JURNAL PENGABDIAN DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT - SOSIAL EKONOMI
Sekretariat: Jl. Raya Negara Km.7 Tanjung Pati 26271, Kec.Harau Kab. Limapuluh Kota, Prov. Sumatera Barat

Volume: 2, Nomor: 2: 2026
Diterima: 01-06-2026 – Disetujui: 06-06-2026 – Diterbitkan: 12-06-2026
Halaman: 61-70

PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN PRAKTIK MELALUI PEMBUATAN ES KUWUT PADA SISWA SEKOLAH DASAR

PRACTICAL LEARNING SUPERVISION THROUGH MAKING KUWUT ICE FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Ayu Lestari[1*], Istiyati Mahmudah[2]
[12]Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia
*koresponden author : ayulestari7248@gmail.com

ABSTRACT
This community service aims to determine the application of practical learning through the activity of making ice kuwut for elementary school students. The methods used in implementing this practical learning assistance include: presentation of material and practice, followed by making ice kuwut. The activity is carried out by directly involving students in the process of making ice kuwut so that learning becomes more active and enjoyable. The results of the activity indicate that practical learning can increase creativity, cooperation, and student interest in learning. Thus, making ice kuwut can be an effective and meaningful learning alternative for elementary school students.

***Keywords**: method, mentoring, practice, elementary school*

ABSTRAK
Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran praktik melalui kegiatan pembuatan es kuwut pada siswa Sekolah Dasar. Metode yang dipergunakan dalam pelaksanaan pendampingan pembelajaran praktik ini meliputi: pemaparan materi dan praktik, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan es kuwut. Kegiatan dilakukan dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembuatan es kuwut sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran praktik dapat meningkatkan kreativitas, kerja sama, dan minat belajar siswa. Dengan demikian, kegiatan pembuatan es kuwut dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: metode, pendampingan, praktik, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam mewujudkan pembangunan masyarakat Indonesia yang berkualitas. Selain itu, pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang menuju kedewasaan melalui upaya pembelajaran dan pelatihan yang dilakukan secara sadar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Tujuan pendidikan adalah membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu mencapai kemandirian dan kebebasan dalam berpikir serta bertindak. Pendidikan juga memiliki peran yang sangat penting dalam mengantarkan seseorang menuju penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Mahmudah et al., 2024).

Pendidikan sangat diperlukan oleh setiap individu maupun masyarakat untuk mengembangkan potensi manusia secara optimal dan membantu dalam memecahkan berbagai permasalahan kehidupan. Pendidikan memiliki misi untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas peserta didik melalui penciptaan suasana belajar yang aktif dan kondusif. Dengan demikian, pendidikan mampu mengembangkan kecerdasan, kepribadian, kekuatan mental, serta berbagai keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan (Anwar et al., 2018).

Melihat masih rendahnya kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, diperlukan upaya yang lebih optimal untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara menarik, menyenangkan, memotivasi, dan mampu merangsang keterlibatan aktif siswa. Selain itu, siswa perlu diberikan kesempatan yang luas untuk mengembangkan kreativitas dan kemandiriannya sesuai dengan bakat, minat, serta tahap perkembangan psikologisnya. Guru perlu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran agar proses belajar tidak berlangsung secara satu arah. Keaktifan siswa sangat penting karena dapat membantu mereka membangun pengetahuan berdasarkan gagasan dan pengalaman yang dimiliki (Tarwi, 2021). Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah melalui kegiatan belajar sambil bermain yang tetap berorientasi pada materi pembelajaran yang sedang dipelajari (Hidayanti et al., 2023).

Pendidikan di sekolah dasar memegang peranan penting dalam meletakkan fondasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Pada tahap ini, siswa berada pada fase operasional konkret, yaitu periode ketika mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan objek nyata di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran yang bersifat praktis dan kontekstual sangat relevan pada jenjang pendidikan dasar.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) memiliki kesetaraan dengan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Salah satu bidang yang perlu dikuasai oleh mahasiswa PGMI adalah seni rupa (Komala, 2022). Sebagai calon guru madrasah ibtidaiyah, mahasiswa PGMI harus memahami berbagai prosedur dasar dalam berkarya seni rupa karena nantinya mereka akan membimbing siswa untuk mengeksplorasi dan bereksperimen dalam menghasilkan karya seni. Oleh sebab itu, guru perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai media, bahan, alat, teknologi, serta proses penciptaan karya seni rupa (Mahmudah, 2024).

