

PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) TERHADAP MATERI DESAIN BUSANA PESTA FASE F DI SMK NEGERI 2 LAMONGAN

Siti Amiya Latuconsina¹, Ma'rifatun Nashikhah², Lutfiyah Hidayati³, Imami Arum Tri
Rahayu⁴

^{a,b,c,d}Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: siti.21080@mhs.unesa.ac.id¹⁾, marifatunnashikhah@unesa.ac.id²⁾, lutfiyahhidayati@unesa.ac.id³⁾,
imamirahayu@unesa.ac.id⁴⁾

ABSTRAK

Project Based Learning adalah model dimana murid memimpin dalam menyelidiki serta memecahkan masalah-masalah di dunia nyata, serta mengembangkan dan menerapkan ide mereka sendiri. Studi ini bertujuan untuk mencapai dua hal diantaranya 1) mendeskripsikan keterlaksanaan *project based learning* dalam proses pembelajaran, 2) mendeskripsikan tingkat kreativitas peserta didik fase F setelah diterapkannya *project based learning*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre eksperimen dengan desain *one shoot case study* terhadap 31 siswa fase f SMK Negeri 2 Lamongan. Observasi, dan penilaian adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Lembar LKPD, dan lembar observasi keterlaksanaan adalah teknik pengumpulan data. Uji statistik deskriptif, menghitung rerata skor observasi keterlaksanaan *PjBL*, dan menghitung rerata nilai kreativitas adalah teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) pendekatan pembelajaran berbasis proyek menghasilkan rata-rata yang sangat baik yaitu 89,43% dalam hal aktivitas guru dan murid 2) dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek, murid-murid mampu mencapai tingkat daya kreativitas sebesar 89,51% dalam membuat busana pesta, menempatkan mereka dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: *project based learning*, kreativitas

ABSTRACT

Project Based Learning is a model where students take the lead in investigating and solving real-world problems, as well as developing and implementing their own ideas. This study aims to achieve two things including 1) description the implementation of *Project Based Learning* in the learning process, 2) description the level of creativity of phase F students after the implementation of *Project Based Learning*. This study uses a pre-experimental research type with a one-shoot case study design on 31 students of phase f of SMK Negeri 2 Lamongan. Observation and assessment are the methods used to collect data. LKPD sheets and implementation observation sheets are data collection techniques. Descriptive statistical tests, calculating the average score of *PjBL* implementation observations, and calculating the average creativity score are data analysis techniques. The results of the study showed that 1) the project-based learning approach produced a very good average of 89.43% in terms of teacher and student activity. 2) by using project-based learning, students were able to achieve a level of creativity of 89.51% in making party dresses, placing them in the very good category.

Keywords: *project based learning*, creativity

PENDAHULUAN

Perkembangan era revolusi industri 4.0 ditandai dengan perubahan teknologi dimana pendidikan juga harus mengalami perubahan yang sama. Dalam pembelajaran modern, terdapat istilah

empat C, yaitu kritis berpikir, kreatif, bekerja sama, dan berkomunikasi, dianggap sebagai kemampuan yang harus dimiliki setiap orang (Zubaidah, 2018). Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk

memikirkan masalah dengan cara yang berbeda dan menemukan cara baru untuk menyelesaikannya (Santrock, 2008).

Siswa dilatih untuk memiliki kreativitas yang tinggi, ini membantu siswa mempelajari dunia dari berbagai sudut pandang dan menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah yang tidak biasa jadi sangat penting bagi siswa di sekolah untuk mendorong keterampilan berpikir kreatif dan melatih kekreativitasan siswa tersebut yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan, memperkaya, dan merinci suatu ide dengan lancar serta menemukan solusi untuk masalah dari berbagai sudut pandang (Yanti et al, 2019). Menurut (Ahmadi & Besancon, 2017), ada empat faktor yang memengaruhi kreativitas siswa diantaranya pengetahuan, dorongan, emosi, dan lingkungan.

