

MERANGKAI PUZZLE: PELATIHAN MANAJEMEN PROYEK SEDERHANA UNTUK AKTIVIS ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH

Jeffri Yosep Simanjourang¹, Oktovina Hanani Kristin Monim², Muhammad Maulidza³, Loudewyk Marcelano Leyriz Bessie⁴, Kristian Widya Wicaksono⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Katolik Parahyangan, Indonesia

Email: jeffriys@unpar.ac.id



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i1.400>

Sections Info

Article history:

Submitted: 3 March 2025

Final Revised: 10 March 2025

Accepted: 15 March 2025

Published: 30 March 2025

Keywords:

Organisasi Siswa Intra Sekolah

Project Management

Logical Framework



ABSTRACT

This article documents a training programme on basic project management for Intra-School Student Organisation (OSIS) - the official student body in Indonesian secondary schools- committee members, conducted in 2024. OSIS serves as a platform for student capacity building through various programmes. While OSIS is encouraged to organise numerous activities, training in project management for its committee members remains relatively scarce. In response to this gap, the training aimed to enhance OSIS committee members' project management skills. The training materials were adapted from the logical framework approach, with simplified terminology to facilitate student comprehension. A puzzle-based learning approach was employed to introduce project management concepts. This initiative involved 70 OSIS committee members from seven schools across West Java, Central Java, and the Special Region of Yogyakarta. Evaluation was conducted through pre-test and post-test surveys, supplemented by facilitator observations. The findings indicated a significant improvement in participants' understanding of basic project management.

ABSTRAK

Artikel ini bermaksud untuk mendokumentasikan pelatihan materi manajemen proyek sederhana bagi para pengurus Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) yang telah dilakukan pada tahun 2024. OSIS memiliki peran sebagai wadah peningkatan kapasitas siswa melalui berbagai program kerja. Sebagai sebuah organisasi, OSIS didorong melaksanakan berbagai kegiatan, tetapi pelatihan mengenai manajemen proyek bagi para pengurus OSIS masih cukup langka. Berdasarkan indikasi kekosongan tersebut, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas pengurus OSIS dalam hal kemampuan mengelola program kerja. Materi pelatihan diadopsi dari logical framework dengan penyederhanaan berbagai istilah guna memudahkan proses penyampaian materi bagi para siswa. Pelatihan ini mencoba menggunakan puzzle sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan materi manajemen proyek. Pengabdian ini melibatkan 70 siswa yang merupakan pengurus OSIS yang tersebar pada 7 sekolah di Provinsi Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Evaluasi dilakukan melalui membandingkan hasil survei pre-test dan post-test, lalu didukung dengan observasi fasilitator. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap manajemen proyek sederhana.

Kata kunci: Organisasi Siswa Intra Sekolah, Manajemen Proyek, Logical Framework

PENDAHULUAN

Aktivitas ekstrakurikuler memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan siswa, seperti dalam hal pendidikan karakter ([Sri Wahyuni, 2020](#)), komunikasi interpersonal ([Ariani Rosadi, 2023](#)), kerja sama, kedisiplinan, dan kepemimpinan ([Intan Oktaviani Agustina et al., 2023](#)). Salah satu wadah penting dalam mendukung usaha ini adalah Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) yang berperan dalam menghimpun dan mengembangkan potensi siswa selama bersekolah. Melalui berbagai program kerja, OSIS berkontribusi dalam peningkatan kemampuan siswa, baik yang tergolong *hard skill* maupun *soft skill*. OSIS dibentuk untuk menghimpun ide, bakat, minat, kreativitas siswa, menjadi sarana berkomunikasi, berpikir kritis, dan pengembangan kemampuan pengambilan keputusan, serta mendorong siswa memiliki sikap dan semangat persatuan ([Bantam, 2022](#)). Beberapa penelitian melihat bahwa partisipasi pada OSIS bisa membantu siswa dalam aspek kepemimpinan ([Bantam, 2022](#); [Rusliyawati et al., 2022](#)). Selain itu, OSIS dinilai dapat mendorong siswa untuk menjadi sosok yang lebih disiplin, sosok pancasilais ([Utami & Purwanto, 2022](#)), sosok bertanggungjawab, hingga menjadi sosok yang menjunjung nilai-nilai demokrasi ([Aulawi & Srinawati, 2019](#)). Penelitian mengenai OSIS lainnya mencakup beberapa diskusi tentang membangun karakter para siswa ([Ngaba & Taunu, 2021](#);

[Toni & Mediatati, 2019](#)).