Pentingnya pembelajaran seni rupa di tingkat SD/MI tidak hanya terletak pada pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga pada kemampuan berekspresi dan apresiasi estetika. Melalui kegiatan seni rupa, siswa dapat menyampaikan ide, perasaan, dan pengalaman mereka secara kreatif. Kemampuan ini secara tidak langsung turut meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Selain itu, pembelajaran seni rupa juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika hasil karya mereka diapresiasi atau dipamerkan kepada orang lain (Aulia & Mahmudah, 2024).

Pembelajaran berbasis praktik (*project-based learning* atau *hands-on learning*) merupakan salah satu pendekatan yang sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Melalui kegiatan praktik, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses berpikir, merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi suatu kegiatan. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterampilan hidup (*life skills*) yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu kegiatan praktik yang menarik untuk diterapkan di sekolah dasar adalah pembuatan es kuwut, yaitu minuman tradisional khas Bali yang terbuat dari campuran air kelapa muda, biji selasih, jeruk nipis, dan sirup. Kegiatan ini tidak hanya memiliki nilai kuliner, tetapi juga mengandung potensi pembelajaran yang kaya dan multidimensional. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mempelajari konsep pengukuran dan takaran dalam matematika, mengenal bahan-bahan alami beserta manfaatnya dalam pembelajaran sains, serta memahami nilai budaya lokal yang terkandung dalam minuman tradisional tersebut. Selain itu, kegiatan ini juga melatih kerja sama, kedisiplinan, tanggung jawab, dan kemampuan berkomunikasi melalui pembagian tugas dalam kelompok.

Dengan mengintegrasikan pembelajaran praktik melalui kegiatan pembuatan es kuwut, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (*meaningful learning*). Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran praktik melalui

kegiatan pembuatan es kuwut pada siswa sekolah dasar serta menganalisis manfaat dan tantangan yang dihadapi selama proses pelaksanaannya.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pendampingan pembelajaran praktik ini meliputi pemberian materi, demonstrasi, dan praktik langsung pembuatan es kuwut. Kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahapan pembuatan es kuwut sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas melalui tindakan nyata yang terencana, yaitu penerapan pembelajaran praktik melalui kegiatan pembuatan es kuwut. Dengan pendekatan tersebut, siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka secara langsung.

Tabel 1. Tahapan pelaksanaan

No	Tahap	Kegiatan Siswa	Dikembangkan
1	Pengenalan bahan	Mengidentifikasi nama, asal, dan manfaat bahan	Kognitif, literasi sains
2	Perencanaan takaran	Mengukur dan mencatat jumlah bahan sesuai resep	Matematika, ketelitian
3	Praktik meracik	Mencampur bahan sesuai urutan dan takaran	Psikomotorik, kerja sama
4	Penyajian	Menata dan mempresentasikan hasil kepada kelas	Komunikasi, kreativitas
5	Refleksi	Mendiskusikan proses dan hasil kegiatan bersama guru	Metakognisi, evaluasi diri

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas Pendampingan Pembelajaran Praktik

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa kegiatan pembuatan es kuwut dapat dilaksanakan secara efektif apabila didukung oleh perencanaan yang matang serta pengelolaan kelompok yang terstruktur. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hopkins (2008) yang menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara reflektif dan kolaboratif merupakan strategi yang efektif untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. Perbaikan yang dilakukan dari siklus I ke siklus II, berupa penambahan kartu peran dan lembar kerja terstruktur,

terbukti mampu meningkatkan keteraturan proses pembelajaran serta keterlibatan aktif seluruh siswa.

Bruner (1966) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan manipulasi benda konkret (enactive stage) sangat sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar. Prinsip tersebut terbukti relevan dalam kegiatan ini, di mana siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional tampak lebih antusias dan aktif ketika diberikan kesempatan untuk menyentuh, menakar, dan meracik bahan secara langsung. Selain itu, Piaget (1952) menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga proses belajar akan lebih efektif apabila dilakukan melalui interaksi dengan objek nyata dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal dari guru.