Menurut (Hikmah & Agustin, 2018), metode pengajaran guru bisa menjadi alasan yang menghambat kreativitas siswa. Metode ceramah masih mendominasi pembelajaran dengan materi yang merangsang dan terlibat langsung dalam kegiatan siswa. Karenanya, kreativitas siswa belum sepenuhnya terbangun. (Mashitoh et al, 2021) menyatakan bahwa ketidakmampuan siswa dalam memahami materi pelajaran, terbatasnya pengalaman dalam pemecahan masalah non-rutin, dan tidak tersedianya sumber daya dan model pembelajaran yang dapat diakses, semuanya mengarah pada rendahnya kreativitas siswa.

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 2 Lamongan, salah satu masalah yang dihadapi SMK ini yaitu tentang desain busana siswanya yang kurang kreatif dan inovatif berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru mata pelajaran. Siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena kurangnya sikap kreatif, sehingga mereka tidak dapat menyelesaikan dan mengumpulkan tugas pada tepat waktu. Dimana pada abad ke-21, ada banyak

tuntutan yang harus dipenuhi oleh siswa. Namun, pembelajaran yang mengarah pada belajar mandiri agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan mereka sendiri masih sangat kurang untuk memenuhi tuntutan abad ini terutama dalam hal kreativitas.

Akibatnya, hasil desain siswa tidak jauh berbeda dengan apa yang ditunjukkan guru dalam demonstrasi. Yang di mana siswa tidak termotivasi dan tidak tertarik pada pelajaran di kelas karena kondisi pembelajaran yang monoton. Siswa yang terbiasa dengan situasi ini tidak mau berpikir aktif dan hanya ingin menerima apa yang telah mereka pelajari dari guru tanpa berusaha untuk menemukan ide atau gagasan baru. Efek akhirnya ialah siswa tidak diberi kesempatan untuk berkreasi saat mereka belajar atau mencari informasi serta ide-ide baru untuk desain.

Solusi dari permasalahan diatas yaitu pendidik dapat mengubah model pembelajaran untuk mendorong pemikiran imajinatif siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. (Ana et al, 2022:2), menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan desain produk siswa dapat ditingkatkan melalui pendekatan *PjBL*. Dimana model pembelajaran ini proyeknya diorientasikan dengan kearifan lokal. (Fauziah, 2018) mengatakan bahwa sikap dan daya cipta siswa terhadap pembelajaran dapat ditingkatkan melalui model *PjBL* berbasis kearifan lokal. Selain itu, kompetensi utama dari program keahlian tata busana sebenarnya memiliki hubungan dengan kearifan lokal, yang masih dapat dikembangkan (Sukmawaty & Purwani, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian pre-eksperimen ini menggunakan desain *One Shoot Case Study*. Setelah kelompok diberikan perlakuan atau *treatment*, hasilnya diamati (O). Dalam hal ini, perlakuan dianggap sebagai variabel independen, dan hasil

dianggap sebagai variabel dependen (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini terdiri dari fase F jurusan Tata Busana SMK Negeri 2 Lamongan. *Non Probability Sampling* bagian dari *Purposive Sampling*, ialah metode pengambilan sampel. Sampel penelitian ini terdiri dari 31 murid dari fase F program keahlian Tata Busana di SMK Negeri 2 Lamongan. Observasi, dan penilaian adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Lembar LKPD, dan lembar observasi keterlaksanaan adalah teknik pengumpulan data. Uji statistik deskriptif, menghitung rerata skor observasi keterlaksanaan *PjBL*, dan menghitung rerata nilai kreativitas adalah teknik analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Keterlaksanaan Model *PjBL* pada Kegiatan Guru dan Siswa

Model *PjBL* elemen gambar mode dalam mendesain busana pesta dilakukan 1x pertemuan. Kegiatan terjadi selama pembelajaran di kelas. Pengamat terdiri dari tiga orang dimana dua guru SMK yang mengajar gambar mode serta 1 mahasiswa Tata Busana. Pada Tabel 1 dibawah ini menunjukkan perolehan rata-rata tentang pelaksanaan pembelajaran pada siswa fase F DPB di SMK Negeri 2 Lamongan.

