

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DALAM MEMBENTUK JIWA KEWIRAUSAHAAN SISWA DI SD NEGERI 2 PENATIH

Putu Padna Asri Widari¹, Ni Putu Winanti², Kd Jayanthi Riva Prathiwi³
padnaasri123@gmail.com¹, putu.winanti@gmail.com², rivaprathiwiriva@gmail.com³
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model Project Based Learning dalam mata pelajaran Seni Budaya dalam membentuk jiwa kewirausahaan siswa di SD Negeri 2 Penatih. Adapun masalah yang akan dibahas antara lain: 1). Bagaimana proses pelaksanaan Model Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dalam Membentuk Jiwa Kewirausahaan Siswa di SD Negeri 2 Penatih?, 2). Bagaimanakah dampak Penerapan Model Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dalam Membentuk Jiwa Kewirausahaan Siswa di SD Negeri 2 Penatih?. Teori yang digunakan untuk menganalisis masalah adalah teori kognitif, dari Jean Piaget, dan teori Konstruktivisme dari John Dewey. Subjek penelitian ini adalah Guru dan Siswa SD Negeri 2 Penatih. Metode pengumpulan data adalah observasi non-partisipan, wawancara, dokumentasi dan kepustakaan. menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan langkah langkah reduksi, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Learning (Project Based Learning) dari bahan bekas secara signifikan mampu: 1). Meningkatkan keterampilan seni dan kreativitas siswa, 2). Menumbuhkan nilai-nilai kewirausahaan Penelitian ini berkontribusi dalam memperkuat praktik pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan kompetensi seni tetapi juga membentuk karakter kewirausahaan sejak dini.

Kata Kunci: Guru, Siswa, Project Based Learning, Seni Budaya, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the Project Based Learning model in the Arts and Culture subject in shaping the entrepreneurial spirit of students at SD Negeri 2 Penatih. The problems that will be discussed include: 1). How is the process of implementing the Project Based Learning Model in the Arts and Culture Subject in Shaping the Entrepreneurial Spirit of Students at SD Negeri 2 Penatih?. 2). What is the impact of the Implementation of the Project Based Learning Model in the Arts and Culture Subject in Shaping the Entrepreneurial Spirit of Students at SD Negeri 2 Penatih?. The theory used to analyze the problem is cognitive theory, from Jean Piaget, and Constructivism theory from John Dewey. The subjects of this study were Teachers and Students of SD Negeri 2 Penatih. Data collection methods are non-participant observation, interviews, documentation and literature. using qualitative descriptive analysis methods with steps of reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that the implementation of Learning (Project Based Learning) from used materials is significantly able to: 1). Improve students' art skills and creativity, 2). Cultivating entrepreneurial values. This study contributes to strengthening innovative learning practices that not only improve artistic competence but also shape entrepreneurial character from an early age.

Keywords: Teachers, Students, Project Based Learning, Arts And Culture, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses melepaskan seseorang melalui berbagai batasan sosial serta norma yang menghalanginya. Selain memberikan pengetahuan dan keterampilan, pendidikan juga menanamkan nilai-nilai moral yang kuat untuk membantu siswa menjadi individu yang lebih baik secara moral, membantu mereka memahami diri mereka sendiri, dan mencapai pertumbuhan (Barella, dkk 2024). Pendidikan juga dapat didefinisikan

sebagai upaya manusia untuk membentuk kepribadian yang sesuai dengan prinsip-prinsip sosial dan budaya, sehingga mereka dapat meningkatkan diri mereka sendiri dan memaksimalkan potensi mereka. Dalam situasi ini, ada banyak variabel yang mempengaruhi peningkatan kualitas pendidikan, terutama bagaimana guru menyampaikan ilmu pengetahuan. Selama proses pembelajaran, guru memiliki peran penting sebagai motivator dan orang yang berinteraksi secara langsung dengan siswa mereka, didukung oleh berbagai sumber belajar yang mendukung kegiatan belajar. Saat ini, pendidikan tidak hanya berpusat pada memberi siswa pengetahuan yang diperoleh pada kehidupan sehari-hari.

Membaca kreativitas dan keterampilan praktis siswa sangat dibantu oleh mata pelajaran Seni Budaya di sekolah dasar. Siswa bukan hanya mendapatkan keterampilan artistik, mereka juga memperoleh keterampilan berpikir kritis serta kreatif. Kemampuan ini terkait dengan kesadaran lingkungan, seperti mengajarkan pentingnya daur ulang dan penggunaan sumber daya yang bijak melalui pemanfaatan bahan bekas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari Senin, tanggal 2 Desember 2024, menurut Ni Wayan Sri Sukanadi, Kepala Sekolah SD Negeri 2 Penatih, pelajaran keterampilan sebenarnya telah lama diterapkan di sekolah tersebut, bahkan sebelum adanya Kurikulum Merdeka. Namun, pelaksanaannya dinilai belum optimal karena keterbatasan ruang gerak guru dalam mengembangkan kreativitas siswa. Setelah penerapan Kurikulum Merdeka, pembelajaran keterampilan menjadi lebih maksimal karena kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi guru, khususnya wali kelas, untuk mendisain proses pembelajaran yang lebih inovatif. Guru kini dapat lebih leluasa menciptakan kegiatan yang mendorong siswa berkreasi dan menghasilkan karya nyata, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 2 Penatih, pembelajaran keterampilan kini diwujudkan melalui berbagai proyek kreatif yang bertujuan menumbuhkan semangat kewirausahaan siswa. Beberapa contoh karya yang dihasilkan antara lain: pada siswa kelas 1 membuat kolase dari bahan bekas, kelas 2 membuat kotak pensil dari botol bekas, kelas 3 membuat bokoran dari stik es krim, kelas 4 membuat klakat dari bambu, kelas 5 membuat tempat sampah dari galon bekas, dan kelas 6 membuat rumah-rumahan dari bahan bekas. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mengasah keterampilan tangan, tetapi juga belajar memanfaatkan bahan bekas menjadi produk bernilai. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengalaman kontekstual dan kolaboratif.

