

## Penerapan Desain Kelas Menggunakan Origami Hasil Karya Mahasiswa PLP II Di Sekolah Dasar Negeri 4 Wameo

Tarno<sup>1\*</sup>, Sariani<sup>2</sup>, Toni<sup>3</sup>, Syahrul<sup>4</sup>, Rezki Eka Saputri<sup>5</sup>, Wa Ode Fany Fauziah Djarudju<sup>6</sup>, Siska Imut<sup>7</sup>, Yolan<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Email Koresponden: [tarnobkumb@gmail.com](mailto:tarnobkumb@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan dari PKM ini adalah untuk menjelaskan bagaimana membuat desain kelas menggunakan origami yang dibuat oleh siswa PLP II, sehingga mereka menjadi lebih kreatif dan aktif sejak usia dini. Hal ini diharapkan dapat membuat anak-anak merasa nyaman dan senang dan tidak bosan saat berada di ruang kelas di SD Negeri 4 Wameo selama proses pembelajaran. Proses pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan observasi; alat pengumpulan data yang digunakan adalah catatan lapangan dan foto. Metode kegiatan penerapan desain kelas menggunakan origami hasil karya mahasiswa PLP II di Sekolah Dasar Negeri 4 Wameo dimulai dengan tahap perencanaan dan perancangan. Mahasiswa PLP II bekerja sama dengan guru dan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tema desain yang sesuai dengan kurikulum serta karakteristik siswa. Hasil yang dikumpulkan menunjukkan bahwa penerapan desain kelas menggunakan kertas origami yang dibuat oleh siswa PLP II di SD Negeri 4 Wameo memiliki dua manfaat: (1) membuat siswa merasa nyaman saat mengikuti pelajaran, dan (2) mendorong kreativitas mereka.

**Kata Kunci:** Penerapan, Desain Kelas, Kertas Origami, Hasil Karya Mahasiswa

### ABSTRACT

The purpose of this PKM is to explain how to create a classroom design using origami made by PLP II students, so that they become more creative and active from an early age. This is expected to make children feel comfortable and happy and not bored when in the classroom at SD Negeri 4 Wameo during the learning process. The data collection process was carried out through documentation and observation; the data collection tools used were field notes and photos. The method of implementing classroom design activities using origami made by PLP II students at SD Negeri 4 Wameo began with the planning and design stages. PLP II students worked together with teachers and the school to identify design needs and themes that were in accordance with the curriculum and student characteristics. The results collected showed that the implementation of classroom design using origami paper made by PLP II students at SD Negeri 4 Wameo had two benefits: (1) making students feel comfortable while taking lessons, and (2) encouraging their creativity.

**Keywords:** Implementation, Classroom Design, Origami Paper, Student Work

## 1. Pendahuluan

Tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang percaya diri, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menjadi aset yang berharga bagi bangsa dan masyarakat. Pengertian pendidikan yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang SISDIKNIS, yakni: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlok oleh masyarakat, bangsa dan negara (Diantoro et al, 2021) (Mustafa, 2022). Serupa dengan yang tertuang dalam UUD 1945 baris 4 "Pendidikan Indonesia". Desain kelas merupakan salah satu aspek penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inspiratif

bagi siswa. Lingkungan yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Samsulbassar et al, 2020). Oleh karena itu, upaya untuk mempercantik dan mendekorasi ruang kelas menjadi hal yang esensial dalam pendidikan. Salah satu metode inovatif yang dapat diterapkan untuk mendekorasi ruang kelas adalah penggunaan karya origami (Oktavia & Wathon, 2021). Origami, seni melipat kertas yang berasal dari Jepang, tidak hanya memiliki nilai estetika tinggi tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, meningkatkan konsentrasi, serta merangsang kreativitas dan imajinasi peserta didik (Syaifullah et al, 2021).

