. Begitu pula dengan guru yang sudah ditunjuk menjadi fasilitator dalam pembelajaran proyek, belum sepenuhnya terlibat dan tidak semua siswa aktif secara merata dalam proses belajar sehingga ini dapat berdampak pada ketidakcapaian tujuan pembelajaran yaitu pengembangan pendidikan karakter (Zuhriyah et al., 2023). Padahal hal penting dalam model pembelajaran proyek adalah keterlibatan siswa secara keseluruhan agar dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan semua siswa sebagai bagian dari tujuan pembelajaran (Guo et al., 2020).

Berdasarkan kesenjangan yang ditunjukkan dari penerapan model pembelajaran proyek pada pengembangan pendidikan karakter tersebut, diperlukannya penentuan strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan analisa SWOT yang kemudian dilakukan penentuan prioritas dengan AHP (*Analytic Hierarchy Process*). Analisa SWOT merupakan teknik perumusan strategi yang sistematis untuk mengevaluasi dan mengidentifikasikan berbagai elemen dalam mengembangkan rencana suatu institusi dengan melihat kekuatan, peluang, kelemahan

serta ancaman yang ada (Rizki et al., 2021). Sedangkan AHP adalah model pendukung keputusan yang dikembangkan oleh Thomas L. Saaty dengan menunjukkan kriteria yang hirarki (Saaty, 2002).

Terdapat beberapa penelitian yang memanfaatkan kedua analisa tersebut sebagai dasar dalam penentuan strategi prioritas, seperti yang dilakukan oleh Tsangas et al., (2019) dengan menggabungkan SWOT serta AHP akan memberikan kegunaan untuk menganalisa strategi dalam pengambilan keputusan dan perencanaan strategi dalam berbagai konteks termasuk sektor energi yang berkelanjutan. Pendekatan ini memungkinkan dalam pengambilan keputusan untuk masalah secara detail dengan menyatukan pandangan dari berbagai ahli dan menghasilkan rekomendasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan.

Penelitian yang dihasilkan Suharjo & Wibawa (2021) menyebutkan bahwa dengan menggunakan kedua analisa SWOT dan AHP dalam penentuan strategi utama dapat dilakukan pengembangan Big Data untuk TNI Angkatan Laut dengan mengimplementasikan teknologi Big Data yang memanfaatkan sumber daya sistem, pengelolaan biaya yang efektif serta mengoptimalkan infrastruktur jaringan dan bandwidth yang memadai. Penggabungan kedua analisa tersebut terbukti membantu dalam memperkuat strategi yang bisa dijadikan pedoman oleh lembaga atau instansi untuk pengembangan organisasi (Suhud et al., 2022).

Berdasarkan beberapa penelitian yang dijabarkan tersebut di atas sudah menunjukkan adanya pemanfaatan analisa SWOT dan AHP dalam menghasilkan strategi prioritas, akan tetapi belum ada penelitian yang membahas tentang penentuan strategi pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter dengan menggunakan kedua pendekatan tersebut. Pada penelitian ini keterkaitan analisa SWOT adalah untuk mengidentifikasi kondisi awal dan potensi strategi yang ada dalam suatu organisasi melalui faktor internal dan eksternal yang dimiliki (Ikatinasari et al., 2020). Sedangkan AHP membantu dalam menentukan strategi prioritas berdasarkan berbagai pertimbangan yang dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan dalam organisasi tersebut (Nugeroho et al., 2021).

Hal ini penting dilakukan karena akan memberikan manfaat yang signifikan pada lembaga pendidikan dalam mengidentifikasi faktor-faktor strategi yang sesuai dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran proyek khususnya untuk pengembangan pendidikan karakter. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang diperlukan dalam peningkatan mutu pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode campuran dengan pendekatan sekuensial eksploratori dengan menggunakan dua jenis penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian kualitatif dalam studi ini adalah untuk memahami fenomena yang terjadi serta menggali informasi terkait pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter. Setelah diperoleh temuan dari penelitian kualitatif akan digunakan dengan merancang pengukuran dalam bentuk kuesioner untuk mengetahui faktor yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penerapan pembelajaran proyek. Penelitian dilakukan di dua sekolah yang ada di Kabupaten Kapuas Kalimantan Tengah yaitu SMAN 1 Basarang dan SMAN 3 Kuala Kapuas, yang merupakan sekolah penggerak di Kabupaten Kapuas.

Sumber data kualitatif diperoleh dengan melalui observasi dan wawancara dari pihak sekolah terkait indikator penerapan dari pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter, serta lima intervensi sebagai strategi sekolah penggerak. Sedangkan

sumber data kuantitatif diperoleh dari pemberian kuesioner atau survei terhadap pengukuran atas beberapa faktor yang diajukan. Teknik penentuan informan dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu menentukan narasumber yang dianggap mengetahui dan relevan dengan topik pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter. Narasumber yang digunakan berjumlah tujuh yaitu Kepala Sekolah, Guru Penggerak serta Fasilitator.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa alat pengumpulan data yang disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh. Untuk data kualitatif, instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara serta lembar observasi dalam bentuk dokumen foto yang diamati. Sedangkan untuk data kuantitatif, instrumen yang digunakan adalah kuesioner tertutup yang berisi skala penilaian numerik untuk mengukur faktor internal dan eksternal pembelajaran proyek. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terstruktur dengan tujuh narasumber, yaitu Kepala Sekolah, Guru Penggerak, dan Fasilitator. Sementara untuk data kuantitatif diperoleh melalui kuesioner tertutup yang diisi oleh narasumber untuk penentuan bobot dari faktor-faktor yang ada.

Teknik analisa yang pertama adalah dengan merekapitulasi hasil wawancara dan observasi yang diperoleh untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan yang terjadi selama penerapan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter. Kemudian, kuesioner diberikan kepada tujuh narasumber untuk melakukan pemberian rating dari faktor internal dan eksternal sebagai bentuk pengukuran pembobotan faktor. Analisa kedua adalah merekapitulasi hasil kuesioner untuk mendapatkan nilai skor yang ada di masing-masing faktor internal maupun eksternal pada SMAN 1 Basarang dan SMAN 3 Kuala Kapuas. Setelah itu dilakukan penentuan SWOT kuadran yang menunjukkan posisi strategi yang digunakan dalam pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter.