Pembelajaran menggunakan proyek dimaksud adalah menggunakan model Project Based Learning untuk membangun karakter Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Model pembelajaran ini memfokuskan proses dari pada hasil, dengan mengintegrasikan pemahaman baru melalui pengalaman nyata. Karena siswa memiliki gaya belajar yang beragam, pembelajaran ini menjadi alternatif untuk mendorong kreativitas. Saat ini, karya siswa hanya dipajang di kelas dan belum dipasarkan. Berdasarkan wawancara bersama kepala sekolah pada hari Senin, tanggal 2 Desember 2024, muncul ide untuk mengintegrasikan pelajaran kewirausahaan agar hasil karya siswa dapat dijual ke masyarakat. Hal ini tidak hanya melatih kreativitas, tetapi juga kemampuan siswa memasarkan produk, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran menggunakan model Project Based Learning memberikan inovasi dalam seni pengajaran. Peran guru dalam model ini sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas terhadap siswa ketika mengajukan pertanyaan mengenai teori serta memberikan motivasi terhadap siswa supaya aktif dalam pengajaran. Model pembelajaran yang digunakan memberikan kesempatan pada pendidik untuk mengendalikan penuh proses pengajaran yang berlangsung.

Pelajaran dengan berbasis Project Based Learning merupakan pelajaran yang

dilakukan pada saat ditetapkannya kurikulum merdeka pada saat ini, project juga berfungsi sebagai media untuk mempertinggi keterampilan sosial siswa, seperti kolaborasi, komunikasi, dan tanggung jawab. Pada kelompok, siswa belajar untuk menyebarkan inspirasi, menghargai pendapat teman, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pelajaran ini lebih menekankan proses siswa pada saat mengerjakan sebuah proyek dari pada hasil yang dilakukan atau dikerjakan dengan membebaskan siswa untuk berkreasi dan berinovasi sedemikian mungkin agar menghasilkan sebuah hasil karya yang nantinya dapat di pajang bahkan dapat diperjual belikan. Penerapan Project Based Learning diharapkan bisa menghasilkan jiwa kewirausahaan siswa. Belajar kewirausahaan siswa dapat mengetahui kreativitas, inovasi, dan kemampuan untuk memecahkan persoalan, dengan membentuk karya seni, siswa diajak untuk merancang produk yang tidak hanya bernilai estetis tetapi juga mempunyai nilai jual. Aktivitas ini mendorong mereka untuk berpikir tentang pemasaran, pengelolaan sumber daya, serta potensi bisnis yang bisa mereka kembangkan pada masa depan, hal ini sangat penting untuk menghasilkan karakter wirausaha yang tangguh dan adaptif. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh efektivitas pelajaran terhadap Penerapan Model Project Based Learning pada Mata Pelajaran Seni Budaya dalam Membentuk Jiwa Kewirausahaan Siswa di SD Negeri 2 Penatih.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu pendekatan yang diterapkan dalam mengumpulkan data guna mencapai tujuan dan manfaat yang telah ditetapkan. Terdapat empat hal yang harus diperhatikan, yakni metode ilmiah, data, tujuan, dan manfaat. Penelitian seseorang peneliti harus menggunakan metode yang sesuai agar tercapainya sebuah tujuan yang diinginkan, dengan demikian metode penelitian merupakan suatu pendekatan yang disusun secara terencana, sistematis, ilmiah, dan rasional untuk memperoleh serta mengumpulkan fakta secara objektif. Metode yang digunakan diyakini berkaitan erat dan dapat mengarahkan peneliti untuk mencapai hasil yang diinginkan serta dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya.

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan dua data empiris dengan tujuan yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan terhadap suatu pengetahuan tertentu sehingga hasilnya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi suatu masalah (Adil, dkk 2023). Metode juga dapat diartikan sebagai suatu masalah untuk menghasilkan fakta-fakta dan teori-teori yang tersusun baik untuk mencapai tujuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pelaksanaan Model Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dalam membentuk Jiwa Kewirausahaan Siswa di SD Negeri 2 Penatih

Berdasarkan teori kognitif untuk menganalisis Proses Model Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dalam membentuk Jiwa Kewirausahaan Siswa di SD Negeri 2 Penatih. Tujuan teori kognitif adalah lebih menekankan proses belajar dari pada hasil belajar, menurut teori ini belajar tidak hanya sekadar hubungan antara stimulus (rangsangan) dan respons (tanggapan), perilaku seseorang juga dipengaruhi oleh persepsi dan pemahamannya terhadap situasi yang terkait dengan tujuan pembelajaran.

Peningkatan aktivitas belajar siswa memerlukan penerapan proses pembelajaran yang variatif. Seperti mata pelajaran Seni Budaya, siswa menekankan pada proses dan pemahaman, siswa juga dilatih untuk menghasilkan karya kreatif dan terstruktur. Pendekatan Project Bassed Learning dapat menjadi pilihan, karena model ini mengharuskan

siswa berperan aktif melalui penyelesaian project atau tugas, dalam prosesnya, siswa akan mengasah kreativitas, kemandirian, kemampuan berpendapat, serta kolaborasi dengan sesama (Hamsar, 2022).

