

PERAN FASILITAS PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA BISNIS DIGITAL PADA MATERI DESAIN LOGO DI SMKS PGRI 13 SURABAYA

Aulia Masyitha^{1*}, Septyan Budy Cahya²

Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

aulia.22067@mhs.unesa.ac.id

septyancahya@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan peran fasilitas pembelajaran dan kreativitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa Bisnis Digital pada materi desain logo di SMKS PGRI 13 Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan fasilitas pembelajaran serta rendahnya kreativitas siswa yang berdampak pada belum optimalnya hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran *Digital Branding*. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal akibat keterbatasan akses laboratorium komputer, keterbatasan perangkat, serta penggunaan perangkat pribadi siswa dengan spesifikasi yang beragam. Kondisi tersebut berdampak pada terbatasnya kesempatan siswa dalam melakukan praktik dan eksplorasi desain logo. Selain itu, kreativitas siswa menunjukkan variasi, di mana sebagian siswa masih kesulitan terutama dalam mengembangkan ide mereka dan cenderung bergantung pada template, sedangkan siswa dengan kreativitas yang lebih tinggi mampu mengembangkan ide, memodifikasi desain, serta aktif dalam proses revisi. Oleh karena itu, optimalisasi fasilitas pembelajaran dan pengembangan kreativitas siswa menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran desain logo.

Keywords: bisnis digital; desain logo; fasilitas pembelajaran; hasil belajar; kreativitas siswa

Abstract

This research was conducted with the aim of describing the role of learning facilities and creativity in improving Digital Business student learning outcomes on logo design material at SMKS PGRI 13 Surabaya. This research was motivated by limited learning facilities and low student creativity which had an impact on less than optimal learning outcomes, especially in the Digital Branding subject. This research was conducted through a qualitative approach using descriptive methods. The data collection techniques used were interviews, observation and documentation. The research results show that learning facilities have not been utilized optimally due to limited access to computer laboratories, limited equipment, and students' use of personal devices with varying specifications. This condition has an impact on students' limited opportunities to practice and explore logo design. In addition, students' creativity shows variations, where some students still have difficulty, especially in developing their ideas and tend to rely on templates, while students with higher creativity are able to develop ideas, modify designs, and are active in the revision process. Therefore, optimizing learning facilities and developing student creativity are important factors in improving learning outcomes in logo design learning.

Keywords: digital business; logo design; learning facilities; learning outcomes; student creativity.

PENDAHULUAN

Perkembangan di masa modern saat ini terutama pada ilmu pengetahuan serta teknologi pada era digital mendorong perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada pendidikan kejuruan. Pembelajaran saat ini tidak hanya sekedar berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga tentang bagaimana keterampilan dan kemampuan peserta didik bisa berkembang agar mampu beradaptasi dengan tuntutan abad ke-21. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana

tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pentingnya pengembangan potensi peserta didik agar menjadi individu yang kompeten, kreatif, dan siap menghadapi tantangan dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut untuk menyelenggarakan pembelajaran yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga menekankan pada keterampilan praktik yang relevan dengan kebutuhan industri berbasis digital.

Salah satu program keahlian yang memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan teknologi adalah Bisnis Digital. Pada program ini, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengelola konten digital, membangun identitas merek, serta menghasilkan produk visual seperti desain logo. Pembelajaran Digital Branding menjadi bagian penting karena mengintegrasikan aspek kreativitas, pemanfaatan teknologi, dan strategi bisnis. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Suprihatien dkk., 2024).

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi aspek seperti minat, motivasi, dan kreativitas, sedangkan faktor eksternal meliputi metode pembelajaran, lingkungan belajar, serta fasilitas pembelajaran (Nuryani dkk., 2024). Dalam pembelajaran berbasis praktik seperti desain logo, kreativitas menjadi faktor penting karena siswa dituntut untuk menghasilkan ide yang orisinal dan mampu mengembangkan konsep visual menjadi sebuah karya. Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan gagasan baru yang bernilai dan dapat dikembangkan menjadi produk (Sardiana & Jauhari, 2022).

Selain faktor internal, fasilitas pembelajaran juga berperan penting dalam membantu tercapainya keberhasilan pada proses pembelajaran. Fasilitas seperti laboratorium komputer, perangkat teknologi, dan media pembelajaran digital merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Iqlima dkk., 2024). Fasilitas yang memadai dan dimanfaatkan secara optimal dapat membantu siswa dalam melakukan praktik serta mengeksplorasi ide secara lebih efektif (Maulani dkk., 2024). Sebaliknya, keterbatasan fasilitas dapat menghambat proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran yang menuntut keterampilan berbasis teknologi.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SMKS PGRI 13 Surabaya. Sekolah ini telah menyediakan berbagai fasilitas pembelajaran pendukung, seperti laboratorium komputer, koneksi internet, serta akses akun *Canva for Education*. Namun, pemanfaatannya belum

sepenuhnya optimal karena keterbatasan akses penggunaan laboratorium yang harus dilakukan secara bergantian antar program keahlian serta sistem pembelajaran dua sesi. Selain itu, tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi yang memadai, baik dari segi kepemilikan maupun spesifikasi perangkat, sehingga proses pembelajaran praktik menjadi kurang maksimal.

Kondisi tersebut akhirnya berdampak pada capaian hasil belajar siswa yang belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan data hasil belajar siswa Bisnis Digital pada mata pelajaran *Digital Branding* semester genap tahun ajaran 2024/2025, dari total 33 siswa terdapat 66,67% siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 33,33% siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum merata dan mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut.

