



JOLL 8 (2) (2025)
Journal of Lifelong Learning



**PENERAPAN MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* DALAM
MENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI DAN MINAT BELAJAR SEJARAH
PESERTA DIDIK PAKET B MELALUI "NAPAK TILAS DIGITAL"
DI SPNF SKB MAGETAN**

Suci Hari Mulyani
SPNF SKB Magetan
suciharimulyani@gmail.com
ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) melalui kegiatan “Napak Tilas Digital” dalam meningkatkan kepercayaan diri dan minat belajar sejarah peserta didik Program Paket B di SPNF SKB Magetan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek peserta didik Paket B dan pendidik di SPNF SKB Magetan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kajian dokumen, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL melalui “Napak Tilas Digital” yang mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Sejarah) dan muatan Pemberdayaan secara efektif mampu meningkatkan kepercayaan diri dan minat belajar sejarah peserta didik. Melalui proyek pembuatan video konten sejarah lokal di Situs Sendang Kamal, peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dalam keberanian berpendapat, kemampuan komunikasi, serta keterampilan kolaboratif dan literasi digital. Selain itu, minat belajar sejarah meningkat karena peserta didik terlibat aktif dalam eksplorasi lapangan, penulisan naskah, hingga publikasi hasil karya di media sosial. Model ini tidak hanya membangun aspek afektif (minat belajar) dan psikologis (kepercayaan diri), tetapi juga menumbuhkan literasi digital yang relevan dengan karakter Generasi Z.

Kata Kunci : Kecerdasan Berbahasa, Metode, Media

Abstract

This study aims to describe the application of the Project-Based Learning (PjBL) model through the “Napak Tilas Digital” activity in increasing the self-confidence and interest in learning history of Package B Program students at SPNF SKB Magetan. The research method used is a descriptive qualitative approach with the subjects being Package B students and educators at SPNF SKB Magetan. Data was obtained through observation, interviews, and document review, then analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that the implementation of PjBL through “Napak Tilas Digital” which integrates Social Sciences (History) subjects and Empowerment content is effectively able to increase students' self-confidence and interest in learning history. Through a video production project on local history content at the Sendang Kamal Site, students demonstrated significant improvements in their ability to express opinions, communication skills, collaborative skills, and digital literacy. Furthermore, interest in learning history increases because students are actively involved in field exploration, script writing, and publishing their work on social media. This model not only builds affective (interest in learning) and psychological (self-confidence) aspects but also fosters digital literacy relevant to the characteristics of Generation Z.

Keywords: *Project-Based Learning, Self-Confidence, Interest in Learning*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman budaya dan peninggalan sejarah. Menjadi negara luas dan kepulauan menjadikan Indonesia kaya akan keanekaragaman etnis, suku, ras, agama, dan budaya. Dari keberagaman yang dimiliki Indonesia sangat menarik untuk dikaji. Perjalanan sejarah Indonesia sangat panjang, tidak hanya sejarah melawan kolonialisme. Banyaknya situs peninggalan Sejarah dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran dan mengenalkan kepada generasi muda karena banyak hal yang dapat dipelajari melalui Sejarah.

Pendidikan merupakan investasi peradaban, sebuah bangsa yang hebat tentu memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan hal tersebut tentu diciptakan melalui proses Pendidikan yang baik. Dalam sistem Pendidikan Indonesia, terdapat 3 jalur Pendidikan yakni Pendidikan formal, nonformal dan informal. Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nonformal merupakan sistem pendidikan yang diselenggarakan di luar sistem persekolahan atau sistem pendidikan formal. Pendidikan nonformal memiliki tiga fungsi utama, yaitu sebagai tambahan, pelengkap, dan juga pengganti. Pada tahun 2015 Pemerintah telah resmi menetapkan wajib belajar 12 tahun. Akan tetapi data dari Dinas Pendidikan Kabupaten Magetan sepanjang tahun 2022 masih terdapat 71 anak putus sekolah, yang mayoritas didominasi pada Tingkat SMP.

