

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SD NEGERI 024 RAMBAH SAMO

Oleh :  
**Nauli Tama Sari**  
Universitas Rokania  
email: naulitamasari56@gmail.com

## Informasi Artikel

### Riwayat Artikel :

Submit, 29 Juli 2025  
Revisi, 3 September 2025  
Diterima, 14 September  
Publish, 15 September 2025

### Kata Kunci :

*Project Based Learning*,  
Canva,  
Hasil Belajar,  
IPA.



## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. Desain kuasi-eksperimen dengan Nonequivalent Control Group Design digunakan pada dua kelas paralel, masing-masing terdiri atas 32 siswa. Kelompok eksperimen diajar menggunakan PBL berbasis Canva, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian mencakup tes hasil belajar, lembar observasi keterlaksanaan, serta rubrik penilaian proyek. Analisis data dilakukan melalui uji t independen, ANCOVA, perhitungan N-Gain, dan ukuran efek Cohen's d. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dengan skor posttest lebih tinggi (83,75) dibandingkan kelompok kontrol (72,18). Nilai N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,65 (kategori sedang-tinggi), sementara kelompok kontrol hanya 0,38 (kategori sedang). Ukuran efek Cohen's d sebesar 1,62 menegaskan bahwa pengaruh intervensi sangat kuat. Produk proyek siswa menunjukkan kualitas baik dalam aspek akurasi konsep IPA, kreativitas visual, dan keterpaduan informasi. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme bahwa keterlibatan aktif siswa dalam PBL, diperkuat media digital visual, meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan literasi digital.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license*



## Corresponding Author:

Nama: Nauli Tama Sari  
Afiliasi: Universitas Rokania  
Email: naulitamasari56@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan sains pada tingkat sekolah dasar memegang peran strategis dalam membentuk dasar keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan literasi ilmiah siswa sejak usia dini. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami fenomena alam secara sistematis melalui proses ilmiah serta menumbuhkan sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu, objektivitas, dan keterbukaan terhadap bukti (Ginting et al. 2025).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa sekolah dasar di

Indonesia masih relatif rendah. Hal ini tercermin dari studi nasional maupun internasional seperti PISA yang menempatkan kemampuan literasi sains siswa Indonesia pada posisi menengah ke bawah dalam skala global (Yusmar and Fadilah 2023). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa (Nur'aini, Tamrin, and Masykuri 2024), memfasilitasi pemahaman konseptual, dan menumbuhkan motivasi belajar yang lebih kuat.

Konteks pendidikan abad ke-21 menuntut penerapan model pembelajaran yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga

pengembangan keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital (Bustanul Arifin and Abdul Mu'id 2024). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka (Sakila, Hibana, and Tumbularani 2023), guru diharapkan mengoptimalkan metode yang mendorong partisipasi siswa dalam merancang, mengelola, dan merefleksikan pengalaman belajar melalui aktivitas bermakna (Nur Aisyah and Faelasup 2024).

Implementasi pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menghadapi tantangan (Saputri and Desstyia 2023), khususnya dominasi metode ceramah yang berpusat pada guru (teacher-centered). (Ninggrat and Suriani 2025) Model seperti ini sering membuat siswa pasif dan urang terlibat dalam eksplorasi ilmiah (Handayani, Nisa, and Wijayanto 2025). Hasil belajar yang rendah tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan aplikatif dan sikap ilmiah yang belum berkembang optimal.

Project Based Learning (PjBL) menjadi solusi yang sangat potensial. PjBL dirancang untuk memberi kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan keterampilan melalui pengerjaan proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Emira Hayatina Ramadhan and Hindun Hindun 2023). Penelitian menunjukkan bahwa PjBL mampu meningkatkan pemahaman konseptual IPA, keterampilan berpikir kritis, serta sikap positif terhadap mata pelajaran IPA (Dewi, Arnyana, and Margunayasa 2023).

