

PENGUNAAN APLIKASI CANVA PADA MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMAN 11 BANDA ACEH

Nana Suraiya¹, Achmad Mustofa¹, A. Razak¹, Wilda Zara², Aya Sofiya³

¹Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia

²Guru SMA N 11 Banda Aceh, Banda Aceh, Indonesia

³ Mahasiswa PPG Pra Jabatan, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia

Email: nana@usk.ac.id

Submitted: 2024-03-12

DOI: 10.23917/blbs.v6i1.4526

Accepted: 2024-07-14

Published: 2024-07-31

Keywords:	Abstract
<i>Project-based learning, Learning outcome, canva</i>	<i>This research was conducted with the aim of improving student learning outcomes in class X IPAS 8 by applying the Project Base Learning (Pjbl) learning model. This research was conducted at SMA Negeri 11 Banda Aceh in the even semester of the 2022/2023 school year involving 30 female students. Data collection techniques used are observation, performance of learning outcomes and documentation. Data analysis used descriptive analysis. The results showed that in the first cycle the average student learning outcomes were 63% complete, while in the second cycle the average student learning outcomes were 93% complete. These results indicate that the use of the Canva application in the application of the Project Based Learning (Pjbl) model can improve the learning outcomes of class X IPAS 8 SMAN 11 Banda Aceh even semester of the 2022/2023 school year.</i>

PENDAHULUAN

Guru memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran yang tertuang dalam Peraturan Menteri No. 68 tahun 2014 yang mengungkapkan bahwa dalam rangka mewujudkan iklim pembelajaran dan proses pembelajaran yang aktif, diharapkan guru dapat menggunakan bermacam sumber belajar agar dapat mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal (Hapsari et al., 2021). Selanjutnya guru ditekankan mampu untuk memahami faktor-faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Sukmadinata, 2016) yaitu Pertama, faktor internal yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri peserta didik seperti kondisi psikologi dan kondisi fisiologi peserta didik. Kedua, faktor eksternal yaitu faktor yang berkaitan dengan lingkungan, desain pembelajaran dan seterusnya.

Hasil belajar dapat menjadi perhatian bagi para guru dikarenakan merupakan indikator yang secara langsung akan memperlihatkan bagaimana kualitas proses pembelajaran yang telah terlaksana di dalam kelas. Untuk itu, semua kegiatan pembelajaran haruslah mendasarkan diri pada kemampuan yang harus dimiliki

siswa serta harus menguasai kompetensi-kompetensi yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran.

Menghadapi era globalisasi yang semakin berkembang khususnya di bidang teknologi, pendidikan bukan hanya menekankan pada aspek kecerdasan, melainkan aspek kreativitas dalam penggunaan teknologi juga harus dikembangkan. Dengan memiliki pribadi yang kreatif diharapkan mampu dalam menyesuaikan diri dalam menghadapi era globalisasi pada bidang teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mendukung kreativitas siswa serta kemajuan dalam proses pembelajaran terutama dalam hasil belajar.

Adanya perkembangan teknologi, membawa perubahan dalam pembelajaran, kebiasaan pembelajaran tradisional yang *teacher centered* sekarang sudah mulai ditinggalkan. Guru mulai memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, berbagai aplikasi muncul dapat dipilih sebagai sarana pembelajaran yang interaktif. Salah satu aplikasi yang mampu menciptakan kreatifitas peserta didik dengan menggunakan aplikasi Canva. Dibutuhkan guru yang kreatif yang mampu mengembangkan potensi kreatif peserta didik. Terkait dengan hal itu maka dibutuhkan kreativitas guru dalam menerapkan metode yang bervariasi sehingga mampu menjadikan peserta didik lebih kritis, kreatif, dan inovatif (Aryani, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 11 Banda Aceh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X IPAS 8 masih banyak yang belum memenuhi KKM, hasil belajar siswa kelas X IPAS 8 menunjukkan 66% siswa belum memenuhi syarat ketentuan dan hanya 34% siswa yang memenuhi syarat. Berdasarkan wawancara beberapa siswa, bahwa dengan besar kecilnya nilai tidak menjamin bahwa pemahaman konsep yang sebenarnya mereka mengerti, mereka menganggap ekonomi adalah pelajaran yang sulit.