Selain itu, kreativitas siswa juga menunjukkan variasi dalam proses pembelajaran. Sebagian siswa masih kesulitan dalam mengembangkan ide mereka dan cenderung bergantung pada template yang tersedia, sementara siswa lain mampu menghasilkan desain yang lebih inovatif dan variatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas menjadi faktor penting yang dapat memengaruhi kualitas hasil belajar siswa dalam pembelajaran desain logo.

Penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang belum konsisten terkait pengaruh fasilitas pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar. Beberapa penelitian menemukan bahwa fasilitas dan kreativitas berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Chayani & Januardi, 2019; Suharmi dkk., 2024), sementara penelitian lain menunjukkan hasil yang tidak signifikan (Agustin dkk., 2025; Zunicha dkk., 2017). Ketidakkonsistenan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya dalam pembelajaran *Digital Branding*.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian yang lebih fokus menganalisis peran fasilitas pembelajaran dan kreativitas siswa dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam pembelajaran *Digital Branding* pada

materi desain logo. *Novelty* dalam penelitian ini terletak pada pengkajian fasilitas pembelajaran dan kreativitas secara bersamaan khususnya dalam pembelajaran praktik desain logo pada program keahlian Bisnis Digital, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran kedua faktor tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji Peran Fasilitas Pembelajaran dan Kreativitas Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Bisnis Digital Pada Materi Desain Logo di SMKS PGRI 13 Surabaya.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian ini dilaksanakan dengan berdasarkan landasan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa proses belajar merupakan aktivitas aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman. Menurut pandangan (Piaget, 1970), pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari pendidik kepada peserta didik, melainkan dikonstruksi melalui proses asimilasi dan akomodasi berdasarkan pengalaman belajar. Proses ini menuntut siswa untuk bisa terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran agar mereka dapat belajar membangun pemahaman secara mandiri. Dalam pembelajaran kejuruan, keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas praktik menjadi penting untuk mendorong terbentuknya pemahaman konseptual sekaligus keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Oleh karena itu, pembelajaran desain logo sebagai bagian dari *Digital Branding* bukan sekedar menekankan pada pemahaman teori, tetapi juga pada pengalaman praktik yang memungkinkan siswa mengembangkan ide dan menghasilkan karya secara nyata.

Lingkungan belajar menjadi faktor penting dalam mendukung proses tersebut. Teori ekologi perkembangan dari (Bronfenbrenner, 1979) menjelaskan bahwa perkembangan individu dipengaruhi oleh interaksi dengan berbagai sistem lingkungan, termasuk lingkungan sekolah yang merupakan lingkungan terdekat bagi siswa. Lingkungan belajar tentunya bukan hanya mencakup aspek fisik seperti ruang kelas dan laboratorium, tetapi juga aspek nonfisik seperti suasana belajar dan interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Lingkungan belajar yang kondusif dapat memberikan stimulus yang mendukung aktivitas belajar siswa serta membantu mereka

dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Dalam hal ini, fasilitas pembelajaran menjadi bagian dari lingkungan belajar yang berfungsi sebagai sarana pendukung dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam pendidikan kejuruan, pembelajaran menekankan pada pengalaman langsung (*learning by doing*) sebagaimana dikemukakan oleh (Prosser & Quigley, 1949). Pembelajaran yang efektif dalam pendidikan kejuruan harus dilaksanakan dalam kondisi yang menyerupai dunia kerja nyata, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan yang mereka miliki agar sesuai dengan kebutuhan industri. Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas pembelajaran yang memadai menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran berbasis praktik. Dalam pembelajaran desain logo pada program keahlian Bisnis Digital, fasilitas seperti laboratorium komputer, perangkat teknologi, serta aplikasi desain digital berperan dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan praktik secara langsung dan mengembangkan keterampilan desain yang dimiliki.

Fasilitas pembelajaran

Fasilitas pembelajaran merupakan bagian penting yang dapat mendukung terselenggaranya proses pembelajaran secara efektif. Menurut (Tiwa, 2022), fasilitas pendidikan merupakan segala sesuatu yang berperan sebagai alat atau media yang dapat menunjang keberhasilan penyelenggaraan proses pembelajaran. Fasilitas tersebut mencakup berbagai sarana dan prasarana yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Fasilitas pembelajaran mencakup sarana dan prasarana yang digunakan untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar, baik berupa fasilitas fisik seperti laboratorium komputer, perangkat teknologi, dan media pembelajaran, maupun fasilitas nonfisik seperti kenyamanan lingkungan belajar dan pengelolaan pembelajaran. Fasilitas yang memadai memungkinkan siswa untuk turut terlibat secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan kenyamanan belajar, serta mendukung kelancaran proses praktik. Sebaliknya, keterbatasan fasilitas dapat menjadi

hambatan dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran berbasis teknologi yang menuntut akses terhadap perangkat dan jaringan internet. Oleh karena itu, pemanfaatan fasilitas pembelajaran yang optimal menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran kejuruan, fasilitas pembelajaran memiliki peran yang lebih kompleks karena tidak hanya bermanfaat sebagai pendukung, tetapi juga sebagai sarana utama dalam pelaksanaan praktik. Ketersediaan fasilitas yang memadai memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki ke dalam bentuk keterampilan nyata. Sebaliknya, keterbatasan fasilitas dapat menghambat proses eksplorasi dan pengembangan kemampuan siswa, khususnya pada pembelajaran berbasis teknologi seperti desain logo. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keberadaan fasilitas, tetapi juga oleh akses, pengelolaan, dan pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran.

Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide, gagasan, atau produk baru yang bersifat orisinal, bermanfaat, dan dapat diterapkan. Menurut (Sardiana & Jauhari, 2022), kreativitas dalam pembelajaran ditandai oleh kemampuan siswa untuk berpikir secara fleksibel dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan ide yang bervariasi secara produktif dan adaptif. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya sekedar persoalan banyaknya ide, tetapi juga kualitas kebaruan dan kebermaknaan ide tersebut.

