

Implementasi PjBL Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Desain Siswa SMK

Implementation Canva Assisted PjBL to Improve Learning Motivation and Design Skills of SMK Students

Lies Yulianto¹

¹ SMKN 3 Pacitan, Pacitan, Indonesia.

(*) email: liesyulianto@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar dan keterampilan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas Desain Komunikasi Visual. Banyak tugas-tugas yang tidak terselesaikan dengan baik akibat siswa yang kurang motivasi belajar dan kurang menguasai keterampilan desain grafis. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan desain grafis siswa menggunakan pendekatan Project Based Learning (PjBL) dengan bantuan aplikasi Canva. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, dimana dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari tiga pertemuan, dimana setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas XI pada mata pelajaran pilihan Desain Komunikasi Visual di SMKN 3 Pacitan, dan sebagai objek penelitian adalah motivasi belajar dan keterampilan desain. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan observasi, dimana instrumen yang digunakan berupa hasil pekerjaan siswa, data nilai siswa, dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan implementasi Project Based Learning dengan bantuan aplikasi Canva mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan desain grafis.

Kata kunci: *project based learning, motivasi belajar, keterampilan desain, aplikasi Canva.*

Abstract

This research is motivated by the low learning motivation and students' skills in doing Visual Communication Design assignments. Many assignments were not completed properly due to students' lack of motivation to learn and lack of mastery of graphic design skills. This research is aim to increase students' learning motivation and graphic design skills using a Project Based Learning (PjBL) approach with Canva application as a tool. The type of research used is Classroom Action Research, where in this study carried out as many as 3 cycles. Each cycle consists of three meetings, where each cycle consists of the planning stage, the implementation stage, the observation stage, and the reflection stage. As research subjects were class XI students in the elective lesson of Visual Communication Design at SMKN 3 Pacitan, and as research objects were learning motivation and design skills. The data collection technique uses test and observation techniques, where the instruments used are in the form of student work results, student value data, and observation sheets. The results of the research show that the implementation of Project Based Learning with Canva application as a tool can improve students learning motivation and graphic design skills

Keywords: *project based learning, PjBL, learning motivation, graphic design skills, Canva application.*

Pendahuluan

Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah mata pelajaran pilihan di SMKN 3 Pacitan yang telah menerapkan kurikulum merdeka. Sebagai mata pelajaran pilihan, dianggap bukan mata pelajaran yang penting bagi siswa. Banyak siswa yang menganggap Desain Komunikasi Visual merupakan pelajaran yang boleh diikuti, dan boleh tidak diikuti. Hal ini membuat siswa tidak terlalu serius dalam mengikuti pelajaran. Terlebih didukung oleh pola penyampaian materi yang membosankan, kurang inovasi dan kurang variatif.

Pada kompetensi desain, siswa diajarkan teknik-teknik dasar desain menggunakan program CorelDraw dengan komputer. Sulitnya mengoperasikan CorelDraw yang membutuhkan ketelitian dan kesabaran membuat siswa menjadi malas untuk belajar. Hal ini mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi rendah, dampaknya adalah penguasaan keterampilan desain yang rendah dan banyak tugas tidak terselesaikan.

Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh banyak faktor. Beberapa faktor yang dominan adalah minat belajar, tujuan belajar yang dimiliki siswa, ekspektasi yang tinggi, dan hasil belajar. Minat belajar yang rendah, tidak mempunyai arah dan tujuan yang ingin dicapai dalam belajar, dan hasil belajar yang rendah menyebabkan siswa kurang mempunyai motivasi dalam belajar (Safitri, Putra, & Gusfarenie, 2022). Motivasi belajar siswa berperan penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi meningkatkan presentase keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan belajar dengan hasil belajar yang tinggi sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa (Andriani & Rasto, 2019).