Posisi strategi dijadikan dasar dalam proses analisa dengan AHP untuk mendapatkan strategi prioritas yang digunakan. Untuk analisis dengan AHP, peneliti kemudian melakukan wawancara dengan tujuh orang narasumber yang bekerja sebagai guru fasilitator pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter di SMAN 1 Basarang dan SMAN 3 Kuala Kapuas. Narasumber akan membandingkan kriteria dan faktor menggunakan nilai rating (1-9) Data diolah dengan perhitungan manual menggunakan excel yang mana nilai eigen setiap kriteria dan faktor dicek konsistensinya melalui *Consistency Ratio* (CR). Kriteria dan faktor kemudian disusun berdasarkan peringkat yang dihasilkan dari nilai eigen tersebut, yang mana peringkat pertama menjadi strategi prioritas yang dapat digunakan oleh pihak sekolah dalam pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter.

## **Hasil dan Pembahasan**

Pendekatan yang digunakan dalam studi ini untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan faktor dalam strategi pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter adalah dengan analisis SWOT dan AHP. Analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor internal seperti kekuatan dan kelemahan serta faktor eksternal seperti peluang dan ancaman yang dapat mempengaruhi potensi penerapan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter. Sedangkan untuk metode AHP digunakan sebagai penentuan strategi pengembangan yang menjadi prioritas bagi lembaga pendidikan khususnya sekolah yang menerapkan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter berdasarkan faktor-faktor yang telah diidentifikasi sebelumnya. Adapun penjelasan secara detail dari hasil studi yang diulas berdasarkan pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

## 1. Faktor Strategi Dalam Pembelajaran Proyek Guna Mendukung Pengembangan Pendidikan Karakter

Indikator-indikator pada faktor internal dan eksternal yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber dan studi literatur adalah sebagai berikut:

Table 1. Indikator Faktor Internal Dan Eksternal

Faktor Internal	
Kekuatan	Pemimpin Sekolah yang memiliki komitmen
	Guru Profesional
	Metode pembelajaran yang inovatif
	Kesiapan buku panduan pembelajaran proyek
	Menjadi sekolah percontohan
	Sekolah yang solid dan mau berbagi
	Program Ekstrakurikuler yang beragam
	Manajemen Sekolah yang terdigitalisasi
Kelemahan	Guru kurang terlibat dalam perencanaan proyek
	Siswa kurang terlibat dalam pembelajaran
	Tidak ada pola kurikulum untuk penguatan karakter siswa dan orang tua
	Siswa cepat bosan
	Waktu yang lama dalam proses pembelajaran
	Tolak ukur masih pada produk
	Infrastruktur sekolah yang kurang memadai
	Kemampuan perencanaan pembelajaran kurang baik
Faktor Eksternal	
Peluang	Dukungan pemerintah membentuk paradigma baru
	Dukungan dan respon masyarakat
	Fleksibelnya pembelajaran proyek untuk pendidikan karakter
	Kebijakan tentang pembangunan karakter unggul
	Platform <i>e-learning</i> sebagai media pendukung
	Platform Merdeka Mengajar meningkatkan kinerja pendidik
	Kebijakan pemerintah mendukung pembelajaran proyek
	Sedikit sekolah yang menerapkan pembelajaran proyek
	Lingkungan pendidikan yang inklusif
	Pelatihan dan workshop untuk meningkatkan kemampuan guru
Tantangan	Kurikulum yang cepat berubah
	Keadaan perekonomian keluarga di bawah rata-rata
	Membutuhkan biaya yang besar
	Keterlibatan orang tua dan masyarakat tidak penuh diberikan
	Kurangnya peran aktif dari orang tua dan masyarakat

Sumber: Penulis (2023)

Setelah faktor-faktor strategi internal dan eksternal diidentifikasi, maka akan disusun tabel IFAS (*Internal Factor Analysis Summary*) yang kemudian dilakukan penentuan nilai bobot, rating maupun skor. Adapun IFAS ditunjukkan pada tabel 2:

Table 2. Hasil *Internal Factor Analysis Summary*

Faktor Internal		Bobot	Rating	Skor
<b>Kekuatan (S)</b>				
IF 1	Pemimpin Sekolah yang memiliki komitmen	0.06	2	0.11
IF 2	Guru profesional	0.07	3	0.20
IF 3	Metode pembelajaran yang inovatif	0.09	3	0.26
IF 4	Kesiapan buku panduan pembelajaran proyek	0.06	2	0.11
IF 5	Menjadi sekolah percontohan	0.06	2	0.11
IF 6	Sekolah yang solid dan mau berbagi	0.07	3	0.20
IF 7	Program Ekstrakurikuler yang beragam	0.07	2	0.13
IF 8	Manajemen Sekolah yang terdigitalisasi	0.09	3	0.26
	<b>Total Kekuatan (S)</b>	<b>0.54</b>		<b>1.40</b>
<b>Kelemahan (W)</b>				
IF 9	Guru kurang terlibat dalam perencanaan proyek	0.07	3	0.20
IF 10	Siswa kurang terlibat dalam pembelajaran	0.07	3	0.20
IF 11	Tidak ada pola kurikulum untuk penguatan karakter siswa dan orang tua	0.06	3	0.17
IF 12	Siswa cepat bosan	0.05	3	0.16
IF 13	Waktu yang lama dalam proses pembelajaran	0.04	2	0.09
IF 14	Tolak ukur masih pada produk	0.07	3	0.20
IF 15	Infrastruktur sekolah yang kurang memadai	0.05	2	0.10
IF 16	Kemampuan perencanaan pembelajaran kurang baik	0.06	3	0.17
	<b>Total Kelemahan (W)</b>	<b>0.46</b>		<b>1.27</b>
	<b>Total (S-W)</b>	<b>1.00</b>		<b>0.12</b>

Sumber: Penulis (2023)

Berdasarkan tabel IFAS menunjukkan bahwa manajemen sekolah terdigitalisasi dan metode pembelajaran yang inovatif merupakan kekuatan terbesar untuk pengembangan implementasi pembelajaran proyek penguatan profil pelajar Pancasila dengan bobot yaitu 0.09. Total dari faktor kekuatan yang dimiliki adalah 1.40 sedangkan faktor kelemahan yang dimiliki yaitu 1.27. Dengan demikian sekolah-sekolah penggerak memiliki kemampuan yang cukup besar untuk dapat meningkatkan dan menguatkan karakter peserta didik dalam bentuk pembelajaran inovatif salah satunya dengan basis digitalisasi atau teknologi. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Makhroji & Imran (2020) bahwa pembelajaran dengan aplikasi Edmodo efektif digunakan sebagai media untuk mendukung pengembangan pendidikan karakter siswa seperti kejujuran, disiplin dan tanggung jawab.

