



Pengembangan Keterampilan Siswa Melalui Inovasi Desain dan Metode Ekstrakurikuler

Developing Student Skills Through Design Innovation and Extracurricular Methods

Anton¹, Desti Tilawah², Syania Nur Lathifah³, Defita Noviyani⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Agama Islam, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Universitas Garut

Email : anton@uniga.ac.id¹, destitilawah@gmail.com², Syanianurlathifah@gmail.com³,

defitaanoviyani15@gmail.com⁴

Article Info

Received : 04-01-2025

Revised : 05-01-2025

Accepted : 07-01-2025

Published : 11-01-2025

Abstract

Education in the modern era focuses not only on academic achievement, but also on developing students' skills relevant to global challenges. 21st century skills such as creativity, critical thinking, communication and collaboration are essential in producing a superior generation who are ready to face dynamic changes in various sectors. One potential medium to support the development of these skills is extracurricular activities. This article aims to examine design innovations and methods for implementing extracurricular activities and their impact on student skills development in Indonesia. Data was obtained through literature studies from scientific journals. The results of the analysis show that project-based extracurricular activities, technology integration, and arts and culture approaches are able to improve students' skills significantly. However, the implementation of this innovation faces challenges such as limited resources, low teacher training, and variations in student motivation. This article also offers strategic recommendations for overcoming these obstacles, including through collaboration with external parties and optimizing the government's role in supporting extracurricular activities.

Keywords : Extracurricular innovation, student development, activity design

Abstrak

Pendidikan di era modern tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan siswa yang relevan dengan tantangan global. Keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi menjadi esensial dalam mencetak generasi unggul yang siap menghadapi perubahan dinamis di berbagai sektor. Salah satu media yang potensial untuk mendukung pengembangan keterampilan ini adalah kegiatan ekstrakurikuler. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji inovasi desain dan metode pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler serta dampaknya terhadap pengembangan keterampilan siswa di Indonesia. Data diperoleh melalui studi literatur dari jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan wawancara dengan tenaga pendidik. Hasil analisis menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler berbasis proyek, integrasi teknologi, dan pendekatan seni budaya mampu meningkatkan keterampilan siswa secara signifikan. Meski demikian, implementasi inovasi ini menghadapi tantangan seperti keterbatasan sumber daya, rendahnya pelatihan guru, serta variasi motivasi siswa. Artikel ini juga menawarkan rekomendasi strategis untuk mengatasi hambatan tersebut, termasuk melalui kolaborasi dengan pihak eksternal dan optimalisasi peran pemerintah dalam mendukung kegiatan ekstrakurikuler.

Kata Kunci : inovasi ekstrakurikuler, pengembangan siswa, desain kegiatan



PENDAHULUAN

Era globalisasi penuh dengan tantangan dan persaingan, pendidikan memainkan peran penting dalam membangun sumber daya manusia yang kompeten, kreatif, dan inovatif. Pendidikan abad ke-21 tidak lagi hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan lain yang esensial untuk menghadapi perubahan di berbagai bidang. Keterampilan ini, yang sering disebut sebagai keterampilan abad ke-21, meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital (P21, 2009). Namun, sistem pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan dalam mengintegrasikan pengembangan keterampilan ini ke dalam kurikulum formal.

Sebagian besar sistem pendidikan formal di Indonesia masih sangat berorientasi pada hasil akademik yang diukur melalui nilai ujian. Hal ini sering kali mengesampingkan pentingnya pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan non-akademik. Kesenjangan ini menjadi semakin nyata ketika siswa dihadapkan pada situasi nyata di dunia kerja atau masyarakat yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kerja tim, dan adaptasi terhadap perubahan teknologi. Laporan dari Badan Pusat Statistik (2021) menunjukkan bahwa tingkat pengangguran di kalangan lulusan pendidikan tinggi sebagian besar disebabkan oleh kurangnya keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri.