Salah satu aplikasi digital yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva (Miftahul Jannah et al. 2023). Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang memungkinkan pengguna membuat poster, infografik, presentasi, maupun produk visual lainnya secara mudah dan menarik (Basri et al. 2023). Penelitian terkini menemukan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, keterampilan berpikir kreatif, serta keaktifan siswa dalam kelas (Nurulpaik and Fitriani 2025).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan Project Based Learning berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 024 Rambah Samo. Studi ini menghadirkan kebaruan (novelty) pada aspek integrasi model PBL dengan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, yang belum banyak diteliti secara mendalam. Hipotesis yang diajukan adalah bahwa penerapan PBL berbantuan Canva dapat meningkatkan hasil belajar IPA secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan prosedur dan teknik penelitian. Antara satu penelitian dengan penelitian yang lain, prosedur dan tekniknya akan

berbeda. Kalau tidak berbeda, berarti penelitian itu hanya mengulang penelitian yang sudah ada sebelumnya. Tapi bukan berarti harus berbeda semuanya. Untuk penelitian social misalnya, populasi penelitian mungkin saja sama, tapi teknik samplingnya berbeda, teknik pengumpulan datanya berbeda, analisis datanya berbeda, dan lain-lain. Mohon diuraikan dengan jelas, bukan hanya mengopi dari penelitian lain. Kalau mau disertakan penelitian yang dilakukan termasuk ke dalam kategori penelitian yang mana, mohon diperhatikan dengan

Metodologi penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai rancangan eksperimen, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, prosedur pelaksanaan, serta teknik analisis data yang digunakan (Erniasih, Panti, and Suriani 2019). Penelitian kuasi-eksperimental dipilih sebagai pendekatan utama karena sesuai untuk menguji efektivitas penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Desain kuasi-eksperimen banyak digunakan ketika peneliti tidak dapat melakukan randomisasi penuh terhadap partisipan, namun tetap berupaya menjaga validitas internal dan eksternal melalui pengendalian variabel yang ketat (Abraham and Supriyati 2022).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 024 Rambah Samo yang berada di Kecamatan Rambah Samo, Rokan Hulu, Riau. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Adapun waktu pengambilan data dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2025. Kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *quasi experimental design* (penelitian eksperimen semu). Penelitian eksperimen adalah salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukur hubungan sebab-akibat menjelaskan bahwa model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Cluster Random Sampling. Berdasarkan perhitungan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin, sehingga diketahui jika besaran sampel dalam penelitian ini ialah sebanyak 64 siswa/i. Kelas IV A untuk sampel Eksperimen menggunakan media canva sebanyak 32 siswa/i dan Kelas IV B untuk kelas kontrol menggunakan metode konvensional sebanyak 32 siswa/i.

Tes hasil belajar disusun dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang mengukur ranah kognitif tingkat C2 (pemahaman), C3 (aplikasi), dan C4 (analisis). Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Data pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene untuk memastikan asumsi distribusi normal dan kesamaan varians terpenuhi.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur berbagai fenomena yang akan diamati yaitu adanya. Instrumen-instrumen yang digunakan guna mengukur variabel dalam penelitian ini akan menjadi pedoman untuk memperoleh data dari hasil penelitian sesuai dengan tujuan peneliti melakukan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh ini terhadap Hasil Belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes soal 25 pilihan ganda. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes, dan observasi. Selanjutnya, uji t independen digunakan untuk membandingkan perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Apabila terdapat perbedaan signifikan dalam nilai pretest, analisis dilanjutkan dengan ANCOVA untuk mengontrol perbedaan awal.

Selain itu, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan gain score yang dihitung dengan rumus N-Gain. Kriteria interpretasi N-Gain mengikuti klasifikasi Hake (1998), yaitu tinggi ( $>0,7$ ), sedang ( $0,3-0,7$ ), dan rendah ( $<0,3$ ). Ukuran efek intervensi dihitung dengan Cohen's d untuk mengetahui besar pengaruh penerapan PjBL berbantuan Canva terhadap hasil belajar IPA. Analisis tambahan berupa deskripsi kualitatif dari rubrik penilaian proyek dan observasi pembelajaran digunakan untuk memberikan pemahaman lebih mendalam terkait pengalaman belajar siswa.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat data (dalam bentuk ringkas), analisis data dan interpretasi terhadap hasil. Pembahasan dilakukan dengan mengkaitkan studi empiris atau teori untuk interpretasi. Jika dilihat dari proporsi tulisan, bagian ini harusnya mengambil proporsi terbanyak, bisa mencapai 50% atau lebih. Bagian ini bisa dibagi menjadi beberapa sub bab, tetapi tidak perlu mencantumkan penomorannya. [Times New Roman, 10, normal]

