



MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*) PADA PROGRAM KETERAMPILAN

Sumarnie¹, Ernawatie², Setiawan^{3*}

^{1,2} FKIP, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia.

³ LLDIKTI Wilayah XI Kalimantan, Banjarmasin, Indonesia.

Info Artikel	Abstrak
<p>Riwayat Artikel:</p> <p>Diterima: 17 Februari 2023</p> <p>Direvisi: 9 Maret 2023</p> <p>Disetujui: 14 Maret 2023</p> <p>Kata Kunci: Manajemen, Pembelajaran Berbasis Proyek, Program Keterampilan, SLBN 1 Palangka Raya.</p> <p>Korespondensi: Setiawan* LLDIKTI Wilayah XI Kalimantan, Banjarmasin, Indonesia</p> <p>E-mail: setiawanlldikti11@gmail.com</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project Based Learning</i>) pada Program Keterampilan di SLBN 1 Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data primer dan sekunder, teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan studi dokumen. Analisis data menggunakan analisis data interaktif, meliputi: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project Based Learning</i>) sangat baik dan efektif pada Program Keterampilan dibuktikan pada pelaksanaannya mampu menumbuhkan motivasi dan kreativitas siswa baik secara individu maupun kelompok dalam menyelesaikan semua tugas yang diberikan sehingga produk yang dihasilkan pada sangat baik dan berkualitas serta berbagai penghargaan yang telah diperoleh pada perlombaan terkait dengan program keterampilan.</p> <p>Abstract</p> <p>The purpose of writing this article is to examine Project Based Learning Management in the Skills Program at SLBN 1 Palangka Raya. This research method uses a qualitative approach, primary and secondary data sources, data collection techniques namely interviews, observation and document study. Data analysis used interactive data analysis, including: data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of the study show that Project Based Learning is very good and effective in the Skills Program, proven in its implementation to be able to foster student motivation and creativity both individually and in groups in completing all assigned tasks so that the products produced are of very good quality and variety awards that have been obtained in competitions related to the skills program.</p>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di era revolusi industry 4.0 menuju Era Society 5.0. pendidikan memiliki peran yang penting untuk menghasilkan individu yang cerdas dan terampil. Pendidikan berperan penting bagi kehidupan masyarakat karena salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas kehidupan dan mengangkat harkat dan martabat suatu bangsa. Saat ini segala aspek pendidikan sangat diperhatikan oleh pemerintah

dengan upaya-upaya untuk meningkatkan SDM unggul dan memperbaiki kualitas pendidikan nasional. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di era globalisasi sangat pesat sehingga setiap individu dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang tinggi untuk dapat bersaing dengan individu lain. Sejak dinilah keterampilan dan pengetahuan tersebut harus didapatkan, karena pendidikan memiliki peran yang penting untuk menghasilkan individu yang cerdas dan terampil.

Sejumlah pakar ilmu manajemen telah mengemukakan pengertian manajemen, sebagai berikut: Terry (1977) menyatakan manajemen berasal dari kata *to manage* yang berarti mengatur, mengurus atau mengelola. Koontz (1984) mendefinisikan “*Management is the process of planning and decision making, organizing, leading and controlling an organization’s human, financial, physical and information resources to achieve organizational goal in an efficient and effective manner*” (Manajemen sebagai proses perencanaan dan pembuat keputusan, pengorganisasian, kepemimpinan dan pengendalian manusia dalam organisasi, keuangan, fisik dan sumber informasi untuk mencapai tujuan organisasi dengan cara yang efisien dan efektif. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dimaknai bahwa manajemen merupakan suatu proses sosial yang direncanakan untuk menjamin kerjasama, partisipasi dan keterlibatan sejumlah orang dalam mencapai sasaran atau tujuan tertentu yang ditetapkan secara efektif. Lebih lanjut Dedi (2009) menyatakan berdasarkan sifatnya, sasaran manajemen dibedakan menjadi: (1) *managerial objectives*, (2) *administrative objectives*, (3) *social objectives*, (4) *economic objectives*, (5) *technical objectives*, dan (6) *work objectives*. Sasaran manajemen berdasarkan motifnya dapat dibedakan menjadi *public objectives*, *organizational objectives*, dan *personal objectives*. Manajemen penting karena dapat membantu organisasi atau perusahaan dalam mencapai tujuan dengan cara yang telah ditetapkan. Manajemen membantu manusia mengatur dan menyusun strategi yang tepat (Firmansyah & Mahardhika, 2018).

