



Pengembangan LKPD Berbasis *Project Based Learning* Membuat Desain Kemasan Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Kelas XI Tata Busana Di SMKN 3 Jember

Frinoka Meidila ¹, Mein Kharnolis ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya

Korespondensi penulis: frinoka.17050404075@mhs.unesa.ac.id

Abstract. *This research aims to develop project-based learning LKPD teaching materials on packaging design. This research method is the development of the ADDIE model with three stages, namely analysis, design, development. The instrument used is a validation sheet by material experts and media experts. The data obtained was then calculated using the percentage formula which was then described in descriptive sentences. The results showed that the project-based learning LKPD based on packaging design material that had been validated by the material got a percentage value of 84% which was in the feasible category. While the results of validation by media experts received a percentage value of 81% which is in the feasible category.*

The conclusion of this study is that the feasibility results of developing project-based learning-based LKPD on packaging design material are in the feasible category.

Keywords: *Sudent Worksheet, Project Based Learning, Packaging Design*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar LKPD berbasis project based learning materi desain kemasan. Metode penelitian ini adalah pengembangan model ADDIE dengan tiga tahap yaitu analisis, design, development. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh selanjutnya dihitung menggunakan rumus persentase yang kemudian diuraikan dengan kalimat deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis project based learning materi desain kemasan yang telah divalidasi oleh ahli materi mendapat nilai persentase 84% yang berada pada kategori layak. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media mendapat nilai persentase 81% yang berada pada kategori layak. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa hasil kelayakan pengembangan LKPD berbasis project based learning materi desain kemasan dalam kategori layak.

Kata kunci: Lembar Kerja Peserta Didik, Project Based Learning, Desain Kemasan

LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempengaruhi kehidupan manusia, salah satu aspek yang terpengaruh adalah pendidikan (Fatmawati dkk, 2021). Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun dan mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing. Pemerintah sebagai pengelola sistem pendidikan nasional Indonesia harus memperhatikan mutu pendidikan untuk meningkatkan sumber daya manusia melalui perubahan kebijakan pendidikan. Dengan harapan pendidikan di Indonesia semakin baik dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa (Servista & Weni, 2022). Perkembangan iptek yang berkemajuan juga berpengaruh terhadap tantangan dunia kerja yang semakin kompleks dan dinamis. Diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif,

tetapi juga pada aspek keterampilan dan sikap yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sebuah lembaga pendidikan menengah yang menekankan pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan dunia kerja. SMK diselenggarakan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan untuk memenuhi kebutuhan kerja sesuai dengan jurusan masing-masing yang dikelola oleh lembaga pendidikan itu sendiri (Alam Abdal, 2023). Pembelajaran di SMK menitikberatkan pada aplikasi praktis dan persiapan siswa untuk karir di berbagai sektor industri, termasuk bidang kewirausahaan yang diajarkan pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK). Mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaktualisasikan dan mengekspresikan kemampuannya dalam pembuatan barang dan jasa dengan cara inovatif, kreatif, dan bernilai ekonomis melalui pendekatan berbasis proyek. Tujuan dari mata pelajaran ini yakni memotivasi peserta didik menjadi wirausaha dengan memanfaatkan potensi yang ada (Kemendikbudristek, 2022). Terdapat beberapa materi dalam elemen kegiatan produksi yaitu perencanaan produk, pembuatan produk, pengemasan produk, dan distribusi layanan purna jual. Salah satu fokus penelitian ini yakni pada materi desain kemasan produk. Amri (2016), menuturkan bahwa kemasan merupakan salah satu bidang dalam desain komunikasi visual yang memiliki banyak tuntutan khusus karena berinteraksi langsung dengan konsumen. Tuntutan tersebut mencakup aspek teknis, kreativitas, komunikasi, dan pemasaran yang harus diwujudkan ke dalam bahasa visual. Capaian pembelajaran desain kemasan produk menyebutkan pada akhir fase F peserta didik mampu membuat desain kemasan produk dan melaksanakan pengemasan produk (Kemendikbudristek, 2022).