Idealnya, pengurus OSIS memiliki kemampuan kepemimpinan, berorganisasi dan mengembangkan proyek atau program kerja yang matang melalui penyusunan proposal kegiatan ([Latifah et al., 2025](#)). Lebih lanjut, pemahaman mengenai kepemimpinan menjadi dasar untuk mempersiapkan pengurus yang bertanggung jawab dan profesional mengemban tugas serta fungsi dalam organisasi ([Azmy, 2021](#)). Kedua tulisan tersebut sangat relevan karena OSIS didorong untuk menyelenggarakan program kerja yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan akademik maupun non-akademik siswa. Di sisi lain, kajian mengenai bagaimana OSIS menjalankan program kerja masih jarang dibahas. Padahal, hampir setiap OSIS secara rutin menyelenggarakan berbagai program, baik yang bersifat internal maupun eksternal seperti program orientasi bagi siswa baru, kompetisi olahraga dan seni, serta pentas seni. Kekosongan ini perlu dicermati mengingat keberhasilan sebuah program kerja turut dipengaruhi kemampuan manajemen proyek pengurus OSIS, mulai dari merencanakan, mengorganisir, dan mengawal penyelenggaraan kegiatan sehingga memiliki kualitas yang baik ([Prasetya, 2021](#)).

Dari indikasi awal tersebut, penulis artikel ini menginisiasi program pengabdian yang telah dilakukan pada tahun 2024 dengan mengusung materi manajemen proyek sederhana. Pengabdian ditujukan bagi para aktivis OSIS di beberapa sekolah yang tersebar di Provinsi Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengabdian dilakukan dengan tujuan meningkatkan kapasitas pengurus OSIS melalui pelatihan manajemen proyek sederhana menggunakan *tools logical framework* yang menawarkan banyak hal dalam menyusun kerangka logis yang berorientasi pada pencapaian tujuan program kerja. *Logical framework* adalah metode perencanaan strategis yang digunakan dalam untuk merancang kegiatan rencana jangka panjang dengan luaran atau *outcome* yang ditentukan ([Virginia et al., 2018](#)). *Logical framework* digunakan sebagai cara untuk mencapai tujuan melalui penyusunan rencana yang terstruktur dan memiliki indikator keberhasilan yang jelas ([Mazaya, 2019](#)). OSIS sebagai organisasi yang banyak melaksanakan kegiatan sekolah dalam skala yang kecil dan besar dapat menggunakan *logical framework* sebagai panduan untuk merancang kegiatan secara sistematis. *Logical framework* menjadi alat untuk mendesain dan mengevaluasi *project* dengan menentukan *activities, output, outcome, dan goals* ([Couillard et al., 2009](#)). Penggunaan *logical framework* efektif dalam mendesain kegiatan dan menjadi salah satu aspek kunci kinerja atau keberhasilan proyek ([Walubengo et al., 2018](#)).

Secara umum *logical framework* terdiri dari berbagai isian, yaitu (1) tujuan akhir program; (2) maksud/dampak program; (3) capaian program; dan (4) berbagai aktivitas turunan untuk mencapai tujuan akhir. Keempat isian tersebut dilengkapi dengan kolom berisi (1) indikator pencapaian; (2) alat verifikasi, dan (3) asumsi yang dapat memengaruhi penyelesaian program kerja ([Martinez & Cooper, 2020](#)). *Logical framework* digunakan banyak organisasi dalam merancang, mengeksekusi, hingga mengevaluasi sebuah program kerja. Beberapa studi telah menggunakan *logical framework* dalam berbagai konteks, mulai dari yang berkaitan dengan pendapatan daerah ([Kusuma et al., 2024](#)), perencanaan pemerintah ([Zakaria et al., 2020](#)), retensi siswa di perguruan tinggi ([Flores et al., 2022](#)), hingga perencanaan sistem informasi ([Virginia et al., 2018](#)).