Mahendra (2007) menyatakan *Project Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain. Maulana (2014) menyatakan model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru meliputi pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh. Model PBL merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya (Al-Tabany, 2014). Siswa akan lebih mandiri dalam mengerjakan tugas serta memperkuat kerja kelompok dan individu termasuk pada program keterampilan khususnya pada jenjang SMALB yang diharapkan mampu mandiri, terampil dan memiliki kemampuan untuk berwirausaha. Selanjutnya melalui model PBL berorientasi kecakapan hidup (*life skill*) yaitu pemberian latihan agar anak memiliki kemampuan dan keberanian untuk menghadapi problematika kehidupan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari dan menemukan solusi untuk mengatasinya. Layanan pengembangan *life skill* pada SLB jenjang SMALB menyiapkan tamatannya untuk menjadi pribadi mandiri bagi pemenuhan kebutuhannya maupun memasuki dunia kerja.

Fauzi (2010) menyatakan keterampilan dapat menunjukkan pada aksi khusus yang ditampilkan atau pada sifat dimana keterampilan itu dilaksanakan. Banyak kegiatan dianggap sebagai suatu keterampilan, terdiri dari beberapa keterampilan dan derajat penguasaan yang dicapai oleh seseorang menggambarkan tingkat keterampilannya. Hal ini terjadi karena kebiasaan yang sudah diterima umum untuk menyatakan bahwa satu atau beberapa pola gerak atau perilaku yang diperluas bisa disebut keterampilan, misalnya menulis, memainkan gitar atau piano, menyetel mesin, berjalan, berlari, melompat dan sebagainya. Jika ini yang digunakan, maka kata “keterampilan” yang dimaksud adalah kata benda

Istilah terampil biasanya digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan seseorang yang bervariasi (Widiastuti, 2010). Keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Istilah terampil juga diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator dari suatu tingkat kemahiran (Amirullah, 2003). Menurut Hottinger (dalam Maharani, 2019) keterampilan gerak berdasarkan faktor-faktor genetik dan lingkungan dapat dibagi 2 (dua), yaitu: (1) keterampilan *phylogenetic*, yaitu keterampilan yang dibawa sejak lahir, yang dapat berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak tersebut; dan (2) keterampilan *ontogenetic*, merupakan keterampilan yang dihasilkan dari latihan dan pengalaman sebagai hasil dari pengaruh lingkungan. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai suatu tingkat keterampilan yang baik perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut: Pertama, faktor individu/pribadi yaitu kemauan serta keseriusan dari individu itu sendiri berupa motivasi yang besar untuk menguasai keterampilan yang diajarkan; Kedua, faktor proses belajar mengajar menunjuk kepada bagaimana kondisi belajar dapat disesuaikan dengan potensi individu, dan lingkungan sangat berperan dalam penguasaan keterampilan; dan Ketiga, faktor situasional menunjuk pada metode dan teknik dari latihan atau praktik yang dilakukan.

Sudira (2012) menyatakan pendidikan keterampilan adalah pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan, kemampuan/kecakapan, pemahaman, sikap, kebiasaan-kebiasaan kerja, dan apresiasi yang diperlukan oleh seseorang dalam memasuki pekerjaan dan membuat kemajuan dalam pekerjaan penuh makna dan produktif. Program keterampilan merupakan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) yang diorientasikan untuk masuk pada dunia usaha dan dunia kerja, sehingga lulusan dari pendidikan khusus ini mempunyai hak dan kesempatan yang sama dengan pendidikan umum lainnya (Prihatin dkk, 2018). Pendidikan yang mencakup keterampilan diberikan kepada siswa untuk menghadapi kehidupan nyata, agar bisa bermasyarakat dan bisa bergabung dengan lingkungan sekitar. Program keterampilan bagi anak-anak berkebutuhan khusus bertujuan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki agar dapat memiliki kemampuan keterampilan sesuai dengan minat dan bakatnya sehingga mampu menyesuaikan diri dengan masyarakat serta mampu mandiri.