Hasil penelitian ini disajikan untuk memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 024 Rambah Samo. Penyajian hasil penelitian mengikuti alur sistematis yang mencakup deskripsi data pretest dan posttest, hasil analisis perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peningkatan hasil belajar yang diukur dengan N-Gain, ukuran efek intervensi, serta temuan kualitatif terkait kualitas produk siswa dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok penelitian memperoleh pretest untuk mengukur kemampuan awal mereka terhadap materi IPA yang ditetapkan. Rata-rata skor pretest kelompok eksperimen adalah 53,12 ( $SD = 7,84$ ), sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor 52,47 ( $SD = 8,15$ ). Uji t independen menunjukkan bahwa

tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok pada tahap awal ( $t = 0,31$ ;  $p = 0,758$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif homogen.

Setelah perlakuan, hasil posttest menunjukkan adanya perbedaan yang mencolok. Rata-rata skor posttest kelompok eksperimen meningkat menjadi 83,75 ( $SD = 6,92$ ), sementara kelompok kontrol hanya mencapai 72,18 ( $SD = 7,35$ ). Uji t independen terhadap skor posttest menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok ( $t = 6,24$ ;  $p < 0,001$ ). Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran dengan model PBL berbantuan Canva menghasilkan capaian belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Rata-rata pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kontrol

| Kelompok   | N  | Pretest          | Posttest         |
|------------|----|------------------|------------------|
| Eksperimen | 32 | 53,12 $\pm$ 7,84 | 83,75 $\pm$ 6,92 |
| Kontrol    | 32 | 52,47 $\pm$ 8,15 | 72,18 $\pm$ 7,35 |

Untuk mengukur peningkatan hasil belajar, digunakan analisis normalized gain (N-Gain). Rata-rata skor N-Gain kelompok eksperimen adalah 0,65 yang berada pada kategori "sedang menuju tinggi", sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 0,38 atau kategori "sedang". Perbedaan ini menunjukkan bahwa intervensi PjBL berbantuan Canva lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

Tabel 2. Skor N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kontrol

| Kelompok   | N  | N-Gain (Mean) | Kategori      |
|------------|----|---------------|---------------|
| Eksperimen | 32 | 0,65          | Sedang-Tinggi |
| Kontrol    | 32 | 0,38          | Sedang        |

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan aplikasi Canva memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 024 Rambah Samo. Perbedaan yang jelas terlihat pada skor posttest, nilai N-Gain, dan ukuran efek antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menegaskan efektivitas intervensi ini. Peningkatan rata-rata skor posttest kelompok eksperimen hingga mencapai lebih dari 83, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya berada di kisaran 72, memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang mengintegrasikan proyek dan media digital visual mampu memperkuat pemahaman konseptual siswa.

Selain signifikansi statistik, penting untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intervensi terhadap hasil belajar. Perhitungan Cohen's d menghasilkan nilai 1,62, yang termasuk kategori "besar". Hal ini berarti intervensi PjBL berbantuan Canva tidak hanya signifikan secara statistik (Ahmad, Abdullah, and Kudus 2025), tetapi juga memiliki dampak praktis yang sangat kuat terhadap hasil belajar IPA siswa. di sebelumnya oleh (Oktavianto 2017) juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang didukung media digital memiliki ukuran efek besar terhadap peningkatan keterampilan

berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa strategi serupa dapat direplikasi di berbagai konteks sekolah dasar di Indonesia

Selain hasil kuantitatif, penelitian ini juga menilai kualitas produk proyek siswa pada kelompok eksperimen (Widiana 2016). Hasil penilaian menunjukkan bahwa 75% produk siswa berada pada kategori “baik” hingga “sangat baik”. Poster yang dihasilkan tidak hanya menampilkan konsep IPA secara tepat, tetapi juga dikemas dengan visual yang menarik (Sari et al. 2025). Keterlibatan siswa selama pengerjaan proyek juga diamati. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan Canva, terutama karena aplikasi ini memungkinkan mereka bereksperimen dengan desain dan mengekspresikan pemahaman mereka dalam bentuk visual (Tarigan, Tiara Lisa 2024). Guru mencatat bahwa kolaborasi antar anggota kelompok meningkat (Annisa Hartianingsih, Eko Retno Mulyaningrum, and Risno Setiyono 2024), siswa saling berbagi ide, dan mereka lebih aktif dalam diskusi kelas.