Dari penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti: 1). Pelaksanaan Project Based Learning pada kurikulum Merdeka 2). Karakteristik kurikulum merdeka di SD Negeri 2 Penatih

1. Pelaksanaan Project Based Learning dalam Kurikulum Merdeka

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan diri yang bertujuan menanamkan nilai-nilai serta membimbing dan mengarahkan individu sesuai dengan tuntunan masyarakat, sehingga dapat membentuk pribadi yang lebih berkualitas. Kurikulum memegang peranan krusial dalam dunia pendidikan karena tidak hanya memberikan pengalaman belajar bagi siswa, tetapi juga menetapkan capaian pembelajaran yang hendak dituju sebagai pedoman arah pendidikan. Kurikulum Merdeka Belajar menempatkan peserta didik sebagai fokus utama dengan pendekatan yang lebih fleksibel, disesuaikan dengan kebutuhan dan ketertarikan masing-masing siswa, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran sekaligus memperdalam pemahaman mereka. Salah satu keunggulan kurikulum ini adalah kebebasan bagi siswa untuk memilih materi pembelajaran sesuai minat mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan efektif dalam meningkatkan kemampuan (Zulhijrah, 2024).

Kurikulum Merdeka merupakan terobosan baru dalam dunia pendidikan Indonesia yang sedang dalam tahap pengembangan dan uji coba di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut para ahli, kurikulum ini pertama kali diperkenalkan kepada satuan pendidikan pada tahun 2022 dengan tujuan utama meningkatkan kualitas pembelajaran. Hakikatnya, kurikulum ini dirancang sebagai jantung pendidikan yang berperan penting dalam mencetak sumber daya manusia unggul di masa depan.

2. Karakteristik kurikulum merdeka di SD Negeri 2 Penatih

Keunggulan utama kurikulum merdeka terletak pada sifatnya yang fleksibel namun tetap terstruktur. Kurikulum ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan sistem yang sudah ada, melainkan berfungsi sebagai pengayaan dan penyempurnaan terhadap program pendidikan yang telah berjalan. Esensi dari kurikulum ini adalah memberikan keleluasaan bagi seluruh komponen pendidikan, mulai dari institusi sekolah, tenaga pendidik, hingga peserta didik untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih mandiri, kreatif, dan inovatif.

Konteks pemulihan pendidikan pasca pandemi, kurikulum merdeka hadir sebagai salah satu solusi alternatif yang dapat diadopsi oleh satuan pendidikan. Keunggulan utamanya terletak pada pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengeksplorasi kemampuan diri. Fokus kurikulum ini pada pengembangan pola pikir kreatif dan kemandirian belajar menjadikannya sebagai peluang emas untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional secara menyeluruh, dengan implementasi yang tepat, kurikulum merdeka diharapkan mampu menjadi katalisator transformasi pendidikan di Indonesia.

Dampak dalam Penerapan Model Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dalam Membentuk Jiwa Kewirausahaan Siswa di SD Negeri 2 Penatih

Pendidikan menkankan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan seperti kreativitas, kolaborasi dan jiwa kewirausahaan, salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut adalah Project Based Learning (Project Based Learning), khususnya ketika diterapkan dalam mata pelajaran Seni Budaya. Berlandaskan pada teori

konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif dan interaksi sosial.

Konteks pendidikan modern, pembelajaran Seni Budaya melalui penerapan Project Based Learning menawarkan peluang unik untuk mengembangkan siswa secara holistik, yang menarik untuk dikaji adalah bagaimana model ini secara umum mampu mengoptimalkan tiga ranah pembelajaran kunci: kognitif, afektif, dan psikomotorik, sekaligus menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Aspek kognitif, siswa tidak hanya memahami teori seni tetapi juga belajar merancang project, menghitung biaya produksi, dan memecahkan masalah kreatif kompetensi dasar yang baik dalam berwirausaha. Aspek afektif terlihat dari perkembangan sikap percaya diri ketika mempresentasikan karya, tanggung jawab dalam menyelesaikan project, serta keberanian mengambil resiko dalam berkreasi karakter esensial seorang wirausaha, sementara di sisi lain aspek psikomotorik, proses pembuatan karya seni dari bahan bekas melatih ketelitian tangan, koordinasi mata dan tangan, kemampuan teknis yang presisi keterampilan praktis yang sangat dibutuhkan dalam dunia usaha kreatif. Ketiga aspek inilah yang membuat penelitian tentang Project Based Learning dalam Seni Budaya menjadi begitu menarik untuk dikaji lebih mendalam, khususnya dalam kaitannya dengan pembentukan jiwa kewirausahaan sejak dini di sekolah dasar.

1. Dampak Terhadap Siswa

Penerapan model Project Based Learning dalam mata pelajaran Seni Budaya berdampak signifikan terhadap penanaman jiwa kewirausahaan pada siswa SD Negeri 2 Penatih. Melalui proyek kolase berbahan bekas, siswa mengembangkan kreativitas dengan mentransformasi bahan tak terpakai menjadi karya bernilai estetis, mencerminkan prinsip dasar value creation dalam berwirausaha. Mereka juga melatih kemampuan perencanaan dan pengelolaan sumber daya secara berkelompok, mulai dari perancangan desain hingga eksekusi teknis, yang mengasah keterampilan manajemen proyek sederhana. Tantangan selama proses produksi, seperti keterbatasan bahan atau perbedaan ide, melatih ketekunan, kemampuan problem-solving, dan tanggung jawab sikap kunci seorang wirausahawan. Presentasi dan pemajangan hasil karya di kelas membangun kepercayaan diri serta kemampuan komunikasi, sementara refleksi bersama membantu siswa mengevaluasi proses dan hasil secara kritis.