Tabel. 1 Ilustrasi Logical Framework

Ringkasan Naratif	Indikator	Alat Verifikasi	Asumsi
Tujuan Program			
Maksud/dampak			
Luaran			
Kegiatan			

Sumber: diadopsi dari Martinez & Cooper (2020)

Isi *logical framework* menawarkan fleksibilitas dalam hal penerapan di berbagai bidang. Artikel ini melihat beberapa kesesuaian yang ditawarkan *logical framework* dalam meningkatkan kapasitas pengurus OSIS dalam mengelola program kerja. Pertama, *logical framework* membantu peserta pelatihan dalam memahami kesesuaian antara kegiatan, capaian, hingga tujuan akhir dari sebuah program. Kedua, *logical framework* mengajak peserta untuk memahami kondisi internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi program, baik yang dapat dikategorikan sebagai faktor yang menyulitkan maupun faktor yang mendukung program. Ketiga, *logical framework* mengajak peserta berfikir secara logis dalam merancang sebuah program. Keempat, *logical framework* dapat digunakan sebagai pedoman seluruh individu yang terlibat di dalam sebuah program kerja.

Terakhir, *logical framework* juga mendorong peserta untuk menetapkan indikator-indikator yang dapat membantu penilaian keberhasilan program secara objektif.

Untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi, tim pengabdian menyesuaikan terminologi dan contoh yang dekat dengan kehidupan para siswa. Materi disampaikan dengan menggunakan permainan *puzzle* guna menimbulkan motivasi untuk memecahkan masalah (Ilhami et al., 2022). Dengan menggunakan *puzzle*, diharapkan antusiasme para siswa dapat meningkat. Selain itu, dengan permainan *puzzle* yang ada, para peserta dapat bekerja sama dengan sesama aktivis OSIS. Hal ini baik terlebih pada OSIS yang baru terbentuk sehingga dapat menjadi ajang mempererat antar aktivis.

METODE PENELITIAN

Artikel ini disusun untuk mendapatkan gambaran bagaimana dampak penyampaian materi manajemen proyek sederhana bagi para peserta. Data diperoleh dari pelaksanaan pengabdian yang dilakukan dalam kurun waktu empat bulan pada tujuh sekolah yang tersebar di Provinsi Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Objek pengabdian adalah para peserta pelatihan yang merupakan pengurus OSIS di masing-masing sekolah. Data yang tertuang berasal dari hasil survei berisi perbandingan *pre-test* dan *post-test* yang ditujukan bagi para peserta. Hasil survei tersebut didukung dengan observasi yang dilakukan pada saat penyampaian materi berlangsung. Observasi dilakukan para pemberi materi dengan memperhatikan *gesture* para peserta pelatihan terutama pada antusiasme mereka dan keaktifan partisipasi peserta.

Untuk memastikan kesamaan data antara peserta yang mengisi *post-test* dan *pre-test*, penulis menggunakan teknik *criterion sampling*. Pengambilan sampel dilakukan berdasarkan kriteria yang ditentukan, seperti sampel hasil nilai pada suatu tes yang mewakili nilai rata-rata (Sandelowski, 2000). Dalam kebanyakan kasus, kriteria yang digunakan dalam teknik *criterion sampling* dapat berhubungan dengan peran individu atau lembaga dari proses penelitian yang dilakukan (Palinkas et al., 2015). Teknik *criterion sampling* digunakan untuk memilih jawaban responden yang mengisi *pre-test* dan *post-test*, sedangkan jawaban responden yang tidak mengisi salah satu survei tidak digunakan dalam pengolahan data. Data yang digunakan berasal dari hasil survei *pre-test* yang kemudian dibandingkan dengan hasil *post-test* dengan jumlah 70 responden. Dari program pengabdian yang telah dilakukan, diketahui beberapa sekolah membatasi penggunaan ponsel ketika berada di sekolah. Hal ini menjadi catatan untuk program serupa di kemudian hari agar setiap peserta di dalam program pengabdian dapat berpartisipasi dalam *pre-test* dan *post-test* untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum aktivitas menyusun *puzzle* dilakukan, pemateri menjelaskan indikator dan panduan utama *logical framework* untuk memberikan pemahaman mendasar tentang teori dari manajemen proyek sederhana. Setelah itu, para siswa diajak untuk melakukan praktik menggunakan *puzzle* berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan. Pengurus OSIS diberikan kesempatan berdinamika bersama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi menyusun *puzzle* dengan pendampingan dari tim pengabdian. Sesi bermain *puzzle* diikuti dengan antusiasme yang tinggi. Hal ini baik mengingat permainan *puzzle* yang dikerjakan secara berkelompok dapat melatih kemampuan berorganisasi dan kepemimpinan (Paros et al., 2020). Selain itu, belajar dengan *puzzle* menimbulkan semangat dan rasa ingin tahu dalam diri siswa/siswi untuk memecahkan suatu masalah dan merangkai proyek yang digunakan sebagai contoh.