Namun dalam pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter masih perlu adanya perbaikan dari sisi keterlibatan seluruh siswa serta guru pada proses pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter yang tolak ukur akhir pembelajarannya masih berbasis produk. Sedangkan untuk tabel EFAS (*External Factor Analysis Summary*) penentuan bobot, rating dan skor ditunjukkan pada tabel 3 berikut ini:

Table 3. Hasil *External Factor Analysis Summary*

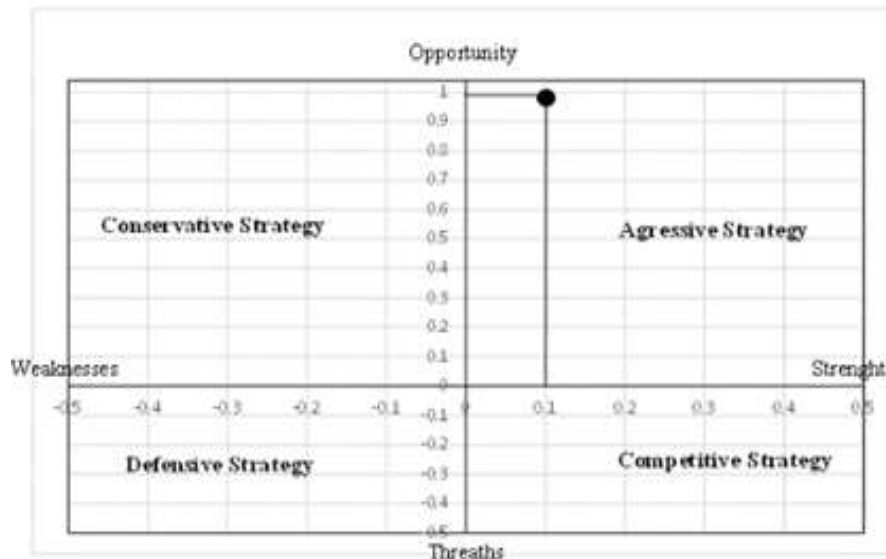
Faktor Internal		Bobot	Peringkat	Skor
<b>Peluang (O)</b>				
EF 1	Dukungan pemerintah membentuk paradigma baru	0.06	3	0.19
EF 2	Dukungan dan respon masyarakat	0.06	3	0.19
EF 3	Fleksibelnya pembelajaran proyek untuk pendidikan karakter	0.06	3	0.19
EF 4	Kebijakan tentang pembangunan karakter unggul	0.08	4	0.31
EF 5	Platform <i>e-learning</i> sebagai media pendukung	0.07	3	0.21
EF 6	Platform Merdeka Mengajar meningkatkan kinerja pendidik	0.07	3	0.21
EF 7	Kebijakan pemerintah mendukung pembelajaran proyek	0.07	3	0.20
EF 8	Sedikit sekolah yang menerapkan pembelajaran proyek	0.07	3	0.20
EF 9	Lingkungan pendidikan yang inklusif	0.06	2	0.12
EF 10	Pelatihan dan workshop untuk meningkatkan kemampuan guru	0.07	3	0.21
	<b>Total Peluang (O)</b>	<b>0.68</b>		<b>2.05</b>
<b>Ancaman (T)</b>				
EF 11	Kurikulum yang cepat berubah	0.07	3	0.22
EF 12	Keadaan perekonomian keluarga di bawah rata-rata	0.07	3	0.21
EF 13	Membutuhkan biaya yang besar	0.08	4	0.31
EF 14	Keterlibatan orang tua dan masyarakat tidak penuh diberikan	0.05	3	0.16
EF 15	Kurangnya peran aktif dari orang tua dan masyarakat	0.05	2	0.10
	<b>Total Ancaman (T)</b>	<b>0.32</b>		<b>1.00</b>
	<b>Total (O-T)</b>	<b>1.00</b>		<b>1.04</b>

Sumber: Penulis (2023)

Analisa faktor eksternal memiliki langkah yang sama dengan analisa faktor internal. Berdasarkan tabel 3 diperoleh bahwa sekolah-sekolah penggerak memiliki peluang yang lebih besar dalam memberikan pengaruh implementasi pembelajaran proyek profil pelajar Pancasila. Peluang yang memiliki skor terbesar adalah 0.31 yaitu pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter memiliki kebijakan yang berkaitan dengan penguatan pendidikan karakter yang unggul. Setiawan et al., (2021) menyebutkan bahwa kebijakan pendidikan karakter adalah sebuah strategi yang bersifat praktek dan konkret bukan sebuah strategis teoritis yang tidak berdampak langsung ke



nilai karakter siswa. Akan tetap harus tetap memperhatikan ancaman dari luar yang bisa menggagalkan strategi yang akan dilakukan. Total dari faktor peluang yang dihasilkan adalah 2.04 dan faktor ancaman adalah 1.00. Berdasarkan jumlah nilai bobot, rating dan skor dari setiap komponen yang dianalisa, maka langkah selanjutnya adalah membuat matrik *grand strategic* dari faktor internal (S-W) yaitu 0.12 sebagai nilai x, dan faktor eksternal (O-T) yaitu 1.04 sebagai nilai y yang ditunjukkan pada diagram kartesius di bawah ini:



Gambar 1. Matrik *Grand Strategic*  
(Sumber: Penulis, 2023)

Diagram di atas menunjukkan bahwa posisi strategi dalam penerapan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter adalah *Aggressive Strategy* (S-O) yaitu meningkatkan strategi dengan memanfaatkan kekuatan dan peluang yang ada pada organisasi (Rizki et al., 2021; Budiman et al., 2018). Berikut ini adalah *Aggressive Strategy* yang diperoleh dari faktor internal (*Strenght*) dan eksternal (*Opportunity*) dalam menerapkan pembelajaran proyek untuk pendidikan karakter yaitu:

- a. Pemerintah mendukung pendanaan untuk kegiatan dan fasilitas sekolah
- b. Kolaborasi antar sekolah untuk membangun komunitas online bagi orang tua dan guru
- c. Memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran inovatif yang meningkatkan keterlibatan siswa
- d. Meningkatkan keterampilan siswa melalui ekstrakurikuler dengan melibatkan masyarakat
- e. Mendorong sekolah lain menerapkan pembelajaran proyek yang fleksibel
- f. Guru diberi kesempatan menjadi pelatih dan mentor dalam kegiatan pelatihan yang ada di sekolah lainnya
- g. Membuat S.O.P dari buku panduan pembelajaran proyek untuk membentuk karakter unggul
- h. Menerapkan manajemen sekolah berbasis refleksi
- i. Pelatihan guru tentang strategi inklusi dan pembelajaran inovatif
- j. Sosialisasi dan kolaborasi dengan orang tua dan masyarakat

Penerapan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter pada studi ini dapat ditingkatkan dengan menerapkan *Aggressive Strategy* yang diperoleh dari perhitungan skor berdasarkan analisa wawancara dan literatur di Kabupaten Kapuas.