Pendidikan kesetaraan sebagai salah satu ranah Pendidikan nonformal memiliki peran vital untuk menyediakan akses pendidikan yang fleksibel dan

sekaligus membekali peserta didik dengan keterampilan praktis yang adaptif terhadap tuntutan dunia kerja dan Masyarakat yang terus berkembang. Namun, pembelajaran kesetaraan seringkali dihadapkan pada tantangan besar, yaitu rendahnya motivasi belajar dan persepsi materi yang abstrak, khususnya pada mata pelajaran humaniora seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kurangnya keterlibatan aktif ini menyebabkan kegagalan dalam pemahaman akan sejarah yang seharusnya menjadi fondasi bagi pemahaman identitas lokal dan nasional. Mempelajari sejarah seringkali belum dipahami oleh semua warga negara termasuk peserta didik. Pelajaran mengenai sejarah seringkali dianggap sebagai pelajaran yang sangat membosankan dan tidak menarik. Model dan metode pengajaran sejarah yang terkesan monoton hanya dilakukan didalam kelas serta tidak menggunakan sumber-sumber pembelajaran yang menarik dan unik untuk mudah diingat. Peserta didik hanya mendengarkan ceramah dan cerita dengan buku-buku bacaan yang didominasi oleh paragraf-paragraf dan kalimat-kalimat penjelasan dari guru. Padahal generasi muda adalah salah satu pondasi yang terpenting untuk masa depan bangsa yang lebih baik

Saat ini mayoritas peserta didik program kesetaraan paket B adalah Generasi Z. Generasi Z (Gen-Z) adalah generasi yang sangat melek terhadap teknologi atau *net generation*. Generasi Z adalah generasi di mana sejak kecil telah akrab dengan teknologi (Youarti dan Hidayah, 2018). Mereka lebih suka berhubungan dengan *smartphone*, dengan sistem *online*, sehingga cenderung tidak bertemu langsung dengan teman-teman atau keluarga (Rachmayanie, dkk., 2020).

Karakteristik Generasi Z yang sangat dekat dengan teknologi dan internet sudah seharusnya dibekali dengan kemampuan literasi digital yang baik. Literasi digital merujuk pada kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Lebih lanjut istilah literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien baik dalam ruang lingkup akademik, karier maupun kehidupan sehari-hari (Bawden, 2001). Istilah literasi digital pun berkembang tidak hanya sebuah proses membaca dan memahami sajian isi dalam teknologi tetapi juga menciptakan dan menulis sebuah pengetahuan baru (Kurnianingsih, 2017).

SPNF SKB Magetan sebagai satuan Pendidikan nonformal yang melaksanakan program kesetaraan memiliki suatu inovasi dengan cara mengintegrasikan dua mata pelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (Sejarah) dan aplikasi keterampilan praktis (Pemberdayaan), melalui pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Model ini menjawab tantangan peserta didik kesetaraan yang cenderung kurang percaya diri dan Generasi Z yang minat belajar sejarahnya rendah. Dengan menggunakan teknologi dan internet yang sangat dekat dengan kehidupan mereka model pembelajaran ini bertujuan untuk menarik minat dan mengembangkan bakat peserta didik. Model ini melibatkan eksplorasi langsung Situs Sendang Kamal di Maospati, Magetan sebuah peninggalan sejarah lokal yang sarat nilai sebagai proyek utama. Pemanfaatan situs lokal ini berfungsi ganda: sebagai sumber data primer untuk pembelajaran Sejarah, sekaligus sebagai objek proyek pembuatan video konten untuk mata pelajaran