Selain faktor lingkungan, kreativitas siswa juga menjadi aspek penting dalam pembelajaran. Kreativitas merupakan bentuk kemampuan individu dalam menghasilkan ide baru yang orisinal, fleksibel, dan bernilai. Dalam pembelajaran berbasis praktik, kreativitas tidak hanya dilihat dari hasil akhir saja, namun juga dari proses berpikir siswa dalam mengembangkan ide, memodifikasi konsep, serta menyesuaikan desain dengan kebutuhan yang ada. Pada pembelajaran desain logo, kreativitas siswa tercermin dari kemampuan

mereka dalam mengombinasikan elemen visual, memilih warna, serta menghasilkan desain yang sesuai dengan konsep produk. Siswa yang mempunyai tingkat kreativitas tinggi akan cenderung lebih aktif dalam mengeksplorasi ide atau gagasan baru dan menghasilkan karya yang lebih inovatif.

Kreativitas dalam pembelajaran tidak dapat muncul secara instan, melainkan berkembang melalui proses belajar yang melibatkan pengalaman, latihan, serta stimulus yang diberikan oleh lingkungan belajar. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa dituntut untuk bukan hanya memahami materi saja, tetapi juga mampu mengembangkan ide secara mandiri dan menghasilkan karya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, kreativitas menjadi salah satu faktor penting yang menentukan kualitas hasil belajar, khususnya dalam pembelajaran desain logo yang menuntut kemampuan berpikir visual dan inovatif.

Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut (Suprihatien dkk., 2024), hasil belajar mencerminkan pencapaian peserta didik berdasarkan evaluasi terhadap ketiga ranah tersebut, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. Hal tersebut menjadikan hasil belajar sebagai gambaran penting untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran didalam kelas.

Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu siswa, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mendukung proses pembelajaran, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar. Faktor internal seperti motivasi dan kreativitas berperan dalam mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sedangkan faktor eksternal seperti fasilitas pembelajaran berperan dalam menyediakan sarana yang memungkinkan proses belajar berlangsung secara optimal. Dalam pembelajaran berbasis praktik, hasil belajar juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan karya yang sesuai dengan

kriteria pembelajaran, sehingga tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang dimiliki siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa fasilitas pembelajaran dan kreativitas siswa merupakan dua faktor yang saling berkaitan dalam memengaruhi proses dan hasil belajar. Fasilitas pembelajaran berperan sebagai faktor eksternal yang menyediakan sarana dan lingkungan belajar, sedangkan kreativitas merupakan faktor internal yang mendorong siswa dalam mengembangkan ide dan menghasilkan karya. Dalam pembelajaran berbasis praktik seperti desain logo, kedua faktor ini tentunya susah dipisahkan karena saling mendukung dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna dan berorientasi pada keterampilan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran fasilitas pembelajaran dan kreativitas siswa dalam pembelajaran desain logo pada mata pelajaran *Digital Branding* di SMKS PGRI 13 Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terutama dalam memperkaya kajian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dalam pendidikan kejuruan, serta memberikan gambaran kontekstual mengenai pentingnya pengelolaan fasilitas pembelajaran dan pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran berbasis praktik. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan strategi pembelajaran dan penelitian selanjutnya dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di bidang Bisnis Digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam fenomena peran fasilitas pembelajaran dan kreativitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran desain logo. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan kondisi nyata di lapangan secara kontekstual berdasarkan pengalaman dan pandangan informan (Moleong, 2016).

Penelitian dilaksanakan di SMKS PGRI 13 Surabaya pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Januari hingga

Maret 2026. Fokus penelitian diarahkan pada proses pembelajaran *Digital Branding*, khususnya pada materi desain logo yang melibatkan pemanfaatan fasilitas pembelajaran dan pengembangan kreativitas siswa.

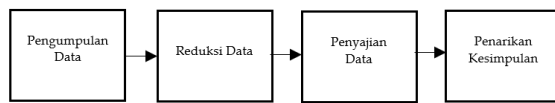
Subjek penelitian terdiri dari 1 Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum, 1 guru mata pelajaran *Digital Branding*, dan 2 siswa program keahlian Bisnis Digital yang telah mengikuti pembelajaran desain logo. Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran *Digital Branding* serta kemampuan memberikan informasi yang relevan dan mendalam terkait fokus penelitian.

Instrumen penelitian berupa panduan wawancara semi-terstruktur dan lembar observasi yang digunakan untuk menggali data terkait proses pembelajaran, pemanfaatan fasilitas pembelajaran, kreativitas siswa, dan hasil belajar pada materi desain logo. Selain itu, dokumentasi berupa arsip pembelajaran, jadwal penggunaan laboratorium, serta hasil karya desain logo siswa digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran dan penggunaan fasilitas pembelajaran di kelas maupun laboratorium komputer. Wawancara mendalam dilakukan kepada informan penelitian untuk memperoleh data mengenai pengalaman pembelajaran, kendala fasilitas, dan proses pengembangan kreativitas siswa. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil desain logo siswa, dan dokumen pendukung lainnya.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2022). Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan pemilahan, penyederhanaan, dan pengelompokan data sesuai fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif dan visualisasi hasil analisis menggunakan NVivo untuk mempermudah interpretasi data. Tahap terakhir dilakukan melalui penarikan kesimpulan

berdasarkan pola, hubungan, dan temuan yang diperoleh selama penelitian berlangsung.