Setiap mata pelajaran membutuhkan bahan ajar. Bahan ajar terdiri dari materi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai peserta didik. Wujud dari bahan ajar berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), tayangan, foto, surat kabar, dan instruksi guru (Kosasih, 2020). Pembelajaran juga didukung model pembelajaran. Menurut Hijriati (2017) model pembelajaran sangat penting. Model pembelajaran harus diperbarui dan dipilih sesuai dengan minat dan efektivitas peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Untuk mengukur ketercapaian peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan, salah satu bahan ajar pendukung pembelajaran, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berperan sebagai panduan bagi peserta didik untuk melaksanakan langkah kerja di setiap kegiatan pembelajaran. Menurut Tanwil (2017) Lembar

Kerja Peserta Didik (LKPD) dibutuhkan untuk membimbing peserta didik melakukan berbagai kegiatan pembelajaran. LKPD membantu peserta didik melakukan pengamatan dan percobaan yang membutuhkan panduan di setiap langkah kerjanya. Manfaat LKPD adalah mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah, serta mengubah lingkungan belajar dari pembelajaran berpusat pada pendidik menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didiknya.

Pendekatan pembelajaran juga harus dipertimbangkan agar berjalan sesuai tujuan. Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui praktik pembelajaran di kelas (Sari & Angreni, 2018). Pembelajaran berbasis proyek mengharuskan peserta didik menuntaskan proyek yang kontekstual atau berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Refitaniza & Effendi, 2022). Guru sebagai sumber utama dalam pembelajaran harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik tidak bosan dan fokus dalam memahami materi. Diperlukan variasi dalam pembelajaran seperti guru menggunakan bahan ajar yang kreatif dan menerapkan pendekatan pembelajaran untuk menarik peserta didik agar bisa menggapai target capaian pembelajaran di fase F.

KAJIAN TEORITIS

Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik

Untuk mencapai capaian pembelajaran yang optimal, guru dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran di kelas, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik, penyusunan bahan ajar yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, dan penerapan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dari siswa. Penggunaan media pembelajaran memiliki potensi untuk mendorong minat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, peserta didik dapat lebih mudah mencerna materi pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan (Habir dkk, 2023).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang berupa lembaran kerja atau kegiatan peserta didik. LKPD memuat kegiatan peserta didik, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, alat dan bahan pembelajaran, langkah kerja, soal latihan, dan tugas yang berkaitan dengan materi (Kosasih, 2020: 33). Selanjutnya menurut Trianto (2014) LKPD adalah panduan peserta didik dalam memecahkan masalah yang didalamnya memuat latihan pengembangan pada aspek pengetahuan dan semua aspek pembelajaran dalam bentuk pedoman percobaan.

Pada umumnya LKPD berisi tentang rangkuman materi dan latihan soal. Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan LKPD sangat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dapat merancang sendiri LKPD dan dikembangkan sesuai kondisi pembelajaran di kelas. Pawestri & Zulfiati (2018), juga menuturkan bahwa LKPD yang disusun oleh guru sendiri lebih tepat guna karena guru tersebut yang lebih memahami karakteristik siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dijalankan.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan LKPD adalah sebuah materi pengajaran yang dicetak dalam bentuk lembaran kertas, yang berisi materi, ringkasan, dan panduan untuk melaksanakan tugas pembelajaran. Materi tersebut diajarkan kepada peserta didik dan merujuk pada capaian pembelajaran.

Pengertian Projek Kreatif Kewirausahaan

Mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek, dengan tujuan mengaplikasikan dan mengekspresikan kompetensi yang dimiliki pada kegiatan pembuatan produk atau pelayanan jasa secara kreatif dan memiliki nilai ekonomis. Tujuan umum dari mata pelajaran ini adalah memberikan pembelajaran kepada peserta didik agar dapat mengembangkan jiwa wirausaha (entrepreneur) dengan memanfaatkan potensi yang ada di lingkungan internal dan eksternal Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Secara umum, mata pelajaran ini memperkuat dua kelompok elemen, yaitu: (1) kelompok elemen yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan dalam perencanaan usaha dan pemasaran, dan (2) kelompok elemen yang diperlukan untuk mengembangkan produk (barang/jasa). Kedua kelompok elemen ini mencakup: (1) kegiatan produksi, yang melibatkan perencanaan produk, pembuatan produk, pengemasan produk, distribusi, dan layanan purna jual; dan (2) kewirausahaan, yang mencakup peluang usaha, penyusunan rencana usaha (business plan), pemasaran produk, Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI), dan pelaporan keuangan (Kemristekdikti, 2022).