Data penelitian ini diperoleh melalui pengisian kuesioner 70 pengurus OSIS dari berbagai tingkatan kelas yang mengikuti pelatihan manajemen proyek sederhana menggunakan *tools logical framework* dengan nilai maksimal 70. Responden terdiri dari laki-laki dan perempuan, dengan peran sebagai anggota inti maupun anggota organisasi di setiap sekolah. Analisis data ini bertujuan untuk menggambarkan distribusi responden berdasarkan gender, usia, dan tingkatan kelas, yang selanjutnya menjadi dasar untuk mengevaluasi hasil pelatihan.

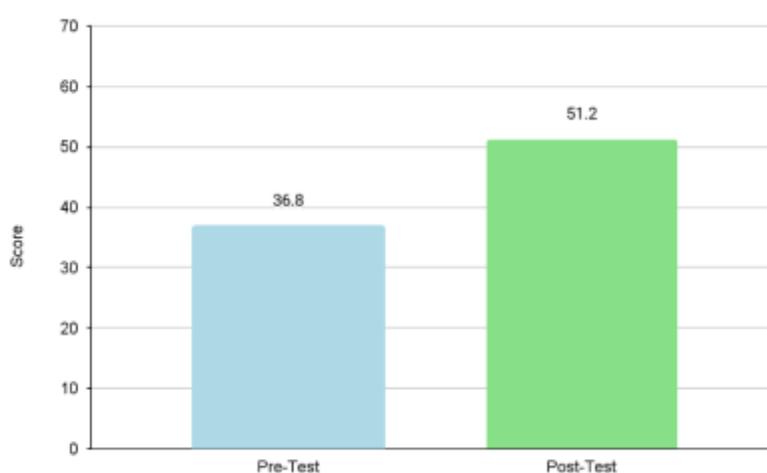
Tabel 2. Jumlah responden berdasarkan kategori

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	
1	Gender	Laki-laki	19	27,1
		Perempuan	51	72,9
2	Usia	14	3	4,3
		15	38	54,3
		16	27	38,6
		17	2	2,8
3	Jurusan/kelas	Kelas X	43	61,4
		IPA	21	30
		IPS	6	8,6

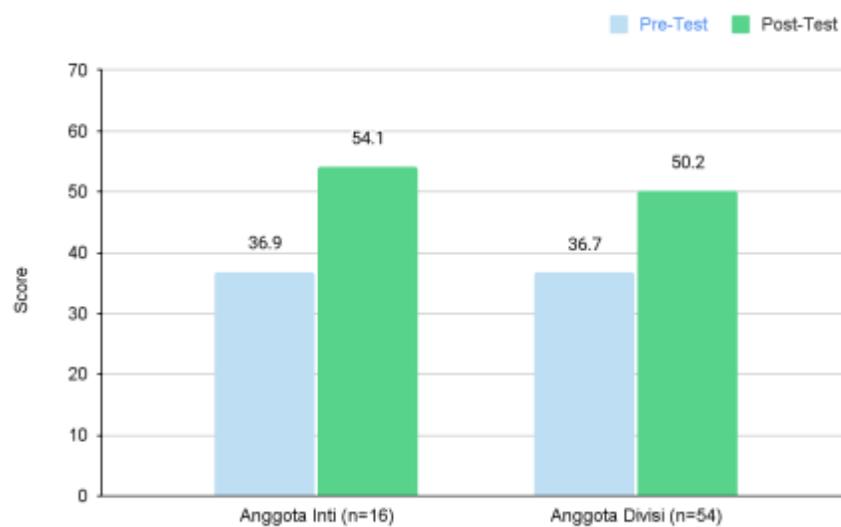
Gambar 1. Aktivitas merangkai puzzle



Gambar 2. Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*



Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pemahaman siswa/siswi tentang manajemen proyek sederhana, diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebelum ada penjelasan materi adalah 36,8 (nilai maksimal 70,0). Setelah materi tentang *logical framework* diberikan dan siswa/siswi mengisi *post-test* dengan pertanyaan yang sama, terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 51,2.