Gambar 1 Desain Penelitian

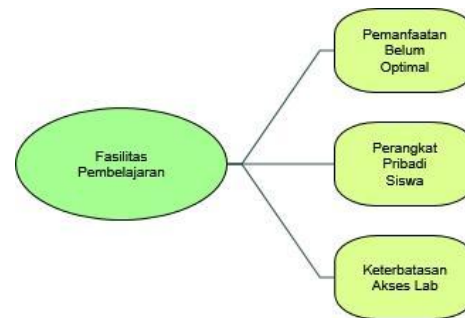
Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari wakil kepala sekolah, guru, dan siswa. Triangulasi teknik dilakukan melalui perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi waktu dilakukan melalui pengambilan data pada waktu yang berbeda selama proses penelitian. Teknik tersebut digunakan untuk meningkatkan kredibilitas dan keabsahan data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini diperoleh hasil penelitian berdasarkan data yang dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti. Pemaparan hasil penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran jelas mengenai peran berbagai faktor dalam proses pembelajaran desain logo pada siswa Bisnis Digital di SMKS PGRI 13 Surabaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran desain logo pada siswa Bisnis Digital di SMKS PGRI 13 Surabaya dipengaruhi oleh berbagai faktor, terutama fasilitas pembelajaran dan kreativitas siswa, yang secara bersamaan membentuk kualitas hasil belajar. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan berbasis praktik dengan memanfaatkan aplikasi desain seperti Canva, namun dalam pelaksanaannya masih menghadapi berbagai keterbatasan yang memengaruhi pengalaman belajar siswa.



Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Fasilitas pembelajaran yang tersedia meliputi laboratorium komputer, perangkat komputer, jaringan internet, serta media pendukung seperti proyektor. Secara fungsional, fasilitas tersebut telah mampu mendukung pembelajaran praktik desain logo. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatannya belum optimal karena keterbatasan akses penggunaan laboratorium yang harus dilakukan secara bergantian antar program keahlian serta sistem pembelajaran dua sesi (pagi dan siang). Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum yang menyatakan bahwa:

“lab itu, lab komputer dan karena lab komputer itu untuk semuanya jadi penjadwalannya yang agak ricuh.”

Selain itu, beliau juga menambahkan bahwa keterbatasan waktu akibat sistem dua sesi turut memengaruhi penggunaan fasilitas:

“karena kita itu dua sesi, pagi sama siang dan enam hari kerja itu sudah tidak nututi waktunya... memang kita kurang di situ.”

Kondisi tersebut diperkuat oleh guru Digital Branding yang menyampaikan bahwa penggunaan laboratorium sering terkendala oleh jadwal ujian maupun penggunaan oleh jurusan lain:

“yang 4 jam itu sebenarnya bisa, tetapi pada saat masuk ke desain logo itu labnya gak bisa... gantian sama yang lain.”

Kondisi ini menyebabkan siswa lebih sering menggunakan perangkat pribadi seperti gawai dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa:

“hp sama laptop sih bu...”

bahkan terdapat siswa yang menyatakan:

“pakai hp bu full.”

Penggunaan perangkat pribadi menghadirkan berbagai kendala, seperti keterbatasan kuota internet, spesifikasi perangkat yang rendah, serta keterbatasan akses fitur aplikasi desain. Salah satu siswa menyampaikan:

“kalau semisalnya gak ada paketan atau kuota kan gak bisa bu...”

Selain itu, keterbatasan fitur aplikasi juga menjadi hambatan, sebagaimana diungkapkan:

“canvanya gak pro, soalnya aku gak dapat akun belajar bu.”

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa keterbatasan akses fasilitas tidak hanya berdampak pada proses pembelajaran saja, tetapi juga berdampak pada kondisi psikologis siswa. Siswa tentunya akan cenderung merasa kurang leluasa dalam bereksplorasi hingga membuat mereka menjadi kurang semangat dalam mendesain logo. Sebaliknya, ketika menggunakan fasilitas yang lebih memadai dapat membuat siswa lebih antusias dan menunjukkan semangat yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

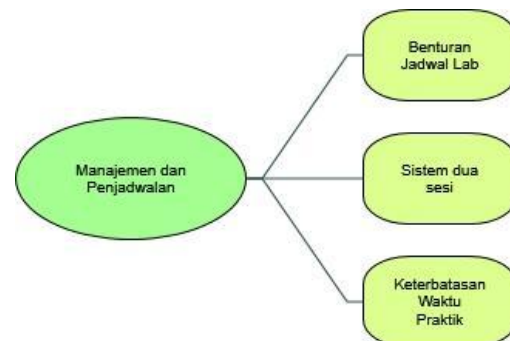
Selain fasilitas, manajemen waktu dan penjadwalan juga menjadi faktor yang memengaruhi proses pembelajaran. Sistem pembagian waktu belajar yang terbatas menyebabkan durasi praktik menjadi kurang optimal, sehingga siswa tidak memiliki cukup waktu untuk mendalami proses desain secara maksimal. Guru Digital Branding menyampaikan bahwa:

“kalau setiap pertemuan di lab ya pasti tidak bisa karena harus gantian.”

Selain itu, keterbatasan durasi pembelajaran juga menjadi kendala utama:

“yang jadi PR adalah BD 2 karena terpecah 2 jam 2 jam... kalau baru bentar apalagi 1 jam pelajaran cuman 30 menit ya gak ada apa-apanya.”

Keterbatasan ini berdampak pada kurangnya intensitas praktik yang seharusnya menjadi bagian utama dalam pembelajaran kejuruan.



Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan manajemen waktu berdampak langsung pada kurang optimalnya proses praktik, hingga akhirnya memengaruhi hasil belajar siswa. Keterbatasan tersebut menyebabkan kegiatan praktik belum dapat dilakukan secara maksimal dalam setiap pertemuan.

