

PROJECT BASED LEARNING (PjBL) “DURIAN”
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA
DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMA NEGERI 1 PURWOREJO

Reni Susiana Dewi
SMA Negeri 1 Purworejo
renidelpi007@gmail.com

ABSTRAK

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan merupakan pelajaran dengan karakteristik pengembangan kreativitas dan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (Problem Based Learning). Pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 1 Purworejo telah biasa menggunakan PjBL ini namun masih belum dapat memaksimalkan pengembangan kreativitas siswa. Strategi baru PjBL menggunakan PjBL DURIAN diharapkan dapat lebih mengoptimalkan pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Model pembelajaran berbasis DURIAN adalah strategi pembelajaran dengan langkah iDe – Uji coba – kolaboRasi – Inovasi – Aksi Nyata. Hasil implementasi PjBL DURIAN pada mata Pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 1 Purworejo dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan indikator adanya peningkatan variasi produk ketika menggunakan PjBL sejumlah 9 variasi menjadi 20 variasi setelah menggunakan PjBL DURIAN. Jumlah ide yang dihasilkan sebelumnya 20 ide, setelah menggunakan PjBL DURIAN menjadi 35 ide. Hasil penilaian diri siswa setelah mengikuti PjBL DURIAN semua siswa menyatakan mudah dalam menngali ide.

Kata Kunci: PjBL, DURIAN, kreativitas

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terus berkembang, mendorong minat belajar murid menjadi salah satu aspek yang penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Ketika murid – murid tertarik, mereka akan lebih termotivasi, aktif, dan lebih siap untuk mengeksplorasi pengetahuan secara lebih mendalam. Oleh karena itu menjadi tugas penting bagi para pendidik untuk menciptakan suatu strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga merangsang minat dan antusiasme murid – untuk untuk belajar.

Di samping minat belajar murid, kreativitas juga menjadi salah satu aspek penting untuk membekali murid dengan keterampilan – keterampilan tertentu. Pembelajaran yang mendorong kreativitas murid – murid tidak hanya membangun

pondasi pengetahuan saja, namun diharapkan mampu merangsang imajinasi dan inovasi mereka. Dengan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat diharapkan mampu merangsang murid – murid untuk lebih mudah menemukan ide – ide kreatif sesuai kemampuan mereka.

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diajarkan kepada semua siswa SMA/MA/Program Paket C sebagaimana tercantum dalam Kurikulum Merdeka. Pemberian materi ini antara lain untuk menumbuhkan semangat kewirausahaan sejak dini dan merupakan langkah yang baik untuk menyiapkan lahirnya lebih banyak lagi wirausaha di Indonesia. Pendidikan kewirausahaan sekarang ini diarahkan untuk menciptakan *entrepreneur* yang inovatif dan kreatif. Karakteristik mata pelajaran ini antara lain murid – murid diajak untuk berfikir kreatif,

merancang solusi baru, dan menghasilkan karya. Murid – murid secara kolaboratif juga terlibat proyek aktif untuk menghasilkan suatu karya inovatif, merangsang keterlibatan aktif dalam bekerja sama.

Sebagai mata Pelajaran dengan salah satu karakteristiknya adalah membentuk kreativitas siswa, maka perlu adanya langkah terencana dan mudah dipahami siswa untuk menuntun mereka dalam mengembangkan kreativitas tersebut. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Menurut Kemdikbud (2013), peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model yang didalamnya ada kegiatan yang harus menciptakan karya bermakna melalui kegiatan mendorong siswa untuk menunjukkan kreativitas. Dalam membimbing siswa mengembangkan kreativitasnya, pelaksanaan PjBL dalam praktik pembelajaran prakarya dan kewirausahaan perlu dibuat strategi yang lebih memudahkan siswa sesuai kebutuhan dan kondisi siswa.