Gambar 3. Perbandingan nilai rata-rata anggota inti dengan anggota divisi

Dari *bar chart* di atas terlihat bahwa anggota inti OSIS (Ketua, Wakil Ketua, Bendahara, dan Sekretaris) sebanyak 16 orang memiliki rata-rata nilai *pre-test* sebesar 36,9 dan nilai *post-test* sebesar 54,1. Sedangkan, anggota divisi organisasi yang terdiri dari 56 orang memiliki rata-rata nilai *pre-test* sebesar 36,7 dan nilai *post-test* sebesar 50,2.

Pembahasan

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pelatihan tentang manajemen proyek sederhana menggunakan *tools logical framework*, diketahui bahwa terdapat peningkatan pengetahuan mengenai manajemen proyek sederhana. Peningkatan dari nilai awal sebesar 36,8 menjadi 51,2 (dari 70) memperlihatkan adanya peningkatan dalam pemahaman manajemen proyek. Berdasarkan data tersebut, pelatihan manajemen proyek sederhana melalui permainan *puzzle* telah mampu meningkatkan kapasitas para aktivis OSIS dalam hal pengelolaan program kerja. Hal ini sejalan dengan pandangan Mesa et al., (2024) bahwa pelatihan dapat menjadi sebuah sarana dalam memberikan pengetahuan dan mengenalkan kemampuan-kemampuan dasar siswa.

Terdapat temuan yang menarik dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan, yaitu pada gambar 3 terlihat bahwa nilai anggota inti organisasi cenderung lebih tinggi dibanding anggota divisi tiap kali dilakukan tes. Hal ini dapat dipahami karena mereka dituntut untuk memiliki pemahaman yang lebih luas dalam aspek perencanaan, pengorganisasian, pengawasan dan evaluasi program kerja.

Manajemen proyek berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian yang menjadi unsur utama dalam menentukan keberhasilan kegiatan (Perwitasari et al., 2021). Hal inilah yang menjadi fokus utama pelatihan kepada para pengurus OSIS. Keberhasilan peningkatan kapasitas turut dipengaruhi oleh penyampaian materi menggunakan media *puzzle*, yang diharapkan meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam berpikir kritis dan mengeksplorasi ide-ide baru untuk merancang suatu kegiatan (Hermansyah et al., 2025).

Lebih lanjut, pelatihan yang dilakukan oleh tim pengabdian menggunakan pendekatan penyampaian yang cukup berbeda dan jarang diberikan. *Puzzle* menjadi media pembelajaran yang digunakan untuk melatih pengurus OSIS yang terlibat dalam pelatihan untuk memahami secara sederhana bentuk dan praktik dari manajemen proyek. Penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran dapat melatih kemampuan spasial dan visual yang dapat meningkatkan keterampilan siswa (Verdine et al., 2014). Penggunaan terminologi dan cara yang mudah dipahami menjadi pertimbangan dalam memilih *puzzle* sebagai media pembelajaran tentang *logical framework*. Melalui pelatihan yang dilakukan, pengurus OSIS diajak untuk menyusun dan menyelesaikan *puzzle* yang berisi bagian-bagian terpisah dari suatu rangkaian proyek.

Pengabdian yang telah dilakukan diharapkan dapat dijadikan sebagai tolok ukur bagi upaya peningkatan kapasitas OSIS dalam aspek manajemen proyek. Pentingnya pemahaman tentang manajemen proyek sederhana menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh sekolah dan pengurus OSIS. Keberhasilan dalam mencapai tujuan dari program maupun kegiatan yang dilakukan oleh OSIS, banyak dipengaruhi oleh pemahaman dan kemampuan untuk menyelenggarakan proyek. Pelatihan yang dilakukan oleh tim pengabdian ini dapat menjadi strategi untuk memberikan pemahaman tentang menyusun rencana penyelenggaraan kegiatan atau proyek, baik dalam skala internal maupun eksternal sekolah.

