

KOLABORASI VIRTUAL BERBASIS PROYEK (Studi Implementasi Pembelajaran Inovatif pada Pelajaran PAI SD)

¹M.Fahmi Maulana, ²Syamsudin, ³Luqman Hadi

Pendidikan Agama Islam, STAINU Pacitan, Indonesia

Pendidikan Agama Islam, STAINU Pacitan, Indonesia

Manajemen Pendidikan Islam, STAINU Pacitan, Indonesia

Email: ¹maulanafahmi2@gmail.com, ²syamsudinjos6@gmail.com, ³luqmanhadi811@gmail.com

DOI: -

Received: 25-04-2025

Accepted: 15-04-2025

Published: 30-04-2025

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 2 Ploso, Kabupaten Pacitan melalui kolaborasi virtual berbasis proyek. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif, dengan menggunakan metode study kasus. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif Miles and Huberman melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI melalui kolaborasi berbasis proyek dapat diimplementasikan pada materi “Keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya” dengan menggunakan platform media pembelajaran digital Padlet. Tahapan dalam implementasi terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. Sedangkan analisis dampak berdasarkan teori pembelajaran berbasis proyek (PBL), teori kolaborasi dan pembelajaran sosial (Vygotsky), teori konstruktivisme (Piaget), teori motivasi (Maslow dan Self-Determination Theory), dan teori kognitivisme (Bruner) menunjukkan adanya dampak yang positif. Dampak tersebut meliputi peningkatan motivasi belajar siswa, keterlibatan siswa, keterampilan kolaboratif, pemahaman mendalam, dan perkembangan sosial-emosional siswa.

Kata Kunci: *Kolaborasi Virtual, Project-Based Learning, PAI*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki urgensi utama dalam membentuk karakter dan moral siswa pada jenjang Sekolah Dasar (SD) (Puspitasari, Relistian. R, & Yusuf, 2022). Seiring dengan berkembangnya ilmu teknologi informasi dan komunikasi, pendekatan inovatif dalam pembelajaran PAI menjadi hal yang semakin penting untuk memastikan keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih maksimal (Fahyuni & Nurdyansyah, 2019). Dalam konteks ini, implementasi pembelajaran PAI di jenjang SD melalui kolaborasi virtual berbasis proyek menjadi suatu pendekatan yang menarik dan relevan untuk memperkuat efektivitas pembelajaran PAI.

Kolaborasi virtual berbasis digital merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menjembatani interaksi belajar antara guru dan siswa (Revianti &

Anggoro, 2022). Dengan menggunakan berbagai platform dan alat komunikasi digital, siswa dapat terlibat secara langsung dalam berdiskusi, dan penyelesaian proyek pembelajaran tanpa harus berada di ruang kelas secara fisik. Integrasi kolaborasi virtual dalam pembelajaran PAI di SD dapat memperluas akses siswa terhadap materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka, meningkatkan kreatifitas, serta mempermudah jalinan interaksi antara sesama siswa dan guru.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mempermudah interaksi antara sesama siswa, atau antara siswa dan guru adalah model pembelajaran Project Based Learning (Goodman & Stivers, 2010; Khoiruddin & Suwito, 2021). Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) menawarkan kerangka kerja yang kuat untuk mengintegrasikan pembelajaran PAI dengan aktivitas proyek nyata yang relevan, menarik dan menantang (Lucas Education Research, 2021; A. Y. Sari, 2018). Dengan memanfaatkan model pembelajaran PjBL, siswa tidak hanya belajar tentang konsep agama Islam secara teoritis, tetapi juga menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari melalui proyek-proyek yang dikerjakan secara berkelompok (Rizaldy & Sujatmiko, 2020). Hal tersebut dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan praktis, kreativitas, dan pemahaman yang mendalam tentang materi-materi pelajaran PAI.

Salah satu lembaga pendidikan yang mengimplementasikan konsep kolaborasi virtual dalam pembelajaran PAI adalah SD Negeri 2 Ploso, Kabupaten Pacitan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara kritis implementasi serta dampak kolaborasi virtual berbasis proyek pembelajaran PAI di SD Negeri 2 Ploso, Kabupaten Pacitan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi pendidikan dan pengambil kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di tingkat SD melalui pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menerapkan pendekatan kualitatif (Abdussamad, 2021; Rahmat, 2009), yang berfokus pada pengamatan aktivitas / kejadian secara mendalam (Sugiyono, 2014), untuk menghasilkan data dan analisis informasi yang lebih komprehensif (Ardianto, 2019). Metode penelitian yang digunakan yaitu studi kasus (Rahardjo, 2017), untuk menyelidiki suatu peristiwa, situasi, atau kondisi sosial tertentu serta memberikan wawasan dalam proses yang menjelaskan bagaimana proses pengimplementasian konsep kolaborasi virtual berbasis proyek pada mata pelajaran PAI (Sugiyono, 2013).