Kebutuhan belajar murid tidak dapat disamakan dalam satu sekolah, karena setiap murid memiliki kebutuhan belajar yang berbeda. Kebutuhan belajar murid sebaiknya dipetakan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar hasil pembelajaran dapat maksimal. Tomlinson (2001) dalam bukunya yang berjudul *How to Differentiate Instruction in Mixed Ability Classroom* menyampaikan bahwa kita dapat mengkategorikan kebutuhan belajar murid, paling tidak berdasarkan 3 aspek. Ketiga aspek tersebut adalah kesiapan belajar (*readiness*) murid, minat murid dan profil belajar murid.

Murid akan menunjukkan kinerja yang lebih baik jika tugas-tugas yang diberikan sesuai dengan keterampilan dan pemahaman yang mereka miliki sebelumnya (*kesiapan belajar*). Ada murid yang sangat gembira dan bahagia ketika belajar ilmu olahraga, tetapi ketika diminta untuk belajar matematika dia akan cepat bosan. Sebaliknya ada murid yang sangat gemar berhitung, menganalisis soal matematika, tetapi tidak bersemangat saat pelajaran seni budaya. Dari pengamatan tersebut, seorang guru harus memahami minat belajar murid secara personal. Minat belajar memiliki peran yang penting dalam memotivasi murid dan mengembangkan keterampilan mereka. Tomlinson (2001) menjelaskan bahwa mempertimbangkan minat murid dalam merancang pembelajaran memiliki tujuan diantaranya: membantu murid menyadari bahwa ada kecocokan antara sekolah dan keinginan mereka sendiri untuk belajar; menunjukkan keterhubungan antara semua pembelajaran; menggunakan keterampilan atau ide yang familiar bagi murid sebagai jembatan untuk mempelajari ide atau keterampilan yang kurang familiar atau baru bagi mereka, dan; meningkatkan motivasi murid untuk belajar.

Sepanjang tahun, murid yang berbeda akan menunjukkan minat pada topik yang berbeda. Gagasan untuk membedakan melalui minat adalah untuk menghubungkan murid pada pelajaran untuk menjaga minat mereka. Dengan menjaga minat murid tetap tinggi, diharapkan dapat membuat pembelajaran bermakna. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang dimiliki murid dan mengkaitkannya dengan pelajaran sehingga akan menghasilkan konsep – konsep baru. Kreativitas diperlukan untuk merangsang imajinasi murid dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam memperoleh karya – karya yang inovatif.

Tantangan bagi setiap pendidik dalam mengemas pembelajaran menjadi bermakna dan memenuhi kebutuhan murid.

Dari hal-hal tersebut di atas maka penulis membuat strategi penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yaitu dengan strategi “DURIAN”. DURIAN merupakan singkatan dari iDe – Uji coba – kolaboRasi – Inovasi – Aksi Nyata.

STRATEGI PEMECAHAN MASALAH

Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan merupakan salah satu mata pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan jiwa, sikap, dan etika wirausaha kepada murid – murid serta memberikan bekal pengetahuan yang terkait di dalamnya. Di samping itu juga untuk melatih keterampilan berwirausaha kepada murid – murid melalui praktik berwirausaha, mendorong dan menciptakan wirausahawan baru melalui proses pembelajaran. Kesemuanya tersebut tidak lepas dari aspek kreativitas. Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) “DURIAN” yang merupakan singkatan dari “iDe – Uji coba – kolaboRasi – Inovasi – Aksi Nyata” akan membuat pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan lebih bermakna dan menyenangkan. Langkah-langkah DURIAN dilaksanakan sebagai berikut:

iDe

Ide merupakan rancangan yang tersusun di dalam pikiran atau merupakan dapat disebut gagasan. Ide merupakan modal utama suatu penemuan. Ide dalam berwirausaha sangat penting untuk keberlangsungan suatu usaha. Untuk menemukan suatu ide dapat dilatih dalam proses pembelajaran. Murid – murid melakukan brainstorming (curah pendapat) dengan membuat pertanyaan – pertanyaan yang mengarah pada penemuan suatu ide dalam berwirausaha. Berbagai manfaat yang

diperoleh saat proses curah pendapat antara lain murid yang terlibat dalam pengembangan ide akan memiliki kesempatan untuk mengasah keterampilan kreatif mereka dalam menemukan suatu solusi, proses ini juga mampu menyederhanakan suatu ide agar mudah dicapai, serta mampu mendorong kreativitas.