Penerapan desain kelas menggunakan origami hasil karya mahasiswa merupakan inovasi yang menggabungkan seni lipat kertas dengan prinsip desain interior ruang belajar (Baskoro & Haq, 2020). Dalam pendekatan ini, mahasiswa memanfaatkan origami sebagai elemen dekoratif dan fungsional yang dapat meningkatkan suasana dan atmosfer kelas (Sangeroki et al 2022) (Yani et al, 2019). Origami tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Dengan menyematkan origami di berbagai sudut kelas, desain ini menciptakan lingkungan yang memacu rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa (Maslifah & Wahyuningsih, 2020). Selain memberikan tampilan visual yang menarik, desain kelas ini berfungsi untuk merangsang kreativitas siswa. Mahasiswa yang merancang origami ini berfokus pada integrasi bentuk-bentuk geometris dan pola yang dapat menjadi bahan diskusi serta eksplorasi dalam pelajaran matematika atau seni (Julianti & Mawardi, 2018) (Kakomere et al, 2023). Origami sebagai media pembelajaran ini menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan mudah diakses, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mereka (Tisara et al, 2023).

Proses penerapan desain ini melibatkan kolaborasi antara mahasiswa yang mendesain dan pihak sekolah yang mengimplementasikan desain tersebut. Mahasiswa berperan dalam menciptakan berbagai bentuk origami yang kemudian diterapkan di ruang kelas sesuai dengan tema dan kebutuhan pembelajaran (Yanarsya et al, 2019). Hasil karya origami ini juga dapat disesuaikan dengan karakteristik dan tujuan pengajaran di setiap mata pelajaran, menjadikannya relevan dan bermanfaat untuk berbagai konteks Pendidikan (Fiana et al, 2019) (Amanah & Yulistiana, 2022). Keberhasilan penerapan desain kelas ini tergantung pada bagaimana origami dapat mengintegrasikan aspek fungsional dan estetika di ruang belajar (Magdalena et al, 2020). Dengan pemilihan warna yang tepat dan penempatan yang strategis, origami tidak hanya menghiasi ruang kelas tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu visual yang mendukung proses pembelajaran (Dewi, 2022) (Mahfudah et al, 2021). Inovasi ini diharapkan dapat memotivasi lebih banyak institusi pendidikan untuk mengeksplorasi potensi desain kreatif dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Desain kelas memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Namun, salah satu permasalahan yang sering dihadapi di berbagai institusi pendidikan adalah desain kelas yang kurang menarik (Santoso & Lutfi, 2022) (Sodik & Andayani, 2021) (Arianatasari & Hakim, 2018). Hal ini dapat berdampak negatif pada daya tarik siswa dalam belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan akademik (Iptihani & Lutfi, 2019). Desain kelas yang monoton dan tidak menarik sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi. Lingkungan fisik yang tidak mendukung, seperti pencahayaan yang buruk, tata letak yang tidak ergonomis, dan dekorasi yang minim, dapat menghambat proses belajar mengajar (Edi & Nayazik, 2019). Selain itu, kurangnya elemen estetika dan inovasi dalam desain ruang kelas dapat mengurangi kenyamanan dan keterlibatan siswa. Dalam konteks ini, pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) 2 berusaha untuk mengimplementasikan desain kelas berbasis origami di sekolah-sekolah tempat kami menjalani praktik. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan ruang belajar yang tidak hanya indah secara visual tetapi juga interaktif dan mendukung berbagai kegiatan pembelajaran.

Mahasiswa pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain kelas guna menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan kondusif bagi siswa. Dalam konteks ini, perlu adanya upaya untuk merancang ulang ruang kelas dengan mempertimbangkan aspek-aspek estetika, kenyamanan, dan fungsionalitas. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar, meningkatkan partisipasi aktif, serta mencapai hasil pendidikan yang lebih baik.