Pengertian Desain Kemasan Produk

Kemasan adalah desain kreatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Kemasan digunakan untuk membungkus, melindungi, mengirim, mengeluarkan, menyimpan,

mengidentifikasi dan membedakan sebuah produk di pasar Klimchuk dan Krasovec (dalam Zaenuddin, 2020:14)

Adapun pendapat lain yang sejalan menurut Kotler & Keller (dalam Zaenuddin, 2020:14) pengemasan adalah kegiatan merancang dan memproduksi wadah atau bungkus sebagai sebuah produk. Pengemasan merupakan kegiatan merancang dan membuat kemasan untuk suatu produk. Fungsi utama kemasan adalah melindungi produk dan juga berperan penting sebagai alat pemasaran. (Rangkuti, 2010:132).

Fungsi Kemasan Produk

Fungsi kemasan produk menurut Simamora (2007) mempunyai dua fungsi yaitu: (a) fungsi protektif yaitu perlindungan produk. Pengemasan dipengaruhi oleh perbedaan iklim, infrastruktur transportasi, dan saluran distribusi, yang semuanya berdampak pada cara produk dikemas. Dengan pengemasan protektif, konsumen tidak perlu menanggung risiko membeli produk yang rusak atau cacat; (b) fungsi promosional peran kemasan pada umumnya adalah melindungi produk, kemasan juga digunakan sebagai alat promosi. Dalam hal promosi, perusahaan mempertimbangkan preferensi konsumen terkait warna, ukuran, dan penampilan kemasan.

Pengertian Project Based Learning

Pembelajaran di era ke-21 bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual peserta didik agar mampu mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia guna menciptakan generasi yang dapat bersaing secara global, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) meluncurkan program kurikulum baru yang memberikan lebih banyak ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya, yang dikenal dengan sebutan kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka ini, pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan perkembangan dan pencapaian masing-masing peserta didik, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kurikulum merdeka adalah model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL). Model pembelajaran ini dianggap penting untuk membentuk karakter siswa karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung (Mujiburrahman dkk, 2022).

Pembelajaran berbasis proyek atau project based learning (PjBL) adalah metode pembelajaran yang berpusat pada peran peserta didik, dengan prinsip-prinsip konstruktivisme yang meliputi fokus pada materi spesifik, partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar, dan pencapaian tujuan melalui interaksi sosial serta berbagi pengetahuan dan pemahaman. PjBL ini dikategorikan sebagai jenis pembelajaran inkuiri, di mana konteks pembelajaran diperoleh melalui pertanyaan dan masalah yang relevan dalam kehidupan sehari-hari, mengarah pada pengalaman belajar yang bermakna (Kokotsaki et al, 2016). PjBL merupakan pendekatan pembelajaran dimana proyek digunakan sebagai sarana utama. Saat proses pembelajaran guru berperan sebagai mentoring, mempersiapkan bahan ajar dan memotivasi, membantu peserta didik bekerjasama dalam kelompok guna memecahkan masalah, serta memberi arahan agar peserta didik tetap fokus saat mengerjakan proyek. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk melakukan penelitian, evaluasi, interpretasi, sintesis, dan pengumpulan informasi guna menghasilkan berbagai macam hasil pembelajaran. Setiap langkah kegiatan yang dilakukan memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik, yang secara efektif meningkatkan kreativitas mereka. Model pembelajaran berbasis proyek membantu peserta didik dalam menemukan konsep dan pengalaman baru, sehingga secara positif memengaruhi hasil belajar. Lebih lanjut, kreativitas peserta didik dalam mengatasi masalah dan membuat produk juga semakin berkembang melalui pendekatan ini (Dasep dkk, 2021).