Motivasi intrinsik yang diharapkan muncul pada diri murid akan mampu menumbuhkan minat untuk belajar Prakarya dan Kewirausahaan lebih lanjut. Guru menuntun mereka dalam menggali potensi yang ada pada diri mereka di bidang kewirausahaan.

Suatu ide kreatif dalam mencari peluang usaha berdasarkan ragam jenis material yang ada di lingkungan sekitar mampu memberikan konteks pembelajaran yang nyata dan relevan dengan tujuan pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran PjBL. Murid – murid juga tidak hanya sekedar belajar untuk menyelesaikan tugas saja, namun mereka juga mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat dalam konteks bisnis.

Pengembangan ide peluang usaha dapat memberdayakan individu dalam mengambil peran yang lebih aktif dalam pembelajaran. Mereka juga bisa menjadi agen pembelajaran, mencari pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk belajar merancang suatu usaha. Proses mencari ide peluang usaha juga mampu melatih keterlibatan sosial dalam kerjasama tim diskusi serta memperkaya pengalaman pembelajaran mereka dalam bertukar pendapat dan pandangan sampai mereka menemukan solusi kreatif yang efektif dan inovatif. Ide kreatif dalam merancang suatu peluang usaha dapat dibuat dalam bentuk paparan maupun tulisan. Kerjasama tim diperlukan dalam merancang dan mengembangkan ide, membuat

paparan/tulisan, maupun ketika mereka saat berbagi dengan tim lain dalam forum diskusi. Dengan demikian, proses ini juga bisa memenuhi kebutuhan murid – murid berdasarkan potensi diri, bakat dan minat mereka dalam belajar.

Ketika mereka melihat perkembangan dan hasil dari upaya kreatif mereka, maka akan menimbulkan motivasi lebih untuk selalu belajar dan berkembang. Oleh karena itu minat dalam belajar ilmu Prakarya dan Kewirausahaan akan tumbuh alami dari dalam diri mereka masing – masing.

Uji coba

Uji coba merupakan tahapan berikutnya dalam proses pembelajaran model PjBL “DURIAN”. Dalam uji coba produk usaha yang dipilih melibatkan penerapan konsep pembelajaran dalam konteks nyata. Murid – murid dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki untuk merancang, mengembangkan, dan menguji produk yang mereka buat. Produk hasil uji coba dapat dibuat melalui proses merancang sketsa/desain, merancang cara kerja pembuatan produk sampai pembuatan video pembuatan produk dengan memanfaatkan aplikasi tertentu sesuai keinginan dan kesepakatan tim kerja. Dengan demikian murid – murid diberi kebebasan memilih suatu proses sesuai dengan bakat minat mereka dalam kerja tim proyek.

Proses uji coba produk hasil karya ini juga melibatkan pemecahan masalah dan langkah – langkah dalam berfikir kreatif. Motivasi untuk memperoleh kepuasan diri dalam mencipta suatu karya akan dibuktikan dalam uji coba produk. Murid – murid akan merasa bahwa mereka diberdayakan untuk memegang kendali atas pembelajaran mereka sendiri. Mereka memiliki tanggung jawab dalam merancang, mengembangkan dan menguji produk karya mereka.

Sehingga, dalam proses ini juga mampu mengasah kemampuan problem solving yaitu suatu keterampilan yang diperlukan untuk meningkatkan kreativitas dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi.



Gambar 1: Produk Kerajinan Hasil Karya Murid

Selama melakukan uji coba produk mereka akan menerima umpan balik dari guru pembimbing maupun dari sesama teman. Umpan balik yang konstruktif dapat memotivasi murid untuk terus mengembangkan produk mereka serta memperkaya pemahaman mereka terhadap kreativitas dan pembelajaran. Umpan balik tersebut juga bisa meningkatkan motivasi dan minat untuk terus belajar memperbaiki diri sendiri maupun kerjasama tim proyek.