Kemmis dan McTaggart (1988) menegaskan pentingnya siklus refleksi dalam PTK untuk memperbaiki tindakan pembelajaran secara berkelanjutan. Refleksi yang dilakukan setelah siklus I berhasil mengidentifikasi dua hambatan utama, yaitu ketidakjelasan pembagian peran antaranggota kelompok dan kurangnya panduan tertulis dalam pelaksanaan kegiatan. Kedua hambatan tersebut dapat diatasi pada siklus II sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Peningkatan Pemahaman Konsep Lintas Mata Pelajaran

Data hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata yang konsisten, yaitu dari tahap prasiklus sebesar 58,3 menjadi 71,6 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 83,4 pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus II mencapai 85,7%, melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%. Temuan ini sejalan dengan teori learning by doing yang dikemukakan Dewey (1938), yang menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, bukan sekadar sebagai penerima informasi secara pasif.

Ausubel (1968), melalui konsep meaningful learning, menjelaskan bahwa pengetahuan baru akan lebih mudah dipahami apabila dikaitkan dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Kegiatan pembuatan es kuwut memberikan pengalaman nyata bagi siswa dalam memahami konsep pengukuran pada mata pelajaran Matematika, mengenal sifat dan manfaat bahan alami dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), serta memahami kearifan budaya lokal dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan demikian, ketiga domain pengetahuan tersebut saling mendukung dan terintegrasi dalam satu pengalaman belajar yang utuh. Johnson (2002) menambahkan bahwa pembelajaran kontekstual yang menghubungkan materi dengan kehidupan nyata terbukti mampu meningkatkan pemahaman sekaligus motivasi belajar siswa.

Fink (2003) menekankan pentingnya merancang pengalaman belajar yang bermakna dan terintegrasi lintas kompetensi. Dalam kegiatan ini, integrasi berbagai mata pelajaran terjadi

secara alami melalui satu aktivitas praktik tanpa perlu memisahkan setiap konsep ke dalam pembelajaran yang terpisah. Bransford, Brown, dan Cocking (2000) juga menegaskan bahwa pembelajaran aktif berbasis pengalaman nyata menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan bertahan lebih lama dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan hafalan atau metode ceramah.

Kolb (1984) mengemukakan bahwa proses belajar berbasis pengalaman terdiri atas empat tahap, yaitu concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan active experimentation. Keempat tahap tersebut tercermin dalam kegiatan pembuatan es kuwut. Siswa memperoleh pengalaman langsung saat meracik bahan (concrete experience), mendiskusikan hasil kegiatan bersama kelompok (reflective observation), menarik kesimpulan mengenai konsep pengukuran dan karakteristik bahan (abstract conceptualization), serta menerapkan pemahaman tersebut pada kegiatan berikutnya (active experimentation).

Pengembangan Keterampilan Hidup dan Karakter Siswa

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek keterampilan yang diamati dari siklus I ke siklus II. Aspek kerja sama kelompok mengalami peningkatan paling tinggi, yaitu dari 67,9% menjadi 92,9%. Vygotsky (1978) menjelaskan bahwa interaksi sosial dan kerja kelompok merupakan sarana utama dalam membangun pemahaman konsep sekaligus mengembangkan kompetensi sosial siswa. Proses pembuatan es kuwut secara berkelompok mendorong siswa untuk berkomunikasi, berbagi tugas, serta menyelesaikan masalah secara bersama-sama sehingga kemampuan sosial mereka berkembang secara alami dalam situasi yang autentik.

Kilpatrick (1918), melalui konsep project method, menyatakan bahwa kegiatan berbasis proyek dapat mendorong siswa untuk berkolaborasi, merencanakan kegiatan, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Temuan dalam kegiatan ini mendukung pandangan tersebut. Siswa yang diberikan tanggung jawab nyata dalam proyek pembuatan es kuwut menunjukkan tingkat inisiatif, kreativitas, dan rasa memiliki (sense of ownership) yang lebih tinggi dibandingkan saat mengerjakan tugas individual berbasis lembar kerja. Thomas (2000) juga menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Keterlibatan aktif siswa meningkat dari 64,3% pada siklus I menjadi 89,3% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang menghasilkan produk nyata mampu membangun motivasi intrinsik yang lebih kuat. Blank (1997) menjelaskan bahwa pembelajaran autentik yang berbasis pada aktivitas nyata dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan ini juga sejalan dengan kerangka Partnership for 21st Century Skills

(2009) yang menempatkan kemampuan kerja sama, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis sebagai keterampilan penting abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar.

