

Tingkatkan Aktivitas Belajar Geografi: Implementasi Model *Project-Based Learning* dengan Media Aplikasi Canva di Kelas X SMA N 1 Seririt

Kadek Diah Arita Dewi¹, I Putu Ananda Citra², I Gede Astra Wesnawa³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Ganesha
Jl. Udayana No.11, Banjar Tegal, Singaraja, Kab. Buleleng, Bali
diah.arita@undiksha.ac.id

Abstract

Student activities in the learning process are not only limited to listening and taking notes. The more activities students do during learning, the quality of the learning process will increase. This research aims to examine the impact of the Project-Based Learning model with the support of the Canva application on student learning activities in geography subjects. The research subjects consisted of five classes. The research design used was One Group Pretest-Posttest Design. Data collection was carried out through observation and documentation techniques. Data analysis was carried out descriptively and quantitatively, with hypothesis testing using the T-test and simple linear regression test. The research results show that there is a positive and significant influence from implementing the Project-Based Learning model with the support of the Canva application on student learning activities in geography subjects.

Keywords: Project- Based Learning, Canva Application, Students Learning Activites

Abstrak

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya sebatas mendengarkan dan mencatat. Semakin banyak kegiatan yang dilakukan siswa selama pembelajaran, maka kualitas proses pembelajaran akan meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak model *Project- Based Learning* dengan dukungan aplikasi Canva terhadap aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran geografi. Subjek penelitian terdiri dari lima kelas X di SMA N 1 Seririt yang dipilih secara acak melalui metode *Random Sampling* untuk memastikan setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan kuantitatif, dengan uji hipotesis menggunakan uji-T dan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model *Project- Based Learning* dengan dukungan aplikasi Canva terhadap aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran geografi.

Kata Kunci: Model *Project- Based Learning*, Aplikasi Canva, Aktivitas Belajar Siswa

Copyright (c) 2024 Kadek Diah Arita Dewi, I Putu Ananda Citra, I Gede Astra Wesnawa

✉ Corresponding author: Kadek Diah Arita Dewi

Email Address: diah.arita@undiksha.ac.id (Jl. Udayana No.11, Banjar Tegal, Kab. Buleleng, Bali)

Received 29 April 2024, Accepted 6 May 2024, Published 13 May 2024

PENDAHULUAN

Aktivitas belajar merupakan segala upaya yang dilakukan oleh seorang siswa dalam konteks pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan terhambat. Terlibatnya siswa dalam aktivitas pembelajaran tidak terbatas pada mendengarkan dan mencatat informasi saja. Semakin banyak kegiatan yang dilakukan siswa selama pembelajaran, semakin efektif proses pembelajarannya. Aktivitas mencakup semua tindakan fisik dan mental yang dilakukan, dan hal ini menjadikan partisipasi siswa dalam pembelajaran sebagai salah satu tanda bahwa mereka memiliki motivasi untuk belajar Rika Selviana, (2018).

Proses pembelajaran yang menitikberatkan pada partisipasi siswa akan memiliki signifikansi yang lebih besar dan akan membawa siswa ke pengalaman pembelajaran yang berkesan. Dengan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka dan menyelesaikan tantangan yang menghasilkan peningkatan pencapaian belajar. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran geografi dinilai masih tergolong rendah. Berdasarkan penelitian sudah dilakukan oleh Nofrion,(2017) bahwa terdapat rendahnya aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Geografi, hal ini siswa lebih cenderung menjadi pembelajar yang pasif dan sering menempatkan diri sebagai penerima informasi serta sangat sulit untuk terlibat sebagai pembelajar aktif. Hambatan ini muncul karena pembelajaran geografi masih menggunakan metode konvensional yang hanya berfokus pada diskusi, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa.

Hasil observasi yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa kegiatan belajar pada pelajaran Geografi di kelas X SMA N 1 Seririt masih kurang maksimal. Pembelajaran masih bersifat pasif, dan respon Siswa masih menunggu ditunjuk oleh guru. Hal ini mengakibatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bersifat monoton. Walaupun sudah menggunakan kurikulum merdeka namun belum mengimplikasikan sesuai dengan prinsipnya, seperti sumber belajar yang masih berfokus pada buku paket, metode belajar yang masih menerapkan ceramah dan LKPD, sehingga ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran kurang maksimal.