Contoh Video hasil karya murid dalam link youtube berikut: <https://youtu.be/HBnGtIMg2po?si=rokqVUV7u2450Mio>.

Dengan merancang uji produk yang terintegrasi dalam pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, seorang guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang merangsang minat belajar dan kreativitas murid – muridnya. Proses uji coba produk dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif dalam proses, mampu memotivasi murid - murid untuk selalu belajar dan mengembangkan kreativitas mereka.

kolaborasi

Kemampuan kolaborasi merupakan salah satu elemen profil pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka yaitu gotong royong. Menurut Kemdikbud (2022) kemampuan kolaborasi yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Pelajar Pancasila akan mampu berkolaborasi akan terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia juga mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif.



Gambar 2. Proses diskusi saat pembelajaran

Kolaborasi memiliki hubungan yang erat dengan minat belajar dan

kegiatan dalam konteks pembelajaran. Murid – murid terlibat aktif secara mental dan emosional sesama teman dalam kelompok tim proyek kolaboratif. Mereka akan menyadari bahwa ada ketergantungan positif antarteman, saling bertukar ide dan pengalaman belajar, atau bahkan akan menimbulkan pemikiran baru yang solutif dan dapat digunakan bersama. Kemampuan kolaborasi tim juga akan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah yang dapat memperkuat minat mereka dalam menghadapi tantangan dan meningkatkan kreativitas dalam menemukan solusi. Ketika solusi tercipta maka mereka akan semakin bersemangat untuk terus belajar lebih lanjut. Komunikasi interpersonal saat melakukan diskusi maupun presentasi akan semakin memperkuat minat mereka dalam belajar.



Gambar 3: Presentasi salah satu kelompok proyek

Observasi langsung kepada murid – murid dapat digunakan sebagai cara efektif untuk mengetahui kemampuan kolaborasi mereka. Guru dapat menuntun murid – muridnya untuk mengembangkan kemampuan tersebut ketika memberikan umpan balik maupun refleksi tiap harinya dalam diskusi maupun presentasi.

Dengan mendorong kolaborasi dalam pembelajaran, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif menyenangkan dan lebih bermakna. Di

samping itu kolaborasi akan meningkatkan minat belajar dan kreativitas dalam konteks pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Inovasi

Inovasi merupakan suatu proses untuk mewujudkan, mengkombinasikan, atau mematenkan suatu pengetahuan maupun gagasan ide, yang kemudian disesuaikan guna mendapat nilai baru suatu produk, proses, atau jasa. Perkembangan teknologi sering kali melibatkan penciptaan inovasi produk baru. Inovasi produk memungkinkan murid – murid untuk melihat penerapan konsep pembelajaran dalam konteks yang nyata.

Inovasi dapat dimulai dari proses berfikir kreatif yaitu proses melakukan sesuatu dengan cara baru ataupun berbeda, yang memberikan nilai tambah dan dapat direplikasi oleh pihak lain. Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang sering digunakan dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Proses menciptakan suatu karya inovatif mampu memberikan kesempatan kepada murid – murid dengan segala keunikan mereka untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka sesuai dengan bakat dan minat mereka. Guru menuntun proses pembelajaran dalam pemahaman konsep sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Murid – murid melakukan literasi dari berbagai sumber baik pustaka, digital, maupun langsung kepada sang ahli. Mereka dapat menghubungkan teori – teori yang mereka pelajari dengan produk inovatif, serta memungkinkan timbulnya motivasi dari diri mereka untuk terus belajar dan berkreasi.

Perkembangan teknologi dan inovasi produk menciptakan lingkungan yang merangsang kreativitas. Integrasi teknologi juga mampu meningkatkan minat

belajar murid – murid dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Mereka akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran secara aktif bisa menggali potensi diri mereka dalam belajar merancang suatu usaha, mengembangkan produk, menguji produk, dan mengembangkan ide dan produk inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi.