Konteks pendidikan modern, pembelajaran Seni Budaya melalui penerapan Project Based Learning menawarkan peluang unik untuk mengembangkan siswa secara holistik, yang menarik untuk dikaji adalah bagaimana model ini secara umum mampu mengoptimalkan tiga ranah pembelajaran kunci: kognitif, afektif, dan psikomotorik, sekaligus menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Aspek kognitif, siswa tidak hanya memahami teori seni tetapi juga belajar merancang project, menghitung biaya produksi, dan memecahkan masalah kreatif kompetensi dasar yang baik dalam berwirausaha. Aspek afektif terlihat dari perkembangan sikap percaya diri ketika mempresentasikan karya, tanggung jawab dalam menyelesaikan project, serta keberanian mengambil resiko dalam berkreasi karakter esensial seorang wirausaha, sementara di sisi lain aspek psikomotorik, proses pembuatan karya seni dari bahan bekas melatih ketelitian tangan, koordinasi mata dan tangan, kemampuan teknis yang presisi keterampilan praktis yang sangat dibutuhkan dalam dunia usaha kreatif. Ketiga aspek inilah yang membuat penelitian tentang Project Based Learning dalam Seni Budaya menjadi begitu menarik untuk dikaji lebih mendalam, khususnya dalam kaitannya dengan pembentukan jiwa kewirausahaan sejak dini di sekolah dasar.

A. Aspek kognitif

Aspek Kognitif adalah ranah pembelajaran yang berkaitan dengan proses berpikir,

pemahaman, pengetahuan, dan pengolahan informasi oleh individu. Aspek kognitif merujuk pada seluruh proses mental dalam pembelajaran yang memungkinkan seseorang memahami, menginterpretasikan, dan memperoleh pengetahuan dari berbagai pengalaman (Ulfah, 2020). Kemampuan ini meliputi aktivitas berpikir seperti menghubungkan konsep, melakukan penilaian, serta menganalisis informasi, sehingga individu dapat mengkonstruksi pemahaman baru, pada hakikatnya, perkembangan aspek kognitif merupakan indikator fundamental dari tingkat kecerdasan seseorang. Menurut Irwansyah (2021) menjelaskan bahwa dalam ranah kognitif, kemampuan peserta didik dapat diamati dari sejauh mana mereka mampu menganalisis, mengintegrasikan pengetahuan yang telah dimiliki, dan kemudian memberikan penilaian atau pertimbangan terhadap suatu konsep atau permasalahan. Kemampuan ini menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih tinggi

Susana, (2023) mengatakan aspek kognitif mencakup semua aktivitas mental yang melibatkan penyimpanan, pengolahan, dan penggunaan pengetahuan, dalam konteks pendidikan, aspek kognitif sering dikaitkan dengan kemampuan intelektual siswa menurut Taksonomi Bloom mengidentifikasi enam aspek yaitu : 1). Mengingat, mengulang informasi dasar, 2). Memahami, menjelaskan ide dengan kata sendiri, 3). Menerapkan, menggunakan pengetahuan disituasi baru, 4). Menganalisis, memecahkan informasi menjadi bagian, 5). Mengevaluasi, menilai dengan kriteria tertentu, 6). Menghasilkan, membuat karya orisinal. Aspek kognitif sangat penting karena menjadi dasar untuk pengembangan keterampilan analisis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah khususnya dalam model pembelajaran Project Based Learning (Project Based Learning).

Penerapan Project Based Learning dalam pembuatan kerajinan dari bahan bekas, seperti rumah-rumahan dari stik eskrim, tempat pensil dari sedotan, atau jam dinding dari kardus, secara signifikan merangsang aspek kognitif dan kreativitas siswa SD. Proses pembuatan kerajinan ini tidak hanya melibatkan keterampilan motorik halus, tetapi juga mengasah kemampuan berfikir kritis dan inovatif. Siswa diajak untuk mengidentifikasi fungsi bahan bekas, memvisualisasikan bentuk akhir karya, dan merancang langkah-langkah pengerjaannya. Misalnya, saat membuat rumah-rumahan dari stik eskrim, siswa harus memahami konsep struktur bangunan, keseimbangan, dan proporsi, yang melatih kemampuan spasial dan logika matematika dasar.

Kreativitas siswa semakin terasah ketika mereka bereksperimen dengan berbagai bahan bekas untuk menciptakan karya yang unik dan fungsional, dalam project pembuatan tempat pensil dari sedotan, siswa tidak hanya sekadar menyusun sedotan menjadi wadah, tetapi juga ditantang untuk memikirkan cara memperkuat konstruksi, memperindah desain, atau menambahkan elemen dekoratif seperti bunga atau kain perca. Proses eksplorasi ini mendorong siswa untuk berfikir mencoba kombinasi bahan yang tidak biasa dan mengevaluasi hasil percobaannya. Contohnya, beberapa siswa mungkin menemukan bahwa sedotan yang dipotong pendek lebih mudah disusun rapi, sedangkan yang lain memilih sedotan utuh untuk menciptakan efek visual yang berbeda

Project Based Learning juga memperkuat kemampuan pemecahan masalah (problem-solving) saat menghadapi tantangan teknis selama pengerjaan kerajinan, saat membuat jam dinding dari kardus, misalnya siswa harus memikirkan cara membuat permukaan yang cukup kokoh untuk menahan beban jarum jam, atau menyesuaikan ukuran angka agar proposional dengan lingkaran kardus, ini melatih siswa untuk menguji gagasan, memodifikasi rencana awal, dan belajar dari kesalahan yang sangat penting dalam spek kognitif