Ditengah upaya tersebut, mahasiswa pengenalan lingkungan pwrsekolahan (PLP) memainkan peran penting dalam mengimplementasikan desain kelas berbasis origami. Melalui kegiatan ini, mahasiswa PLP tidak hanya mendekorasi ruang kelas tetapi juga menciptakan alat bantu visual yang mendukung berbagai aktivitas pembelajaran. Penggunaan origami memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, di mana mereka dapat memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Proyek ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada siswa, tetapi juga memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa PLP 2 dalam merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang inovatif. Implementasi desain kelas menggunakan kertas origami ini diharapkan dapat menjadi contoh praktik baik yang dapat diterapkan di berbagai sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

## 2. Metode Penelitian

Metode kegiatan penerapan desain kelas menggunakan origami hasil karya mahasiswa PLP II di Sekolah Dasar Negeri 4 Wameo dimulai dengan tahap perencanaan dan perancangan. Mahasiswa PLP II bekerja sama dengan guru dan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tema desain yang sesuai dengan kurikulum serta karakteristik siswa. Setelah itu, mahasiswa mendesain berbagai bentuk origami yang dapat diaplikasikan di berbagai area kelas, seperti dinding, meja, dan rak. Desain origami ini dipilih untuk mencerminkan nilai-nilai pendidikan dan kebutuhan fungsional ruang belajar, seperti pengorganisasian materi ajar atau menciptakan sudut baca yang menarik. Selanjutnya, tahap implementasi melibatkan pemasangan origami yang telah dirancang dan diproduksi oleh mahasiswa ke dalam kelas. Mahasiswa bekerja langsung dengan tim sekolah untuk memastikan bahwa setiap elemen origami dipasang dengan benar dan sesuai dengan desain yang telah ditentukan (Lutfi, 2022). Selama fase ini, mahasiswa juga memberikan pelatihan singkat kepada guru dan siswa tentang bagaimana menggunakan dan memanfaatkan origami sebagai bagian dari proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara berkala untuk menilai dampak desain origami terhadap suasana kelas dan keterlibatan siswa, serta untuk melakukan perbaikan jika diperlukan (Widyadari et al, 2023). Pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Penerapan Desain Kelas Menggunakan Origami Hasil Karya Mahasiswa PLP 2 di Sekolah Dasar Negeri 4 Wameo" dilakukan melalui beberapa tahap sistematis yang melibatkan persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan analisis. Berikut adalah metode pengabdian yang digunakan:

### Persiapan

Tahap persiapan melibatkan beberapa langkah penting sebagai berikut: 1) Survei Awal: Melakukan survei dan observasi di SD Negeri 4 Wameo untuk memahami kondisi kelas, kebutuhan, dan preferensi siswa serta guru. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi area yang dapat ditingkatkan melalui desain berbasis origami; 2) Rencana Program: Merancang program pengabdian yang terstruktur, mencakup tujuan dan jadwal kegiatan. Dalam perencanaan ini, mahasiswa PLP 2 menyusun konsep desain kelas berbasis origami yang akan diterapkan; 3) Penyediaan Material: Menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan, seperti kertas origami, gunting, lem, dan perlengkapan dekorasi lainnya. Bahan-bahan ini akan digunakan untuk membuat origami; 4) Koordinasi dengan Pihak

Sekolah: Berkomunikasi dengan pihak sekolah dan guru kelas untuk mendapatkan izin saat pemasangan karya tersebut.

### **Pelaksanaan**

Dekorasi Kelas dilakukan setelah origami selesai dibuat, mahasiswa PLP 2 dan siswa bersama-sama menata hasil karya tersebut di dalam kelas. Penataan ini dilakukan sesuai dengan konsep desain yang telah direncanakan, sehingga kelas menjadi lebih menarik dan inspiratif.

### **Evaluasi**

Evaluasi bertujuan untuk menilai keberhasilan program pengabdian. Evaluasi dilakukan melalui observasi Kelas yang dilakukan terhadap perubahan suasana kelas setelah proses penerapan. Observasi ini bertujuan untuk melihat dampak langsung dari kegiatan terhadap lingkungan belajar.