Penyebab terjadinya hal tersebut dapat diidentifikasi yaitu: rendahnya motivasi belajar siswa, rendahnya kemauan mereka untuk giat belajar karena mereka lebih senang bermain, metode dan media belajar yang digunakan guru dalam mengajar masih menggunakan pembelajaran konvensional sekalipun perilaku belajar siswa telah berubah yakni lebih banyak menggunakan alat komunikasi. Dengan demikian perlu adanya upaya yang harus dilakukan oleh guru dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Diperlukan adanya pembelajaran yang inovatif yang harus dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pengalaman belajar bergantung kepada minat siswa dan inovasi guru, dalam memperbaiki pembelajarannya, salah satu pilihan mengatasi perubahan perilaku belajar siswa di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Menurut (Gangga, 2013) penerapan Project Based Learning dalam proses belajar mengajar menjadi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis dan memberi rasa kemandirian dalam belajar. Selain itu,

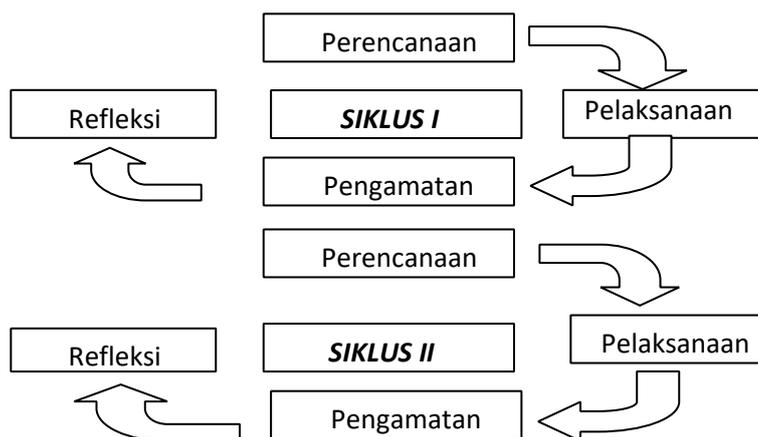
menurut Kizkapan & Bektas (2017) Project Based Learning dapat meningkatkan kemampuan metakognitif siswa; mereka berhasil membuat rencana, dan mengevaluasi solusinya. Project Based Learning menyediakan pembelajaran yang nyata yang mengajarkan siswa bertanggung jawab dengan pekerjaan yang secara kolaboratif untuk memecahkan masalah tersebut dan menghasilkan suatu produk di akhir pembelajaran. Dengan model ini, siswa akan berkolaborasi mengerjakan proyek yang berhubungan dengan materi yang diajarkan dan siswa diberikan kebebasan sesuai dengan kreativitas siswa untuk mengerjakan proyek tersebut.