Gambar 1 Kreasi Jam Dinding dari Kardus

Sumber: Dokumentasi Putu Padna Asri Widari

Dampak jangka panjang dari aktivitas ini adalah terbentuknya pola pikir kreatif dan mandiri. Siswa yang terbiasa dengan project kerajinan dari bahan bekas akan lebih peka terhadap peluang di sekitar, seperti melihat kardus bekas bukan sebagai sampah, tetapi sebagai bahan potensial untuk membuat tas atau jam dinding. Kemampuan untuk mentransformasi bahan sederhana menjadi karya bernilai merupakan fondasi penting bagi jiwa kewirausahaan, selain itu kebiasaan untuk berani mencoba, gagal, dan mencoba lagi dalam proses kreatif ini membangun ketahanan diri dan kepercayaan diri siswa, yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan aspek kognitif merupakan fondasi pembelajaran yang meliputi proses berfikir, pemahaman, dan pengolahan informasi, dari tingkat dasar (mengingat) hingga tinggi (mencipta), dalam konteks Seni Budaya, aspek ini mendorong siswa untuk bernalar kritis, berinovasi, dan memecahkan masalah, terutama melalui project kreatif seperti kerajinan bahan bekas. Penguatan kognitif melalui pendekatan Project Based Learning tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk pola pikir kreatif yang esensial untuk kehidupan sehari-hari maupun kewirausahaan.

B. Aspek Afektif

Aspek Afektif adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, emosi, minat, serta nilai terdapat pada diri individu, aspek ini juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang yang berkaitan erat dengan berbagai emosi atau perasaan di dalam dirinya. Hidayatullah, (2020) menyebutkan bahwa afektif sangat bersangkutan dengan sikap dan nilai. Taksonomi Krathwohl mengidentifikasi lima tingkat aspek afektif: 1). Penerima (Receiving) kesediaan untuk memperhatikan seperti mau mendengarkan penjelasan guru tentang daur ulang, 2). Tanggapan (Responding) keterlibatan aktif seperti antusias mengumpulkan bahan bekas untuk project, 3). Penilaian (Valuing) menghargai nilai suatu aktivitas seperti percaya bahwa membuat kerajinan dari sampah penting untuk lingkungan, 4). Pengorganisasian (Organization) menyusun nilai dalam sistem pribadi seperti memilih untuk selalu memanfaatkan bahan bekas dari pada membuangnya, 5). Karakterisasi (Characterization) perilaku yang konsisten dengan nilai yang diyakini seperti menjadi agen perubahan dalam daur ulang di sekolah (Ekawati, 2021).

Penerapan Project Based Learning dalam pembuatan kerajinan dari bahan bekas seperti rumah-rumahan dari stik es krim, tempat pensil dari sedotan atau jam dinding dari kardus tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat aspek efektif siswa, saat bekerja dalam kelompok membuat rumah-rumahan, misalnya siswa belajar kerja sama (sikap mau berbagi tugas), tanggung jawab (menyelesaikan bagian yang ditugaskan), dan empati (menghargai ide teman), proses ini juga membangun kepercayaan diri ketika mereka melihat karya kolaboratif mereka berdiri kokoh atau dipamerkan di kelas.



Gambar 2 Kreasi Rumah dari Kardus

Sumber: Dokumentasi Putu Padna Asri Widari

Project tempat pensil dari sedotan, aspek afektif terlihat dari cara siswa menghargai proses daur ulang, awalnya hanya menganggap sedotan sebagai sampah, tetapi setelah menyulapnya menjadi fungsional, mereka mulai memiliki kesadaran lingkungan. Guru dapat memperkuat nilai ini dengan diskusi tentang dampak sampah plastik, sehingga siswa tidak hanya kreatif, tetapi juga tumbuh sikap peduli lingkungan. Project jam dinding dari kardus bekas, aspek afektif muncul dalam apresiasi terhadap karya sendiri dan orang lain, saat siswa mendisain jam dengan tema unik, siswa merasa bangga atas hasil karyanya. Presentasi project di depan kelas juga melatih keberanian dan sikap menghargai umpan balik. Dampak jangka panjang dari Project Based Learning adalah pembentukan karakter kreatif yang bertanggung jawab. Siswa tidak hanya menjadi terampil dalam membuat kerajinan, tetapi juga: 1). Memiliki sikap positif terhadap lingkungan, 2). Mengembangkan rasa percaya diri melalui apresiasi atas karya yang dihasilkan, 3). Belajar menghargai proses.

Penerapan Project Based Learning dalam pembelajaran Seni Budaya melalui pembuatan kerajinan dari bahan bekas seperti rumah-rumahan dari stik es krim, tempat pensil dari sedotan, dan jam dinding dari kardus bekas, secara efektif mengembangkan aspek afektif dan kreativitas siswa SD, melalui kegiatan ini siswa tidak hanya belajar menciptakan karya seni yang inovatif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai penting seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan. Proses kreatif dalam mengolah bahan bekas menjadi karya yang bermanfaat membangun rasa percaya diri dan kebanggaan pada diri siswa, sekaligus melatih mereka untuk melihat peluang dalam keterbatasan. Pembelajaran berbasis project semacam ini tidak hanya mendorong ekspresi artistik, tetapi juga menanamkan pondasi karakter yang kuat dalam pola pikir wirausaha sejak dini, mempersiapkan mereka menjadi generasi yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab di masa depan.