Salah satu sekolah luar biasa di kota Palangka Raya yang berhasil dalam menyiapkan lulusan yang mandiri, terampil dan memiliki kemampuan berwirausaha adalah SLBN 1 Palangka Raya. SLBN 1 Palangka Raya merupakan sekolah luar biasa unggulan di Kota Palangka Raya yang memiliki banyak prestasi dalam berbagai lomba keterampilan siswa baik di tingkat provinsi bahkan nasional yaitu Lomba Keterampilan Siswa Nasional Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (LKSN-PDBK). Capaian prestasi yang diraih siswa SLBN 1 Palangka Raya merupakan dampak positif dari efektivitas pengelolaan pembelajaran berbasis PBL pada program keterampilan. Dalam upaya agar program pembelajaran berbasis PBL dapat terlaksana dengan baik untuk menghasilkan lulusan yang mandiri, terampil dan memiliki kemampuan berwirausaha, sekolah menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, antara lain bersama Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) untuk melatih para guru-guru dalam meningkatkan kompetensi di bidang keterampilan, serta kerjasama dengan instansi pemerintah daerah, instansi swasta, badan usaha untuk menyalurkan minat dan bakat siswa dan hasil karya/produk anak-anak berkebutuhan khusus. Hal tersebut yang menjadi salah satu kunci keberhasilan SLBN 1 Palangka Raya sekaligus meningkatkan kepercayaan (*trust*) masyarakat untuk menyekolahkan anak mereka di sekolah tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) pada Program Keterampilan di SLBN 1 Palangka Raya, dilihat dari aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2008). Pendekatan kualitatif adalah suatu proses inkuiri tentang pemahaman berdasar pada tradisi-tradisi metodologis

terpisah. Peneliti membangun suatu kompleks, gambaran holistik, meneliti fakta-fakta, laporan-laporan, pandangan-pandangan dari penutur asli dan melakukan studi di suatu pengaturan yang alami. Satori (dalam Setiawan dkk, 2009) menyatakan bahwa penelitian kualitatif memiliki karakteristik: (1) objektivitas, berarti tidak memihak atau teguh pada fakta yang sesungguhnya; (2) akurat, artinya valid dan reliabel dalam pengukuran dan analisa; (3) verifikasi, hasil suatu penelitian bukan sesuatu yang bersifat kekal abadi akan tetapi dapat dikonfirmasi atau direvisi melalui penelitian lain; (4) penjelasan yang hemat/singkat dan memiliki nilai ilmiah yang tinggi; (5) empirisme, suatu penelitian adalah usaha mengungkap fakta yang nyata; (6) penalaran logis, yakni merupakan proses ilmiah yang memerlukan penalaran logis; dan (7) kesimpulan kondisional, yakni hasil penelitian tidak absolut, sehingga kesimpulannya juga tidak bersifat absolut melainkan kondisional melalui probabilitas tertentu.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi: Kepala Sekolah, para guru dan tenaga kependidikan, serta peserta didik. Penetapan sumber data dalam penelitian dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* dan *Snowball Sampling* dengan menyesuaikan pada fokus penelitian. Prosedur dalam pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dengan mengadopsi pola interaktif dari Miles et al (2014) yang meliputi: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi dan *member check*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan PBL pada Program Keterampilan

Program keterampilan bagi anak berkebutuhan khusus tertuang dalam kurikulum, perencanaan pembelajaran sebagai suatu sistem komprehensif, sistemik dan sistematis dalam rangka mewujudkan ketercapaian tujuan kurikulum. Guru diwajibkan dapat menyusun Silabus dan RPP menyesuaikan dengan jenis hambatan yang dimiliki oleh peserta didik. Sekolah telah memfasilitasi kegiatan pembelajaran berbasis proyek untuk program keterampilan semua alat-alat ketampilan untuk siswa dalam melakukan project baik secara individu maupun secara berkelompok.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan hasil dari asesmen. Apabila ditemukan peserta didik yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan ditambah lagi masih mengalami hambatan intelektual yang jauh dari rata-rata peserta didik lain, maka diperlukan indikator secara tersendiri yang seterusnya dituangkan dalam RPP.

Layanan pendidikan yang diberikan kepada peserta didik berkebutuhan khusus di SLBN 1 Palangka Raya bersifat fleksibel, artinya guru dapat menyesuaikan kedalaman dan keluasan materi ajar. Pada sisi yang lain, sekolah sangat diharapkan agar mengembangkan kurikulum, di mana kurikulum dimaksud yang benar-benar sesuai dengan kondisi dan karakteristik anak berkebutuhan khusus berdasarkan hasil asesmen. Hal ini mengacu pada landasan pengembangan desain Kurikulum 2013 untuk pendidikan khusus yang bersifat rerata. Begitu pula orientasi layanan juga diarahkan pada kemandirian serta kejuruan dan keterampilan sehingga diharapkan anak berkebutuhan khusus untuk dapat mandiri.