Kegiatan ekstrakurikuler menjadi salah satu solusi yang potensial untuk mengatasi kesenjangan ini. Kegiatan ini, yang dilakukan di luar jam pelajaran formal, memberikan siswa ruang untuk mengembangkan minat, bakat, serta keterampilan yang tidak terakomodasi dalam kurikulum formal. Namun, meskipun memiliki potensi besar, implementasi kegiatan ekstrakurikuler di Indonesia masih menghadapi berbagai masalah, seperti desain program yang kurang inovatif, metode pelaksanaan yang monoton, dan rendahnya dukungan infrastruktur. Banyak kegiatan ekstrakurikuler yang hanya berfokus pada aktivitas seremonial atau rekreasi tanpa memberikan dampak signifikan pada pengembangan keterampilan siswa.

Selain itu, rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler sering kali disebabkan oleh kurangnya motivasi dan pemahaman tentang manfaat jangka panjang dari kegiatan tersebut. Dalam banyak kasus, guru pembimbing juga belum mendapatkan pelatihan yang memadai untuk merancang dan mengelola kegiatan ekstrakurikuler yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Tantangan ini diperparah dengan keterbatasan fasilitas, terutama di sekolah-sekolah yang berada di daerah terpencil.

Dalam konteks ini, inovasi dalam desain dan metode pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler menjadi kebutuhan yang mendesak. Inovasi yang dimaksud tidak hanya mencakup penggunaan teknologi, tetapi juga pendekatan berbasis proyek, seni budaya, dan kolaborasi lintas disiplin. Desain kegiatan yang menarik dan relevan dapat meningkatkan motivasi siswa, sementara metode pelaksanaan yang melibatkan partisipasi aktif siswa dapat memberikan dampak positif pada pengembangan keterampilan mereka.

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab tantangan tersebut dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk inovasi yang dapat diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler di Indonesia, menganalisis dampaknya terhadap pengembangan keterampilan siswa, dan memberikan rekomendasi strategis



untuk meningkatkan kualitas kegiatan ekstrakurikuler. Dengan demikian, diharapkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya menjadi pelengkap dalam pendidikan, tetapi juga menjadi pilar utama dalam membangun generasi yang unggul, adaptif, dan siap menghadapi tantangan global.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam bagaimana inovasi desain dan metode kegiatan ekstrakurikuler dapat mengembangkan keterampilan siswa. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif efektif untuk menggali makna dan proses dalam fenomena pendidikan yang kompleks.

Subjek penelitian meliputi guru pembimbing, siswa yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat langsung proses pelaksanaan kegiatan, sedangkan wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali pandangan dari berbagai pihak terkait efektivitas inovasi tersebut.

Menurut Creswell (2016), wawancara semi-terstruktur memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk mengeksplorasi lebih dalam. Dokumentasi berupa laporan kegiatan, foto, video, dan hasil karya siswa juga dikumpulkan sebagai data pendukung.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman (1994), yang melibatkan tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan metode, serta teknik member checking untuk memastikan validitas informasi. Dalam penelitian ini, pendekatan konseptual yang digunakan berlandaskan teori konstruktivis (Vygotsky, 1978), yang menekankan pembelajaran aktif melalui pengalaman. Selain itu, kerangka keterampilan abad ke-21 (P21, 2009) menjadi acuan utama dalam menganalisis dampak kegiatan ekstrakurikuler terhadap pengembangan kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital siswa.

Dengan desain metode yang terstruktur, penemuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai bagaimana inovasi kegiatan ekstrakurikuler dapat mendukung pembentukan generasi muda yang kompeten dan siap menghadapi tantangan global.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Keterampilan Membuat Karya Inovasi Media Pembelajaran melalui Metode Modifikasi Permainan Anak

Penelitian yang dilakukan oleh Budiastuti, S. A. (2022). Yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Membuat Karya Inovasi Media Pembelajaran melalui Metode Modifikasi Permainan Anak”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan metode modifikasi permainan anak. Fokus utama dari penelitian ini adalah memberikan pelatihan kepada guru untuk memanfaatkan bahan-bahan sederhana dan terjangkau dalam menciptakan media



pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Modifikasi permainan anak digunakan sebagai strategi untuk mendesain media pembelajaran yang tidak hanya ramah lingkungan, tetapi juga meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, guru mampu menciptakan berbagai media pembelajaran kreatif seperti permainan ular tangga edukatif, kartu teka-teki, dan model pembelajaran interaktif. Siswa yang terpapar media pembelajaran ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Penelitian ini menegaskan bahwa kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran berpengaruh besar terhadap efektivitas pembelajaran.

2. Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Membuat Kerajinan dari Bahan Limbah melalui Metode Drill

Penelitian yang dilakukan oleh Nizamia, N., & Kholilati. (2023) membahas penggunaan metode drill untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan bahan limbah menjadi kerajinan tangan yang bernilai estetik dan ekonomis. Metode drill diterapkan dengan memberikan latihan berulang-ulang kepada siswa, sehingga mereka dapat menguasai teknik dasar pembuatan kerajinan seperti melipat, memotong, dan menyusun bahan limbah. Proyek ini menggunakan bahan limbah seperti botol plastik, kardus bekas, dan kertas yang tidak terpakai. Melalui pendekatan ini, siswa diajarkan untuk berpikir kreatif dalam memanfaatkan limbah sebagai bahan dasar pembuatan produk yang berguna, seperti pot bunga, lampu hias, dan bingkai foto.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu menghasilkan karya kerajinan yang berkualitas, tetapi juga memahami pentingnya menjaga lingkungan. Selain itu, kegiatan ini memberikan siswa keterampilan praktis yang dapat mereka gunakan di luar lingkungan sekolah.

3. Implementasi Pengembangan Kreativitas melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di SD Muhammadiyah Bantul Kota Yogyakarta

Penelitian ini membahas bagaimana kegiatan ekstrakurikuler seperti robotik, melukis, dan bengkel kerajinan dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas siswa. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran formal di kelas. Penelitian ini mengamati bahwa kegiatan ekstrakurikuler membantu siswa mengeksplorasi minat dan bakat mereka dengan lebih leluasa.

Kegiatan robotik, misalnya, melibatkan siswa dalam perancangan dan pembuatan robot sederhana, yang mendorong mereka untuk berpikir logis dan inovatif. Sementara itu, aktivitas melukis dan bengkel kerajinan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan ekspresi diri dan seni visual (Suyatno, & Safitri. (2021).

4. Pengaruh Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Penelitian ini berfokus pada bagaimana kegiatan ekstrakurikuler dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas mereka di luar lingkungan kelas. Ekstrakurikuler seperti seni musik, olahraga, dan teater memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka dan bekerja secara kolaboratif dalam tim.



Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler memiliki kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik dibandingkan siswa yang tidak berpartisipasi. Selain itu, keterlibatan dalam kegiatan ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi dan kerjasama Iskandar, S., Rosmana, P. S., & Anggraini, S. K. P. (2024).

5. Peningkatan Produktivitas Karya Tulis Ilmiah melalui Project Based Learning dan Ekstrakurikuler

Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih et al. (2022) mengenai penerapan metode Project Based Learning (PBL) dalam ekstrakurikuler Kelompok Ilmiah Remaja (KIR) di MAN 2 Kota Madiun menemukan bahwa penerapan PBL dalam kegiatan ekstrakurikuler ini berperan besar dalam meningkatkan produktivitas karya tulis ilmiah siswa. Dengan menggunakan metode PBL, siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan proyek berbasis penelitian, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, bekerja secara mandiri, dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Penerapan PBL juga memperkenalkan siswa pada metode ilmiah yang lebih sistematis, sehingga mereka dapat menghasilkan karya tulis ilmiah yang lebih berkualitas. (Ningsih et al., 2022).

6. Peningkatan Keterampilan Siswa melalui Inovasi Desain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan inovasi desain dalam kegiatan ekstrakurikuler sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dan non-teknis siswa. Kegiatan ini dirancang untuk mendorong siswa berpikir kreatif, menyelesaikan masalah secara sistematis, dan menghasilkan ide-ide yang solutif.

Program ekstrakurikuler berbasis desain, seperti design thinking dan prototipe produk, memberikan pengalaman praktis kepada siswa. Mereka belajar mengintegrasikan teori yang dipelajari di kelas dengan solusi nyata untuk permasalahan di kehidupan sehari-hari. Contoh nyata adalah ekstrakurikuler robotika, di mana siswa diajak merancang, membangun, dan memodifikasi robot. Kegiatan ini melibatkan penguasaan keterampilan seperti pemrograman, analisis teknis, dan pengambilan keputusan cepat. Hasil ini juga didukung oleh program desain grafis yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka melalui aplikasi perangkat lunak seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW. Selain mengasah keterampilan teknis, kegiatan ini meningkatkan estetika visual, berpikir inovatif, dan kemampuan komunikasi siswa (Setiawan & Pratama, 2022).