## 2. Strategi Prioritas Dalam Pembelajaran Proyek Untuk Pengembangan Pendidikan Karakter

Pendekatan AHP (*Analytical Hierarchy Process*) menunjukkan sebagai pendekatan pengambilan keputusan praktis dan efektif untuk menghasilkan hirarki submasalah yang dapat dianalisa secara independent (Sael et al., 2019; Eitiveni & Hutapea, 2023). Dalam membentuk hirarki atau jenjang susunannya adalah penentuan tujuan, kriteria, subkriteria dan alternatif pada tingkat hirarki yang paling rendah sehingga dijadikan pembuatan keputusan terbaik antar alternatif yang ada (Czekster et al., 2019; Sael et al., 2019; Anisa et al., 2022). Penentuan kriteria dalam studi ini berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia tentang program sekolah penggerak yang memiliki lima intervensi yaitu pendampingan konsultatif dan asimetris, penguatan sumber daya manusia sekolah, pembelajaran dengan paradigma baru, perencanaan berbasis data, dan digitalisasi sekolah.

Hal tersebut dikarenakan penggunaan lima intervensi merupakan strategi yang digunakan oleh sekolah penggerak dalam upaya meningkatkan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter (Nurasiah et al., 2022). Pendampingan konsultatif dan asimetris memberikan pendampingan oleh UPT daerah kepada satuan pendidik yang berkaitan dengan sosialisasi serta mencari solusi atas kendala yang dialami selama penerapan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter di lapangan (Rachmawati et al., 2022). Penguatan SDM yang sarannya adalah kepala sekolah, pengawas sekolah dan guru diberikan pendampingan intensif oleh kemendikbud untuk memperkuat penerapan pembelajaran proyek untuk pendidikan karakter (Rachmawati et al., 2022).

Pembelajaran dengan paradigma baru mengarah kepada pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang mana siswa dapat belajar sesuai dengan perkembangan dan kebutuhannya (Nurasiah et al., 2022). Perencanaan berbasis data mengarah kepada refleksi diri yang sudah dilakukan pihak sekolah melalui laporan potret kondisi mutu sekolah yang akan digunakan dalam implementasi dan perbaikan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter (Rachmawati et al., 2022). Digitalitasasi sekolah memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sehingga dapat meningkatkan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rachmawati et al., 2022).

Sedangkan alternatif yang ada pada hirarki diperoleh dari posisi kuadran pada analisa SWOT yaitu kuadran I (S-O). Alternatif dalam hirarki akan menampilkan faktor internal yaitu kekuatan serta faktor eksternal yaitu peluang yang dimiliki oleh instansi pendidikan yaitu SMAN 1 Basarang dan SMAN 3 Kuala Kapuas sebagai sekolah penggerak dalam menerapkan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter. Fungsi penentuan analisa AHP nantinya akan memperoleh strategi prioritas dari strategi-strategi yang ditawarkan tersebut. Adapun tabel hirarki dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Table 4. Strategi Pembelajaran Proyek Untuk Pengembangan Pendidikan Karakter

Tujuan	Kriteria	Alternatif
Strategi Pembelajaran Proyek Untuk Pengembangan Pendidikan Karakter	Pendampingan Konsultatif dan Asimetris	Pemerintah mendukung pendanaan untuk kegiatan dan fasilitas sekolah

Tujuan	Kriteria	Alternatif
		Kolaborasi antar sekolah untuk membangun komunitas online bagi orang tua dan guru
		Memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran inovatif dan meningkatkan keterlibatan siswa
		Meningkatkan keterampilan siswa melalui ekstrakurikuler dengan melibatkan masyarakat
		Mendorong sekolah lain menerapkan pembelajaran proyek yang fleksibel
		Guru diberi kesempatan menjadi pelatih dan mentor dalam kegiatan pelatihan yang ada di sekolah lainnya
		Membuat SOP dari buku panduan pembelajaran proyek untuk membentuk karakter unggul
		Menerapkan manajemen sekolah berbasis refleksi
		Pelatihan guru tentang strategi inklusi dan pembelajaran inovatif
		Sosialisasi dan kolaborasi dengan orang tua dan masyarakat
	Penguatan SDM	Pemerintah mendukung pendanaan untuk kegiatan dan fasilitas sekolah
		Kolaborasi antar sekolah untuk membangun komunitas online bagi orang tua dan guru
		Memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran inovatif dan meningkatkan keterlibatan siswa
		Meningkatkan keterampilan siswa melalui ekstrakurikuler dengan melibatkan masyarakat
		Mendorong sekolah lain menerapkan pembelajaran proyek yang fleksibel
		Guru diberi kesempatan menjadi pelatih dan mentor dalam kegiatan pelatihan yang ada di sekolah lainnya
		Membuat SOP dari buku panduan pembelajaran proyek untuk membentuk karakter unggul
		Menerapkan manajemen sekolah berbasis refleksi

Tujuan	Kriteria	Alternatif
		Pelatihan guru tentang strategi inklusi dan pembelajaran inovatif
		Sosialisasi dan kolaborasi dengan orang tua dan masyarakat
	Pembelajaran dengan paradigma baru	Pemerintah mendukung pendanaan untuk kegiatan dan fasilitas sekolah
		Kolaborasi antar sekolah untuk membangun komunitas online bagi orang tua dan guru
		Memfaatkan teknologi untuk pembelajaran inovatif dan meningkatkan keterlibatan siswa
		Meningkatkan keterampilan siswa melalui ekstrakurikuler dengan melibatkan masyarakat
		Mendorong sekolah lain menerapkan pembelajaran proyek yang fleksibel
		Guru diberi kesempatan menjadi pelatih dan mentor dalam kegiatan pelatihan yang ada di sekolah lainnya
		Membuat SOP dari buku panduan pembelajaran proyek untuk membentuk karakter unggul
		Menerapkan manajemen sekolah berbasis refleksi
		Pelatihan guru tentang strategi inklusi dan pembelajaran inovatif
		Sosialisasi dan kolaborasi dengan orang tua dan masyarakat
	Perencanaan Berbasis Data	Pemerintah mendukung pendanaan untuk kegiatan dan fasilitas sekolah
		Kolaborasi antar sekolah untuk membangun komunitas online bagi orang tua dan guru
		Memfaatkan teknologi untuk pembelajaran inovatif dan meningkatkan keterlibatan siswa
		Meningkatkan keterampilan siswa melalui ekstrakurikuler dengan melibatkan masyarakat
		Mendorong sekolah lain menerapkan pembelajaran proyek yang fleksibel