Pemberdayaan. *Project-Based Learning* (PjBL) diidentifikasi sebagai model yang ideal, karena mengarahkan peserta didik untuk memecahkan masalah nyata dan menghasilkan produk nyata. PjBL dalam konteks Pendidikan kesetaraan memungkinkan pembelajaran menjadi sangat kontekstual dan fungsional, memanfaatkan lingkungan terdekat sebagai sumber belajar utama.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model *Project-Based Learning* melalui "Napak Tilas Digital" dalam meningkatkan kepercayaan diri dan minat belajar sejarah pada peserta didik Program Paket B. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan sebagai model praktik baik yang dapat direplikasi oleh Pamong Belajar lain dalam memperkaya pembelajaran di pendidikan nonformal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada deskripsi. Penelitian kualitatif digunakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi model pembelajaran yang diteliti. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu: Melakukan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, yang mana data dari hasil penelitian di lapangan yang berupa rekaman atau catatan dan berupa foto peneliti rangkum dan seleksi dengan memilih, mengelompokkan hal-hal yang penting yang kemudian akan disajikan di dalam hasil pembahasan. Kemudian setelah data disajikan peneliti menarik kesimpulan dari hasil penyajian data yang berupa hasil wawancara,

observasi dan kajian dokumen tersebut ditarik kesimpulan secara singkat jelas dan padat.

Subjek penelitian merupakan komponen utama dalam suatu penelitian, karena dalam subjek penelitian terdapat variabel-variabel yang menjadi kajian untuk diteliti. Untuk mendapatkan data tentang Penerapan Model *Project-Based Learning* dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Paket B melalui "Napak Tilas Digital" di SPNF SKB Magetan, subjek penelitian adalah peserta didik paket B dan pendidik pengampu mata Pelajaran terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SPNF SKB Magetan merupakan satuan pendidikan nonformal yang terletak di Jalan Raya Jurusan Ngawi-Maospati Desa Gulun, Kecamatan Maospati yang berjarak kurang lebih 11 Km dari pusat pemerintahan Kabupaten Magetan. SPNF SKB Magetan memiliki letak yang strategis yaitu di jalan nadi provinsi sehingga memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses pendidikan non formal. SPNF SKB Magetan menyelenggarakan berbagai program mulai dari Pendidikan kesetaraan paket A, B dan C, Paud Terpadu, Taman Bacaan Masyarakat serta kursus keterampilan.

Pelaksanaan kegiatan pemberdayaan dan keterampilan di UPTD SPNF SKB Magetan pada tahun pelajaran 2025/2026 merupakan bagian integral dari program pendidikan kesetaraan yang bertujuan memperkuat kompetensi peserta didik dalam bidang keterampilan hidup (*life skills*) dan kemandirian ekonomi. Kegiatan ini dilaksanakan mengacu pada Permendikbud Ristek Nomor 12 Tahun 2024 dan Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025, yang menegaskan bahwa

keterampilan merupakan muatan penting dalam kurikulum pendidikan kesetaraan.

Project-Based Learning (PjBL) melalui Napak Tilas Digital merupakan model pembelajaran interdisipliner yang mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan muatan pemberdayaan. Tujuan dari implementasi model ini adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri, minat belajar sejarah, dan literasi digital peserta didik. Dalam konteks mata pelajaran IPS, peserta didik melakukan eksplorasi mendalam terhadap situs-situs sejarah yang relevan di lingkungan tempat tinggal mereka. Sementara itu, muatan pemberdayaan diri diakselerasi melalui proses produksi konten video, yang menuntut peserta didik untuk tampil dan berkomunikasi secara verbal di depan kamera, sehingga berdampak langsung pada peningkatan kepercayaan diri. Proyek akhir berupa video konten yang diunggah ke social media dalam prosesnya dapat meningkatkan literasi digital berupa penggunaan gawai dan social media untuk menyebarkan informasi.

Inovasi utama dalam model ini terletak pada luaran proyek yang diarahkan untuk mencerminkan gaya hidup Generasi Z dan kebutuhan pasar digital. Peserta didik, yang seringkali memiliki latar belakang beragam dan kepercayaan diri yang bervariasi, ditugaskan untuk membuat video konten promosi situs sejarah dan mempublikasikannya di media sosial. Proses produksi video ini memiliki dampak ganda yang substansial: yaitu peningkatan minat belajar Sejarah dan kepercayaan diri peserta didik. Kebutuhan untuk membuat narasi yang akurat dan menarik memaksa peserta didik mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan oleh pemandu dengan antusias. Keterlibatan aktif dalam

proses kreatif, kolaborasi tim, dan tuntutan untuk tampil di depan kamera secara langsung melatih keterampilan presentasi, komunikasi, dan kepercayaan diri yang merupakan salah satu indikator keberdayaan individu. Penerapan model pembelajaran ini dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian produk.