Dari hasil penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa Project Based Learning adalah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. PjBL merupakan kegiatan pembelajaran di mana guru memberikan suatu proyek kepada peserta didik untuk memecahkan suatu masalah secara mandiri. Keunggulan dari PjBL ini menjadikan peserta didik aktif, mengembangkan kreatifitas, dan mendapatkan pengalaman positif untuk meningkatkan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan salah satu aspek esensial dalam melakukan sebuah penelitian. Hal itu dikarenakan metode penelitian merupakan cara atau langkah-langkah yang disusun secara sistematis yang dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah. Pendapat dari ahli menerangkan penelitian adalah suatu kajian

yang terstruktur, atau kajian yang cermat dan kritis dalam mencari fakta untuk menentukan sesuatu. (Siyoto dan Sodik, 2015:8)

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan, yang dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*. Fokus penelitian ini adalah pengembangan suatu produk yaitu Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang menggunakan pendekatan *project based learning* untuk mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, khususnya dalam materi desain kemasan produk.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carey tahun 1996. Model ADDIE mencakup lima (5) tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model pengembangan ADDIE dipilih karena mencerminkan langkah-langkah pengembangan secara terstruktur dan mampu menghasilkan produk yang efektif dan efisien (Pribadi, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahap Analysis

Tahap pertama yaitu menganalisis untuk mendapatkan informasi. Sebagaimana hasil wawancara dengan guru produk kreatif kewirausahaan SMKN 3 Jember yang dilakukan peneliti pada bulan Maret 2024, didapatkan informasi bahwa guru menggunakan bahan ajar buku paket yang berisi materi singkat, tidak ada gambar, dan tidak ada soal latihan PKK serta model pembelajaran yang terpusat pada guru dan belum menerapkan pembelajaran proyek pada materi desain kemasan produk membuat peserta didik kurang maksimal dalam menyerap materi. Berdasarkan analisis masalah tersebut peneliti ingin mengembangkan LKPD materi desain kemasan produk yang berbasis *project based learning* agar peserta didik aktif dalam memecahkan masalah pada tugas proyek yang diberikan.

b. Tahap Design

Tahap kedua yaitu mendesain LKPD. Pada tahap ini peneliti menyusun isi LKPD mulai dari: (1) merumuskan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran; (2) menyusun materi dan gambar ilustrasi; (3) membuat soal latihan dan tugas proyek. Selanjutnya peneliti mendesain LKPD menggunakan aplikasi canva dengan memperhatikan tata letak, komposisi warna, huruf, gambar, agar dapat terbaca secara jelas.

c. Tahap Development

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Setelah LKPD selesai disusun, selanjutnya LKPD di validasi oleh dua (2) validator yaitu ahli materi dan ahli media yang merupakan guru SMKN 3 Jember. Validasi menggunakan lembar validasi yang telah dibuat oleh peneliti. Pada lembar validasi terdapat beberapa pernyataan dan skor untuk menilai kesesuaian LKPD serta catatan untuk kritik dan saran. Apabila LKPD belum memenuhi kategori layak, peneliti akan memperbaiki sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

PEMBAHASAN

1. Pengembangan LKPD Berbasis Project Based Learning Materi Desain Kemasan Kelas XI Tata Busana

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan tiga (3) tahap yaitu analysis, design, development menghasilkan LKPD berbasis project based learning pada materi desain kemasan produk kelas XI tata busana. Penelitian ini dimulai dengan tahap pertama yaitu analisis. Informasi dari wawancara mengungkapkan bahwa bahan ajar yang digunakan adalah buku paket, yang isinya kurang kompleks dan kurang bervariasi dalam pengembangan. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek belum diterapkan pada materi desain kemasan produk.

Tahap kedua yaitu desain. peneliti mewujudkan rancangan LKPD berbasis project based learning ke aplikasi canva untuk mengembangkan desain.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. LKPD yang telah diwujudkan kemudian di validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui apakah LKPD tersebut layak atau tidak.