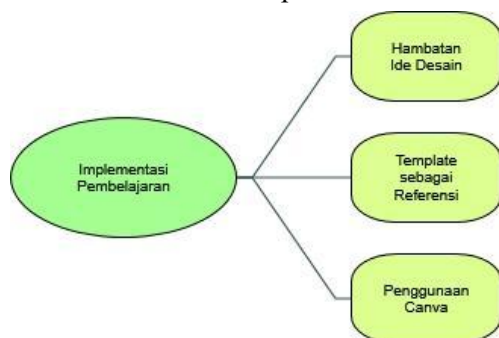
Dalam implementasi pembelajaran, guru telah menerapkan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) yang memberikan kesempatan serta peluang untuk siswa agar dapat belajar melalui praktik langsung. Siswa tidak hanya membuat desain logo, tetapi juga memahami konsep branding sebagai bagian dari proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa:

“saya biasanya pakai PjBL... anak-anak awalnya saya berikan materi tentang branding dulu.”

Namun demikian, hasil observasi masih menunjukkan sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan cenderung bergantung pada template yang tersedia. Salah satu siswa menyampaikan:

“gambarnya bu, gak ada gambar atau ide atau tulisannya bu.”

Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mendorong kreativitas siswa secara optimal.



Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran telah memberikan kesempatan praktik kepada siswa, akan tetapi belum sepenuhnya mendorong kreativitas siswa secara maksimal. Siswa yang memiliki ide cenderung lebih aktif dan percaya diri pada saat pembelajaran berlangsung, sedangkan siswa yang kesulitan untuk mendapatkan ide akan cenderung pasif dan bergantung dari arahan yang diberikan oleh gurunya.

Kreativitas siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam mengembangkan ide, memodifikasi desain, serta menyesuaikan elemen visual dengan konsep produk. Salah satu siswa menjelaskan bagaimana ia memodifikasi template:

“kan pakai template bu tapi gak semuanya... aku ganti pake elemen dimsum, terus kata-katanya gitu.”

Siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi akan cenderung lebih aktif dalam mengeksplorasi desain, melakukan revisi, serta menghasilkan karya yang lebih variatif. Sebaliknya, siswa dengan kreativitas rendah cenderung hanya berfokus pada penyelesaian tugas tanpa pengembangan ide yang mendalam.

Proses kreatif siswa tidak muncul secara instan, melainkan berkembang melalui bimbingan guru, pengalaman praktik, serta stimulus berupa pertanyaan pemantik. Hal ini tentunya sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks ini, kreativitas menjadi hasil dari proses belajar yang melibatkan eksplorasi dan refleksi.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan adanya keterkaitan antara kurikulum dan pembelajaran desain logo, dimana siswa telah mempersiapkan produk pada mata pelajaran lain sebelum melakukan proses branding. Guru menyampaikan bahwa:

“sebelumnya anak-anak dipersiapkan dulu produknya di mapel lain...”

Namun, terdapat kesenjangan dalam penguasaan dasar desain yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan pada tahap awal pembelajaran:

“kelas 11 BD untuk Digital Branding itu dasarnya aja gak punya...”

Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi kurikulum masih belum sepenuhnya mendukung kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran desain.

Dalam pengalaman belajar di luar kelas, pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) belum sepenuhnya mendukung penguatan kompetensi desain dan branding. Hal ini disebabkan oleh ketidaksesuaian antara kompetensi yang diajarkan di sekolah dengan aktivitas yang dilakukan di tempat PKL. Guru menyampaikan bahwa:

“anak-anak diajari Digital Branding... tapi magangnya ke retail...”

Sehingga aktivitas yang dilakukan siswa selama PKL belum sepenuhnya relevan dengan kompetensi desain yang dipelajari di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa capaian pembelajaran siswa pada materi desain logo telah terpenuhi secara dasar, yaitu siswa mampu membuat logo sesuai dengan produk yang dirancang. Namun,

kualitas hasil karya masih bervariasi dan belum optimal. Guru menyampaikan bahwa:

“tercapai sih tercapai, tapi tidak maksimal hasilnya...”

Variasi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan fasilitas pembelajaran serta perbedaan tingkat kreativitas siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kondisi lingkungan belajar. Fasilitas pembelajaran berperan sebagai faktor eksternal yang mendukung proses praktik, sedangkan kreativitas merupakan faktor internal yang menentukan kualitas hasil karya. Kedua faktor tersebut saling berinteraksi dalam membentuk hasil belajar siswa dalam pembelajaran desain logo.

Pembahasan

Peran Fasilitas Pembelajaran dalam Pembelajaran Desain Logo

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, fasilitas pembelajaran di SMKS PGRI 13 Surabaya meliputi laboratorium komputer, perangkat komputer atau laptop, jaringan internet, serta penggunaan aplikasi desain seperti Canva yang digunakan dalam proses pembelajaran desain logo. Keberadaan fasilitas tersebut pada dasarnya memungkinkan pelaksanaan pembelajaran desain logo berbasis praktik, sehingga siswa dapat secara langsung mencoba proses pembuatan desain sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru. Fasilitas pembelajaran tersebut dapat membantu siswa memahami materi serta mempermudah penyelesaian tugas desain logo yang diberikan. Namun demikian, pemanfaatannya belum sepenuhnya berjalan optimal karena keterbatasan akses penggunaan laboratorium, jumlah perangkat yang terbatas, serta kondisi perangkat pribadi siswa yang beragam.

Selain fasilitas fisik, pembelajaran desain logo juga didukung oleh perangkat pembelajaran seperti modul ajar dan LKPD yang menjadi panduan dalam pelaksanaan kegiatan praktik. Perangkat tersebut membantu mengarahkan kegiatan belajar mengajar agar

tetap berjalan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada di kurikulum.