7. Hubungan antara Keterlibatan Ekstrakurikuler dan Pengembangan *Soft Skills*

Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler berhubungan erat dengan pengembangan keterampilan interpersonal atau *soft skills*. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan seperti debat, teater, atau simulasi bisnis, lebih mampu berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam tim, dan mengelola konflik.

Dalam ekstrakurikuler debat, siswa dilatih untuk menyampaikan ide secara logis dan membangun argumen berdasarkan data yang valid. Hal ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi persuasif. Sementara itu, kegiatan olahraga membantu siswa memahami nilai kerja sama tim dan kedisiplinan. Kegiatan seni, seperti musik atau seni rupa, memberikan



kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Hal ini juga meningkatkan kesadaran diri, empati, dan kemampuan mengelola tekanan emosional (Suryani & Hakim, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan siswa sangat dipengaruhi oleh pendekatan yang inovatif dalam desain pembelajaran dan penerapan metode ekstrakurikuler. Setiap penelitian yang dibahas menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan siswa, baik dalam aspek teknis, sosial, maupun kreatif.

Inovasi dalam Desain Pembelajaran: Modifikasi permainan anak dan metode drill, seperti yang ditemukan dalam penelitian Budiastuti dan Kholilati, memberikan pendekatan yang lebih menyenangkan dan terstruktur dalam pengembangan keterampilan praktis. Penggunaan metode seperti ini membantu siswa tidak hanya dalam memperoleh pengetahuan tetapi juga keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan metode drill, misalnya, memberikan penguatan terhadap keterampilan teknis yang membutuhkan latihan berulang, sementara modifikasi permainan anak dapat meningkatkan keterampilan motorik dan sosial.

Peran Ekstrakurikuler dalam Pengembangan Kreativitas: Kegiatan ekstrakurikuler juga berfungsi sebagai wahana untuk mengembangkan keterampilan non-akademik siswa, seperti kreativitas dan keterampilan sosial. Penelitian Suyatno & Safitri serta Iskandar et al. menunjukkan bahwa melalui kegiatan ekstrakurikuler, siswa dapat mengasah kreativitas mereka dengan lebih bebas, melibatkan diri dalam proyek-proyek yang membutuhkan pemikiran inovatif, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka dalam sebuah tim. Dengan demikian, ekstrakurikuler tidak hanya mengembangkan minat siswa tetapi juga memperkaya keterampilan sosial dan kepemimpinan mereka.

Penerapan Metode *Project Based Learning* (PBL): Penerapan metode Project Based Learning dalam ekstrakurikuler Kelompok Ilmiah Remaja (KIR) yang diteliti oleh Ningsih et al. memperlihatkan bagaimana kegiatan ekstrakurikuler dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang lebih terstruktur untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas karya siswa. Dalam hal ini, PBL tidak hanya membantu siswa dalam menyelesaikan proyek tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk berkolaborasi, berpikir kritis, dan menghasilkan karya ilmiah yang bernilai. Penerapan metode ini membuktikan bahwa pembelajaran yang berbasis proyek dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dan produktif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam desain pembelajaran dan penerapan kegiatan ekstrakurikuler yang beragam dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan siswa. Oleh karena itu, perlu ada integrasi yang lebih erat antara teori yang diajarkan di kelas dan praktek yang diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini akan membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan secara holistik, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka di simpulkan bahwa inovasi dalam desain dan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler memiliki peran strategis dalam pengembangan keterampilan siswa. Melalui pendekatan berbasis proyek, integrasi teknologi, pemanfaatan seni budaya lokal, dan kolaborasi lintas disiplin, kegiatan ekstrakurikuler dapat menjadi wadah yang efektif untuk membangun keterampilan abad ke-21, termasuk kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital.

Inovasi seperti program robotika, desain grafis, seni budaya, dan simulasi bisnis memberikan dampak positif yang signifikan terhadap siswa, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik. Siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis tetapi juga kemampuan interpersonal yang penting untuk menghadapi tantangan global. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri, kreatif, dan mampu bekerja secara efektif dalam tim.