### **Analisis Data**

Data yang diperoleh dari observasi, dianalisis untuk menilai keberhasilan program pengabdian. Hasil analisis ini akan memberikan gambaran mengenai dampak penerapan desain kelas menggunakan origami terhadap lingkungan belajar di SD Negeri 4 Wameo. Selain itu, hasil ini juga akan beri saran untuk peningkatan dan penerapan pengembangan metode ini di masa depan, serta menyusun laporan pengabdian yang dapat digunakan sebagai referensi untuk kegiatan serupa di tempat lain.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Desain interior ideal digunakan untuk membangun tata ruang kelas dan mengatur furnitur. Program pendampingan dengan mitra digunakan untuk membuat desain interior. Pembuatan desain dilakukan pada dua tempat, yaitu di dalam ruang kelas 4 dan depan pintu setiap kelas, sehingga para peserta didik merasa nyaman saat mengikuti proses pembelajaran. Desain kedua yang dilakukan yaitu membuat papan nama kelas tiap-tiap depan pintu kelas. Berikut adalah uraian unsur-unsur desain ruangan kelas dan pintu-pintu kelas SD Negeri 4 Wameo:

### **Ruang**

Ruangan merupakan faktor penting dalam desain interior. Ruang kelas di sekolah dasar adalah tempat pembelajaran berlangsung dan berlangsung lancar jika guru mengetahui cara membimbing dan mengelola kelas secara efektif. Jumlah ruang kelas di SD Negeri 4 wameo ada 5 kelas. Jumlah siswa dalam kelas kurang lebih 30 peserta didik dan ada 9 orang tenaga pendidik yang mengajar di sekolah tersebut, beserta 2 staff.

### **Warna**

Warna memiliki pengaruh yang kuat dan dominan terhadap suasana hati dan emosi manusia dalam desain interior, yang dapat memberikan dampak psikologis yang signifikan bagi pengguna. Selain efek visual yang diterima oleh mata dan otak, warna juga mengandung banyak makna simbolik yang dapat mempengaruhi persepsi dan respons emosional. Penelitian oleh Permatasari & Nugraha (2020) menunjukkan bahwa warna tidak hanya memberikan sensasi visual tetapi juga mempengaruhi bagaimana individu merasakan dan merespons lingkungan mereka. Dalam konteks desain kelas menggunakan origami, pemilihan warna yang tepat dapat meningkatkan suasana belajar, merangsang kreativitas, dan menciptakan lingkungan yang mendukung proses pendidikan secara keseluruhan. Dalam desain interior, pemilihan warna yang strategis tidak hanya menciptakan estetika visual yang menarik, tetapi juga berperan penting dalam membentuk atmosfer yang mendukung suasana belajar.



**Gambar 1.** Proses Pembuatan Desain Interior

Warna yang dipilih dalam desain interior sebuah ruang kelas memiliki peran penting dalam menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Penggunaan palet warna yang mencakup biru, merah, putih, pink, kuning, dan hijau dapat memberikan efek visual yang cerah dan bersemangat. Biru dan hijau, misalnya, dikenal karena sifatnya yang menenangkan dan dapat membantu meningkatkan konsentrasi serta mengurangi stres. Sementara itu, warna-warna cerah seperti merah, kuning, dan pink dapat menambah energi dan kegembiraan, sehingga menciptakan lingkungan yang dinamis dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, kombinasi warna yang harmonis dan beragam juga dapat menghindari kebosanan visual dan menstimulasi minat siswa. Warna putih berfungsi sebagai latar belakang netral yang dapat menyeimbangkan kehadiran warna-warna lebih cerah, menjadikannya tidak terlalu mencolok tetapi tetap menarik. Dengan cara ini, ruang kelas tidak hanya menjadi tempat yang estetik, tetapi juga mendukung suasana belajar yang positif dan produktif. Penggunaan warna yang bijaksana dapat mengubah kelas menjadi lingkungan yang lebih menyenangkan dan mengundang, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

### Jendela

Menambahkan desain interior berbentuk hati pada jendela ruang kelas dapat memberikan sentuhan estetika yang unik dan menarik. Desain ini tidak hanya memperindah tampilan jendela, tetapi juga menambah nilai estetika keseluruhan ruang kelas. Bentuk hati, yang sering kali diasosiasikan dengan kasih sayang dan perhatian, memberikan kesan bahwa ruang kelas adalah tempat yang penuh dengan rasa peduli. Dengan demikian, desain ini menciptakan suasana yang lebih hangat dan ramah, yang dapat membuat siswa merasa lebih nyaman dan diterima.