Model pembelajaran Project Based Learning sangatlah tepat karena model pembelajaran ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menganalisis suatu masalah dari sudut pandang peserta didik dengan mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan yang didapat, kemudian berinovasi untuk memperoleh pengalaman baru dan akhirnya dapat menghasilkan produk yang bisa bermakna. Model *Project- Based Learning* menuntut siswa lebih inovatif dalam menciptakan hasil berupa laporan penelitian yang memenuhi standar kompetensi yang diinginkan. Berkenaan dengan mata pelajaran geografi sebagai implementasi dari kurikulum, penerapan model *Project- Based Learning* dalam pembelajaran memberikan daya tarik kepada siswa, karena dapat menimbulkan rasa kepekaan dan peduli terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang sangat penting untuk mendukung baik guru maupun siswa dalam proses pembelajaran guna mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan penyampaian bahan ajar, dengan harapan siswa dapat mengerti secara menyeluruh setiap materi yang dipelajari. Media pembelajaran visual merupakan salah satu sumber belajar yang memuat pesan, informasi, mencakup topik dan berbasis visual. Pelangi (2020) mengemukakan bahwa *Aplikasi Canva* dapat memberikan manfaat pada bidang pendidikan. *Aplikasi Canva* membantu guru dan siswa dalam menyelenggarakan pembelajaran yang berfokus pada teknologi, keterampilan, dan kreativitas. Selain itu, hal ini juga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar melalui penyajian materi yang mendidik dan menarik. Salah satu pemanfaatan *Aplikasi Canva* dalam

pembelajaran adalah pembuatan poster sebagai media pembelajaran yang menarik dan mampu mendorong hasil belajar yang lebih baik.

Poster berbasis *Canva* dikembangkan menggunakan model yang disediakan oleh *Aplikasi Canva* dengan template yang sudah disediakan yang dikembangkan sesuai dengan topik atau materi yang akan dibahas khususnya mata pelajaran geografi, dan digunakan sebagai media belajar yang mendukung aktivitas mengajar guru di kelas, sehingga tercapainya tujuan belajar yang diinginkan. Hasil penelitian oleh Sulistyowati (2020) dengan judul “Pengaruh Model *Project- Based Learning* Berbasis *Etnosains* Tema Ekosistem terhadap Aktivitas Belajar Siswa” mendapatkan hasil yaitu adanya pengaruh signifikan hal ini karena penggunaan *Model Project- Based Learning* pada proses pembelajaran menjadi berpusat kepada siswa yang dituntut untuk menghasilkan *proyek* atau aktivitas nyata di lingkungannya. Sejalan hasil penelitian terkait penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh Anisatu,dkk (2023) dengan judul mengenai Penggunaan *Aplikasi Canva* pada Pembelajaran di Sekolah Dasar adalah peserta didik terlibat secara aktif, menunjukkan kreativitas, dan meningkatkan rasa percaya diri.

Mengacu pada permasalahan dalam pembelajaran geografi dan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya maka dilakukan pengkolaborasi antara Model *Project- Based Learning* dengan Media *Aplikasi Canva* sebagai solusi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran geografi. Berkenan dengan itu, dilakukan penelitian untuk menguji cobakan pengkalobarisian tersebut dengan menggunakan SMA Negeri 1 Seririt Kelas X sebagai lokasi eksperimen. Penelitian ini dirumuskan dalam suatu judul penelitian “Tingkatkan Aktivitas Belajar Geografi: Implementasi Model *Project- Based Learning* dengan Media *Aplikasi Canva* di Kelas X SMA N 1 Seririt.