Tujuan	Kriteria	Alternatif
		Guru diberi kesempatan menjadi pelatih dan mentor dalam kegiatan pelatihan yang ada di sekolah lainnya
		Membuat SOP dari buku panduan pembelajaran proyek untuk membentuk karakter unggul
		Menerapkan manajemen sekolah berbasis refleksi
		Pelatihan guru tentang strategi inklusi dan pembelajaran inovatif
		Sosialisasi dan kolaborasi dengan orang tua dan masyarakat
	Digitalisasi Sekolah	Pemerintah mendukung pendanaan untuk kegiatan dan fasilitas sekolah
		Kolaborasi antar sekolah untuk membangun komunitas online bagi orang tua dan guru
		Memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran inovatif dan meningkatkan keterlibatan siswa
		Meningkatkan keterampilan siswa melalui ekstrakurikuler dengan melibatkan masyarakat
		Mendorong sekolah lain menerapkan pembelajaran proyek yang fleksibel
		Guru diberi kesempatan menjadi pelatih dan mentor dalam kegiatan pelatihan yang ada di sekolah lainnya
		Membuat SOP dari buku panduan pembelajaran proyek untuk membentuk karakter unggul
		Menerapkan manajemen sekolah berbasis refleksi
		Pelatihan guru tentang strategi inklusi dan pembelajaran inovatif
		Sosialisasi dan kolaborasi dengan orang tua dan masyarakat

Sumber: Penulis (2023)

Penelitian ini membandingkan kriteria dan alternatif melalui wawancara dan diskusi dengan tujuh narasumber. Perbandingan dilakukan terlebih dahulu dengan persamaan matriks setelah dilakukan pembobotan dari masing-masing kriteria. Hasil perbandingan tersebut harus memiliki nilai *Consistency Ratio* atau  $CR \leq 0.1$  (Sael et al., 2019; Anisa et al., 2022). Setelah mendapatkan perbandingan berikutnya menghitung nilai eigen dari masing-masing kriteria, yang kemudian dilakukan pengurutan dari nilai eigen terbesar (Eitiveni & Hutapea, 2023).

Table 5. Peringkat Kriteria

Kriteria	Nilai Eigen	Peringkat
Pembelajaran dengan Paradigma Baru	0.27	1
Penguatan SDM	0.22	2
Digitalisasi Sekolah	0.19	3
Perencanaan Berbasis Data	0.16	4
Pendampingan Konsultatif dan Asimetris	0.15	5

Sumber: Penulis (2023)

Hasil dari perhitungan perbandingan kriteria pada Tabel 4 menunjukkan nilai CR = 0.08 artinya perbandingan tersebut adalah konsisten. Pengurutan kriteria berdasarkan nilai eigen yang terbesar yaitu pembelajaran dengan paradigma baru, diikuti dengan penguatan SDM sekolah, kemudian digitalisasi sekolah, perencanaan berbasis data serta yang terakhir adalah pendampingan konsultatif dan asimetris. Temuan dari studi mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan paradigma baru merupakan strategi penentu dalam penerapan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hukamak et al., (2023) yang menyebutkan bahwa pembelajaran paradigma baru merupakan strategi belajar pada satuan PAUD karena berfokus pada anak dan juga memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang rencana pembelajaran dan penilaian yang sesuai dengan kebutuhan dan minat masing-masing anak.

Pentingnya pembelajaran dengan paradigma baru juga mengarah kepada upaya dalam mencapai visi pendidikan Indonesia yang mewujudkan masyarakat maju, berdaulat, mandiri serta berkepribadian sesuai dengan pengembangan pendidikan karakter (Asiati & Hasanah, 2022). Setelah diperoleh perbandingan antar kriteria, selanjutnya dilakukan perbandingan semua alternatif yang ada di semua kriteria. Adapun perbandingan dari semua alternatif terhadap semua kriteria ditampilkan seperti tabel di bawah ini

Tabel 6. Peringkat Alternatif dari Perbandingan Kriteria

Alternatif	Pendampingan Konsultatif dan Asimetris		Penguatan SDM		Pembelajaran dengan Paradigma Baru		Perencanaan Berbasis Data		Digitalisasi Sekolah	
	Nilai Eigen	Peringkat	Nilai Eigen	Peringkat	Nilai Eigen	Peringkat	Nilai Eigen	Peringkat	Nilai Eigen	Peringkat
Memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran inovatif yang meningkatkan keterlibatan siswa	0.138	1	0.169	1	0.174	1	0.160	2	0.145	1
Meningkatkan keterampilan siswa melalui ekstrakurikuler dengan melibatkan masyarakat	0.082	7	0.098	4	0.119	2	0.163	1	0.144	2
Menerapkan manajemen sekolah	0.120	3	0.113	3	0.099	5	0.119	3	0.130	3

berbasis refleksi										
Pelatihan guru tentang strategi inklusi dan pembelajaran inovatif	0.129	2	0.120	2	0.112	3	0.102	4	0.112	4
Mendorong sekolah lain menerapkan pembelajaran proyek yang fleksibel	0.080	8	0.080	7	0.091	6	0.084	6	0.095	5
Sosialisasi dan kolaborasi dengan orang tua dan masyarakat	0.120	4	0.097	5	0.109	4	0.091	5	0.093	6
Kolaborasi antar sekolah untuk membangun komunitas online bagi orang tua dan guru	0.102	5	0.095	6	0.072	8	0.080	7	0.080	7
Membuat S.O.P dari buku panduan pembelajaran proyek untuk membentuk karakter unggul	0.071	10	0.080	8	0.071	9	0.074	8	0.077	8
Guru diberi kesempatan menjadi pelatih dan mentor dalam kegiatan pelatihan yang ada di sekolah lainnya	0.073	9	0.072	10	0.069	10	0.071	9	0.064	9
Pemerintah mendukung pendanaan untuk kegiatan dan fasilitas sekolah	0.085	6	0.075	9	0.084	7	0.057	10	0.061	10

Hasil perbandingan alternatif di semua kriteria menunjukkan terdapat beberapa alternatif yang tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap kriteria yang sudah ditentukan pada pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter. Kriteria pertama pendampingan konsultatif dan asimetris memiliki peran yang signifikan terhadap alternatif memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran inovatif yang meningkatkan keterlibatan siswa. Hal tersebut dikarenakan pendampingan dalam proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan sosialisasi dan mencari solusi ketika terdapat kendala dalam implementasi (Rachmawati et al., 2022).