1. Perencanaan

Asesmen Awal dan Pembentukan Kelompok (Persiapan Peserta Didik)

a. Asesmen Diagnostik Awal (*Pre-test*)

Melakukan tes awal untuk mengukur tingkat awal pengetahuan sejarah lokal melalui tes lisan dan observasi kepercayaan diri.

b. Pembentukan Kelompok Proyek

Membentuk tim kecil (3-5 orang) secara heterogen (berdasarkan hasil *pre-test* dan potensi keterampilan digital/komunikasi) untuk memastikan distribusi peran dan saling bantu.

c. Alokasi Peran Kelompok

Setiap kelompok wajib menentukan peran inti (Penulis Naskah, Kameramen/Editor, Presenter/Host) untuk melatih tanggung jawab individu.

d. Menyediakan daftar alat yang dibutuhkan (misalnya, *smartphone* dengan kamera yang memadai, *tripod* sederhana, aplikasi *editing* video gratis/mudah diakses). Mengadakan sesi pengenalan singkat tentang cara penggunaan alat tersebut.

2. Pelaksanaan

Pengambilan Gambar dan Proses Produksi

a. Kunjungan Lapangan

Seluruh peserta didik didampingi pendidik mengunjungi situs sejarah yang telah ditentukan, dalam kegiatan ini yakni situs Prasasti Sendang Kamal yang terletak di Desa Kraton, Kecamatan Maospati, Kabupaten Magetan. Tahap awal pembelajaran peserta didik didampingi pemandu diajak untuk berkeliling situs sambil mendengarkan penjelasan Sejarah tempat tersebut. Proyek akhir dari kegiatan ini adalah pembuatan video konten, maka saat diberikan penjelasan peserta didik menulis poin penting yang kelak akan dibagikan lagi ke dalam video yang mereka buat.

b. Proses Pengambilan Gambar

Proses pengambilan gambar dilakukan setelah kegiatan keliling prasasti selesai. Setiap anggota kelompok bekerja sama untuk mengambil gambar sesuai perannya. Peserta didik yang berperan sebagai Presenter/Host tampil dan berbicara di depan kamera sesuai dengan naskah yang telah disiapkan. Pendidik mendampingi untuk memberikan motivasi dan umpan balik secara langsung.

3. Penyelesaian Produk

a. Proses *Editing* Video

Kelompok menggunakan aplikasi penyuntingan video untuk merangkai gambar, menambahkan teks informasi, musik latar, dan memastikan alur cerita logis dan menarik.

b. Uji Coba Internal

Kelompok menampilkan draf video mereka kepada pendidik atau kelompok lain untuk mendapatkan *feedback* akhir mengenai kualitas, durasi, dan dampak naratif.

- c. Finalisasi dan Pengunggahan
Video akhir diselesaikan, diberi *cover* (thumbnail) yang menarik, dan diunggah ke sosial media. Peserta didik ditugaskan untuk mengunggah video yang telah mereka buat ke akun sosial media yang mereka miliki dan menandai akun media sosial SKB Magetan, diikuti dengan penulisan deskripsi yang mengandung informasi sejarah penting.