METODE

Penelitian ini merupakan suatu studi dengan deskriptif kuantitatif dan desain eksperimen semu. Model desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yang terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan Metode observasi yang dilakukan menggunakan instrumen berupa pedoman observasi. Selain metode observasi tersebut, juga digunakan metode dokumentasi. Dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian ini adalah rekaman video selama observasi dilakukan. Penggunaan pendekatan ini bertujuan untuk mengamati perbedaan dalam aktivitas belajar sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran.

Data yang telah terhimpun dianalisis pendekatan analisis deskriptif, kemudian digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama yang dideskripsikan dalam bentuk narasi dan diperkuat menggunakan temuan dari penelitian sebelumnya. Dalam analisis inferensial, data yang telah terkumpul kemudian dianalisis melalui uji prasyarat dan uji hipotesis untuk menjawab pertanyaan penelitian kedua dan ketiga.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Penerapan Model Project- Based Learning Berbantuan Media Aplikasi Canva Yang Diterapkan Guru Dalam Pembelajaran Geografi

Penerapan model dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dapat dievaluasi setelah memberikan instrumen observasi kepada guru mata pelajaran geografi di kelas X SMA N 1 Seririt. Hasil dari observasi dari peneraapan model PjBL berbantuan media Aplikasi Canva dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penerapan *Project Based Learning* Diterapkan Guru dalam Pembelajaran Geografi

No	Indikator	Prediktor	Hasil Nilai Responden	
			N	Kriteria
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Penentuan Proyek	Siswa memperhatikan pertanyaan guru	85	Tinggi
		Siswa mengenali masalah yang berkaitan dengan topik studi mengenai geosfer.	80	Tinggi
2.	Merencanakan Proyek	Siswa berkolaborasi kelompok dalam merencanakan proyek berupa poster untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi.	85	Sangat tinggi
		Siswa menyiapkan media aplikasi canva untuk pembuatan poster.	95	Sangat tinggi
3.	Penjadwalan	Siswa menyetujui jadwal yang telah disiapkan oleh guru.	95	Sangat tinggi
4	Memonitori pembuatan proyek	Kelompok dapat menciptakan poster dengan memahami konsep yang berkaitan dengan materi geosfer.	85	Sangat tinggi
		Siswa bekerja secara optimal dan efisien dalam kelompok untuk membuat poster.	95	Sangat tinggi
5	Pengujian hasil proyek	Siswa menyajikan poster yang telah mereka buat.	98	Sangat tinggi
6	Evaluasi	Siswa melakukan rangkuman atau penarikan kesimpulan dari pembelajaran.	85	Sangat tinggi
		Diskusi tanya jawab dilakukan oleh siswa untuk mengevaluasi pemahaman materi yang telah dipelajari.	90	Sangat tinggi
Nilai rata-rata (mean)			89,3	
Nilai tertinggi			95	
Nilai terendah			80	
Standar Deviasi			6,09	

Sumber: Diaharita, (2024)

Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor implementasi *Model Project- Based Learning yang berbantuan Aplikasi Canva* yang mengajar dalam konteks penerapan materi Geografi dengan model *Project- Based Learning* dengan nilai nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 95 dan nilai terendah 80, sedangkan nilai rata-rata 89,3 (sangat tinggi). Berkenaan dengan itu dapat diketahui bahwa implementasi *Project- Based Learning* berbantuan aplikasi canva yang diterapkan guru dalam pembelajaran geografi sangat tinggi dalam penerapannya. Penerapan model *Project- Based Learning* berbantuan media aplikasi Canva dalam penelitian ini memiliki keunggulan dalam kegiatan pembelajaran karena mampu menyajikan desain materi yang menarik sehingga peserta didik dapat termotivasi dan meningkatkan kreativitas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Hal ini sejalan dengan keunggulan *Project- Based Learning* yang di sampaikan Hartono & Asiyah, (2018) yaitu: (1) peserta didik dapat termotivasi, (2) membangkitkan kreativitas peserta didik serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah selama proses pembelajaran (3) meningkatkan kolaborasi dalam kelompok dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, (4) mengembangkan sikap ilmiah peserta didik seperti kejujuran, ketelitian, kreativitas, dan tanggung jawab.