Tabel 1. Perolehan Rata-rata Penilaian *PjBL*

No.	Aspek	Rata-rata
1.	Kegiatan	17,7
2.	Fase 1	20,8
3.	Fase 2	13,8
4.	Fase 3	20,1
5.	Fase 4	16,8
6.	Fase 5	16,5
7.	Fase 6	9,9
8.	Kegiatan	10,2

Berdasarkan tabel 1 diatas diperoleh gambaran bahwa: a) fase 1 merupakan penentuan pertanyaan mendasar; b) fase 2 merupakan penyusunan rancangan proyek; c) fase 3 merupakan penyusunan rencana kerja; d) fase 4 merupakan pelaksanaan dan monitoring proyek; e) fase 5 merupakan pengujian hasil; dan f) fase 6 merupakan evaluasi dan refleksi. Kemudian setelah diperoleh rata-rata diubah ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui kategori keterlaksanaan *PjBL* tersebut.

Adapun kategori keterlaksanaan dapat dilihat pada diagram 1 dibawah ini:

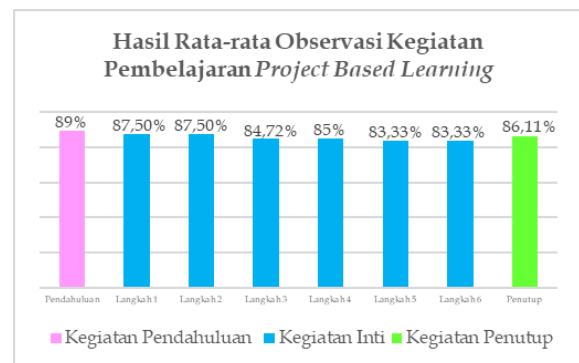


Diagram 1. Perolehan Persentase Rata-rata Penilaian *PjBL*

Diagram 1 diatas menunjukkan bahwa pendekatan *PjBL* menghasilkan hasil pembelajaran yang sangat baik yang mendapatkan rata-rata sebesar 89% pada kegiatan pendahuluan. Kegiatan inti mendapat rata-rata 85,34% termasuk kriteria sangat baik dengan perolehan rata-

rata tiap fasenya pada fase 1 dan 2 sebesar 87,50%, fase 3 sebesar 84,72%, fase 4 sebesar 85%, fase 5 sebesar 83,33%, fase 6 sebesar 83,33%. Di sisi lain, kegiatan penutup rata-rata mencapai 86,11%. Karenanya, kegiatan model *PjBL* yang disebutkan di atas, secara keseluruhan, tergolong sangat baik.

Kreativitas Siswa dengan Model *PjBL*

Hasil tes kreativitas ini didasarkan pada kreativitas siswa saat mendesain

busana pesta menggunakan model *PjBL*. Rubrik serta karakteristik penilaian didasarkan atas ciri-ciri kreativitas, yang terdiri dari empat indikator yang dibagi menjadi sepuluh aspek penilaian. Selama proses pembelajaran siswa menerima penilaian kreativitas juga pada saat didepan kelas yang mana mereka mempresentasikan karya masing-masing. Berikut hasil perolehan kreativitas yang ditampilkan pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Perolehan Rata-rata Penilaian Kreativitas

No.	Aspek	Rata-rata
1.	Aspek 1	3,54
2.	Aspek 2	3,83
3.	Aspek 3	3,64
4.	Aspek 4	3,67
5.	Aspek 5	3,58
6.	Aspek 6	3,61
7.	Aspek 7	3,38
8.	Aspek 8	3,54
9.	Aspke 9	3,54
10.	Aspek 10	3,67

Berdasarkan tabel 2 diatas diperoleh hasil yaitu: a) aspek 1 merupakan ketepatan dalam menentukan sumber ide sesuai konsep busana pesta; b) aspek 2 merupakan ketepatan waktu dalam menyelesaikan desain busana pesta; c) aspek 3 merupakan pengembangan sumber ide pada desain busana pesta; d) aspek 4 merupakan pemilihan aksesoris pada desain sesuai konsep busana pesta; e) aspek 5 merupakan pemilihan bahan/tekstur pada desain sesuai konsep busana pesta; f) aspek 6 merupakan pemilihan warna pada desain sesuai konsep busana pesta; g) aspek 7 merupakan perpaduan kombinasi aksesoris pada desain busana pesta; h) aspek 8 merupakan perpaduan kombinasi bahan atau tekstur pada desain busana pesta; i) aspek 9 merupakan perpaduan kombinasi warna pada desain busana pesta; dan j)

aspek 10 merupakan menciptakan desain busana yang berbeda dari siswa lainnya.