Sehingga penggunaan teknologi sebagai cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa menjadi sangat penting terutama dalam pendekatan konsultatif. Pendekatan ini memungkinkan siswa dan guru mendapatkan pengalaman belajar yang efektif tanpa kontrol yang ketat karena bersifat fleksibel dan lebih memberikan arahan (Ngurah & Ratmini, 2020). Temuan ini sejalan dengan penelitian Karo & Petsangsri (2021) yang menyebutkan bahwa pendampingan dengan memanfaatkan teknologi online menjadi solusi yang efektif untuk mendukung dan membimbing guru secara fleksibel yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Di sisi lain, alternatif seperti membuat aturan atau SOP berdasarkan panduan proyek tidak berperan secara signifikan dalam pendampingan konsultatif dan asimetris. Hal ini juga disebutkan dalam penelitian Astuti et al., (2024) bahwa SOP dibuat lebih fokus pada pelaksanaan program-program sekolah penggerak tanpa membahas langkah-langkah yang spesifik dalam mendukung pendampingan konsultatif dan asimetris. Hal ini disebabkan karena fokus utama dari pendekatan pembelajaran proyek penguatan pendidikan karakter adalah pemahaman dimensi yang tepat dalam pengembangan pendidikan karakter, bukan kepada tahapan secara prosedural implementasi yang dilakukan (Hadian et al., 2022).

Kriteria kedua yaitu penguatan SDM yang memiliki pengaruh signifikan terhadap pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran inovatif yang meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Artacho et al., (2020) yang menyebutkan bahwa penguatan SDM melalui pelatihan digital secara berkelanjutan akan memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif, karena akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta adaptif terhadap kebutuhan siswa. Sedangkan alternatif yang tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap penguatan SDM adalah guru diberi kesempatan menjadi pelatih dan mentor dalam kegiatan pelatihan yang ada di sekolah lainnya.

Meskipun program penguatan SDM seperti pelatihan dan workshop sudah diberikan, hal ini belum mampu mempersiapkan guru secara optimal untuk menjadi pelatih atau mentor dalam pembelajaran proyek. Pernyataan ini dikuatkan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Zuhriyah et al., (2023) yang menyebutkan bahwa pelatihan yang diberikan belum memberikan dampak terhadap kompetensi guru untuk menjadi pelatih atau mentor di sekolah lainnya, karena sebagian besar guru belum maksimal dalam merencanakan dan mengimplementasikan pembelajaran proyek. Ini dibuktikan dengan adanya karakter-karakter yang terdapat pada dimensi belum sepenuhnya terintegrasi dalam implementasi pembelajaran proyek.

Kriteria ketiga adalah paradigma baru dengan alternatif yang memiliki pengaruh signifikan terhadap pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran inovatif yang meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan pernyataan yang disebutkan oleh Mariana, (2021); Dyah et al., (2024) bahwa cara yang dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran paradigma baru adalah dengan mengadopsi metode pengajaran yang inovatif berbasis teknologi yang lebih menekankan pada keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif. Menerapkan pembelajaran dengan paradigma baru berbasis teknologi dapat mendukung adanya pembelajaran yang lebih personal dengan



menyesuaikan aktivitas berdasarkan kebutuhan, minat dan kemampuan dari masing-masing siswa (Sriyanta, 2023). Sementara itu alternatif yang tidak memiliki peran secara signifikan dalam pembelajaran dengan paradigma baru adalah memberikan kesempatan kepada guru untuk menjadi coach dan mentor dalam kegiatan workshop di sekolah lain. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dengan paradigma baru lebih kepada transformasi metode pembelajaran yang digunakan sehingga peran guru cenderung diarahkan sebagai fasilitator di kelas Melkias & Sinaga (2021) bukan sebagai coach dan mentor yang berbagi pengetahuan kepada guru di sekolah lainnya (Qulsum & Hermanto, 2022). Kriteria yang keempat yaitu perencanaan berbasis data dimana alternatif yang memiliki pengaruh signifikan adalah meningkatkan keterampilan melalui program ekstrakurikuler yang beragam dengan melibatkan masyarakat.

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dalam penelitian Rachmawati et al., (2022) yang menyebutkan bahwa perencanaan berbasis data dengan fokus hasil refleksi diri dan pengemasan sistem manajemen sekolah dirancang untuk program yang melibatkan lingkungan sekitar. Salah satu bentuk implementasinya adalah dengan melibatkan masyarakat dalam program ekstrakurikuler dengan memberikan siswa pengalaman langsung dalam belajar. Sedangkan alternatif yang tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada perencanaan berbasis data adalah melibatkan pemerintah dalam pendanaan untuk peningkatan kegiatan serta fasilitas sekolah.

Ketatnya regulasi yang membuat sekolah tidak dapat memiliki keleluasaan dalam mengalokasikan dana membuat tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap perencanaan basis data yang diperoleh berdasarkan refleksi diri sehingga menyebabkan sulitnya peningkatan kegiatan dan fasilitas yang relevan dengan kebutuhan lokal sekolah (Ilham et al., 2023). Kriteria yang kelima adalah digitalisasi sekolah dimana alternatif yang memiliki pengaruh signifikan adalah memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan pengaruh tersebut sejalan dengan pernyataan yang ditemukan dalam penelitian Alenezi et al., (2023) menunjukkan bahwa teknologi digital berkontribusi dalam peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa yang mana proses belajarnya tidak hanya untuk perkembangan pengetahuan saja.

Akan tetapi juga mendorong keterampilan dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi di era modern. Desain pembelajaran dengan basis digital mampu memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik individu siswa sehingga menciptakan pendekatan yang lebih inovatif serta efektif (Oliveira & Bittencourt, 2019). Sedangkan alternatif yang tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap digitalisasi sekolah adalah melibatkan pemerintah dalam pendanaan untuk peningkatan kegiatan dan fasilitas sekolah. Lyana et al., (2023) juga menyebutkan bahwa kesiapan sekolah dengan melibatkan pemerintah untuk pendanaan kegiatan dan fasilitas sekolah tidak serta merta mempengaruhi pelaksanaan digitalisasi sekolah.