Sejalan juga dengan keunggulan *Project- Based Learning* yang di sampaikan Martina Lona, (2019) bahwa dengan menerapkan model *Project- Based Learning* dapat mendorong terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa Selain itu, keberhasilan penerapan *Project-Based Learning* dengan menggunakan aplikasi Canva dalam penelitian ini juga menimbulkan beberapa kendala, seperti: (1) siswa memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan proyek, (2) memerlukan peralatan dan fasilitas pendukung seperti ponsel atau laptop, (3) menimbulkan biaya tambahan untuk membeli kuota internet karena akses media dilakukan secara online. Hal ini sejalan dengan kelemahan *Project- Based Learning* yang di sampaikan Anis Wahdati Sholekah, (2020) yaitu: (1) dibutuhkan waktu yang signifikan untuk menyelesaikan proyek, (2) memerlukan pengeluaran finansial yang besar untuk membuat proyek, (3) menggunakan berbagai peralatan dalam menyelesaikan proyek. Sejalan juga dengan kelemahan *Project- Based Learning* yang di sampaikan Murniarti, (2021) yaitu: (1) peserta didik terlalu banyak membutuhkan waktu dalam menyelesaikan proyek, (2) menggunakan sejumlah biaya yang signifikan, serta menyediakan banyak peralatan yang diperlukan.

Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Diterapkannya Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Geografi

Data aktivitas belajar dikumpulkan menggunakan lembar observasi dengan melihat aktivitas siswa saat mengikuti proses pembelajaran geografi berlangsung. Adapun deskripsi data aktivitas belajar geografi disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Data Aktivitas Belajar Geografi Siswa

No	Interval Nilai	Kriteria	Sebelum		Sesudah	
			N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	25-39	Sangat Rendah	23	64%	0	0%

	40-54	Rendah	13	36%	0	0%
	55-69	Cukup	0	0%	0	0%
	70-84	Tinggi	0	0%	15	42%
	85-100	Sangat Tinggi	0	0%	21	58%
Total			36	100%	36	100%
Nilai Rata-rata (mean)			36,25		87	
Kenaikan Rata-Rata			50,75			
Nilai Tertinggi			50		100	
Nilai Terendah			25		75	
Standar Deviasi			8,79		8,66	

Sumber: Diaharita, (2024)

Hasil perhitungan menggunakan statistik deskriptif diketahui bahwa terdapat perubahan aktivitas belajar siswa dengan ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan penerapan model *Project- Based Learning* Berbantuan Aplikasi Canva. adanya perbedaan aktivitas belajar geografi siswa pada kelas X 2, adanya perbedaan yang terlihat dari hasil sebelum dan sesudah pembelajaran geografi berlangsung. Hal ini, sejalan dengan adanya peningkatan pada nilai terendah dan tertinggi yang cukup tinggi. selain itu, telah dilakukan uji hipotesis dengan uji-T berkoilerasi bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan aktivitas secara signifikan. Hasil uji hipotesis ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji-T Aktivitas Belajar Siswa

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-48,97222	13,10068	2,18345	-53,40485	-44,53959	-22,429	35	,000

Sumber: Diaharita, (2024)

Data yang telah diolah sebelumnya menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) aktivitas belajar siswa $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan dalam aktivitas belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran geografi di Kelas X SMA N 1 Seririt.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan bahwa terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar. Hal ini, karena media pembelajaran yang baik merupakan alat untuk mendukung tenaga pendidik dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran serta memicu kemauan belajar siswa serta penyampaian pesan tersebut dapat diterima baik oleh siswa, sehingga berimplikasi terhadap aktivitas belajar.