Hasil penelitian (Ismail et al., 2021) menunjukkan bahwa: (1) Dihasilkan bahan ajar tematik terpadu berbasis model Project Based Learning (PjBL) dengan dengan nilai rata-rata 4,6 yang termasuk pada kategori sangat valid, (2) Praktikalitas penggunaan bahan ajar berbasis model Project Based Learning (PjBL) dengan tingkat kepraktisan mencapai 3,2 pada kategori praktis, dan angket respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan dengan tingkat kepraktisan 3,57 pada kategori sangat praktis dan (3) Efektivitas penggunaan bahan ajar tematik terpadu berbasis model Project Based Learning (PjBL) dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, hasil dari analisis dan telaah penelitian oleh Yanti & Novaliyosi (2023) dapat ditarik kesimpulan dan temuan bahwa model pembelajaran (PjBL) berdampak baik untuk meningkatkan kemampuan hardskill maupun softskill dalam pembelajaran matematika baik di jenjang SD, SMP, maupun SMA/SMK. Pada tingkat SD, PjBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan motivasi belajar, tingkat SMP PjBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta meningkatkan motivasi belajar siswa, dan pada tingkat SMA PjBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil analisis dan sintesis penelitian oleh (Nurhidayah et al., 2021) menunjukkan bahwa pada rata-rata PjBL dapat dikategorikan sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran sains dan melatih siswa dalam memecahkan masalah (berpikir kritis). Ulasan tersebut mengungkapkan bahwa PjBL mempunyai pengaruh terhadap belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA. Dari artikel ini bisa jadi menyimpulkan dan dapat direkomendasikan tiga rekomendasi terkait keberhasilan esensial PjBL di sekolah. Sementara, berdasarkan review tujuh jurnal oleh (Diana & et al, 2021) yang menghubungkan PjBL dan STEM, diketahui bahwa PjBL merupakan salah satu model pembelajaran yang secara signifikan layak diterapkan dalam pendidikan STEM untuk meningkatkan efektivitas pendekatan tersebut. Penelitian pengembangan LKPD dengan model PjBL yang dilakukan oleh (Sari et al., 2020) menunjukkan produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Produk yang dihasilkan juga dapat dinyatakan sangat praktis dan efektif dari hasil analisis respon guru.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan mengajar serta setiap pertemuan mengajar mengikuti 4 tahap penelitian sebagai berikut: (1) Perencanaan, sebelum mengadakan penelitian, peneliti menetapkan indikator keberhasilan tindakan, membuat scenario pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, dan menyiapkan instrumen pengumpulan data pelaksanaan tindakan misalnya lembar observasi, skenario, foto, dsb; (2) Pelaksanaan/ Tindakan, yaitu peneliti melaksanakan tindakan sesuai skenario pembelajaran yang tertuang dalam RPP; (3) Pengamatan/ observasi, peneliti mengumpulkan data sesuai dengan instrumen yang direncanakan. Apabila ada hal-hal yang muncul namun belum termasuk ke dalam instrumen dan dipandang penting, maka perlu dicatat; (4) Refleksi, berupa perbaikan atas pelaksanaan tindakan yang didasarkan pada hasil analisis data dan evaluasi pelaksanaan tindakan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Kekurangan yang ditemukan pada suatu siklus digunakan sebagai acuan perbaikan pada siklus berikutnya.



Gambar 1. Siklus penelitian Tindakan kelas

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas X IPAS SMA Negeri 11 Banda Aceh dengan jumlah 30 siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang prestasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning dengan aplikasi media canva. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data hasil prestasi belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil prestasi belajar pada pre-test dan post-test. Berdasarkan teknik pengumpulan data dan instrumen yang dipilih maka teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis ketuntasan hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini adalah 75% dari jumlah siswa telah lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan pengamatan awal yang menemukan masalah yaitu prestasi belajar secara klasikal peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi masih rendah yakni belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dalam pemilihan model pembelajaran perlu digunakan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut telah dilakukan, peneliti dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning dengan bantuan media aplikasi canva. Pada kegiatan Pra siklus diisi dengan memberikan soal pretes kepada siswa untuk mengetahui kondisi awal kategori hasil belajar siswa dan target pencapaian pada masing-masing siklus sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil Pretes siswa pada tabel pra siklus masih banyak siswa yang berada pada Kategori Rendah sehingga belum dapat memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan yaitu 75. Hal ini selain disebabkan tidak adanya buku sebagai bahan belajar juga menyebabkan kurang maksimalnya penyampaian materi dikarenakan masalah durasi waktu pada masalah teknis dan akses internet yang tidak dapat dijangkau seluruh siswa. Hambatan ini berakibat pada minimnya daya serap siswa terhadap materi yang dipelajari. Hasil pretes siswa sebelum dilaksanakan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Pada Tahap analisis, peneliti mengumpulkan data melalui kegiatan observasi dan wawancara pada client yang bertujuan untuk mengetahui proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas IV. Tahap analisis ini bertujuan untuk memperoleh fenomena-fenomena yang dapat mendukung proses pengembangan E-LKPD scan to adventure pada materi teks deskripsi siswa kelas IV. Dalam tahap ini ditemukan bahwa keterampilan menulisis siswa memiliki beberapa hambatan dan bahan ajar yang digunakan untuk pembelajaran menulis kurang variatif.

Tabel 1. Kategori hasil belajar siswa pra siklus

No	Skor	Banyaknya	Persentase(%)	Kategori
1	$0 \leq x < 75$	20	66%	Rendah
2	$75 \leq x < 90$	10	33%	Sedang
3	$90 \leq x < 100$	0	0%	Tinggi

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa kondisi awal peserta didik pada kelas X IPAS 8, dari 30 siswa sebanyak 20 siswa (66,66%) masuk dalam kategori rendah, 10 siswa (33,33%) masuk pada kategori Sedang dan tidak ada siswa siswa yang masuk dalam kategori tinggi. Sehingga dari 30 siswa sebanyak 66% siswa yang belum memenuhi KKM (≥ 75).