Dalam proses pembelajaran, fasilitas tidak hanya berfungsi sebagai tempat pendukung saja. Akan tetapi, fasilitas pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk memfasilitasi aktivitas belajar siswa agar lebih efektif dan efisien. (Barnawi & Arifin, 2012) menjelaskan bahwa sarana dan prasarana pendidikan berfungsi sebagai komponen pendukung utama dalam proses pembelajaran yang membantu kelancaran aktivitas belajar mengajar serta memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih optimal bagi peserta didik. Selama pembelajaran desain berlangsung, fasilitas menjadi wadah yang membantu siswa melakukan praktik, mengeksplorasi ide visual, serta memahami konsep branding melalui pengalaman langsung.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas memengaruhi kenyamanan dan kelancaran proses praktik. SMKS PGRI 13 Surabaya memiliki 4 laboratorium komputer yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran siswa, akan tetapi penggunaannya harus bergantian antara jurusan. Terdapat perbedaan spesifikasi perangkat komputer pada setiap laboratorium, sebagian laboratorium komputer telah difokuskan untuk kebutuhan program keahlian tertentu yang memerlukan spesifikasi perangkat lebih tinggi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa Bisnis Digital tidak bisa selalu melaksanakan praktik di laboratorium dan berakhir menggunakan perangkat pribadi mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan perangkat pribadi tentunya memiliki hambatan tersendiri, seperti keterbatasan spesifikasi perangkat, kapasitas memori yang penuh, serta keterbatasan kuota internet yang berdampak pada kelancaran penggunaan aplikasi desain.

Selain keterbatasan akses, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa fasilitas yang terdapat di sekolah masih belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran desain logo. Beberapa siswa Bisnis Digital menyampaikan bahwa laboratorium komputer sebenarnya telah disediakan, namun jarang digunakan pada saat praktik berlangsung. Tidak hanya ketersediaan sarana, kesempatan penggunaan yang terbatas akibat penjadwalan serta durasi pembelajaran yang singkat turut memengaruhi pengalaman

praktik siswa. Berdasarkan pernyataan dari Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum dan guru Digital Branding, penggunaan laboratorium harus menyesuaikan dengan sistem dua sesi yang ada di sekolah serta penjadwalan antar jurusan. Hal ini menyebabkan kesempatan praktik tidak selalu tersedia dalam setiap pertemuan, akibatnya siswa harus menggunakan perangkat pribadi saat pembelajaran desain berlangsung.

Berdasarkan temuan tersebut, fasilitas pembelajaran dalam penelitian ini berperan bukan hanya sebagai sarana pendukung saja, tetapi juga membantu meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran desain logo. Ketika fasilitas seperti laboratorium komputer dapat diakses, siswa bisa memperoleh pengalaman praktik yang lebih optimal dengan tampilan aplikasi desain yang lebih jelas, serta kemudahan dalam mengeksplorasi fitur aplikasi desain tersebut. Sebaliknya, keterbatasan akses fasilitas menyebabkan proses pembelajaran bergeser pada penggunaan perangkat pribadi siswa yang memiliki keterbatasan.

Pengamatan selama kegiatan pengenalan lingkungan persekolahan atau PLP turut memperlihatkan bahwa tidak seluruh siswa memiliki perangkat pribadi yang memadai, bahkan terdapat siswa yang harus bergantian menggunakan perangkat milik teman atau menunda pengerjaan tugas hingga di rumah. Kondisi tersebut berdampak pada antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung menunjukkan antusiasme dan kenyamanan belajar yang lebih tinggi ketika menggunakan fasilitas yang memadai seperti komputer di laboratorium, karena tampilan visual yang lebih jelas sehingga proses mendesain lebih leluasa. Sebaliknya, penggunaan gawai dengan keterbatasan layar, fitur, dan koneksi internet dapat mengurangi kenyamanan belajar, memperlambat proses pengerjaan, serta berpotensi menurunkan motivasi siswa dalam mengembangkan desain secara maksimal.

Selain keterbatasan perangkat pribadi, beberapa siswa selama wawancara juga menyampaikan bahwa laboratorium lebih sering digunakan untuk kegiatan lain, sehingga kesempatan praktik desain menjadi terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberadaan fasilitas belum bisa menjamin

efektivitas pembelajaran apabila tidak diikuti dengan pengelolaan yang optimal. Penjadwalan yang bentrok serta sistem dua sesi menyebabkan fasilitas tidak selalu dapat digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran praktik. Hal ini menunjukkan bahwa peran fasilitas sangat bergantung pada akses dan pengelolaan penggunaannya, bukan hanya ada keberadaannya saja.

Dalam kondisi tersebut, guru dapat berperan dalam mengoptimalkan penggunaan fasilitas yang tersedia. Berdasarkan temuan penelitian, guru mengupayakan agar siswa tetap dapat melakukan praktik dengan memanfaatkan waktu di luar jam pelajaran, seperti pada saat jam istirahat ketika laboratorium sedang tidak digunakan. Strategi yang dilakukan oleh guru ini menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh kreativitas dan upaya guru dalam mengelola pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Maulani dkk., 2024) yang menyatakan sarana dan prasarana pendidikan berperan sebagai penunjang utama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Penelitian oleh (Oliveira & Freitas, 2025) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan fasilitas praktik mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Akan tetapi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberadaan fasilitas saja belum cukup, karena akses penggunaan dan kesiapan perangkat juga menentukan berlangsungnya proses pembelajaran.

Berdasarkan teori konstruktivisme oleh (Piaget, 1970), pembelajaran terjadi ketika siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi langsung dengan lingkungan belajar. Dalam pembelajaran desain logo, fasilitas berguna sebagai media yang memungkinkan proses terbentuknya pengetahuan melalui aktivitas praktik. Ketika akses fasilitas terbatas, kesempatan siswa untuk bereksplorasi dan mengembangkan pemahaman terkait materi desain logo juga menjadi terbatas, sehingga dapat berdampak pada kualitas hasil karya yang dihasilkan oleh setiap siswa.