Inovasi hasil karya produk inovatif dapat dibuktikan dengan penilaian hasil proyek. Hasil penilaian tersebut dapat berupa kerajinan, makanan, maupun produk hasil budidaya.

Dengan memahami hubungan tersebut, seorang guru dapat merancang pembelajaran yang terkini dan relevan dengan perkembangan teknologi serta menciptakan peluang bagi murid – muridnya untuk mengeksplorasi inovasi sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan kreativitas mereka.

Aksi Nyata

Aksi nyata hasil proyek pembelajaran memberikan konteks dan aplikasi yang praktis untuk konsep – konsep yang dipelajari. Murid – murid akan lebih berminat terhadap pembelajaran dengan melihat relevansi produk hasil karya inovatif yang sudah mereka buat dengan maupun penerapan aplikatif dari konsep yang sudah mereka pelajari. Produk hasil karya murid dapat bervariasi sesuai dengan kemampuan bakat dan minat mereka. Produk tersebut dapat menunjukkan bakat dan minat murid dalam suatu pembelajaran.



Gambar 4: Aksi nyata saat pameran kuliner

Sekolah dapat memfasilitasi dalam pelaksanaan pameran proyek kewirausahaan. Sebelum pameran berlangsung murid – murid melakukan promosi produk dengan media promosi yang sudah mereka siapkan secara langsung (brosur) maupun lewat media sosial. Tujuan pemereka memasarkan lewat media sosial antara lain untuk memberi informasi terhadap produk yang akan dijual, pemasaran juga berdifat membujuk agar calon konsumen mau membeli produk yang dipasarkan.

Contoh brosur untuk promosi di instagram salah satu Murid melalui link berikut:

<https://www.instagram.com/p/CyqGTjXPR8B/?igshid=MzRIODBiNWFIZA==>

Proyek pembelajaran yang didukung dengan aksi nyata seperti pameran untuk memasarkan produk hasil karya inovatif secara langsung memerlukan pemikiran kreatif. Di samping itu murid dihadapkan dengan tantangan tertentu pada setiap prosesnya. Mereka yang terlibat langsung berkolaborasi dalam merencanakan, mengembangkan ide, melakukan uji coba produk, kemudian memasarkan produk mereka. Saat aksi nyata berlangsung guru

pembimbing melakukan observasi dan penilaian langsung.

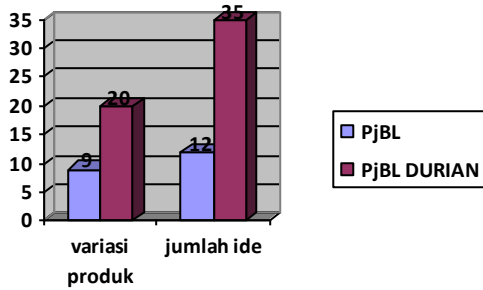
Pemberian umpan balik baik dari guru pembimbing maupun sesama teman akan semakin meningkatkan motivasi dan minat belajar untuk segera melakukan perbaikan. Proses umpan balik ini mampu mengembangkan pemikiran kreatif untuk hasil yang lebih baik lagi.

Dengan melihat produk hasil proyek mereka sendiri, dapat meningkatkan motivasi intrinsik dalam pembelajaran. Rasa kepuasan dan pencapaian yang berasal dari melihat produk akhir atau hasil nyata dari suatu proyek akan menjadi sumber motivasi sehingga memunculkan minat murid untuk belajar lebih lanjut. Mereka yang merasa memiliki proyek mereka sendiri cenderung lebih aktif dan berkomitmen dalam pembelajaran, sehingga mereka akan menjalankan setiap proses dengan penuh tanggung jawab. Dengan demikian, melalui pembelajaran dengan aksi nyata, Guru mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bisa meningkatkan minat dan kreativitas murid – muridnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan dampak