Karena pembelajaran proyek memerlukan dana yang tidak sedikit, sehingga alokasi untuk digitalisasi tidak menjadi prioritas pemerintah akan tetapi lebih diprioritaskan untuk pengembangan kurikulum. Dari semua kriteria yang ada, alternatif yang memiliki peringkat prioritas utama untuk mendapatkan strategi pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter adalah memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran inovatif yang meningkatkan keterlibatan siswa. Strategi prioritas ini sejalan dengan hasil yang dilaporkan oleh Mariana (2021) yang menyebutkan bahwa pembelajaran kreatif yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tahapan pembelajaran dapat memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk mencapai orientasi dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pendidikan karakter dan kompetensi umum.

Hal terpenting dalam proses pembelajaran proyek adalah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Zuhriyah et al., 2023), sehingga sangat penting melakukan

pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif berbasis teknologi yang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi diri dan memberikan dampak pada peningkatan bernalar secara kritis dalam pengembangan diri dalam menghadapi tantangan terutama tantangan di abad 21 (Irawati et al., 2022). Khotimah, Sutarto and Nugroho, (2021) menyebutkan bahwa pengembangan pendidikan karakter dapat diimplementasikan pada *e-learning* berbasis blog yang dilengkapi dengan platform diskusi serta kuis dapat digunakan untuk memperkaya pengetahuan siswa sekaligus mendorong peran aktif dan sikap tanggung jawab dalam proses belajar. Selain itu pendekatan dengan *Computer Supported Collaborative Learning* (CSCL) yang berlandaskan pada proses pedagogik memungkinkan siswa dalam melakukan interaksi aktif dalam kelompok.

Pengembangan *e-learning* berbasis CSCL tidak hanya mendukung kolaborasi tetapi juga memastikan siswa untuk bertanggung jawab terhadap capaiannya dengan cara menyelesaikan tugas yang diberikan dan mendapatkan nilai sesuai capaian tersebut (Saptiono et al., 2022). Beberapa penelitian yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat digunakan secara langsung dalam pengembangan pendidikan karakter. Akan tetapi studi ini memberikan kontribusi lebih lanjut dalam pemanfaatan teknologi sebagai pembelajaran inovatif yang diterapkan pada pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter sebagai strategi prioritas yang belum banyak dibahas dalam studi sebelumnya.

## Kesimpulan

Penerapan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter memerlukan analisa dalam penentuan strategi yang akan dilakukan. Penentuan strategi dilakukan dengan cara analisa yang menentukan pengaruh faktor internal (IFAS) dan eksternal (EFAS) untuk mendapatkan informasi dalam peningkatan mutu penerapan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter. Faktor internal menunjukkan bahwa digitalisasi manajemen sekolah dan metode pembelajaran inovatif menjadi kekuatan utama dalam penerapan pembelajaran proyek untuk pengembangan pendidikan karakter. Dari sisi eksternal, sekolah penggerak memiliki peluang besar mendukung pembelajaran proyek, meskipun harus tetap waspada terhadap ancaman eksternal yang bisa menghambat strategi. Berdasarkan faktor-faktor ini, strategi prioritas yang dihasilkan adalah memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran inovatif yang meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus pengembangan pendidikan karakter.

## Daftar Pustaka

- Abdurrahmansyah, A., Sugilar, H., Ismail, I., & Warna, D. (2022). Online Learning Phenomenon: From the Perspective of Learning Facilities, Curriculum, and Character of Elementary School Students. *Education Sciences*, 12(8), 508.
- Akhter, S., Javed, M. K., Shah, S. Q., & Javaid, A. (2021). Highlighting the Advantages and Disadvantages of E-Learning. *Psychology and Education*, 58(5), 1607-1614.
- Al Ghawail, E. A., & Yahia, S. B. (2022). Using the E-Learning Gamification Tool Kahoot! to Learn Chemistry Principles in the Classroom. *Procedia Computer Science*, 207(Kes), 2667-2676.
- Alenezi, M., Wardat, S., & Akour, M. (2023). The Need of Integrating Digital Education in Higher Education: Challenges and Opportunities. *Sustainability*, 15(6), 4782.
- Amalia, R., Nurbayani, S., & Malihah, E. (2023). Inovasi Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Learning Loss Pada Masa Transisi Pandemi Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 10(1), 53-63.

- Anisa, H. N., Santoso, E., & Muflikhah, L. (2022). Penerapan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) dan Metode Simple Additive Weighting (SAW) pada Pembiayaan Anggota (Studi Kasus: Koperasi Simpan Pinjam Pembiayaan Syariah Tunas Artha Mandiri (KSPPS TAM) di Kab. Nganjuk). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(5), 2533-2541.
- Arisanti, D. A. K. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(2), 243-250.
- Asiati, S., & Hasanah, U. (2022). Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Penggerak. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 61-72.
- Astamal, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2021). Pembentukan Karakter Peduli Sosial pada Siswa di SMAN 3 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 79-84.
- Astuti, A. N., Egar, N., & Abdullah, G. (2024). Analisis Kebijakan Program Sekolah Penggerak di SD Pangudi Utami Temanggung. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(1), 123-132.
- Budiman, I., Tarigan, U. P. P., Mardhatillah, A., Sembiring, A. C., & Teddy, W. (2018). Developing Business Strategies Using SWOT Analysis In A Color Crackers Industry. *Journal of Physics: Conference Series*, 1007(1), 0-7.
- Czekster, R. M., Webber, T., Jandrey, A. H., & Marcon, C. A. M. (2019). Selection Of Enterprise Resource Planning Software Using Analytic Hierarchy Process. *Enterprise Information Systems*, 13(6), 895-915.
- Dai, N. V., Trung, V. Q., Tiem, C. V., Hao, K. P., & Anh, D. T. V. (2021). Project-Based Teaching In Organic Chemistry Through Blended Learning Model To Develop Self-Study Capacity Of High School Students In Vietnam. *Education Sciences*, 11(7), 346.
- Dwi, J., & Murdiono, M. (2020). Implementation Of Character Education Through A Holistic Approach To Senior High School Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(11), 460-470.
- Dyah, M., Rosalina, V., & Amalia, N. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Penggerak (Studi Kasus SD Muhammadiyah 23 Semanggi). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(3), 246-247.
- Eitiveni, I., & Hutapea, H. A. (2023). Prioritizing Critical Success Factors of Requirements Engineering using Analytical Hierarchy Process. *Jurnal Sistem Informasi*, 19(1), 13-27.
- Fredik, M. B., & Sinaga, S. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Berbasis Student Centered Learning di Sekolah. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 120-126.
- Garzón, A. E., Martínez, T. S., Martín, J. L. O., Marín, J. A. M., & García, G. G. (2020). Teacher Training in Lifelong Learning The Importance of Digital Competence in the Encouragement of Teaching Innovation. *Sustainability*, 12(7), 2852.
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A Review Of Project-Based Learning In Higher Education: Student Outcomes And Measures. *International Journal of Educational Research*, 102(5), 101586.
- Hadian, T., Mulyana, R., Mulyana, N., & Tejawiani, I. (2022). Implementasi Project Based Learning Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMAN 1 Kota Sukabumi. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1659-1669.
- Hukamak, S., Prastyo, D., Iftitah, S. L., & Nayyiroh, N. (2023). Konsep Pembelajaran Berbasis Paradigma Baru pada Satuan PAUD Menggunakan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6115-6126.