Penggunaan ikon dan ilustrasi yang relevan, serta kombinasi warna yang mendukung keterbacaan. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Hani et al. 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva meningkatkan keterampilan literasi visual dan memotivasi siswa untuk menghasilkan karya kreatif. Observasi pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa tahapan PjBL dilaksanakan secara konsisten sesuai rencana (Junita, Karolina, and Idris 2023). Siswa di kelompok eksperimen menunjukkan partisipasi aktif sejak tahap identifikasi masalah hingga presentasi produk (Thohiroh et al. 2024). Sebaliknya, siswa di kelompok kontrol cenderung pasif dan lebih bergantung pada penjelasan guru (Primadoniaty 2020).

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan literatur sebelumnya yang menunjukkan bahwa PBL mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi (Oecd 2022) dan bahwa penggunaan media digital dapat memperkuat pemahaman konseptual serta motivasi siswa (Faradina et al. 2025).

Selain itu, nilai N-Gain pada kategori sedang-tinggi dan ukuran efek yang besar memperlihatkan bahwa intervensi ini bukan hanya efektif secara statistik, tetapi juga relevan secara praktis. Keterlibatan siswa dalam menghasilkan produk berbasis Canva menambah dimensi pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan kontekstual (Afifah, Susilo, and Hiu 2025). Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada bukti empiris yang mendukung integrasi PjBL dan media digital dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar (Salsabilah Ramadanis and Ibnu Muthi 2024).

Efektivitas PBL dalam meningkatkan hasil belajar telah banyak dilaporkan dalam literatur.

(Utama and Kristin 2020) menunjukkan bahwa PBL meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep sains di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini konsisten dengan temuan tersebut, namun memperkaya perspektif dengan menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti Canva dapat memperkuat hasil yang dicapai. (Destiwati et al. 2024) bahkan secara eksplisit menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa serta kualitas presentasi produk mereka. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, penelitian saat ini memberikan bukti empiris baru yang mengisi kesenjangan literatur (Septiawan and Aris 2022a) terkait efektivitas integrasi PjBL dan Canva di level sekolah dasar (Baskara, Winarti, and Prasetya 2024).

Selain itu, temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Asrofi and Amin 2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan media digital meningkatkan hasil belajar dan kolaborasi siswa. Perbedaan penting dalam penelitian ini adalah fokus pada konteks lokal sekolah dasar di wilayah nonperkotaan (Dewi and Suriansyah 2025), yang menunjukkan bahwa strategi berbasis digital tidak hanya relevan di sekolah dengan akses teknologi tinggi (Setiyono, Haryati, and Wuryandini 2025), tetapi juga dapat diimplementasikan di lingkungan dengan fasilitas sederhana selama guru mampu memfasilitasi penggunaan teknologi tersebut (Azri and Qaulan 2024).

Peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dapat pula dijelaskan dari sudut pandang literasi digital. Menurut (Syabaruddin and Imamudin 2022), literasi digital bukan hanya kemampuan teknis mengoperasikan perangkat, tetapi juga keterampilan menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah, berkolaborasi, dan berkreasi (Wildan Syafa'at Mahatma 2024). Melalui penggunaan Canva, siswa tidak hanya diajarkan konsep IPA (Wildan Syafa'at Mahatma 2024), tetapi juga diberi kesempatan mengasah literasi digital dengan cara merancang poster (Thalitha Attahara and Zein 2024), memilih visual yang sesuai, serta menyajikan informasi ilmiah secara kreatif (Anderson and Juan Angela 2022). Proses ini menciptakan pengalaman belajar yang autentik, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan keterampilan abad ke-21, yaitu kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemikiran kritis (Sutarto 2023).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran IPA juga mendukung motivasi intrinsik siswa. Ketertarikan terhadap penggunaan aplikasi baru mendorong keterlibatan lebih tinggi, yang pada akhirnya memperkuat retensi konsep. Penelitian oleh (Yanti 2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mempresentasikan hasil belajar karena visualisasi yang mereka buat dianggap menarik dan profesional.