Kunjungan langsung ke situs bersejarah dapat merangsang rasa ingin tahu dan minat siswa terhadap pelajaran sejarah. Rasa ingin tahu mereka terpacu ketika mereka dapat melihat dan mengunjungi secara langsung lokasi bersejarah dibandingkan hanya mendengarkan cerita atau melihat gambar yang disajikan pendidik di dalam kelas. Saat kunjungan situs peserta didik aktif bertanya menyampaikan rasa ingin tahu mereka dan kemudian mencatat poin penting dari penjelasan pemandu untuk disampaikan dalam video proyek mereka. Garcia dan Martinez (2020) menekankan bahwa pengalaman langsung di lokasi bersejarah dapat merangsang rasa ingin tahu dan minat siswa terhadap pelajaran sejarah. Penelitian ini juga mengamati peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan peran positif kunjungan lapangan dalam memperkaya pengalaman belajar mereka. Peserta didik mulai menghubungkan nilai-nilai atau

peristiwa Sejarah yang mereka temukan dengan kondisi sosial saat ini, menandakan peningkatan pemahaman kontekstual Sejarah yang mendalam.

Pergeseran dari pembelajaran individual ke proyek kolaboratif memaksa setiap anggota kelompok memiliki peran (penulis naskah, juru kamera, editor). Setiap kelompok bekerja sama dalam proses perencanaan, pengambilan gambar hingga editing video konten. Hasil akhir berupa video konten promosi situs sejarah dan dipublikasikan ke akun sosial media masing-masing peserta didik. Pengetahuan yang mereka dapatkan tidak hanya untuk dirinya sendiri namun bermanfaat juga untuk orang lain dan dapat mengenalkan situs Sejarah di lingkungan tempat tinggal mereka. I Wayan Eka (2007:109) bahwa *project based learning* 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 di presentasikan kepada orang lain. PjBL yang dilakukan secara berkelompok ini menuntut peserta didik untuk bekerjasama dan juga bebas menuangkan ide kreatif mereka ke dalam proyek.

PjBL Napak Tilas Digital memiliki fungsi ganda: sebagai metode pembelajaran IPS (Sejarah) dan sebagai upaya pengembangan keterampilan teknis. Proyek ini membuktikan bahwa keterampilan digital dapat diajarkan secara efektif melalui konteks mata pelajaran. Peserta didik tidak hanya belajar apa yang terjadi di masa lalu, tetapi juga belajar bagaimana menggunakan teknologi terkini untuk menafsirkan masa lalu dan

memproduksinya untuk publik. Hal ini sejalan dengan karakteristik Generasi Z yang hidupnya sangat dekat dengan teknologi dan internet. Sebuah studi menyebutkan bahwa terdapat kemampuan dasar yang harus dikuasai sebelum mengasah kemampuan literasi digital lebih tinggi lagi yaitu: 1). Mengakses informasi dan membuat file, 2). Keterampilan dalam manajemen informasi, 3). Kolaborasi efektif, komunikatif dalam pembuatan konten digital (Tugba & Gul: 2022).

Hasil akhir berupa video konten yang mengenalkan situs Sejarah lokal dan mengunggahnya ke sosial media memfasilitasi transisi peserta didik dari pengguna teknologi pasif-konsumtif menjadi pengguna kritis-produktif, sebuah indikator penting keberhasilan literasi digital. Hal ini sesuai dengan pendapat Buckingham (2007) yang menjelaskan bahwa literasi digital menyangkut empat komponen penting tentang; Representasi, Bahasa, Produksi dan Khalayak. Dengan mengasah kemampuan dasar yang disebutkan tersebut maka *skills* literasi digital perlahan akan dapat dikuasai oleh masing-masing setiap individu. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang mengedepankan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu. Kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri peserta didik ditampilkan dengan berani tampil di depan kamera serta memaparkan penjelasan Sejarah situs prasasti Sendang Kamal. Hal ini mungkin terdengar kemampuan sederhana, namun bagi peserta didik kesetaraan dengan latar belakang dan kemampuan yang beragam bahkan berani tampil di depan kamera sudah sebuah peningkatan yang luar biasa.

Dalam penerapan model pembelajaran ini terdapat beberapa hambatan, yakni:

1. Beberapa peserta didik memiliki tingkat kepercayaan diri rendah saat harus tampil dan berbicara di depan umum/kamera. Hal ini menghambat kualitas presentasi dan penampilan dalam video.
2. Ketersediaan *smartphone* berkualitas baik, *tripod*, atau perangkat audio yang memadai tidak merata di antara peserta didik.
3. Peserta didik maupun mungkin memiliki keterbatasan keterampilan teknis dalam *editing* video (misalnya, menggunakan aplikasi tertentu, mengunggah).