Kemudian setelah diperoleh rata-rata diubah ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui kategori tingkat kreativitas siswa. Adapun kategori tingkat kreativitas dapat dilihat pada diagram 2 dibawah ini:

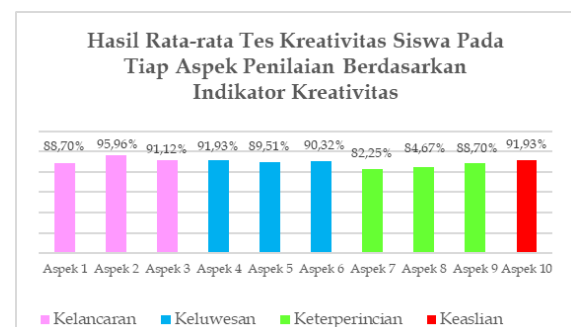


Diagram 2. Perolehan Persentase Rata-rata Tes Kreativitas Siswa

Berdasarkan data dari diagram 2 diatas, indikator kelancaran yang terdiri dari 3 aspek memperoleh rata-rata sebesar 91,93%, dengan rincian aspek 1 sebesar 88,70%, aspek 2 sebesar 95,96%, dan aspek 3 sebesar 91,12%. Pada indikator keluwesan, yang juga terdiri dari 3 aspek, diperoleh rata-rata sebesar 90,59%, dengan rincian aspek 4 sebesar 91,93%, aspek 5 sebesar 89,51%, dan aspek 6 sebesar 90,32%. Selanjutnya, indikator keterperincian yang mencakup 3 aspek memperoleh rata-rata sebesar 85,21%, dengan aspek 7 sebesar 82,25%, aspek 8 sebesar 84,67%, dan aspek 9 sebesar

88,70%. Sementara itu, pada indikator keaslian yang terdiri dari 1 aspek, dengan aspek 10 memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,93%. Jadi dari 4 indikator di atas, nilai rata-ratanya memperoleh 89,43%. Ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa termasuk kategori sangat baik.

Tabel 3 berikut menunjukkan data nilai kreativitas siswa Fase F DPB SMK Negeri 2 Lamongan untuk capaian pembelajaran mendesain gaun pesta dengan model *PjBL*:

Tabel 3. Hasil Nilai Kreativitas Siswa

No.	Jumlah Siswa	Nilai Siswa
1.	4	83
2.	3	85
3.	5	88
4.	8	90
5.	5	92
6.	6	95
Jumlah		31
Total Nilai		277

Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, rumus yang ada pada bab 3 poin analisis data hasil kreativitas untuk menghitung nilai rata-rata siswa dalam mendesain gaun pesta mendapat hasil 89,58%. Dengan demikian, nilai rata-rata siswa fase F DPB dalam membuat desain busana pesta dengan model *project based learning* pada elemen gambar mode mencapai 89,58%, dengan nilai terendah 83 dan nilai tertinggi 95 yang memenuhi kriteria sangat baik.

Pembahasan

Keterlaksanaan Model *PjBL* pada Kegiatan Guru dan Siswa

Kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang sintaksnya terdiri dari fase 1 pengenalan masalah, fase 2 penyusunan rencana proyek, fase 3 penyusunan rencana kerja, fase 4 pelaksanaan dan monitoring proyek, fase 5 pengujian hasil, dan fase 6 evaluasi serta kegiatan penutup. Hasil di

atas didukung oleh teori (Wardani, 2017) kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dapat ditingkatkan ketika guru mengadopsi pembelajaran dengan model *PjBL*. Pengajar bekerja sama dengan murid untuk mengembangkan rencana proyek, tetapi mereka tidak melakukan intervensi ketika proyek sedang berlangsung.

Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek berorientasi kearifan lokal untuk mendesain gaun pesta masuk kriteria sangat baik, dan mendapat rata-rata 85,96%. Hal ini sejalan dengan temuan (Azizah et al, 2024), yang berhipotesis bahwa siswa akan mengembangkan lebih banyak kapasitas untuk memecahkan masalah secara kreatif, mandiri, inovatif dan kerja sama tim, melalui penerapan model pembelajaran *PjBL* yang didasarkan pada kearifan lokal.

Kreativitas Siswa dengan Model PjBL

Dari 31 siswa di fase F DPB di SMK Negeri 2 Lamongan, peneliti menemukan bahwa hasil karya desain busana pesta siswa menghasilkan rata-rata nilai dikelas sebesar 89,58% serta rata-rata persentase 89,43%. Nilai individu siswa berkisar antara 83 hingga 95. Evaluasi didasarkan pada empat indikator kreativitas diantaranya kelancaran, keluwesan, keterperincian, serta keaslian. Dimana pada indikator kelancaran mendapat nilai rata-rata 91,93%, keluwesan sebesar 90,59%, keterperincian sebesar 85,21%, dan keaslian sebesar 91,93%.

Penelitian ini membuktikan jika kemampuan siswa untuk kreatif dalam berpikir dan memakai ide-ide mereka sendiri untuk menciptakan desain gaun pesta yang unik ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran berbasis proyek. Sependapat dengan (Cahyani et al, 2019), pemikiran kritis dan analitis siswa, kepercayaan diri, kreativitas, kemandirian, dan tanggung jawab semuanya dapat ditingkatkan melalui penerapan model *PjBL*.

Indikator kelancaran (*fluency*) diperoleh dari beberapa siswa dengan cara membuat desain yang tidak sesuai dengan sumber ide sebelumnya, tetapi dalam menyelesaikan tugas semua siswa berjalan dengan baik dan tepat waktu. Namun, siswa cukup mampu menyesuaikan desain busana yang telah dibuat sesuai dengan sumber ide yang dipilih. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Nuraini et al, 2020) bahwa apabila seseorang memiliki kemampuan mengungkapkan/membuat jawaban atau mengemukakan ide/pendapat/karya dapat dikatakan sebagai kelancaran.

Indikator keluwesan (*flexibility*) dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memilih aksesoris, jenis bahan serta warna yang akan digunakan dalam desain busana pesta. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Nuraini et al, 2020) bahwa keluwesan

adalah apabila seseorang memiliki kemampuan untuk mengusulkan berbagai solusi terhadap suatu masalah/karya yang dibuat.

Indikator keterperincian (*elaboration*) terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu perpaduan kombinasi aksesoris pada desain busana pesta, perpaduan kombinasi bahan atau tekstur pada desain busana pesta, dan perpaduan kombinasi warna pada desain busana pesta. Siswa sudah bisa memadupadankan aksesoris, jenis bahan dan warna kedalam satu bentuk desain busana pesta. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Nuraini et al, 2020) bahwa keterperincian adalah apabila seseorang memiliki keahlian dalam membuat atau menggabungkan konsep dan elemen yang tidak mungkin dipikirkan atau diamati oleh orang lain.

Indikator keaslian (*originality*) dapat terlihat selama proses pembuatan, siswa membuat desain busana pesta sesuai sumber ide sehingga masing-masing kelompok memiliki hasil yang berbeda, hal tersebut juga terjadi pada saat siswa membuat desain secara individu sesuai sumber ide yang telah disepakati menjadikan siswa dapat menciptakan desainnya berbeda dari teman-teman lainnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Nuraini et al, 2020) bahwa apabila seseorang memiliki keahlian untuk membuat berbagai ide atau karya unik yang berasal dari ide-ide pribadi dan berbeda dari yang lain dapat dikatakan sebagai keaslian.