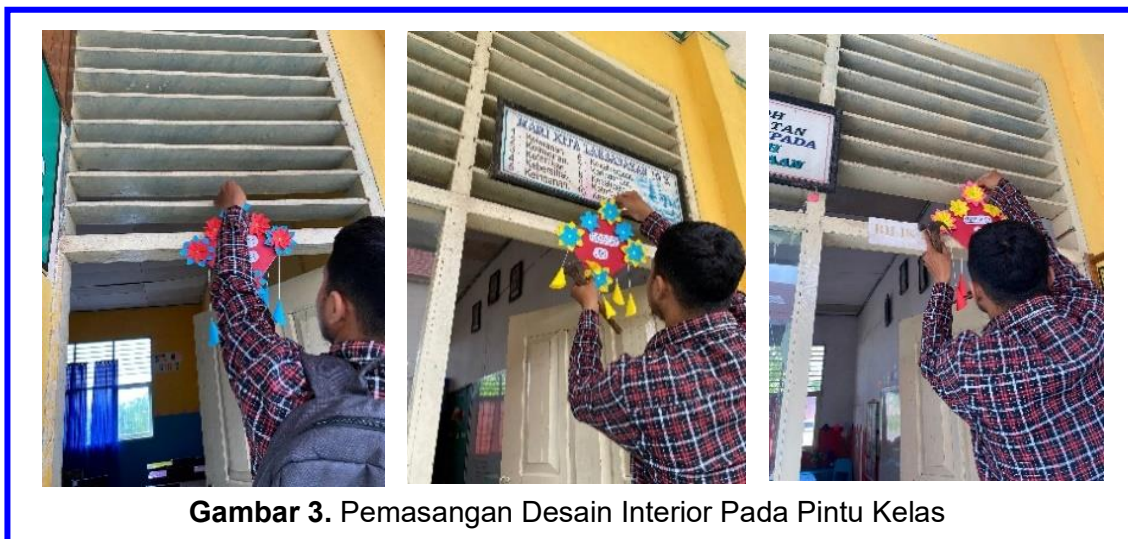


**Gambar 2.** Pemasangan Desain Interior Pada Jendela Kelas

Desain berbentuk hati pada jendela dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menambahkan dimensi visual yang menarik. Elemen desain ini tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan suasana yang menyenangkan dan penuh warna, siswa akan merasa lebih terinspirasi dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Hal ini pada akhirnya dapat mendukung pembelajaran yang lebih optimal dan efektif. Secara keseluruhan, penambahan desain interior berbentuk hati pada jendela ruang kelas merupakan langkah cerdas untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik. Desain ini tidak hanya mempercantik ruang tetapi juga mendukung aspek emosional dan psikologis siswa. Dengan menciptakan ruang yang indah, penuh cinta, dan nyaman, kita dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa merasa lebih terhubung dengan lingkungan belajar mereka.

### Pintu

Menambahkan hiasan pada papan nama kelas dapat secara signifikan mempengaruhi suasana dan dinamika kelas dengan cara yang positif. Papan nama yang dihias dengan menarik tidak hanya berfungsi sebagai alat identifikasi ruang kelas, tetapi juga sebagai elemen visual yang dapat mempercantik tampilan keseluruhan lingkungan belajar. Desain yang kreatif dan penuh warna pada papan nama dapat menciptakan kesan pertama yang menyenangkan bagi siswa, guru, dan staf sekolah, serta menjadikan kelas lebih mudah ditemukan di antara ruang-ruang lainnya di sekolah. Lebih dari sekadar fungsi praktisnya, papan nama kelas yang dihias dengan baik dapat memberikan dampak emosional yang positif bagi siswa. Ketika siswa memasuki kelas dan melihat papan nama yang kreatif dan penuh warna, mereka akan merasa lebih diterima dan dihargai. Desain yang ceria dan ramah dapat membuat siswa merasa lebih antusias untuk memulai hari mereka, serta menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan menyambut di dalam kelas.