C. Aspek Psikomotorik

Aspek Psikomotorik adalah aspek yang berkaitan dengan keterampilan setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Aspek psikomotorik merupakan ranah pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan fisik dan koordinasi antara otak dengan anggota tubuh. Rahman, (2020) menyatakan bahwa ranah psikomotorik dapat diartikan sebagai perilaku yang berkaitan dengan kemampuan gerak atau keterampilan yang ditunjukkan seseorang setelah menerima pengetahuan atau pengalaman sebagai respon yang ditunjukkan seorang oleh gerak tubuh. Aspek ini melibatkan gerakan fisik yang terampil, mulai dari tingkat dasar hingga kompleks, melalui proses latihan dan pengulangan, dalam Taksonomi Simpson, aspek psikomotorik mencakup: 1). Persepsi,

kesadaran akan gerakan yang diperlukan, 2). Kesiapan, persiapan mental dan fisik sebelum bertindak, 3). Gerakan terbimbing, mengikuti contoh atau instruksi, 4). Gerakan terbiasa, melakukan tindakan dengan lancar, 5). Gerakan kompleks, menguasai keterampilan yang rumit, 6). Adaptasi, menyesuaikan gerakan untuk situasi baru, 7). Kreativitas, menciptakan gerakan atau karya baru (Ali, 2025).

Penerapan Project Based Learning dalam pembuatan kerajinan dari bahan bekas seperti rumah-rumahan dari stik es krim, tempat pensil dari sedotan, dan jam dinding dari kardus secara signifikan mengasah keterampilan psikomotorik siswa SD, seperti siswa melatih koordinasi mata dan tangan saat mengelem stik es krim satu persatu, kekuatan jari saat menekan lem agar merekat sempurna, dan ketelitian saat menyusun pola dinding dan atap. Kegiatan ini tidak hanya melatih gerakan motorik halus, tetapi juga mengembangkan kreativitas spasial ketika mereka mendesain atap dari stik es krim.



Gambar 3 Kreasi Stik Eskrim

Sumber: Dokumentasi Putu Padna Asri Widari

Keterampilan project tempat pensil dari sedotan siswa dapat terlihat dari cara mereka memotong sedotan dengan rapi, menyusun dalam pola tertentu dan merekatnya dengan lem atau benang. Proses ini melatih presisi gerakan dan kesabaran terutama mereka mencoba teknik baru seperti membuat sedotan menjadi anyaman, kreativitas siswa muncul ketika siswa bereksperimen dengan kombinasi warna atau menambahkan manik-manik bekas untuk memperindah karya.

Aspek psikomotorik siswa dalam membuat jam dinding dari kardus bekas dapat dilihat dari kemampuan siswa menggunting kardus mengikuti pola lingkaran dengan rapi, menempelkan angka secara simetris, serta memasang jarum jam yang bisa bergerak. Kegiatan ini melatih kontrol motorik halus dan konsentrasi. Kreativitas terlihat ketika mereka mendekorasi jam dengan teknik bervariasi seperti memberi warna, membuat tekstur, dan merancang jarum jam.

Dampak jangka panjang dari aktivitas ini adalah berkembangnya kemampuan motorik yang terampil dan pola pikir kreatif yang aplikatif. Siswa yang terbiasa dengan project kerajinan tangan akan memiliki kelincahan manual, kemampuan memvisualisasikan ide, dan keberanian bereksperimen dengan teknik baru. Keterampilan ini sangat relevan dengan kewirausahaan kreatif dimana kemampuan untuk memproduksi karya unik dan menyelesaikan masalah teknis menjadi kunci keberhasilan.

Aspek psikomotorik merupakan ranah pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan fisik melalui gerakan terampil dan koordinasi antara otak dengan anggota tubuh. Penerapan Project Based Learning dalam pembuatan kerajinan dari bahan bekas, seperti rumah-rumahan dari stik es krim, tempat pensil dari sedotan, dan jam dinding dari kardus, terbukti efektif dalam melatih keterampilan psikomotorik siswa SD, melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya menguasai gerakan dasar seperti memotong, menempel, dan menyusun, tetapi juga mengembangkan kemampuan yang lebih kompleks, termasuk presisi, kreativitas, dan adaptasi terhadap teknik baru.

Dampak jangka panjang dari pembelajaran ini adalah terbentuknya keterampilan motorik halus yang terlatih, pola pikir kreatif, serta kemampuan problem-solving yang aplikatif, hal ini sekaligus mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia nyata, khususnya dalam bidang kewirausahaan kreatif, inovatif dan keterampilan teknis menjadi fakto penentu kesuksesan, dapat dikatakan pembelajaran dengan model Project Based Learning dalam pembelajaran kerajinan tangan tidak hanya mendukung perkembangan psikomotorik siswa tetapi juga membekali mereka dengan kompetensi yang relevan di era modern.

2. Dampak Terhadap Guru

Penerapan model Project Based Learning pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD Negeri 2 Penatih memberikan dampak yang mendalam dan multidimensional terhadap guru, baik dalam aspek pedagogis, peran, maupun pengembangan profesional. Secara spesifik, dampak tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Aspek Pedagogis (Peningkatan Kompetensi Mengajar)

Penerapan Project Based Learning secara signifikan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang kompleks dan autentik. Guru mengembangkan kemampuan mendesain pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi pada penciptaan situasi pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Sebagai contoh, dalam proyek kolase berbahan bekas, guru dituntut untuk merancang pertanyaan pemandu yang menantang, menyusun modul pembelajaran terstruktur, serta mengintegrasikan konsep seni dengan nilai-nilai kewirausahaan dan keberlanjutan lingkungan. Selain itu, guru menguasai teknik penilaian autentik yang bersifat holistik, di mana penilaian tidak hanya terbatas pada produk akhir, tetapi juga mencakup seluruh proses pembelajaran mulai dari perencanaan, kolaborasi dalam kelompok, kemampuan pemecahan masalah, hingga ketekunan dan kreativitas siswa. Guru juga terampil mengembangkan rubrik penilaian multidimensi yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif, serta melibatkan siswa dalam proses refleksi untuk menilai perkembangan diri mereka sendiri. Melalui pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih terstruktur namun fleksibel, berpusat pada siswa, dan relevan dengan kehidupan nyata.