Ketelitian siswa dalam mengukur bahan juga mengalami peningkatan, yaitu dari 57,1% menjadi 82,1%. Kesalahan dalam menentukan takaran yang berdampak pada rasa es kuwut menjadi pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk lebih teliti. Harwell (1997) menjelaskan bahwa kegiatan berbasis proyek dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemandirian karena siswa merasakan secara langsung konsekuensi dari setiap keputusan yang mereka ambil selama proses pembelajaran.

Integrasi Nilai Budaya Lokal dan Pendidikan Karakter

Pemanfaatan es kuwut sebagai media pembelajaran tidak hanya memiliki nilai pedagogis, tetapi juga mampu memperkuat kesadaran siswa terhadap pentingnya kearifan budaya lokal Bali. Gay (2000), melalui konsep culturally responsive teaching, menekankan pentingnya integrasi budaya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bangga dapat mempelajari dan membuat minuman tradisional daerahnya sendiri. Respons afektif seperti ini sulit diperoleh apabila pembelajaran hanya berfokus pada penggunaan buku teks.

Lickona (1991) menegaskan bahwa kegiatan praktik yang memuat nilai-nilai budaya lokal berpotensi menanamkan karakter positif, seperti tanggung jawab, kerja keras, dan penghargaan terhadap warisan budaya, secara lebih alami dibandingkan pendekatan pendidikan karakter yang bersifat instruksional. Dalam konteks ini, kegiatan pembuatan es kuwut tidak hanya menjadi sarana untuk mempelajari konsep akademik, tetapi juga menjadi media internalisasi nilai-nilai karakter yang relevan dengan kehidupan siswa.

Secara normatif, temuan ini sejalan dengan arah kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dalam Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis proyek sebagai sarana penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi berkebinekaan global, gotong royong, dan bernalar kritis. Kegiatan pembuatan es kuwut secara nyata merepresentasikan ketiga dimensi tersebut dalam satu aktivitas pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Keterbatasan dan Potensi Bias

Meskipun hasil pendampingan menunjukkan tren peningkatan yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, kegiatan ini hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah peserta sebanyak 28 siswa sehingga generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Miles dan Huberman (1994) menjelaskan bahwa validitas temuan kualitatif lebih ditentukan oleh kedalaman triangulasi data daripada jumlah sampel semata.

Kedua, posisi guru yang sekaligus berperan sebagai peneliti berpotensi menimbulkan bias observasi karena penilaian terhadap proses maupun hasil belajar dapat dipengaruhi oleh harapan subjektif peneliti. Ketiga, beberapa variabel eksternal, seperti kondisi kelas, ketersediaan bahan, dan tingkat keterlibatan orang tua, belum dapat dikendalikan secara optimal. Bransford, Brown, dan Cocking (2000) menegaskan bahwa lingkungan belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap efektivitas suatu pendekatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian atau kegiatan serupa perlu direplikasi pada sekolah dengan karakteristik yang berbeda untuk memperkuat validitas eksternal temuan yang diperoleh.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan pembelajaran praktik melalui pembuatan es kuwut terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang terintegrasi dengan berbagai mata pelajaran, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat karena mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan bermakna.

Pembelajaran praktik melalui pembuatan es kuwut tidak hanya meningkatkan aspek akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan hidup dan karakter siswa, seperti kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, kreativitas, dan ketelitian. Pemanfaatan minuman tradisional sebagai media pembelajaran turut memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa, sehingga pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Aulia, D., & Mahmudah, I. (2024). Pengalaman Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Seni Rupa untuk Anak Kelas I di MIN 2 Palangka Raya. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2 (2), 148-159.

Ausubel, D. P. (1968). Educational Psychology: A Cognitive View. New York: Holt, Rinehart & Winston. — Mendukung konsep meaningful learning bahwa pengetahuan baru lebih mudah diserap apabila dikaitkan dengan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa.

Blank, W. (1997). Authentic instruction. Dalam W. E. Blank & S. Harwell (Eds.), Promising Practices for Connecting High School to the Real World (hlm. 15–21). Tampa, FL: University of South Florida. — Memperkuat argumen bahwa instruksi autentik berbasis kegiatan nyata meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (Eds.). (2000). How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School. Washington, DC: National Academy Press. — Memperkuat argumen bahwa pembelajaran aktif berbasis pengalaman nyata menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dan tahan lama.