Secara keseluruhan, Model PjBL yang mengintegrasikan mata Pelajaran IPS dan muatan pemberdayaan berkonsep "Napak Tilas Digital" adalah praktik baik yang transformatif, tidak hanya berhasil meningkatkan aspek afektif (Minat Belajar) menggunakan konteks lokal sebagai sumber belajar dan memanfaatkan teknologi, tetapi juga secara fundamental membangun aspek psikologis (kepercayaan diri) yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik pendidikan kesetaraan. Konsep pembelajaran seperti ini dapat diterapkan untuk mata Pelajaran lain bahkan di daerah lain dengan memanfaatkan sumber belajar dan kearifan local yang tersedia.

SIMPULAN

Penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) yang diintegrasikan dengan proyek "Napak Tilas Digital" dapat meningkatkan kepercayaan diri dan minat belajar materi sejarah peserta didik.

Pembelajaran dengan eksplorasi langsung lebih menarik minat belajar peserta didik untuk mempelajari Sejarah. Meningkatnya minat peserta didik dalam mempelajari IPS (Sejarah) diharapkan menjadi dampak positif dari pengalaman berharga ini, yang tidak hanya memperkaya pengetahuan mereka, tetapi juga merangsang rasa cinta terhadap sejarah dan warisan budaya bangsa. Kepercayaan diri peserta didik terasah untuk tampil dan berbicara di depan kamera untuk kepentingan membuat proyek video konten. Secara keseluruhan, Model PjBL yang memanfaatkan sumber belajar kontekstual digital ini merupakan praktik baik yang transformatif, memberikan kontribusi ganda yaitu membangun aspek psikologis (Kepercayaan Diri) sekaligus aspek afektif (Minat Belajar) yang krusial bagi keberhasilan peserta didik dalam Pendidikan Kesetaraan.

REFERENCE

- Buckingham, D. (2007). *Digital Media Literacies: rethinking media education in the age of the Internet*. Research in Comparative and International Education, Vol.2, No.1: 43-55
- David Bawden.(2001). "Information and Digital Literacies: A Review of Concepts," Journal of Documentation
- Garcia, M., & Martinez, J.(2020). *The Impact of Field Trips on Historical Understanding*. Journal of Educational Psychology, 38(2), 201-215.
- Indah Kurnianingsih, Rosini Rosini, and Nita Ismayati. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah Dan Guru Di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2017): 61–76
- Mahendra,I Wayan Eka. Project Based Learning bermuatan etnomatematika dalam pembelajar matematika. *Jurnal kreatif* vol. 6 No 1 P-ISSN: 2303-288X E-ISSN: 2541-72007, h. 109
- Rachmayanie, R.J., dkk. (2020). Analisis need assessment siswa SMP terhadap pelayanan BK se-Kota Banjarmasin. *Jurnal Bimbingan dan Konseling ar-Rahman*, 6(1), 19-25.<http://doi.org/10.32488/jbka.v4i1.1279>
- Ristanto, Hengky. (2022). *Sepanjang 2022, Puluhan Siswa di Magetan Putus Sekolah*. [online] Tersedia: <https://radarmadiun.jawapos.com/magetan/801220458/sepanjang-2022-puluhan-siswa-di-magetan-putus-sekolah> [Diakses pada tanggal 29 Oktober 2025]
- Tugba Kamali Arslantas and Abdulmenaf Gul, "Digital Literacy Skills of University Students with Visual Impairment:A Mixed-Methods Analysis," *Education and Information Technologies* 27, no. 4 (2022): 5605–25.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Jakarta.
- Youarti, I.E., dan Hidayah, N. (2018). *Perilaku phubbing sebagai karakter remaja generasi Z*. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 14