Dengan demikian, fasilitas pembelajaran dalam penelitian ini berperan sebagai pendukung utama dalam pembelajaran desain logo yang memengaruhi pengalaman belajar, motivasi, serta kualitas hasil karya siswa.

Fasilitas pembelajaran tidak hanya memengaruhi proses dan pengalaman belajar saja, tetapi juga berdampak pada hasil belajar siswa baik dari segi kemampuan maupun kualitas produk yang dihasilkan.

Peran Kreativitas dalam Hasil Belajar Desain Logo

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, kreativitas siswa dalam pembelajaran desain logo dapat dilihat melalui proses pengembangan ide, pemilihan elemen visual, serta kemampuan menyesuaikan desain dengan konsep dari produk yang akan mereka pasarkan. Guru *Digital Branding* menyampaikan bahwa template yang tersedia di Canva hanya dijadikan acuan dan tidak boleh sepenuhnya digunakan, siswa perlu melakukan penyesuaian warna, gambar, maupun tulisan agar sesuai dengan konsep produk mereka masing-masing. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya sekedar menyelesaikan tugas saja, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan ide secara mandiri.

Namun demikian, proses kreatif siswa tidak selalu berjalan secara langsung. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan PLP menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan pada tahap awal pencarian ide. Pada saat diminta merancang desain logo, siswa cenderung mencari contoh desain yang dianggap sudah bagus untuk digunakan, bukan menjadikannya sebagai referensi pengembangan ide. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih berada pada tahap awal dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan masih bergantung pada contoh desain atau template yang tersedia. Bahkan dalam beberapa situasi, siswa menggunakan template yang sama atau saling meniru desain teman, sehingga karakter desain yang dihasilkan menjadi kurang beragam.

Dalam proses pembelajaran, kreativitas siswa mulai terlihat ketika guru maupun peneliti memberikan arahan melalui pertanyaan pemantik, seperti menanyakan produk apa yang akan mereka pasarkan, konsep desain seperti apa yang diinginkan, serta pilihan warna yang sesuai dengan produk masing-masing siswa. Melalui arahan tersebut, siswa didorong untuk mulai

memikirkan bagaimana konsep produk yang mereka punya dengan tampilan visual logo yang akan mereka buat. Siswa yang menunjukkan tingkat kreativitas lebih tinggi cenderung aktif bertanya, menanyakan terkait revisi desain, serta mencoba beberapa elemen visual pendukung. Sebaliknya, siswa yang kurang kreatif lebih sering berfokus pada penyelesaian tugas secara cepat dan menunjukkan kecenderungan menghindari proses revisi.

Berdasarkan temuan tersebut, kreativitas dalam penelitian ini memiliki peran sebagai faktor internal yang menentukan kualitas hasil belajar desain logo siswa. Kreativitas dilihat dari proses berpikir siswa pada saat mengembangkan ide, memodifikasi template, serta melakukan revisi, bukan hanya dilihat dari hasil akhir desain saja. Selain itu, kondisi fasilitas juga turut memengaruhi proses kreatif siswa. Terdapat siswa yang memiliki ide desain yang jelas, akan tetapi mengalami hambatan dalam menuangkan idenya karena keterbatasan perangkat pribadi, seperti gawai dengan spesifikasi rendah yang menyebabkan aplikasi desain berjalan lambat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan berpikir saja, tetapi juga oleh dukungan sarana yang membantu ide siswa dapat diwujudkan dalam bentuk karya visual desain logo.

Kreativitas sendiri merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan gagasan baru, menggabungkan ide, serta menemukan berbagai alternatif solusi selama proses pembelajaran berlangsung. (Sanjaya, 2016) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif mengeksplorasi gagasan, mencoba berbagai kemungkinan, serta mengembangkan pemahaman melalui pengalaman belajar langsung. Dalam pembelajaran desain logo, kemampuan siswa dalam mengembangkan template, menyesuaikan elemen visual, serta memperbaiki desain berdasarkan masukan yang diberikan oleh guru menunjukkan adanya proses pengembangan gagasan menjadi bagian dari berpikir kreatif, meskipun tingkat kreativitas setiap siswa berbeda.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Sardiana & Jauhari, 2022) yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang melalui proses eksplorasi ide dan pengalaman belajar yang

berulang, serta penelitian (Harnalis, 2024) yang menjelaskan bahwa kreativitas melibatkan aktivitas berpikir variatif dalam menghasilkan karya yang memiliki makna dan karakteristik tersendiri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa tidak muncul secara instan, melainkan berkembang melalui proses bimbingan, revisi, serta pengalaman praktik yang dilakukan secara bertahap.

Berdasarkan teori konstruktivisme oleh (Piaget, 1970), pembelajaran terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam pembelajaran desain logo, proses revisi, eksplorasi elemen visual, serta diskusi antara siswa dan guru menjadi bagian penting dalam membantu siswa memahami materi desain logo. Melalui pengalaman tersebut, kreativitas berkembang sebagai hasil dari proses belajar, bukan semata-mata kemampuan bawaan.

Dengan demikian, kreativitas berperan dalam menentukan kualitas hasil belajar desain logo, dimana kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menyesuaikan konsep desain visual dengan produk, serta menghasilkan karya yang lebih bervariasi dan orisinal sesuai dengan konsep produk yang dibawakan oleh setiap siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran fasilitas pembelajaran dan kreativitas dalam pembelajaran desain logo pada siswa Bisnis Digital di SMKS PGRI 13 Surabaya, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Fasilitas pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran desain logo. Ketersediaan perangkat, aplikasi desain, serta ruang praktik membantu siswa dalam melakukan kegiatan praktik secara langsung. Namun, keterbatasan akses laboratorium komputer, sistem penjadwalan sekolah, serta penggunaan perangkat pribadi siswa menyebabkan pemanfaatan fasilitas pembelajaran belum berjalan secara optimal, sehingga berdampak pada kelancaran proses praktik dan kualitas hasil belajar yang dicapai siswa.