B. Transformasi Peran (Perubahan Fungsi dan Posisi)

Penerapan Project Based Learning mentransformasi peran guru secara mendasar dari sosok yang dominan sebagai sumber pengetahuan utama menjadi fasilitator, pembimbing, dan desainer pembelajaran. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya pemegang otoritas ilmu, melainkan sebagai mitra belajar yang memandu siswa menjelajahi pengetahuan melalui pengalaman nyata. Sebagai fasilitator, guru menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung, mengajukan pertanyaan-pertanyaan provokatif untuk memicu daya pikir kritis, serta memberikan kebebasan yang terarah bagi siswa untuk bereksplorasi dan berinovasi. Sebagai desainer pembelajaran, guru bertanggung jawab menyusun skenario pembelajaran yang menarik, mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan, dan mengatur alur kerja proyek agar tetap terfokus pada tujuan pembelajaran. Dalam konteks yang lebih luas, guru juga berperan sebagai agent of change di sekolah keberhasilan menerapkan Project Based Learning dalam satu mata pelajaran dapat menginspirasi rekan sejawat dan berkontribusi pada pengembangan budaya inovasi pedagogis di tingkat institusi. Transformasi ini menjadikan guru sebagai pemandu proses belajar yang memberdayakan, bukan sekadar pengajar yang mendikte.

C. Pengembangan Profesional: Pertumbuhan Berkelanjutan sebagai Praktisi Reflektif dan Inovatif

Project Based Learning berfungsi sebagai katalis untuk pertumbuhan kapasitas guru

secara berkelanjutan, membentuk identitas profesional yang lebih matang, reflektif, dan adaptif. Guru mengembangkan kebiasaan melakukan reflective practice sebuah proses evaluasi diri yang sistematis terhadap praktik mengajar mereka berdasarkan respons siswa, tantangan yang dihadapi selama proyek, dan kualitas hasil pembelajaran. Refleksi ini tidak hanya bersifat personal, tetapi juga sering meluas menjadi diskusi kolaboratif dengan sesama guru, baik untuk berbagi sumber daya, menyusun perangkat ajar bersama, maupun membahas strategi penilaian. Kolaborasi semacam ini memperkaya wawasan pedagogis dan membangun komunitas belajar profesional di lingkungan sekolah. Lebih jauh, pengalaman merancang dan melaksanakan Project Based Learning meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menerapkan metode inovatif, sekaligus memperkuat pemahaman mereka tentang pembelajaran interdisipliner yang relevan dengan tuntutan era modern. Guru tidak lagi melihat diri mereka hanya sebagai pengajar mata pelajaran tertentu, tetapi sebagai pendidik holistik yang mampu memberdayakan siswa menghadapi kompleksitas dunia nyata, dengan demikian Project Based Learning tidak hanya mengubah cara mengajar, tetapi juga membentuk cara berpikir profesional guru menjadi lebih kritis, kreatif, dan berorientasi pada pertumbuhan diri serta keberhasilan siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Penerapan Model Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dalam Membentuk Jiwa Kewirausahaan Siswa di SD Negeri 2 Penatih dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan Model Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dalam Membentuk Jiwa Kewirausahaan Siswa di SD Negeri 2 Penatih memberikan dampak positif dalam membentuk lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan, siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga langsung mempraktikkannya melalui project-project kreatif. Pembuatan kerajinan dari bahan bekas seperti rumah-rumahan dari strik eskrim, tempat pensil dari sedotan, dan jam dinding dari kardus, telah melatih siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan produk bernilai.
2. Dari segi kewirausahaan, Project Based Learning (Project Based Learning) berhasil menanamkan nilai-nilai penting seperti kemandirian, kreativitas, dan tanggung jawab. Siswa belajar untuk mengelola project dari awal hingga akhir, termasuk merencanakan desain, produksi dan mempresentasikan hasil karya mereka. Proses ini tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis tetapi juga membangun kepercayaan diri dan jiwa kepemimpinan, selain itu, kerja dalam kelompok mengajarkan siswa tentang pentingnya kolaborasi dan komunikasi efektif, yang merupakan keterampilan esensial dalam berwirausaha.