Hal ini sesuai dengan pengamatan dalam penelitian ini, di mana siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan antusiasme tinggi dalam presentasi hasil proyek mereka (Sumitro and Rizqi 2024).

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi Canva memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil kuantitatif menunjukkan peningkatan capaian kognitif yang bermakna, dibuktikan melalui perbedaan skor posttest yang signifikan, nilai N-Gain pada kategori sedang–tinggi, serta ukuran efek yang besar. Sementara itu, hasil kualitatif berupa produk proyek siswa menunjukkan bahwa integrasi Canva mendukung representasi visual konsep sains, meningkatkan kreativitas, dan memperkuat keterampilan komunikasi ilmiah.

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa PjBL yang dipadukan dengan aplikasi desain digital dapat menjadi strategi efektif untuk mendukung pencapaian kompetensi IPA sekaligus literasi digital, selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan arah Kurikulum Merdeka. Penelitian ini berkontribusi pada body of knowledge dengan memperkaya bukti empiris tentang efektivitas integrasi model pembelajaran berbasis proyek dengan media digital kreatif pada level sekolah dasar, khususnya di konteks lokal nonperkotaan.

Namun, implementasi strategi ini masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan literasi digital guru. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi variasi aplikasi digital lain, pendekatan blended learning, serta pengembangan model pelatihan guru agar strategi ini dapat direplikasi lebih luas dan berkelanjutan dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