2. Kreativitas siswa dalam pembelajaran desain logo terlihat melalui kemampuan mengembangkan ide, memodifikasi template desain, serta menyesuaikan elemen visual logo dengan konsep produk yang akan mereka pasarkan. Proses pembelajaran berbasis praktik memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun gagasan secara mandiri melalui proses eksplorasi dan revisi, meskipun dalam prosesnya sebagian siswa masih mengalami kesulitan pada tahap pencarian ide dan pemanfaatan fitur aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N., Pradana, A. A., & Nurwatin, I. (2025). the effect of learning facilities on student learning outcomes in science education. *Pendidikan Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1.
- Agustina, Y., & Marwan. (2020). Pengaruh Minat Belajar dan Kesiapan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Peusangan. *Jurnal Sain Ekonomi Dan Edukasi (JSEE)*, 8(2).
- Anas, M., Harum, A., & Rusmayadi, R. (2023). Factors Influencing Students' Creative Thinking Skills. *Journal of Educational Science and Technology*, 9(1).
- Anggraini, W. D., Aminuyati, & Achmadi. (2016). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(8).
- Barnawi, & Arifin, M. (2012). *Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah*. Ar-Ruzz Media.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Belknap Press of Harvard University Press.
- Chayani, L., & Januardi, J. (2019). Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Pendopo Pali. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 3(2). <https://doi.org/10.31851/neraca.v3i2.4144>
- Devi, A. D. (2021). *Standarisasi dan Konsep Sarana Prasarana Pendidikan*.

- Edudikara: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 117–128.
- Fathiyaturrahmani. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Fisika Materi Gerak Melingkar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement). *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 10(1).
- Hamzah, A. (2020). Metode Penelitian Fenomenologi: Kajian Filsafat dan Ilmu Pengetahuan. *Literasi Nusantara*.
- Harnalis, H. (2024). Kreativitas dalam Proses Pembelajaran pada Fase Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
- Haryanto, A. Y. (2021). Penerapan Domain Bloom: Kognitif, Afektif, Psikomotor sebagai Hasil Belajar. *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2).
- Iqlima, Z. G., Nurjanah, F., & Rustini, T. (2024). Effective management of educational facilities and infrastructure to ensure safe and supportive learning environments. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 12(2).
- Maulani, S., Budiman, B., Panjaitan, D. H., Serungke, M., Rahmadani, S., Rambe, N., & Natasya, A. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Sarana dan Prasarana yang Tersedia di Sekolah MIS. *Ikhlasiyah Tuamang. Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
- Moleong, L. J. (2016). Metodologi Penelitian Kualitatif. PT Remaja Rosdakarya.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Project Based Learning. *Basicedu: Basic Education Journal*, 3(4).
- Nurazila, N., Efriyanti, L., & Indri, D. P. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Praktik terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer (JUISIK)*, 2(3).
- Nuryani, I., Jolianis, & Yasmi, F. (2024). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Disiplin Belajar dan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening di SMA 6 Kabupaten Sijunjung. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4).
- Oliveira, E. M. S. de, & Freitas, J. B. F. (2025). Assesment of the Role of Laboratory Facilities in Science Learning: A Qualitative Study of Pre-secondary School in Uailili, Bacau, Timor-Leste. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 51(12), 70–85. https://doi.org/https://doi.org/10.9734/a_jess/2025/v51i122677
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and The Psychology of The Child*. Penguin.
- Primayonita, N. K. K., Agustiana, I. G. A. T., & Jayanta, I. N. L. (2020). Model Creativity Learning Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Tanggung Jawab Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2).
- Prosser, C. A., & Quigley, T. H. (1949). *Vocational Education in a Democracy*. American Technical Society.
- Rohmah, A. N., & Jatiningasih, O. (2021). Kesiapan Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar PPKn pada Siswa Kelas XII MAN 1 Magetan. *JCMS: Jurnal of Civic and Moral Studies*, 6(1). 59380
- Sanjaya, W. (2016). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Sardiana, & Jauhari. (2022). Kreativitas Berpikir dalam Proses Pembelajaran. *JUDIKA: Jurnal Pendidikan Unsika*.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8.
- Sholihah, F. N., & Pertiwi, N. A. (2024). Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Sains. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 4(2).
- Siregar, C. B. M., & Siregar, E. (2024). Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Elemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana Kelas XI MPLB SKN Negeri 6 Medan T.A 2024/2025. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 6(10).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Suhardi, Adilla, F., Ramadhani, N., Munawaroh, S., & Syaharani, T. A. (2024). Pengaruh Manajemen Fasilitas dan Sarana Pendidikan terhadap Kualitas Pembelajaran di PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 29105–29117.
- Suharmi, Susanto, F., & Sazili. (2024). Pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMK 02 URAM JAYA Kabupaten Lebong. *Jurnal Economic Edu*, 4(2).
- Suprihatien, T., Rafiah, A., Iqtiran, F. D., Widyaningsih, P. R., & Risnita, R. (2024). META-ANALISIS: Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Pada Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus. *Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4). 2695
- Tiwa, T. M. (2022). *Buku Referensi MANAJEMEN PENDIDIKAN*. Lakeisha.
- Ulfah, S., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar(JAA)*, 2(1). 51
- Zunicha, Sunarno, W., & Suparmi. (2017). Pembelajaran Fisika Menggunakan Pendekatan Science Enviroment, Technology, and Society (SETS) Dengan Metode Proyek dan Eksperimen Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa. *JURNAL INKUIRI*, 6(3), 101–112.