- Iktrinasari, Z. F., Tyas, S. K., Cahyana, B. J., & Purwanto, P. (2020). Development of Digital Marketing Strategy in the Education Industry. *International Review of Management and Marketing*, 10(4), 63-67.
- Ilham, D., Rizal, M., Luki, R. K., Saleh, S., & Tri, J. B. (2023). Peran Pemerintah dalam Mendorong Kualitas Pelayanan Pendidikan di Indonesia The Government ' s Role in Encouraging the Quality of Education Services in Indonesia. *Pallangga Praja*, 5(2), 155-161.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224-1238.
- Isroani, F., & Huda, M. (2022). Strengthening Character Education Through Holistic Learning Values. *Quality*, 10(2), 289-306.
- Karo, D., & Petsangsri, S. (2021). The Effect Of Online Mentoring System Through Professional Learning Community With Information And Communication Technology Via Cloud Computing For Pre-Service Teachers In Thailand. *Education and Information Technologies*, 26(1), 1133-1142.
- Khotimah, A. K., Sutarto, J., & Nugroho, S. E. (2021). Application of Blog-Based E-Learning to Improve Cognitive Learning Outcomes and Independent Characters. *Journal of Primary Education*, 10(4), 461-473.
- Lyana, A. A., Ramdhani, A. N., Septiani, D., Santoso, J. A., & Fatihah, S. (2023). Perbandingan Implementasi P5 di SMA Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 301-315.
- Mahanani, P., Akbar, S., Kamaruddin, A. Y. B., & Hussin, Z. B. (2022). Educational Analysis to Develop Character in Malaysia and Indonesia. *International Journal of Instruction*, 15(3), 377-392.
- Makhroji, M., & Imran, I. (2020). Improving Character Education Strengthening Through Edmodo-Based E-Learning. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(3), 2262-2267.
- Mariana, D. (2021). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Efektivitas Sekolah Penggerak dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(20), 10228-10233.
- Mulyana, A., Mundayat, A. A., & Sukmajati, M. (2022). Multimedia and E-Learning Innovations in Developing Tolerance in a Pandemic Era: Lessons from Pangandaran. *Nusantara Science and Technology Proceedings*, 24-29.
- Ngurah, I. G. N., & Ratmini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Penyuluhan Agama Hindu. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(1), 83-90.
- Nugroho, A. A. U., Hasibuan, S., Jaqin, C., & Hidayati, J. (2021). Development Strategy Of Small And Medium Food Industry In Tangerang City with SWOT and AHP methods. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1122(1), 012038.
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Projek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639-3648.
- Oliveira, W., & Bittencourt, I. I. (2019). *Tailored Gamification To Educational Technologies*. Springer Singapore.
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1-12.
- Prayitno, H. J., Nasucha, Y., Huda, M., Ratih, K., Rohmadi, M., Boeriswati, E., & Thambu, N. (2022). Prophetic Educational Values In The Indonesian Language Textbook: Pillars Of Positive Politeness And Character Education. *Heliyon*, 8(8).

- Qulsum, D. U., & Hermanto, H. (2022). Peran Guru Penggerak Dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Ketahanan Pendidikan Karakter Abad 21. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 28(3), 315-330.
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasiat, I. (2022). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613-3625.
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasiat, I. (2022). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613-3625.
- Rizki, M., Ghifari, A., Hui, W. L., Permata, E. G., Siregar, M. D., Umam, M. I. H., & Harpito, H. (2021). Determining Marketing Strategy At LPP TVRI Riau Using SWOT Analysis Method. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 3(1), 10-18.
- Saaty, T. L. (2002). Decision Making With The Analytic Hierarchy Process. *Scientia Iranica*, 9(3), 215-229.
- Sael, N., Hamim, T., & Benabbou, F. (2019). Implementation of the Analytic Hierarchy Process For Student Profile Analysis. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(15), 78-93.
- Saptiono, H., Umardiyah, F., Satiti, W. S., & Nasrulloh, M. F. (2022). Teacher ' s Strategy in Implementing Responsible Character Education in Post-Pandemic Learning at SDN Banjardowo 1 Kabuh. *SCHOOLAR: Social an Literature Study in Education*, 2(3), 159-164.
- Setiawan, F., Taufiq, W., Lestari, A. P., Restianty, R. A., & Sari, L. I. (2021). Kebijakan Pendidikan Karakter Dalam Meminimalisir Kenakalan Remaja. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(1), 62-71.
- Sriyanta, A. (2023). Kemajuan Digital Dalam Pembelajaran Mengubah Paradigma Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 312-325.
- Stecula, K., & Wolniak, R. (2022). Advantages And Disadvantages Of E-Learning Innovations During COVID-19 Pandemic In Higher Education In Poland. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(3), 159.
- Suharjo, B., & Wibawa, A. C. (2021). Strategy of Indonesian Navy Big Data Development Using SWOT Analysis and Analytic Hierarchy Process. *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(1), 201-212.
- Suhud, M. K., Gumelar, I., & Fata, A. F. I. (2022). Penerapan Strategi Peningkatan Hasil Penjualan Di Gudang Jaya Plaza Telur Dengan Menggunakan Metode Swot Dan Ahp Implementation of the Strategy for Increasing Sales Results in Gudang Jaya Plaza Telur Using Swot and Ahp Methods. *Jurnal Teknologika*, 12(2), 295-307.
- Tanamal, D., & Prasetyo, W. H. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Projek di SMA Batik 1 Surakarta. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 219-233.
- Tsangas, M., Jeguirim, M., Limousy, L., & Zorpas, A. (2019). The Application of Analytical Hierarchy Process in Combination with PESTEL-SWOT Analysis to Assess the Hydrocarbons Sector in Cyprus. *Energies*, 12(5), 791.
- Zen, Z., Reflianto, S., & Ariani, F. (2022). Academic Achievement: The Effect Of Project-Based Online Learning Method And Student Engagement. *Heliyon*, 8(11), 11509.
- Zuhriyah, I. Y., Subandow, M., & Karyono, H. (2023). Pelaksanaan proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Studi di SMA Negeri 4 Probolinggo. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 319-328.