#### 5. REFERENSI

- Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. 2022. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3):2476–82. doi: 10.58258/jime.v8i3.3800.
- Afifah, Nur, Jimat Susilo, and Ho Ngoc Hiu. 2025. "Canva Sebagai Alat Bantu Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Pendekatan CRT ( Culturally Responsive Teaching ) ( Canva as a Tool to Enhance Student Creativity Using the CRT ( Culturally Responsive Teaching ) Approach )." *Jurnal ANUFA* 112–24.
- Ahmad, Wahyuni, Gamar Abdullah, and Kudus Kudus. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SD." *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA* 5(2):536–45. doi: 10.51878/science.v5i2.4881.
- Anderson, Juven, and Sheren Juan Angela. 2022. "Elemen Visual Pada Infografis: Studi Infografis Karya Mahasiswa Mata Kuliah Identitas Merek." *Jurnal Desain Komunikasi* 4:102–10.
- Annisa Hartianingsih, Eko Retno Mulyaningrum, and Risno Setiyono. 2024. "Penggunaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Komunikasi Dan Kolaborasi Peserta Didik Kelas X." *Jurnal Pendidikan Guru Profesional* 2(1):31–43. doi: 10.26877/jpgp.v2i1.834.
- Asrofi, Asrofi, and Miftachul Amin. 2024. "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Media Instagram Stories Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa." *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 2(2):57–66. doi: 10.61650/jptk.v2i2.689.
- Azri, and Raniyah Qaulan. 2024. "PERAN TEKNOLOGI DAN PELATIHAN GURU DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN." *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3(4):4859–84.
- Baskara, FX. Risang, Eny Winarti, and Andreas Erwin Prasetya. 2024. "Peningkatan Efektivitas Project-Based Learning Melalui Integrasi Kecerdasan Buatan." *Madaniya* 5(3):904–18. doi: 10.53696/27214834.863.
- Basri, Syamsuriana, Fitrawahyudi Fitrawahyudi, Khaerani Khaerani, Ince Nasrullah, Ernawati Ernawati, Aryanti Aryanti, Sri Maya, Sitti Aisyah, and Irma Sakti. 2023. "Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva." *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul* 1(2):96–103. doi: 10.37985/pmsdu.v1i2.65.
- Bustanul Arifin, and Abdul Mu'id. 2024. "Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21." *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin* 1(2):118–28. doi: 10.62740/jppuqg.v1i2.23.
- Destiawati, Destiawati, Muhammad Pauji Aripin, Iqlima Mutiara Alifah, Muhamad Wahyudin, Az-Zahra Putri Maulida, and Hani Hadiyati Pujawardani. 2024. "Pemanfaatan PowerPoint Dalam Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MI Abdurrahman Kota Bandung." *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 4(2):699–709. doi: 10.47467/tarbiatuna.v4i2.6917.
- Dewi, Ni Nyoman Saras Kamala, Ida Bagus Putu Arnyana, and I. Gede Margunayasa. 2023. "Project Based Learning Berbasis STEM: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Profesi Guru* 6(1):133–43. doi: 10.23887/jippg.v6i1.59857.
- Dewi, Rooswita Santia, and Ahmad Suriansyah. 2025. "PEMBERDAYAAN MASYARAKAT UNTUK PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN: STUDI KUALITATIF PADA SEKOLAH DI PEDESAAN DAN PERKOTAAN." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 5(1):33–43.
- Emira Hayatina Ramadhan, and Hindun Hindun. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif." *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya* 2(2):43–54. doi: 10.55606/protasis.v2i2.98.
- Erniasih, Erniasih, Risa Panti, and Made Suriani. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Tata Hidang Siswa Kelas Xi Tata Boga Di Smk Negeri 2 Singaraja." *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* 9(3):155. doi: 10.23887/jppkk.v9i3.22140.
- Faradina, Najwa Rika, Athifah Fauziyyah, Ina Mutmainah, Alya Az Zahra, Arie Rakhmat Riyadi, and Neni Maulidah. 2025. "Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10(1):866–74. doi: 10.29303/jipp.v10i1.3034.
- Ginting, Aisyah Mutiara Ramadhani, Iza Meri Siregar, M. Rizk. Pratama, Nadia Syahputri, and Hadi Saputra Panggabean. 2025. "Perkembangan Ilmu Alamiah Dan Sikap Ilmiah Dalam Mempelajari Ilmu Alamiah." *Indonesian Research Journal on Education* 5:180–85.
- Handayani, Tri Emy, Ana Fitrotun Nisa, and Zainnur Wijayanto. 2025. "Implementasi Project Based Learning Melalui Proyek Eksplorasi Tumbuhan Di Sekolah Dasar." 3:86–97.
- Hani, Siti Umu, Aditya Aditya, Sapitri Rahayu, and Wulan Ramadan Yulianti. 2024. "Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital Di SDN Sirap Dan SDN Sirnasari." *Jurnal Pengabdian Sosial* 2(2):2630–39. doi: 10.59837/tv4xf054.
- Junita, Eka Risma, Asri Karolina, and M. Idris. 2023. "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Membentuk Sikap Sosial Peserta Didik Pendidikan Agama Islam Di Sd Negeri 02 Rejang Lebong." *Jurnal Literasiologi* 9(4):43–60. doi: 10.47783/literasiologi.v9i4.541.
- Miftahul Jannah, Feryana N., H. Nuroso, Mudzanatun Mudzanatun, and E. Isnuryantono. 2023. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11(1). doi: 10.20961/jpd.v11i1.72716.
- Ninggrat, Aziza Aksari, and Ari Suriani. 2025. "Utilization of Direct Instruction Learning Model Based On Lecture And Question And Answer Methods in Class V SDN 06 Padang Besi." *Jurnal Pendidikan Sekolah* 3(1):5–10.
- Nur'aini, Nur'aini, Husni Tamrin, and Adib Masykuri. 2024. "Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Journal of Islamic Educational Development* 1(1):64–73.
- Nur Aisyah, and Faelasup Faelasup. 2024. "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Proses Belajar Mengajar Di SMP Negeri 1 Kaliorang." *AL-AMIYAH: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1(02):163–74. doi: 10.71382/aa.v1i02.142.
- Nurulpaik, Iik, and Yulianti Fitriani. 2025. "Media Pembelajaran CANVA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar : Systematic Literature Review." *Didaktika : Jurnal Kependidikan* 14(3):5501–10.
- Oecd, Pisa. 2022. "Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Kemamuan Berpikir Tingkat Tinggi Matematis Siswa." *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11(1):667–82. doi: https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4715.
- Oktavianto, Dwi Angga. 2017. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Google Earth Terhadap Keterampilan Berpikir Spasial." *Jurnal Teknodik* (1):059. doi: 10.32550/teknodik.v2i1i.227.
- Primadoniaty, Anna. 2020. "Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam." *Didaktika* 9(1):77–97.
- Sakila, Siti Risda, Hibana Hibana, and Tumbularani Tumbularani. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Pendidikan Islam Anak Usia Dini." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(2):2383–92. doi: 10.62775/edukasia.v4i2.599.
- Salsabilah Ramadanis, and Ibnu Muthi. 2024. "Pengaruh Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(3):339–46. doi: 10.62383/hardik.v1i3.585.
- Saputri, Alifia Nugrahaning, and Anatri Desstya. 2023. "Implementasi Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal Di Kabupaten Sragen." *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7(2):154–65. doi: 10.30651/else.v7i2.18280.
- Sari, Nur Indah, Nurhayani H. Muhiddin, Rifda