Segala informasi yang diperlukan dalam penelitian ini dikumpulkan dari informan yang terlibat langsung dalam proses pengimplementasian konsep kolaborasi virtual berbasis proyek pada mata pelajaran PAI (Lenaini, 2021),

terdiri atas: 2 orang Guru PAI, 9 siswa, dan Kepala Sekolah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari: teknik Dokumentasi (Husna & Sugito, 2021), Wawancara (Astuti, Maulana, & Ali, 2022), Observasi (S. K. Sari & Astuti, 2023). Dalam konteks penelitian ini, peneliti juga terlibat secara langsung untuk mengamati interaksi yang terjadi antar subjek penelitian di lapangan (Adlini, Dinda, Yulinda, Chotimah, & Merliyana, 2022), untuk mendapatkan data dukung yang akurat dan relevan. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles and Huberman, yaitu melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Christover, 2021). Untuk menguji tingkat kredibilitas data peneliti dengan metode triangulasi sumber (Haryoko, Bahartiar, & Arwadi, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi pembelajaran PAI melalui kolaborasi berbasis proyek di kelas VI SD Negeri 2 Ploso

Pembelajaran PAI melalui kolaborasi berbasis proyek di kelas VI SD Negeri 2 Ploso diimplementasikan pada materi “Keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya”, yaitu dengan menggunakan *platform* media pembelajaran digital Padlet. Adapun langkah/ tahapan dalam implementasi pembelajaran PAI melalui kolaborasi berbasis proyek di kelas VI SD Negeri 2 Ploso adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan. Pada tahap ini, guru melakukan 3 kegiatan utama, yaitu:
(a) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan menuliskannya dalam RPP; (b) mendesain proyek untuk siswa; dan (c) menentukan *platform* digital yang akan digunakan. Dalam konteks ini, guru memilih materi pembelajaran tentang “Keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya” dengan menggunakan *platform* digital Padlet.
2. Pelaksanaan. Guru melakukan 4 kegiatan utama, yaitu:
 - a. Pembentukan kelompok siswa sebagai salah satu ciri khas dari pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa. Setiap kelompok siswa diberikan proyek yang berbeda dari materi yang sama.
 - b. Pelatihan teknologi. Guru memberikan instruksi / petunjuk kepada siswa tentang cara mengoperasikan media padlet.
 - c. Pemberian tugas dan panduan. Guru menjelaskan tentang proyek yang akan diselesaikan setiap kelompok, meliputi langkah kerja, perangkat yang digunakan , hingga kriteria penilaian. Guru juga memberikan batas waktu yang jelas untuk setiap tahapan proyek.
 - d. Memfasilitasi kolaborasi yang menekankan pada peran aktif dari masing-masing siswa dalam kelompok. Siswa dapat menyelesaikan tugasnya secara berkelompok menggunakan aplikasi yang sama, dan dalam waktu yang bersamaan. Progres hasil pengerjaan proyek dapat diamati oleh guru secara langsung, serta mendapatkan umpan balik dari guru secara berkala dan berkelanjutan.

3. Monitoring dan evaluasi, dengan terdiri atas 3 kegiatan utama yaitu:
 - a. Pemantauan Progres dengan melakukan supervisi atau memantau kemajuan hasil kerja setiap kelompok melalui laporan berkala di setiap pertemuan. Guru selalu memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa mengatasi hambatan, agar kualitas hasil proyek dapat meningkat.
 - b. Penilaian Kinerja dengan menggunakan rubrik penilaian menekankan pada 3 aspek utama, yaitu aspek kognitif (pemahaman materi), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan teknis dan kolaboratif). Proses penilaian dilakukan secara individual dan kelompok, guna memastikan keterlibatan dan kontribusi setiap siswa secara adil.
 - c. Presentasi Hasil Proyek, yaitu untuk mendemonstrasikan hasil karya / proyek masing-masing kelompok, dan memperoleh masukan perbaikan berkelanjutan. Proses presentasi dilakukan secara langsung dan bergilir di depan kelas, dengan menggunakan multimedia seperti video, slide presentasi dan unjuk hasil proyek secara langsung.

Implementasi pembelajaran PAI melalui kolaborasi virtual berbasis proyek di kelas VI SD Negeri 2 Ploso memiliki banyak manfaat dalam peningkatan keterlibatan siswa, pengembangan keterampilan kolaboratif, dan pemahaman materi yang lebih mendalam. Dengan penggunaan teknologi yang tepat, dibarengi dengan perencanaan yang matang dari guru, dan pelaksanaan yang efektif, maka pendekatan ini dapat menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi siswa.