Sumarni dkk (2021) menyatakan perencanaan pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses yang sistematis dalam rangka mempersiapkan kegiatan kegiatan di masa yang akan datang dalam bidang pendidikan. Perencanaan pendidikan merupakan sebuah proses yang disusun secara sistematis berisi berbagai program yang akan dilaksanakan dimasa mendatang. Perencanaan pendidikan bertujuan agar program dapat berjalan efektif dan efisien. Temuan penelitian diatas telah sesuai dengan lampiran salinan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Penyusunan Silabus dan RPP disesuaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Mulyasa (2007) menyatakan RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu

kompetensi dasar yang di tetapkan dalam standar isi yang telah di jabarkan di dalam silabus. Oleh karena itu perencanaan pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan adalah proses penentuan semua aktivitas (langkah-langkah) yang akan dilakukan dalam rangka mencapai tujuan. Perencanaan sebagai langkah awal menentukan sebelum pelaksanaan program keterampilan.

Berdasarkan temuan tersebut perencanaan yang telah dilakukan sekolah mulai kurikulum yang sistematis untuk proses pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus yaitu pada program keterampilan telah memuat tahapan dan tugas dan fungsi guru dalam membimbing siswa dengan memperhatikan jenis habatan melakukan metode PBL sehingga siswa lebih aktif dan diberikan kesempatan secara individu dan berkelompok untuk menyelesaikan project pada program keterampilan yang menggunakan berbagai bahan dan alat yang telah disediakan sekolah.

Pelaksanaan PBL pada Program Keterampilan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dalam pelaksanaan PBL pada Program Keterampilan diketahui bahwa semua guru telah melaksanakan tugas dan fungsinya sangat baik dari dokumen laporan-laporan yang dibuat setelah selesai melaksanakan pembelajaran dan dari hasil karya siswa yang berkualitas serta diterima dengan baik oleh masyarakat, pemerintah daerah dan instansi swasta, mulai dari program tata busana yang mampu menghasilkan pakain batik khas Kalimantan Tengah yang sangat baik, program tata boga mengasilkkan makanan yang mempunyai ciri khas kuliner sendiri, program kriya kayu yang menghasilkan souvenir yang berkualitas, program keahlian computer mampu membuat aplikasi berbasis Web dan keterampilan-terampilan lainnya sesuai dengan tingkat hambatan anak berkebutuhan khusus. Semangat dan motivasi siswa dengan pembelajaran berbasis proyek sangat tinggi sehingga mampu menumbuhkan kreativitas siswa, sehingga program keterampilan dapat dilaksanakan dengan baik, efektif dan maksimal. Tentu saja yang menjadi faktor pendukung tersebut adalah guru yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa, serta terjalin kolaborasi yang sangat baik antara wali kelas, guru dan orang tua siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sumarnie dkk (2021) bahwa kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki untuk mencapai prestasi belajar. Kreativitas tidak seharusnya diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi kecerdasan yang dimiliki dalam mengkombinasikan ide-ide yang sudah ada ataupun mengubah ide-ide tersebut sesuai dengan kebutuhan dan sarana yang ada kemudian menerapkannya. Rhodes (dalam Susanto, 2013) menjelaskan jenis kreativitas yang dikenal dengan *four p's of creativity yakni person, process, press dan product*. Kreativitas dari segi "pribadi" (*person*) menunjukkan pada potensi daya kreatif yang ada pada setiap pribadi. Kreativitas sebagai suatu "proses" (*process*) dapat dirumuskan sebagai suatu bentuk pemikiran dimana individu berusaha menemukan hubungan yang baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara baru menghadapi masalah. Kreativitas sebagai "pendorong" (*press*) yang datang dari diri sendiri berupa hasrat dan kreativitas yang kuat untuk berkreasi. Kreativitas dari segi "hasil" (*product*) dalam program keterampilan.

Berdasarkan temuan diatas Guru sebagai penanggung jawab utama dalam pelaksanaan program keterampilan di sekolah mempunyai peranan yang penting untuk mengidentifikasi berbagai potensi minat dan bakat siswa sehingga mampu memotivasi, dan mengarahkan siswa dengan metode pembelajaran berbasis proyek pada program keterampilan. Hal lain yang mendukung pembelajaran berbasis proyek pada program keterampilan adalah Potensi eksternal sekolah yaitu berupa dukungan masyarakat, Instansi pemerintah daerah, dan Instansi pihak swasta yang mengapresiasi dengan membeli dan menggunakan hasil karya siswa berkebutuhan khusus.