**Gambar 3.** Pemasangan Desain Interior Pada Pintu Kelas

Hiasan pada papan nama kelas juga mempermudah siswa, guru, dan staf dalam menemukan lokasi kelas dengan cepat dan akurat. Dalam lingkungan sekolah yang sibuk, papan nama yang jelas dan menarik berfungsi sebagai panduan visual yang efektif, membantu mengurangi kebingungan dan meningkatkan efisiensi dalam orientasi di sekolah. Hal ini sangat penting terutama bagi siswa baru atau pengunjung yang belum familiar dengan tata letak sekolah. Secara keseluruhan, hiasan pada papan nama kelas tidak hanya meningkatkan aspek estetika ruang, tetapi juga mendukung pengalaman belajar yang lebih positif. Papan nama yang dirancang dengan baik dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan kelas. Dengan menyediakan elemen visual yang menarik dan fungsional, kita dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan dinamika kelas secara keseluruhan.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan desain kelas menggunakan kertas origami hasil karya mahasiswa PLP II di SD Negeri 4 Wameo yaitu berhasil meningkatkan estetika kelas dan menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Karya origami yang berwarna-warni dan kreatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inspiratif, melalui program ini juga mahasiswa PLP II memperoleh pengalaman berharga dalam mengaplikasikan teori yang di pelajari diperkuliahan kedalam praktek nyata. Dengan adanya desain interior akan menambah suasana kelas yang lebih menarik dan menyenangkan berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa, lingkungan yang kreatif dapat mempengaruhi sikap dan semangat belajar siswa secara positif. Penataan elemen-elemen pada desain interior SDN 4 Wameo meliputi ruang, warna, jendela, dan pintu. Secara keseluruhan, implementasi desain kelas menggunakan kertas origami memberikan banyak manfaat edukatif dan pengembangan diri bagi mahasiswa PLP II, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik

#### Daftar Pustaka

- Amanah, Y. N., & Yulistiana, Y. (2022). Penerapan Video Tutorial Teknik Pewarnaan Kering Pada Desain Rok Di Kelas Xi Smk Negeri 1 Jabon. *Jurnal Online Tata Busana*, 11(01), 60-67.
- Arianatasari, A., & Hakim, L. (2018). Penerapan desain model plomp pada pengembangan buku teks berbasis guided inquiry. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(1).
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan metode design thinking pada mata kuliah desain pengembangan produk pangan. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 83-93.
- Dewi, N. R. (2022). Penerapan Desain Pembelajaran Addie E-Learning Materi Bahasa Inggris Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4).
- Diantoro, F., Purwati, E., & Lisdiawati, E. (2021). Upaya pencapaian tujuan pendidikan islam dalam pendidikan nasional dimasa pandemi covid-19. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 22-33.
- Edi, T. M., & Nayazik, A. (2019). Penerapan "Rute Emas" Sebagai Salah Satu Desain Math Trail Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 273-292.
- Farisatma, F. (2023). Enriching Students' Vocabulary Through The Application Of Total Physical Response (TPR) Method. *Journal on Education*, 6(1), 6577-6586.
- Fiana, R. O., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sd. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 157-162.
- Hanuddin, L., Rahim, A., Rasyid, A. R. C., Hasyim, H., & Hastuti, S. (2023). Bimbingan Kegiatan: Pengenalan Pendidikan Agama Islam pada Anak dan Remaja. *Permadani: Jurnal Pengabdian Riset Masyarakat Madani*, 1(1), 8-16.
- Hasibuan, Intan Syahdila, Silvia Anggraini, Qisthina Hasibuan, and Intan Wahyuni Hasibuan, 'Implementasi Desain Ruang Kelas Dalam Meningkatkan Kenyamanan Belajar Anak Di Ra Al-Ihsan', *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2.3 (2023), 200–207
- Iksan, M., Rahim, A., Al Zariliani, W. O., Azaluddin, A., Farisatma, F., & Zubair, Z. (2023). Best Practice Kegiatan Penelitian: Penulisan Buku Ajar/Buku Referensi (Karya Ilmiah). *Termasyhur: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 22-28.