B. Analisis kelebihan dan dampak pembelajaran PAI melalui Kolaborasi virtual berbasis proyek

Implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui kolaborasi virtual berbasis proyek merupakan pendekatan yang inovatif dan modern. Konsep tersebut menggabungkan teknologi digital dengan konsep pembelajaran berbasis proyek (As'ari, Rofi'ah, & Nursikin, 2023), untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan siswa (Ediana, Andriani, Ilmi, & Zulfikhar, 2023). Platform digital yang relevan untuk digunakan adalah Padlet. Platform Padlet merupakan salah satu aplikasi digital yang memungkinkan para penggunanya untuk saling berkolaborasi secara virtual dalam bentuk teks, foto, tautan atau konten lainnya (Alghozi, Salsabila, Sari, Astuti, & Sulistyowati, 2021). Padlet memiliki kelebihan, yaitu (1) mudah dioperasikan oleh siswa dari lokasi yang berbeda secara bersamaan; (2) memiliki tampilan yang menarik; (3) dapat dioperasikan melalui PC dan *smartphone*, (4) memiliki fitur *comment* yang dapat diaktifkan sehingga dapat saling memberikan respon, dan dapat dipantau oleh guru (Dewi, 2022).

Ditinjau dari beberapa teori, Implementasi pembelajaran PAI melalui kolaborasi virtual berbasis proyek memiliki dampak sebagai berikut:

1. Teori Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/ PjBL*) adalah model yang memposisikan siswa sebagai peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran melalui proyek nyata yang menantang, yang dapat meningkatkan motivasi, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan sosial (Dewi, 2022).

- a. Motivasi dan Keterlibatan: Siswa lebih termotivasi dalam belajar karena setiap siswa merasa memiliki kepemilikan atas proyek mereka.
- b. Keterampilan Berpikir Kritis: Siswa diajak untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi untuk membentuk sebuah proyek.
2. Teori Kolaborasi dan pembelajaran Sosial (Vygotsky)
Menurut Vygotsky (1978), pembelajaran adalah proses sosial yang menekankan terjalinnya interaksi dengan sesama teman dan guru melalui pembelajaran kolaboratif (Jufriadi, Huda, Aji, Pratiwi, & Ayu, 2022), dapat memberikan dampak:
 - a. Keterampilan Kolaboratif: Siswa belajar bekerja dalam tim, berbagi tugas, dan mengembangkan keterampilan komunikasi, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran.
 - b. Pengembangan Sosial dan Emosional: Kolaborasi virtual berbasis proyek melatih siswa belajar mengelola emosi, memahami perspektif orang lain, dan memecahkan masalah bersama.
3. Teori Konstruktivisme (Piaget)
Piaget menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses konstruksi aktif di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka sendiri (Suryana, Aprina, & Harto, 2022). Dampak implementasi sebagai berikut:
 - a. Pembelajaran Aktif: siswa terlibat langsung dalam proses belajar melalui eksplorasi dan penelitian yang tercermin dari kontribusi masing-masing anggota kelompok untuk menyusun presentasi (melalui platform padlet), sehingga memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang materi.
 - b. Pemahaman Mendalam: Siswa tidak hanya menghafal informasi tetapi juga memahami konsep-konsep secara mendalam yang dibuktikan dengan tercapainya nilai rerata 8,72 dari formatif test yang diadakan diakhir pembelajaran.
4. Teori Motivasi (Maslow dan *Self-Determination Theory*)
Menurut Maslow (1943), kebutuhan akan aktualisasi diri adalah pendorong utama motivasi manusia. Sedangkan *Self-Determination Theory* menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam memotivasi individu (Arianto & Erlita, 2021). Adapun dampaknya adalah:
 - a. Otonomi dan Kepemilikan: memberikan siswa kontrol lebih besar atas pembelajaran mereka, yang meningkatkan rasa otonomi dan kepemilikan, sehingga dapat merangsang siswa untuk

- mengeksplorasi kemampuannya dalam menyelesaikan proyek.
- b. Keterhubungan: siswa merasa menjadi bagian dari komunitas belajar yang mendukung untuk menciptakan keterhubungan sosial.
5. Teori Kognitivisme (Bruner)
- Bruner menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses penemuan (Nurhadi, 2020). Berdasarkan teori tersebut, Implementasi pembelajaran PAI melalui kolaborasi virtual berbasis proyek dapat memberikan dampak sebagai berikut:
- a. Proses Penemuan: dapat mendorong siswa untuk menemukan pengetahuan baru melalui eksplorasi dan penelitian. Siswa dilatih untuk melakukan penelitian sendiri, bertanya, dan menemukan jawaban melalui proses pembelajaran aktif.
 - b. Bimbingan terstruktur: Guru sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, dan membantu mereka mengatasi hambatan dalam proyek mereka.