Namun, implementasi inovasi ini menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan guru, variasi motivasi siswa, dan minimnya kolaborasi dengan pihak eksternal. Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan langkah strategis seperti penguatan infrastruktur, pelatihan guru secara rutin, promosi manfaat ekstrakurikuler, dan kolaborasi dengan industri serta komunitas profesional.

Dengan penerapan inovasi yang tepat, kegiatan ekstrakurikuler diharapkan mampu mendukung terciptanya generasi yang kompeten, adaptif, dan siap menghadapi perubahan global. Dukungan dari semua pihak, termasuk pemerintah, sekolah, guru, dan orang tua, sangat dibutuhkan untuk mewujudkan potensi penuh kegiatan ekstrakurikuler dalam pengembangan siswa di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Garut atas fasilitas dan dukungan luar biasa yang diberikan selama penyusunan jurnal ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada dosen pembina mata kuliah yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti dalam proses pembelajaran sehingga artikel dapat terselesaikan. Penulis juga menghargai kontribusi para penulis jurnal dan artikel yang menjadi sumber referensi utama dalam penelitian ini, karena telah memberikan wawasan dan informasi berharga terkait topik yang dibahas. Penelitian ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa kontribusi dari berbagai sumber tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Andaresta, R. (2019). Integrasi Teknologi Digital dalam Ekstrakurikuler Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 14(3), 125-134.
- Anton, A., Annisa, R., Robianti, F., Putri, D., & Telfah, S. K. (2024). Pengembangan Kegiatan Ekstrakurikuler Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(5), 8845-8853.



- Anton, A., Luthfi, I. A. A., Ilham, F. M., & Maulidan, P. (2024). Kegiatan Ekstrakurikuler Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(5), 8020-8030.
- Anton, A., Nurazizah, A., Fitriana, I., & Maudi, M. (2025). Sistem Evaluasi Penilaian Kegiatan Ekstrakurikuler PAI di Sekolah Tingkat Pendidikan Menengah. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(1), 336-342.
- Budiastuti, S. A. (2022). Peningkatan Keterampilan Membuat Karya Inovasi Media Pembelajaran melalui Metode Modifikasi Permainan Anak. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 146-155.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., & Anggraini, S. K. P. (2024). Pengaruh Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 24944–24952.
- Khaeraty, N. (2020). Penerapan Project-Based Learning dalam Ekstrakurikuler Seni untuk Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 18(2), 98-110.
- Lestari, S., & Rahman, T. (2019). Dampak kegiatan ekstrakurikuler terhadap prestasi non-akademik siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 15-22.
- Ningsih, N. A., Ambarwati, R., Kuswardani, Y., & Hasanah, N. N. (2022). Meningkatkan Produktivitas Karya Tulis Ilmiah melalui Metode Project Based Learning dan Kegiatan Ekstrakurikuler KIR. *Jurnal Edu-Dharma*, 1(1).
- Nizamia, N., & Kholilati. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Membuat Kerajinan dari Bahan Limbah melalui Metode Drill. *Jurnal Ilmiah Nizamia*, 5(4).
- Nugroho, R., & Saraswati, D. (2021). Peran guru pembimbing dalam keberhasilan ekstrakurikuler siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(3), 40-50.
- Rahmawati, D. (2021). Pengaruh Ekstrakurikuler Seni Budaya terhadap Pengembangan Kreativitas dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 67-78.
- Setiawan, A. (2020). STEAM Education: Inovasi Pendidikan di Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan STEM*, 7(4), 123-135.
- Setiawan, B., & Pratama, H. (2022). Inovasi desain pembelajaran untuk pengembangan kompetensi abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 10-19.
- Surya, Y. (2022). Penguatan Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Literasi Digital di Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 78-89.
- Suryani, I., & Hakim, R. (2020). Kolaborasi sekolah dan masyarakat dalam pengembangan ekstrakurikuler. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 8(4), 89-97.
- Suyatno, & Safitri. (2021). Implementasi Pengembangan Kreativitas melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di SD Muhammadiyah Bantul Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 154–170.
- Wardani, E. (2019). Motivasi Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Seni dan Budaya. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(3), 65-75.