Evaluasi PBL pada Program Keterampilan

Evaluasi PBL pada Program Keterampilan dilakukan oleh guru pada setiap pelaksanaan belajar dimulai dari kehadiran peserta didik, kedisiplinan, keaktifan dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas/proyek yang diberikan. Pembelajaran berbasis proyek pada program

keterampilan sangat efektif ini dibuktikan dari berbagai penghargaan yang diperoleh siswa pada setiap perlombaan terkait program keterampilan baik tingkat lokal, nasional bahkan internasional. Kepala sekolah secara berkala melakukan evaluasi supervisi kepada guru-guru untuk memastikan semua proses dan capaian pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

Arikunto & Jabar (2013) menyatakan evaluasi merupakan kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil suatu keputusan. Selain itu menurut Stoffebleam (dalam Aedi, 2016) mengemukakan evaluasi pendidikan yaitu "*Focutional evaluation is the proses of delineating, obtaining and providing useful information for judging decision alternative*". Menurut rumusan tersebut evaluasi pendidikan adalah suatu proses mendeskripsikan, mengumpulkan dan menyajikan informasi berguna untuk menetapkan alternatif keputusan.

Berdasarkan temuan di atas Evaluasi telah dilaksanakan dengan sangat baik, yang dilakukan secara berkala oleh kepala sekolah melakukan penilaian keberhasilan proses dan capaian pembelajaran untuk memperoleh kesimpulan, dan tindak lanjut. Indikator keberhasilan siswa mampu melaksanakan program keterampilan dengan baik serta memiliki banyak prestasi yang disumbangkan untuk sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) sangat efektif pada Program Keterampilan dalam pelaksanaannya mampu menumbuhkan motivasi dan kreativitas siswa baik secara individu maupun kelompok dalam menyelesaikan semua tugas yang diberikan sehingga produk yang dihasilkan sangat baik dan berkualitas serta berbagai penghargaan yang telah diperoleh pada *event* perlombaan terkait dengan program keterampilan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dari penulis kepada Kepala Sekolah dan Guru-guru SLBN 1 Palangka Raya, yang telah memberikan kemudahan akses serta dukungan moril selama melaksanakan penelitian, serta Tim Redaksi *Equity in Education Journal (EEJ)* yang telah memberikan kesempatan kami dapat memuat artikel pada jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, N. (2016). *Manajemen Pendidik & Tenaga Pendidikan*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Al-Tabany, T. I. B., & Trianto, T. T. T. (2004). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada kurikulum 2013 (kurikulum tematik Integratif)*. Jakarta: Kencana.
- Amirullah, H. (2003). *Alat Evaluasi Keterampilan*: Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan. Jakarta: Depdiknas.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2013). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fauzi, (2010). *Organisasi Pembelajaran*. Bandung: Alumni.
- Firmansyah A., & Mahardika B. W. (2018). *Pengantar Manajemen*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Koontz, H. (1984). *Manajemen*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Maharani, L. (2019). Pengaruh Faktor-Faktor Kompetensi Terhadap Kinerja Karyawan Jasa Konsultansi Konstruksi di Pekanbaru. *Jurnal Niara*, 11(2), 125-134.
- Mahendra, I. W. E. (2017). Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1). doi: <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9257>
- Maulana, D. (2014). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Lampung: Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Lampung.

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. London: Sage.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Permedikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prihatin, E., Aprilia, I. D., & Permana, J. (2018). Model Manajemen Pendidikan Life Skill pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 306-317. doi: <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i3.15002>
- Setiawan, Surliansyah, & Sundari. (2021). Manajemen Program Keterampilan (Vokasi) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Di SLBN-1 Palangka Raya. *Equity in Education Journal*, 3(1), 22–29. doi: <https://doi.org/10.37304/eej.v3i1.2477>
- Sudira, P. (2012). *Filosofi & Teori Pendidikan Vokasi dan Kejuruan*. Yogyakarta: UNY PRESS.
- Sudirman, D. (2009). *Dasar-Dasar Manajemen*. Bandung: Armico.
- Sumarnie, Setiawan, & Riko. (2021). Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Di Masa Pandemi Covid 19 Pada Smkn-1 Palangka Raya. *Equity in Education Journal*, 3(2), 89–95. doi: <https://doi.org/10.37304/eej.v3i2.2743>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Terry, G. R. (1977). *Principles of Management*. Homewood, Illinois: Richard D. Irwin, Inc.
- Widiastuti, S., & Mukhtiani, N. R. (2010). Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Menggiring Bola Dalam Pembelajaran Sepakbola Melalui Kucing Tikus Pada Siswa kelas 4 SD Glagahombo 2 Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 7(1).