SIMPULAN

Penelitian mengenai model *PjBL* pada elemen gambar mode yaitu mendesain gaun pesta yang telah dilaksanakan pada murid fase F DPB di SMK Negeri 2 Lamongan, kesimpulan yang dapat diambil antara lain:

Keterlaksanaan model *project based learning* dalam membuat desain busana pesta di SMK Negeri 2 Lamongan diterapkan dengan lancar dan baik dimana

pada fase 1 memperoleh 89%, fase 2 memperoleh 87,50%, fase 3 memperoleh 84,72%, fase 4 memperoleh 85%, fase 5 dan 6 memperoleh 83,33%, dan secara keseluruhan memperoleh rata-rata sebesar 89,43% termasuk kategori sangat baik.

Kreativitas siswa dalam membuat desain busana pesta fase F DPB pada indikator kelancaran memperoleh rata-rata sebesar 91,93, indikator keluwesan memperoleh 90,59%, indikator keterperincian memperoleh 85,21% dan indikator keaslian memperoleh 91,93%. Dimana mendapat kategori sangat baik dengan persentase sebesar 89,43% dan rata-rata nilai dikelas sebesar 89,51% dengan nilai terendah 83 dan nilai tertinggi 95.

SARAN

Untuk meningkatkan kreativitas dapat menerapkan/menggunakan model *PjBL* sebagai alternatif dalam pembelajaran materi desain busana pesta. Juga sebagai inovasi dalam proses pembelajaran agar guru bisa mempertimbangkan penggunaan model *PjBL* karena pada penelitian kali ini hasil kreativitas siswa dalam mendesain gaun pesta dapat meningkat sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak secara moral maupun spiritual, penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada: Prof. Dr. H. Nurhasan M. Kes, selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya, Prof. Dr. Suparji, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik, Dr. Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Prodi S1 Pendidikan Tata Busana dan Dosen Penguji, Ma'rifatun Nashikhah, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing, Dr. Lutfiyah Hidayati, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji, dan Guru-guru Tata Busana SMK Negeri 2 Lamongan Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan

satu persatu yang telah memberikan dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Niluphar, Besançon, Maud, Creativity as a Stepping Stone towards Developing Other Competencies in Classrooms, *Education Research International*, 2017, 1357456, 9 pages, 2017. <https://doi.org/10.1155/2017/1357456>
- Ana Widyastuti, dkk. (2020). *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Perencanaan. Cet-1*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Dwi Cahyani, R., & Hidayati, L. (2019). Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran Pengembangan Bisnis Busana Di SMK Negeri 1 Buduran. *Jurnal Online Tata Busana*, 8(3). <https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v8i3.29992>.
- Fauziah, T. R. (2018). Pembelajaran Keanekaragaman Hayati Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa SMA. Skripsi.
- Hikmah, L. N., & Agustin, R. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 1(1), 1–9.
- Mashitoh, S., Arso, S. P., & Nandini, N. (2021). Selama Era Pandemi Covid-19, Bagaimana Puskesmas Mertoyudan 1 Melaksanakan PHBS?. *MEDIA KESEHATAN MASYARAKAT INDONESIA*, 20(4), 291-299. <https://doi.org/10.14710/mkmi.20.4.291-299>.
- Nuraini, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizah, L. N., & Wulandari, F. E. (2024). Pengaruh Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Mojokerto. *Intelektualitas Jurnal Penelitian Lintas Keilmuan*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.47134/intelektualitas.v1i1.2551>

- Santrock, John W. (2008). *Psikologi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmawaty, W. E. P., & Purwani, S. (2021). Studi Pendahuluan: Model Pembelajaran vokasional untuk Program Keahlian Tata Busana Berbasis Kearifan Lokal. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 76–84. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/8818>
- Yanti, I., Trisoni, R., & Fajar, N. (2019). Hubungan Minat Dan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Pada Kelas VIII Di SMP N 1 Pariangan. *Proceeding IAIN Batusangkar*, 3(2), 1-11.
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Inovation skills untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. Makalah: Disampaikan dalam seminar *2nd Science Education National Conference* di Universitas Trunojoyo Madura 13 Oktober.