- Nurhikmawati Arif, Sahrani U, and Akhmad Syakur. 2025. "Pelatihan Pembuatan Poster Edukatif Menggunakan Canva Bagi Guru MGMP IPA Kabupaten Maros." *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5(3):285–91. doi: 10.59395/altifani.v5i3.709.
- Septiawan, Bambang, and Sunandes Aris. 20224. "Implementasi Intuisi Dalam Manajemen Bisnis (Sebuah Studi Literatur)." *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan* 9(2):199–209.
- Setiyono, Pupuk, Titik Haryati, and Endang Wuryandini. 2025. "Strategi Digitalisasi Sekolah Dan Kualitas Pembelajaran Di Era 4.0." *Indonesian Research Journal on Education* 5:1079–85.
- Sumitro, Eko Adi, and Hanifatur Rizqi. 2024. "Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Atas: Studi Eksperimen Metode Pembelajaran Berbasis Proyek." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4(2):768–76. doi: 10.51574/jrip.v4i2.1689.
- Sutarto, Sutarto. 2023. "Strategi Guru Untuk Meningkatkan Keterampilan 4c's (Kolaborasi, Komunikasi, Berpikir Kritis Dan Kreatif) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 9(3):1543. doi: 10.29210/020232187.
- Syabaruddin, Agus, and Imamudin Imamudin. 2022. "Implementasi Literasi Digital Di Kalangan Mahasiswa." *Jurnal Eduscience* 9(3):942–50. doi: 10.36987/jes.v9i3.3447.
- Tarigan, Tiara Lisa, Dkk. 2024. "Implementasi Teknologi Dalam Desain Pembelajaran Interaktif Untuk Megoptimalkan Kemampuan Kognitif Anak." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)* 4(3):237–44.
- Thalitha Attahara, and Azra Maulida Zein. 2024. "Digitalisasi Pendidikan: Peran Ikatan Pelajar Muhammadiyah Dalam Mendukung Literasi Digital Melalui Pelatihan Desain Grafis Bagi Pelajar Di Pangkalan Brandan." *PUSAKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(2):22–28. doi: 10.62945/pusaka.v1i2.122.
- Thohiroh, Wardah Aqilah Mumtazah, nuansa bayu Segara, Sukma Perdana, Prasetya, and Prasetyana Hendri. 2024. "Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Project Sebagai Upaya Pengembangan Ecoliteracy Siswa SMP Muhammadiyah 2 Taman." *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 4(3), 255-263. 4(3):255–63.
- Utama, Kafiga Hardiani, and Firosalia Kristin. 2020. "Meta-Analysis Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4):889–98. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.482.
- Widiana, I. Wayan. 2016. "Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5(2):147. doi: 10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154.
- Wildan Syafa'at Mahatma. 2024. "Membangun Keterampilan 4C (Berpikir Kritis, Komunikasi, Kolaborasi, Dan Kreativitas) Siswa Melalui Pendekatan Sains, Teknologi, Dan Masyarakat Pada Pembelajaran IPS." (June). doi: 10.13140/RG.2.2.19346.16321.
- Yanti, Novitri. 2024. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran PAI Di Smkn 1 Koto Xi Tarusan." *Jurnal Pendidikan Tuntas* 2(4):749–53.
- Yusmar, Firdha, and Rizka Elan Fadilah. 2023. "Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab." *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 13(1):11–19. doi: 10.24929/lensa.v13i1.283.