Dari hasil pretes/pra siklus diatas, peneliti merasa perlu menambahkan media pembelajaran yang menarik dan dapat diakses oleh siswa secara fleksibel agar

siswa dapat belajar ekonomi dengan menyenangkan dan termotivasi semangat belajarnya pada pembelajaran ini.

Pada siklus 1 dilakukan dua kali pertemuan. Adapun hasil yang diperoleh dapat ditampilkan berikut ini.

Siklus I

Rentang hasil belajar siswa siklus I sebagaimana tercantum dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kategori hasil belajar siswa siklus I

No	Skor	Banyaknya	Persentase(%)	Kategori
1	$0 \leq x < 75$	11	36%	Rendah
2	$75 \leq x < 90$	14	46%	Sedang
3	$90 \leq x < 100$	5	16%	Tinggi

Untuk melihat seberapa banyak siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Ketuntasan hasil belajar siswa siklus I

No	Interval Nilai	Banyaknya	Persentase (%)	Kategori
1	75 - 100	19	63%	Tuntas
2	0 - 70	11	36%	Tidak Tuntas

Siklus II

Rentangan hasil belajar siswa siklus II yang telah mencapai ketuntasan dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Kategori hasil belajar siklus II

No	Skor	Banyaknya	Persentase(%)	Kategori
1	$0 \leq x < 75$	2	6%	Rendah
2	$75 \leq x < 90$	15	50%	Sedang
3	$90 \leq x < 100$	13	43%	Tinggi

Untuk melihat seberapa banyak siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Ketuntasan hasil belajar siswa siklus II

No	Interval Nilai	Banyaknya	Persentase (%)	Kategori
1	75 - 100	29	96%	Tuntas
2	0 - 70	1	3%	Tidak Tuntas

Dari data yang telah dipaparkan di atas diketahui hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga memberikan dampak positif. Hal ini dapat dilihat dari semakin baiknya pemahaman siswa terhadap materi Ekonomi

yang disampaikan peneliti, yakni ketuntasan belajar meningkat dari siklus I hingga siklus II. Adapun rekap hasil yang diperoleh dapat ditampilkan pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Rekapitulasi prestasi belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I dan siklus II

No	Skor Standar	Predikat	Jumlah Peserta didik					
			Refleksi Awal	%	Siklus I	%	Siklus II	%
1	90 -100	Amat Baik	0	0%	5	16%	13	43%
2	75-89	Baik	10	33%	14	46%	16	53 %
3	56-74	Cukup	14	46%	9	30%	1	3 %
4	41-55	Kurang	6	20%	2	6%	0	0%
Ketuntasan Klasikal			33%		62%		96%	

Secara umum ketuntasan klasikal mengalami peningkatan pada setiap akhir siklus. Masing-masing ketuntasan pada siklus I pertama hanya 19 orang siswa atau 63% saja yang tuntas dan pada siklus II meningkat menjadi 29 orang siswa atau 96% tuntas secara klasikal, walaupun masih ada 1 orang siswa atau 3% belum mencapai ketuntasan minimal maka akan diberikan tugas remedial dalam pertemuan tersendiri sehingga mampu mencapai ketuntasan dalam belajar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil pelaksanaan pembelajaran dari kedua siklus, terdapat data yang mengalami peningkatan. Penerapan model pembelajaran Project Based Learning dengan memberikan memfasilitasi proyek dengan bantuan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X IPAS 8 SMA Negeri 11 Banda Aceh. Dari temuan data peningkatan hasil belajar Ekonomi siswa pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, terjadi peningkatan nilai siswa secara kumulatif, peningkatan itu ada pada siklus I sebesar 62% dari total peserta 30 siswa dan pada siklus II terjadi kenaikan menjadi 96%.