2. Hasil Validasi Kelayakan LKPD Berbasis Project Based Learning Materi Desain Kemasan Produk Kelas XI Tata Busana

Lembar kerja peserta didik dinilai berdasarkan aspek isi, aspek project based learning, aspek kebahasaan, dan aspek desain. Aspek tersebut tertuang dalam lima belas (15) pernyataan dengan skor 1-5. Dari hasil uji validasi oleh ahli materi didapatkan nilai persentase 84% yang termasuk pada kategori layak. Selanjutnya hasil uji validasi oleh ahli media didapatkan nilai persentase 81% yang termasuk pada kategori layak.

Berdasarkan data hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis project based learning materi desain kemasan produk layak digunakan dalam pembelajaran di kelas XI tata busana.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Pengembangan LKPD berbasis project based learning desain kemasan kelas XI tata busana menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tiga (3) tahap yaitu: Analysis, Design, Development. Dari penelitian pengembangan tersebut menghasilkan bahan ajar LKPD berbasis project based learning yang telah dikembangkan dengan aplikasi canva kemudian di validasi oleh ahli materi dan ahli media.
2. Hasil kelayakan LKPD berbasis project based learning yang telah dinilai berdasarkan beberapa aspek, didapatkan dari validasi ahli materi dan ahli media. Berdasarkan uji kelayakan dari ahli materi mendapatkan nilai persentase 84%, sedangkan dari ahli media mendapatkan nilai persentase 81%, yang artinya keduanya termasuk pada kategori layak.

Saran

Penelitian yang telah dilakukan masih terdapat kekurangan, sehingga peneliti menyarankan:

1) Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah bisa meningkatkan sarana prasarana yang dapat menunjang pembelajaran seperti bahan ajar atau media yang dibutuhkan.

2) Bagi Guru

Bahan ajar LKPD berbasis project based learning bisa digunakan dalam pembelajaran produk kreatif kewirausahaan karena telah di validasi.

3) Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik mampu memahami materi dan mempraktikkan tugas proyek dengan arahan LKPD berbasis project based learning.

4) Bagi Peneliti

Disarankan untuk peneliti selanjutnya agar bisa mengembangkan bahan ajar yang kreatif sesuai perkembangan zaman dan menerapkannya sampai pada tahap implementasi.

DAFTAR REFERENSI

- Alam, A. (2023). Strategi kepala sekolah dalam peningkatan mutu pendidikan di sekolah menengah kejuruan (Studi kasus SMKN 1 Mojokerto). *As-Suluk Manajemen Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 67-86.
- Amri, A. (2016). Model penelitian desain komunikasi visual. Bekasi: PT. Cakra Press.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian pembelajaran produk kreatif kewirausahaan fase F*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(2), 134-143.
- Habir, H., et al. (2023). Analisis kebutuhan LKPD berbasis Project Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional Biologi FMIPA UNM*, 667-671.
- Hijriati, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1-17.
- Kokotsaki, D., & Victoria, M. A. W. (2016). Project based learning: A review of literature. *SAGE Journal*, 9(10).
- Kosasih, E. (2020). Pengembangan bahan ajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mujibburahman, Suhardi, & Hadijah. (2022). Implementasi model pembelajaran Project Based Learning di era kurikulum merdeka. *Jurnal P4I*, 2(2).
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk mengakomodasi keberagaman siswa pada pembelajaran tematik kelas 2 di SD Muhammadiyah Danunegaran. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3).
- Pribadi, B. A. (2016). Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE. Jakarta: Kencana.
- Rangkuti, F. (2010). Strategi promosi yang kreatif dan analisis kasus integrated marketing communication. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Refitaniza, R., & Effendi, E. (2022). Pengembangan LKPD terintegrasi STEAM-PjBL pada materi larutan penyangga SMA. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(3), 1662-1667.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. *Jurnal Varidika*, 30(1), 79-83.

Simamora, B. (2007). Panduan riset dan perilaku konsumen. Jakarta: Gramedia.

Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). Dasar metodologi penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Zaenuddin, F. (2020). Modul produk kreatif kewirausahaan. Jakarta: SMK Islam PB. Soedirman 1.