- Iptihani, H., & Lutfi, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Murder terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Desain Grafis. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 61-67.
- Julianti, I. A. R., & Mawardi, M. (2018). Penerapan desain pembelajaran tematik integratif alternatif berbasis sub-subtema untuk meningkatkan kebermaknaan dan hasil belajar. *Publikasi Pendidikan*, 8(3), 206-215.
- Jusu, L., Revalina, R., Syarifuddin, N. S., & Sopiah, S. (2023). Pengamatan Strategi Pembelajaran yang di Lakukan oleh Guru di SMP Negeri 4 Baubau. *Permadani: Jurnal Pengabdian Riset Masyarakat Madani*, 1(2), 1-7.
- Kakomere, N. C., Mewengkang, A., & Liando, O. E. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X TKJ II SMK Negeri 3 Manado. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(4), 491-498.
- Lutfi, A. F. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Menggunakan Class Dojo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII Multimedia Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Negeri 1 Japara: Application Of Project Based Learning Model Using Class Dojo To Improve Learning Outcomes Of Class XII Multimedia Students In Interactive Media Design Subjects At SMK Negeri 1 Japara. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(2), 1-9.
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA*, 2(2), 241-265.
- Mahfudah, H., Wijoyo, S. H., & Afrianto, T. (2021). Analisis Penerapan Gamifikasi Pada Model Blended Learning Terhadap Hasil Pembelajaran Desain Grafis Studi Kasus: SMK Negeri 10 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(7), 3055-3061.
- Maslifah, M., & Wahyuningsih, U. (2020). Penerapan media video pembelajaran kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain. *Jurnal Online Tata Busana*, 9(2).
- Mularsih, Heni, and Hartini Hartini, 'Pengelolaan Ruang Kelas Dalam Rangka Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Di Pkbn Insan Cendikia', *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 2.1 (2019), 15-21
- Musdalifah, W. E., Basri, B., & Hanuddin, L. (2023). Comprehensive Efforts Office of Religion In Handling Minor Marriages Post The Determination of Law No. 16 of 2019 Concerning Marriage. *AIQU: Journal Multidiscipliner of Science*, 1(2), 93-100.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68-80.
- Oktavia, Y., & Wathon, A. (2021). Penerapan Kegiatan Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(1), 159-180.
- Samsulbassar, A., Suhartini, A., & Eq, N. A. (2020). Implikasi Konsep Fitrah dalam Islam dan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 5(1), 49-56.
- Sangeroki, N. G., Kaparang, D. R., & Rompas, P. T. D. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(3), 319-331.
- Santoso, R., & Lutfi, A. F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Edlink Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Dalam Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 1 Kersana. *ICT*



*Learning*, 6(1).

- Sodik, A. S. N., & Andayani, R. (2021). Pengaruh Penerapan SNI 1726: 2019 terhadap Desain Struktur Rangka Momen Beton Bertulang di Indonesia. *Jurnal Rekayasa Sipil*, 17(1), 1-12.
- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(1), 61-71.
- Syaifullah, A., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2021). Penggunaan Media Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 90/II Talang Pantai Kec. Bungo Dani Kab. Muara Bungo. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 8(1), 145-165.
- Tisara, G. W., Syafril, S., & Zuliarni, Z. (2023). Efektivitas Penerapan Model Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Di SMKN 2 Kecamatan Guguak. *Journal on Education*, 6(1), 6983-6990.
- Widyadari, I. D. A. E., Sumual, H., & Mewengkang, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(1), 107-117.
- Yanarsya, R., Nugroho, R., & Wahyuwibowo, A. K. (2019). Strategi Penerapan Sistem Keamanan Pada Desain Lembaga Pemasarakatan Kelas II Di Surakarta. *Arsitektura*, 17(2), 151-158.
- Yani, R., Indrawati, I., & Wicaksono, I. (2019). Efektivitas Penerapan Desain Pembelajaran IPA Terpadu Tipe Webbed Pada Kurikulum 2013 Revisi Untuk Siswa SMP Kelas VII. *FKIP e-PROCEEDING*, 4(1), 173-177.