Pengaruh Model Project- Based Learning Berbantuan Media Aplikasi Canva Terhadap aktivitas Belajar Geografi Siswa

Analisis yang digunakan untuk menguji pengaruh positif dan signifikan antara media aplikasi canva dengan aktivitas belajar siswa geografi menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil

pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	72,269	4,726		15,291	,000
	media	,306	,107	,440	2,856	,007

a. Dependent Variable: aktivitas

Sumber: Diaharita, (2024)

Berdasarkan nilai signifikan yang diperoleh nilai sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa Model *Project- Based Learning* berbantuan Media Aplikasi Canva berpengaruh terhadap aktivitas belajar geografi siswa. Berdasarkan nilai t, diketahui nilai $T_{hitung} 2,856 > 2,032 T_{tabel}$ (dilihat pada $T_{tabel} 0,025$ dengan N 34), oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan bermakna antara penerapan Model *Project- Based Learning* dengan dukungan Media Aplikasi Canva dan tingkat aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran geografi di Kelas X SMA N 1 Seririt.

Selain itu, adanya beberapa faktor yang menyebabkan adanya pengaruh yaitu:

1. Pengembangan Keterampilan berpikir kreatif siswa

Project- Based Learning (PJBL) model dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif saat menyelesaikan proyeknya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Irwandi, (2021) bahwa menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Project- Based Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa karena model *Project- Based Learning* dapat melatih siswa dalam berpikir kritis, kreatif, rasional, berkolaborasi dan berkomunikasi secara aktif. Menerapkan model *Project- Based Learning* dengan berbantuan Aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas diri siswa dalam menyelesaikan proyek yang diberikan yaitu poster.

2. Pengembangan Keterampilan Kolaborasi siswa

Project- Based Learning (PJBL) model berbantuan Aplikasi Canva dapat mendorong siswa berkolaborasi dalam kerja kelompok untuk menyelesaikan proyeknya. Hal ini karena peserta didik harus membagi tugas seperti mempersiapkan materi, alat berupa *handphone* atau laptop dan ide karena proyek bersifat desain, serta presentasi proyek. Sejalan dengan penelitian Pramiswari dkk., (2023) bahwa dengan menerapkan *Project- Based Learning* keterampilan siswa berkembang karena Proses ini membutuhkan kerja sama mulai dari tahap persiapan peralatan dan materi hingga tahap akhir, yaitu menyajikan hasil proyek yang telah selesai.

KESIMPULAN

Hasil analisis penerapan model *Project- Based Learning* berkategori sangat tinggi dengan perolehan rata-rata 89,3. Selain itu, aktivitas belajar terdapat perbedaan sebelum penerapan medi dan

sesudah penerapan secara signifikan. yang telah dijabarkan bahwa terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini, karena media pembelajaran yang baik merupakan alat Untuk mendukung guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran serta memotivasi kemauan belajar siswa serta penyampaian pesan tersebut dapat diterima baik oleh siswa, sehingga berimplikasi terhadap aktivitas belajar. Data aktivitas belajar siswa yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan *Project- Based Learning Model* berbantuan Aplikasi Canva memiliki dampak yang berpengaruh besar terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran geografi, hal ini didukung adanya beberapa faktor yang menyebabkan adanya pengaruh yaitu kemampuan untuk memajukan kemampuan siswa dalam berpikir secara kreatif dan meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa.

REFERENSI

- Anis Wahdati Sholekah. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Model PjBL Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 16–22. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.260>
- Anisatun,H. Dkk. (2023). Penggunaan *Aplikasi Canva* pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Education*. 9 (2).
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2018). PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa: Sebuah Kajian Deskriptif tentang Peran Model Pembelajaran PjBL dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 1–11. <https://jurnal.univpgr-palembang.ac.id/index.php/prosiding/index>
- Irwandi, R. S. N. dan. (2021). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Project Based Learning (PjBL)*. 4, 2.
- Martina Lona, J. (2019). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(2), 90–95. <https://doi.org/10.17977/um022v4i22019p090>
- Murniarti, E. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran. *Journal of Education*, 3(1), 369–380.
- Pelangi, G. (2020).Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang sma/ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Pramiswari, E. D., Suwandayani, B. I., & Deviana, T. (2023). Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 Sd Muhmmadiyah 03 Assalaam. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 212–224. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.343>
- Rika,N. dkk.(2019). Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap High Order Thinking Skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7 (2).

Sulistyowati, Fine, R & Diana, E, H. (2020). Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbasis *Etnosains* Tema Ekosistem Terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6 (2).