KESIMPULAN

Sekolah menjadi ruang belajar dan ruang untuk meningkatkan potensi siswa/siswi di tingkat sekolah. OSIS menjadi wadah pembelajaran praktis melalui berbagai aktivitas yang dilakukan. Keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan yang cukup menjadi hal yang dibutuhkan oleh setiap pengurus OSIS. Peningkatan kapasitas OSIS dalam hal manajemen proyek menggunakan masih jarang dilakukan. Mengisi kekosongan ini, tim pengabdian melakukan pelatihan untuk membantu pengurus OSIS merancang hingga mengevaluasi program kerja yang dilakukan menggunakan *tools logical framework*. Dengan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain *puzzle*, para siswa dapat menerima materi dengan lebih antusias. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan kapasitas pengurus OSIS dalam aspek manajemen proyek sederhana. Pengabdian ini berharap perhatian akan peningkatan kemampuan para pengurus dalam mengelola program kerja dapat ditinggalkan, baik secara kuantitas maupun kualitas.

REFERENSI

- Ariani Rosadi. (2023). Pola Komunikasi Edukatif Antara Guru Dengan Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Wera Kabupaten Bima. *Jurnal Komunikasi dan Kebudayaan*, 8(2), 28–44. <https://doi.org/10.59050/jkk.v8i2.48>
- Aulawi, A., & Srinawati, S. (2019). Implementasi Nilai-Nilai Demokrasi Dalam Pengambilan Keputusan Organisasi Untuk Meningkatkan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) di SMK Darus Syifa Kota Cilegon. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, dan Politik*, 2(1), 38–50. <https://doi.org/10.47080/propatria.v2i1.489>
- Azmy, A. (2021). Pelatihan Dasar Kepemimpinan Dalam Membentuk Karakter Profesionalisme Pengurus OSIS di Madrasah Aliyah Al-Falah. *Jurnal Abdimas Ekonomi Dan Bisnis*, 1(2), 96–104. <https://doi.org/10.31294/abdiekbis.v1i2.694>
- Bantam, D. J. (2022). Kepemimpinan Dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). *Indonesian Psychological Research*, 4(2), 92–101. <https://doi.org/10.29080/ipr.v4i2.750>
- Couillard, J., Garin, S., & Riznic, J. (2009). The Logical Framework Approach– Millennium. *Project Management Journal*, 40(4), 31–44. <https://doi.org/10.1002/pmj>
- Flores, V., Heras, S., & Julián, V. (2022). A New Methodological Framework for Project Design to Analyse and Prevent Students from Dropping Out of Higher Education. *Electronics*, 11(18), 2902. <https://doi.org/10.3390/electronics11182902>
- Hermansyah, D., Ali, M., & Aqodiah. (2025). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek di Madrasah Ibtidaiyah. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 8(1), 42–66. <https://doi.org/10.52166/talim.v8i1.8249>
- Ilhami, S., Fitri, R., Rahmawati, Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle. *Journal on Teacher Education: Research & Learning in Faculty of Education*, 4(2), 611–619. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.8482>
- Intan Oktaviani Agustina, Juliantika Juliantika, Selly Ade Saputri, & Syahla Rizkia Putri N. (2023). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Pembinaan Dan Pengembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 86–96. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2001>
- Kusuma, J. C. P., Astuti, P., & Agus, F. (2024). Strategi Peningkatan Pendapatan Asli Daerah (Pad) Menggunakan Logical Framework Analysis (Lfa) Di Kabupaten Siak, Provinsi Riau. 03(02).
- Latifah, N., Normawati, R. A., & Widayani, A. (2025). Pelatihan Penyusunan Proposal Sponsorship untuk Meningkatkan Kompetensi Organisasi Siswa Intra Sekolah SMAN 1 Blitar. *JCRE: Journal of Community Research and Engagement*, 1(2), 198–208. <https://doi.org/10.60023/mvafwr29>
- Martinez, D. E., & Cooper, D. J. (2020). Seeing Through the Logical Framework. *VOLUNTAS: International Journal of Voluntary and Nonprofit Organizations*, 31(6), 1239–1253. <https://doi.org/10.1007/s11266-020-00223-8>
- Mazaya, M. S. (2019). Logical Framework For Smart Discussion In Learning Process. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/4/042002>
- Mesa, N. D. K., Suprayitno, G., Aji, A. B., Mingkid, V. P., Djailani, Y. A., & Pelamonia, R. D. (2024). Peningkatan Kapasitas Siswa Melalui Pelatihan Bantuan Hidup. *Communnity Development Journal*, 5(1), 619–624. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24710>
- Ngaba, A. L., & Taunu, E. S. H. (2021). Peranan Organisasi Siswa Intra Sekolah (Osis) Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sma Negeri. *Satya Widya*, 36(2), 125–132. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2020.v36.i2.p125-132>

- Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful Sampling for Qualitative Data Collection and Analysis in Mixed Method Implementation Research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*, 42, 533–544. <https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y>
- Paros, A., Taylor, M., & Yawson, R. M. (2020). Enhancing Student Understanding of Networks Using Experiential Learning. *Organization Management Journal*, 17(4/5), 173–183. <https://doi.org/10.1108/OMJ-05-2020-0930>
- Perwitasari, D., Herzanita, A., & Ririh, K. R. (2021). Pelatihan Manajemen Proyek Pada Siswa SMK Untuk Meningkatkan Kompetensi. *Janata: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.35814/janata.v1i1.2367>
- Prasetya, H. (2021). Penerapan Metode Manajemen Proyek dalam Meningkatkan Kualitas Perpustakaan Berbasis Teknologi Informasi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(3), 247–256. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i3.278>
- Rusliyawati, R., Wantoro, A., Susanto, E. R., Fitratullah, M., Yulianti, T., & Sulistyawati, A. (2022). Program Sekolah Binaan: Pelatihan, Pengembangan Dan Peningkatan Kompetensi Public Speaking Dalam Kepemimpinan Pengurus Osis Dan Pramuka. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 280. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2184>
- Sandelowski, M. (2000). Focus on Research Methods: Combining Qualitative and Quantitative Sampling, Data Collection, and Analysis Techniques in Mixed-Method Studies. *Research in Nursing and Health*, 23(3), 246–255. [https://doi.org/10.1002/1098-240x\(200006\)23:3<246::aid-nur9>3.0.co;2-h](https://doi.org/10.1002/1098-240x(200006)23:3<246::aid-nur9>3.0.co;2-h)
- Sri Wahyuni, L. (2020). Peran Strategis Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Guru Dikmen dan Dikus*, 1(1), 70–76. <https://doi.org/10.47239/jgdd.v1i1.21>
- Toni, I. A., & Mediatati, N. (2019). *Peranan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) Dalam Membentuk Karakter Siswa Di SMK Negeri 2 Salatiga*. 1.
- Utami, P. P., & Purwanto, T. (2022). *Peran Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila*.
- Verdine, B. N., Golinkoff, R. M., Hirsh-Pasek, K., & Newcombe, N. S. (2014). Finding The Missing Piece: Blocks, Puzzles, and Shapes Fuel School Readiness. *Trends in Neuroscience and Education*, 3(1), 7–13. <https://doi.org/10.1016/j.tine.2014.02.005>
- Virginia, G., Susanto, B., Restyandito, & Probeykti, U. (2018). Logical Framework Analysis dan Appreciative Inquiry dalam Perencanaan Strategis Sistem Informasi Manajemen Organisasi. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 265–271.
- Walubengo, W. W., Kyalo, D. N., & Mulwa, A. S. (2018). Community-Based Projects In Kenya: Analytical Review of Application of Logical Framework as A Project Design Tool For Enhancing Performance. *International Journal for Innovation Education and Research*, 5(9), 174–179.
- Zakaria, N., Muhamed Yusuff, N. I., Ali, A. S., & Zolkafli, U. K. (2020). Logical Framework Matrix (LFM) in Malaysia Government Project Planning. *Journal of Surveying, Construction & Property*, 11(1), 48–62. <https://doi.org/10.22452/jscp.vol11no1.5>

Copyright holder:

© Simanjanjang, JY., Monim OHK., Maulidza M., Bessie MLM., Wicaksono KW

First publication right:

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