Saran

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Sekolah dapat menyelenggarakan kegiatan seperti "Pameran dan Bazar Kewirausahaan" mini secara rutin, di mana siswa tidak hanya mempresentasikan tetapi juga menjual karya mereka kepada audiens nyata seperti orang tua atau siswa lain. Dalam kegiatan ini, siswa dapat dilibatkan dalam penentuan harga simbolis, pembuatan kemasan menarik, dan strategi promosi sederhana. Langkah ini akan membantu siswa memahami bahwa produk kreatif mereka tidak hanya bernilai artistik, tetapi juga memiliki nilai ekonomi, sekaligus melatih kemandirian, tanggung jawab, dan pemahaman pasar secara langsung.
2. Keterbatasan bahan bekas dan waktu pengerjaan menjadi kendala yang sering dihadapi, namun melalui kolaborasi dengan warga sekolah dan manajemen waktu yang baik,

tantangan tersebut dapat diatasi, untuk itu, disarankan agar sekolah menyediakan fasilitas yang lebih memadai dan memberikan pelatihan bagi guru dalam mengoptimalkan model Project Based Learning. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dilakukan penelitian lanjutan untuk melihat dampak jangka panjang dari metode ini terhadap minat berwirausaha siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A. S., Ristiyana, R., Saputri, F. R., ... & Wijoyo, E. B. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Get Press Indonesia.
- Alfarizi, G. M., & Hermina, D. (2025). Posisi dan fungsi teori serta literatur riviw dalam penelitian kualitatif. *As-Sulthan Journal of Education*, 1(3), 541-549.
- Ali, M. K., Ali, F. F., Ali, R. I., & Hasanah, A. (2025). Membangun Kompetensi Berpikir Tinggi dan Keterampilan Kerja: Analisis Perbandingan Taksonomi Bloom Revisi dan Taksonomi Simpson/Harrow dalam Konteks Pendidikan SMA dan SMK. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 3(1).
- Anjasmari, N. M. M., & Nor'aini, N. A. (2023). Kinerja pegawai pada unit pelanan pendapatan daerah (UPPD) sistem administrasi menunggal satu atap (SAMSAT) Kecamatan Daha Selatan Kabupaten Hulu Sungai Selatan. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(6), 2163-2171.
- Bararah, I. (2020). Pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 351-370.
- Barella, Y. dkk. (2024). Eksplorasi Definisi Filsafat Pendidikan Menurut Para Ahli: Suatu Tinjauan Literatur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4042–4047.
- Dewi, A. I., Firmansyah, A., & Hariana, K. (2024). Presepsi guru dan siswa terhadap penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis project mata pelajaran Seni Budaya merdeka belajar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2462-2474.
- Ekawati, H., Wahyuni, W., & Sari, N. R. (2021). Penerapan Taksonomi Bloom Dan Krathwohl'S Pada Aplikasi Rubrik Penilaian Hasil Belajar Siswa Di Samarinda Untuk Aspek Afektif. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 23(2), 189-200.
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature review analisis data kualitatif: tahap pengumpulan data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), 34-46.
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (studi kasus budaya melayu jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61–66.
- Fitriana, E., Nisa, A. F., & Zulfiati, H. M. (2024). Penerapan Project-Based Learning Berbasis STEAM Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1593-1608.
- Hakim, A. R., & Hairunisa, H. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik di SDN Inpres Lewidewa. *Madaniya*, 3(3), 606–613.
- Hamsar, I., & Qur'ani, B. (2022). Project Based Learning Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 4 Takalar. *Jurnal Edukasi dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 33-41.
- Herlambang, G., & Ruslan, A. (2025). Relevansi dan Tantangan Pragmatisme Dalam Membentuk Pembelajaran Yang Adaptif. *Jurnal Ilmiah Research And Development Student*, 3(1), 217–227.
- Hidayatullah, A. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tandır Dan Media Pembelajaran Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 461-469.
- Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan antara teori perkembangan kognitif Piaget dan teori belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54-66.
- Irwansyah, R., Darmayani, S., Mastikawati, M., Saputro, A. N. C., Wihartanti, L. V., Fauzi, A., ... & Hartono, R. (2021). Perkembangan peserta didik.
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam

- penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Magdalena, E. dkk (2022). Filsafat dan Estetika Menurut Arthur Schopenhauer. *Clef: Jurnal Musik Dan Pendidikan Musik*, 3(2), 61–77.
- Kistiana, K. (2024). Analisis Minat Siswa Terhadap Karungut Di SDN 4 Menteng Kota Palangka Raya. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 16(2), 239-243.
- Mahiratin, M., Syarifuddin, S., & Kusumawati, Y. (2024). Penerapan Model Project Based Learning (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Mata Pelajaran P5PPRA pada Kurikulum Merdeka Belajar di Kelas IV MIN Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 579–590.
- Marliyah, L. (2021). Hakekat teori dalam riset sosial. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 2(1), 30–37.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Nurhamidah, S., & Nurachadijat, K. (2023). Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 42–50.
- Rahman, H. (2020). Analisis Ranah Psikomotor Kompetensi Dasar Teknik Pengukuran Tanah Kurikulum SMK Teknik Konstruksi Dan Properti. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 53–61
- Setianingrum, H. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Pada Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Berwirausaha Peserta Didik. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(4), 1–14.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731.
- Sulaswari, M., Faidin, N., & Sholeh, M. (2021). Teori Belajar Behaviorisme: Teori dan Praktiknya dalam Pembelajaran IPS. *Al Hikmah: Journal of Education*, 2(2), 131–144.
- Susana, E., Suryani, L., Rahmawati, S., Sudarto, S., & Gozali, A. A. (2023). Tinjauan Perspektif Taxonomy Bloom terhadap Model Pembelajaran HOTS dalam Literasi Sains. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 9(2), 255-267.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211.
- Wati, S. R., & Al Hudawi, U. (2023). Profil Pelajar Pancasila Dalam Pengembangan Kreativitas Pembelajaran PPKN. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(1), 14–23.
- Yasin, M., Garancang, S., & Hamzah, A. A. (2024). Metode dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif dan Kuantitatif). *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(3), 161–173.
- Zulhijrah, Z., Saputri, H. A., Hulkin, M., Larasati, N. J., & Prastowo, A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dan Pendekatan Project Based Learning dalam Pelaksanaan Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 719-732.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.