Pada siklus I ditemukan kendala-kendala yang dihadapi peserta didik. Adapun kendala tersebut adalah (1) masih ada peserta didik yang mengalami kendala dalam menggunakan Media Canva, (2) masih ada beberapa peserta didik yang tidak serius dan hanya antusias diawal atau diakhir kegiatan pembelajaran, (3) sebagian peserta didik masih tidak kooperatif dalam proses pembelajaran, dan (4) sebagian peserta didik masih merasa asing dengan penggunaan Canva sebagai aplikasi dalam mendukung proses pembelajaran seperti pembuatan media Infografis, Power Point, video, poster dan lain-lain.

Mengatasi hal tersebut peneliti melaksanakan perbaikan dan perencanaan yang lebih baik dengan memberikan bimbingan dan memberikan pendalaman yang lebih baik tentang materi yang disampaikan terutama tentang materi, memberikan

motivasi dan penghargaan kepada peserta didik, dan memberikan arahan tata cara penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan agar kemampuan peserta didik dalam menjawab soal dapat meningkat dan memperoleh prestasi belajar yang maksimal.

Terdapat peningkatan hasil belajar dalam proses pembelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Vivi et al, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat membantu siswa-siswi dalam memenuhi tugas pembelajaran di sekolah. Hasil ini juga sesuai dengan (Admelia et al., 2022) yang menyatakan bahwa aplikasi Canva efektif digunakan dalam pembelajaran. Selain itu peningkatan hasil belajar dari sebelumnya menunjukkan terjadinya perubahan perilaku belajar di kelas Ketika guru memfasilitasinya menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL).

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan dan hasil analisis data pada penelitian dengan judul Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Penerapan Model PJBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Ipas 8 Di SMA Negeri 11 Banda Aceh, maka dapat diambil kesimpulan terdapat peningkatan hasil belajar ekonomi siswa yang dibuktikan dengan nilai rata-rata pretes dengan persentase ketuntasan 33% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 10 siswa. Pada siklus II hasil belajar meningkat dengan persentase ketuntasan 96% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 29 siswa. Bagi siswa yang belum tuntas akan diberikan remedial. Sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia khususnya, perlu peran serta guru dalam hal penguasaan penggunaan teknologi digital untuk menunjang pembelajaran di jaman sekarang ini dan memilih materi pelajaran yang kontekstual untuk menambah minat siswa serta kolaborasi sesama rekan agar terwujud merdeka belajar, dan juga perlu peran siswa pula dengan aktif mencari materi dan belajar dari sumber-sumber lain terutama dari Internet yang berhubungan dengan materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S., Fitri, I., & Nurmalia, L. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 177–186. <https://doi.org/10.28989/kacaneegara.v5i2.1087>
- Aryani, W. , D. (2022). Implementasi Model PJBL Dengan Infografis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik VIIB SMPN 1 Kandeman. *RISTEK: Jurnal Riset, Inovasi Dan Teknologi Kabupaten Batang*, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.55686/ristek.v7i1.127>
- Diana, N., & et al. (2021). The Effectiveness of Implementing Project-Based Learning (PjBL) Model in STEM Education: A Literature Review . *Journal of Physics: Conference Series*, 1882 012146. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1992/1/012146/meta>
- Gangga, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam

- Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar. Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Hapsari, I. , D., Airlanda, S. , G., & Susiani, S. (2021). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 2(1), 102–112. <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/271>
- Ismail, R., Rifma, R., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model PJBL di Sekolah Dasa. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 958–965. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.808>
- Kizkapan, O., & Bektas, O. (2017). The Effect of Project Based Learning on Seventh Grade Students' Academic Achievement. *Internasional Journal of Instruction*, 10(1), 37–54. <https://eric.rd.gov/?id=EJ1125144>
- Nurhidayah, J. , I., Wibowo, C. , F., & Astra, M. , I. (2021). Project Based Learning (PjBL) Learning Model in Science Learning: Literature Review. *Journal of Physics: Conference Series*, 2019 012043. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/17442-6596/2019/1/012043/meta>
- Sari, L., Taufina, T., & Fachruddin, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Menggunakan Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 813–820. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.434>
- Sukmadinata, S., N. (2016). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Vivi, A. , F. (2021). Pemanfaatan Canva Untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswa SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82. <https://doi.org/10.32528/mujtama'v1i2.5050>
- Yanti, A. , R., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Skill yang dikembangkan dalam Tingkatan Satuan Pendidikan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2191–2207. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2463>.