Bruner, J. S. (1966). Toward a Theory of Instruction. Cambridge, MA: Harvard University Press. — Melandasi argumen bahwa pembelajaran yang melibatkan manipulasi benda konkret (enactive stage) sangat sesuai bagi siswa SD.

Dewey, J. (1938). Experience and Education. New York: Macmillan. — Digunakan untuk mendukung konsep learning by doing bahwa siswa belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan bermakna.

Fink, L. D. (2003). Creating Significant Learning Experiences: An Integrated Approach to Designing College Courses. San Francisco: Jossey-Bass. — Mendukung pentingnya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan terintegrasi lintas kompetensi.

Gay, G. (2000). Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice. New York: Teachers College Press. — Menjadi landasan konsep culturally responsive teaching bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Harwell, S. (1997). Project-based learning. Dalam W. E. Blank & S. Harwell (Eds.), Promising Practices for Connecting High School to the Real World (hlm. 23–28). Tampa, FL: University of South Florida. — Mendukung pandangan bahwa kegiatan berbasis proyek mengembangkan tanggung jawab dan kemandirian siswa.

Hidayanti, E., Wahdah, N., Rizal, S. U., Mahmudah, I., & Anjani, U. M. (2023). Pendampingan Belajar Melalui Pemanfaatan Permainan Edukatif Tebak Kata Siswa SDN 1 Kalampangan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.2), 1987-1993.

Hopkins, D. (2008). A Teacher's Guide to Classroom Research (4th ed.). Maidenhead: Open University Press. — Mendukung argumen bahwa PTK yang dilakukan guru secara reflektif dan kolaboratif merupakan strategi paling efektif untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas.

Johnson, E. B. (2002). Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay. Thousand Oaks, CA: Corwin Press. — Menjadi dasar argumen bahwa pembelajaran kontekstual yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa.

Kemendikbudristek. (2022). Kurikulum Merdeka: Panduan Pembelajaran dan Asesmen. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. — Menjadi acuan normatif bahwa pembelajaran berbasis proyek dan penguatan profil pelajar Pancasila sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). The Action Research Planner (3rd ed.). Victoria, Australia: Deakin University Press. — Menjadi rujukan utama desain PTK dengan siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang digunakan dalam penelitian ini.

Kilpatrick, W. H. (1918). The project method. Teachers College Record, 19(4), 319–335. — Mendukung argumen bahwa kegiatan berbasis proyek mendorong siswa berkolaborasi, merencanakan, dan memecahkan masalah bersama.

Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall. — Menjadi landasan teori siklus belajar berbasis pengalaman (concrete experience → reflective observation → abstract conceptualization → active experimentation).

Lickona, T. (1991). Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility. New York: Bantam Books. — Mendukung argumen bahwa kegiatan

praktik berbasis nilai lokal menanamkan karakter positif seperti tanggung jawab, kerja keras, dan penghargaan terhadap budaya.

Mahmudah, I. (2024). Pendampingan Proses Pembuatan Karya Seni Rupa Bagi Calon Guru MI. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 485-492

Mahmudah, I., Fitriana, E., & Nurhasanah, R. L. (2024). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya di MIS Darul Ulum. *PENSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 4(2), 190-195.

Mahmudah, I., Rahmah, S., Azizah, A., & Naulia, E. (2024). Pembelajaran Ekstrakurikuler Menggambar Dan Mewarnai Terhadap Hasil Prestasi di MIS Hidayatul Muhajirin. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 10(2), 155-163.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications. — Menjadi acuan teknik analisis data kualitatif melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Partnership for 21st Century Skills. (2009). P21 Framework for 21st Century Learning. Washington, DC: P21. — Menjadi rujukan konsep life skills yang mencakup kerja sama, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis sebagai keterampilan esensial abad ke-21.

Piaget, J. (1952). The Origins of Intelligence in Children. New York: International Universities Press. — Melandasi argumen bahwa siswa SD berada pada tahap operasional konkret dan belajar paling efektif melalui manipulasi objek nyata.

Thomas, J. W. (2000). A Review of Research on Project-Based Learning. San Rafael, CA: Autodesk Foundation. — Mendukung efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge, MA: Harvard University Press. — Mendukung pentingnya interaksi sosial dan kerja kelompok dalam membangun pemahaman konsep siswa.