Implementasi pembelajaran PAI di kelas VI SD Negeri 2 Ploso melalui kolaborasi virtual berbasis proyek memberikan berbagai dampak positif ditinjau dari teori-teori pembelajaran. Dampak diperoleh dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, keterampilan kolaboratif, pemahaman mendalam, dan perkembangan sosial-emosional siswa. Dengan dukungan dan bimbingan yang tepat dari guru, metode ini dapat menghasilkan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Implementasi konsep kolaborasi virtual berbasis proyek dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VI SD Negeri 2 Ploso merupakan pendekatan pembelajaran yang inovatif, modern, dan berbasis teknologi. Konsep tersebut diterapkan pada materi “Keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya”, dengan menggunakan platform media pembelajaran digital berupa Padlet. Tahapan pembelajaran terdiri atas 4 kegiatan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. Konsep kolaborasi virtual berbasis proyek dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat memberikan berbagai dampak positif yaitu meningkatkan motivasi, keterlibatan, keterampilan kolaboratif, pemahaman mendalam, dan perkembangan sosial-emosional siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In CV. syakir Media Press. Makasar: CV. syakir Media Press.
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Alghozi, A. A., Salsabila, U. H., Sari, S. R., Astuti, R. T., & Sulistyowati, H.

(2021). Penggunaan Platform Padlet sebagai Media Pembelajaran Daring pada Perkuliahan Teknologi Pendidikan Islam di Masa Pandemi Covid-19. *Anwarul*, 1(1), 137–152. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v1i1.52>

Ardianto, Y. (2019). Memahami Metode Penelitian Kualitatif.

Arianto, T., & Erlita, E. (2021). ANALISIS PENGARUH KEBUTUHAN AKTUALISASI DIRI, PENGHARGAAN DAN KEBUTUHAN SOSIAL TERHADAP PENGEMBANGAN KARIR (Survei pada PT. Bukit Angkasa Makmur Bengkulu Tengah). *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 9(1), 95–106. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v9i1.1169>

As'ari, A. H., Rofi'ah, N., & Nursikin, M. (2023). Project Based Learning Dalam Pendidikan Agama Islam. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 178–189. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i4.963>

Astuti, E. T., Maulana, M. F., & Ali, H. S. M. (2022). Self-Paced Learning: Islamic Religious Education Learning Method in Elementary School during COVID-19 Pandemic. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 14(1), 1–16. <https://doi.org/10.18326/mdr.v14i1.1-16>

Christover, D. (2021). Peran Pemuda Lintas Agama dalam Meningkatkan Kerukunan Umat Beragama di Provinsi Kalimantan Timur. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 107–115. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1762>

Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan Project-based Learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>

Ediana, D., Andriani, N., Ilmi, A. R. M., & Zulfikhar, R. (2023). Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Aplikasi Dan Platform Web: Kajian Literatur Terhadap Pengembangan Keterampilan Holistik Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 860–866. Retrieved from <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/19498>

Fahyuni, E. F., & Nurdyansyah. (2019). *Inovasi Pembelajaran PAI SD/SMP/SMA (Teori dan Praktik)*. Surabaya: Nizamia Learning Center.

Goodman, B., & Stivers, J. (2010). Project-Based Learning Why Use It? *Educational Psychology*, (ESPY 505), 1–8.

Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*. Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Husna, M., & Sugito, S. (2021). Eksplorasi Penerapan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Jenjang PAUD di Masa Kebiasaan Baru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1846–1858. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1814>

- Jufriadi, A., Huda, C., Aji, S. D., Pratiwi, H. Y., & Ayu, H. D. (2022). Analisis Keterampilan Abad 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 39–53. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2482>
- Khoiruddin, A., & Suwito, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Aksi Dan Reaksi Gaya SMK Negeri 7 Surabaya. *JPTM: Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(01), 38–43.
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengambilan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075>
- Lucas Education Research. (2021). *Key Principles for Project-Based Learning*.
- Nurhadi. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95.
- Puspitasari, N., Relistian. R, L., & Yusuf, R. (2022). Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.30863/attadib.v3i1.2565>
- Rahardjo, M. (2017). Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya. *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 4(1), 724–732.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. *Journal Equilibrium*, 5(9), 1–8.
- Revianti, S. L., & Anggoro, P. D. W. (2022). Interaksi Kolaboratif Menggunakan Virtual Reality Berbasis Web DALAM pembelajaran Bahasa Inggris. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 6(1), 102–144. <https://doi.org/10.26798/jiko.v6i1.535>
- Rizaldy, F. P., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 17–30.
- Sari, A. Y. (2018). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Motoric*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v1i1.547>
- Sari, S. K., & Astuti, E. T. (2023). The values of Islamic education in the Gumbrekan tradition. *ATTARBIYAH: Journal of Islamic Culture and Education*, 8(2), 123–137. <https://doi.org/10.18326/attarbiyah.v8i2.123-137>
- Sugiyono. (2013). Metode Dan Tehnik Penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>