Hasil implementasi PjBL DURIAN pada mata Pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 1 Purworejo dalam mengembangkan kreativitas siswa dapat diketahui melalui hasil produk, banyaknya ide yang dihasilkan selama pembelajaran serta penilaian diri siswa. Data hasil implemntasi tersebut dapat dilihat pada grafik berikut ini:

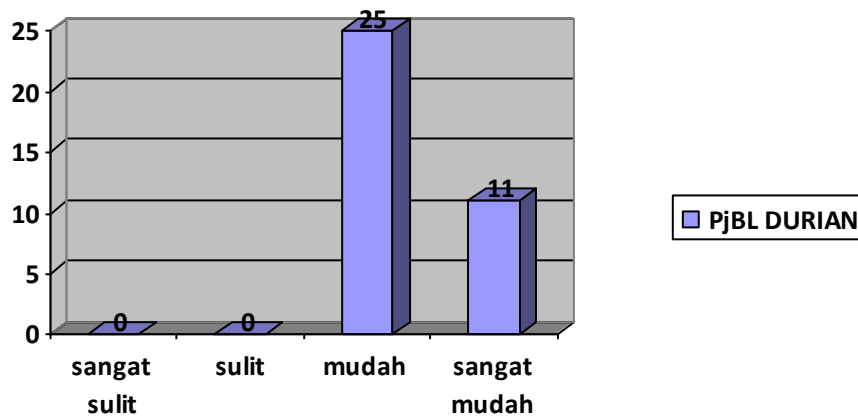


Gambar 5. Grafik perbandingan PjBL dan PjBL DURIAN

Dari gambar di atas menunjukkan bahwa pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang sebelumnya hanya menggunakan PjBL hasil produk siswa satu

kelas hanya diperoleh 9 variasi produk, sedangkan setelah menggunakan PjBL DURIAN terdapat peningkatan variasi produk menjadi 20. Pada indikator jumlah ide yang dihasilkan diperoleh peningkatan hasil pula yaitu 12 ide pada PjBL menjadi 35 ide setelah menggunakan PjBL DURIAN. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan PjBL DURIAN dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan.

Selain data di atas, hasil penilaian diri siswa melalui angket siswa diperoleh data sebagai berikut:



Gambar 6. Penilaian diri siswa dalam mengikuti PjBL DURIAN

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 36 siswa diperoleh 25 siswa menyatakan PjBL DURIAN membuat mudah dalam menggali ide dan membuat produk, sedangkan 11 siswa menyatakan sangat mudah. Tidak ada siswa yang menyatakan sulit atau sangat sulit dalam menggali ide dan membuat variasi produk. Hal ini memvalidasi data sebelumnya yang memperkuat bahwa implementasi PjBL dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat mengoptimalkan pengembangan kreativitas siswa.

SIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran Project Based Learning “DURIAN” mampu mengembangkans kreativitas siswa dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Peningkatan kreativitas siswa dalam PjBL DURIAN ditunjukkan dengan meningkatnya variasi produk dari 9 menjadi 20 dan meningkatnya ide siswa dari 12 menjadi 35 ide. Hasil penilaian diri siswa disimpulkan semua siswa merasa mudah menggali ide dalam PjBL DURIAN.

DAFTAR PUSTAKA

- Gajitro, Dany. (2014). *Berani Berwirausaha*. Yogyakarta: Akmal Publishing.
- Hendriana, dkk. (2017). *Prakarya dan Kewirausahaan SMA/MA/SMK*.
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms*. ASCD.
- . . (2003). Capaian Pembelajaran. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/033_H_KR_2022-Salinan-SK-Kabada-tentang-Perubahan-SK-008-tentang-Capaian-Pembelajaran.pdf. didownload pada 28 November 2023
- . (2023). Dimensi Profil Pelajar Pancasila. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/07/V.2-Dimensi-elemen-subelemen-Profil-Pelajar-Pancasila-pada-Kurikulum-Merdeka.pdf>. didownload pada 28 November 2023.