Tingkat keterampilan yang dimiliki seseorang mempengaruhi kemampuannya dalam menyelesaikan tugas. Keterampilan yang dimiliki seseorang juga mempengaruhi kinerja orang tersebut (Suhartini, 2015) dan (Viviani, Mufidah, & Fibriyani, 2020). Hal ini sejalan dengan kondisi siswa yang kurang mempunyai bekal keterampilan yang cukup, mereka akan kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepada mereka.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar sangat erat hubungannya dengan keterampilan siswa (Harefa, 2018). Siswa dengan motivasi belajar tinggi, akan belajar lebih giat sehingga pada akhirnya keterampilannya akan meningkat pesat. Saat keterampilan siswa cukup mumpuni, siswa akan dengan mudah mengerjakan dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diambil sebuah solusi untuk mengatasinya, yaitu dengan meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa di sini ditekankan pada peningkatan minat belajar siswa dan membangkitkan arah dan tujuan belajar bagi siswa. Pada saat motivasi belajar siswa meningkat, diharapkan keterampilan desain siswa juga meningkat. Ketika keterampilan desain siswa meningkat, tugas-tugas dikerjakan dengan baik.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari desain, penulis akan menggunakan aplikasi desain yang lebih instan, yaitu Canva. Canva merupakan sebuah program aplikasi untuk pembuatan desain grafis dan konten publikasi secara mudah dan cepat. Program aplikasi ini dapat dioperasikan di komputer menggunakan *web browser*

maupun menggunakan gawai dengan menginstalasi aplikasinya. Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar desain bagi siswa (Wibowo, Johansyah, & Astrina, 2022).

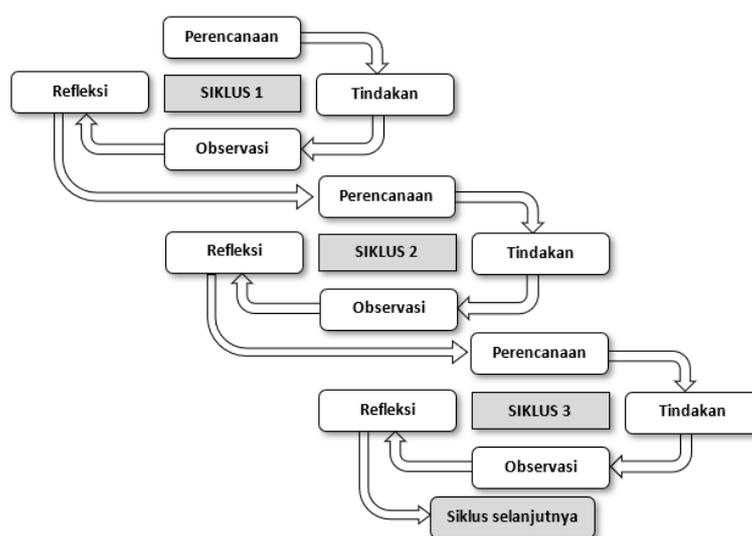
Sementara untuk membangkitkan arah, tujuan, dan kreativitas siswa dalam belajar desain, siswa akan diajak mengerjakan project desain. Pendekatan yang digunakan yaitu menggunakan Project Based Learning (PjBL). Sebuah model pembelajaran yang menggunakan project sebagai target pembelajaran, sehingga siswa dapat melakukan eksplorasi, sintesis, penilaian, dan interpretasi berdasarkan keterampilan dan kemampuannya. Pada pembelajaran ini, siswa dilatih untuk menjadikan sebuah masalah sebagai titik awal dalam mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai project yang dituju (Oktadifani, Lesmono, & Subiki, 2016).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan desain siswa dengan menerapkan PjBL dengan berbantuan aplikasi Canva.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan di SMKN 3 Pacitan, pada bulan Agustus sampai dengan pertengahan Oktober 2022. Sebagai subject penelitian adalah kelas XI Desain Komunikasi Visual yang berjumlah 24 siswa. Kelas tersebut dipilih karena persoalan yang penulis hadapi ada di kelas tersebut, yaitu motivasi belajar siswa rendah dan keterampilan desain grafis yang rendah.

Penelitian dilakukan menggunakan siklus, yang dimulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan terakhir tahap refleksi. Siklus atau putaran desain penelitian disajikan pada gambar 1 (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014). Pada penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan.



Gambar 1. Desain PTK model Kemmis & Taggart.

Tahap yang pertama dilakukan adalah perencanaan pada siklus 1. Tahap perencanaan ini dimulai dengan membuat Modul Pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka, yaitu Modul Pembelajaran dengan pendekatan PjBL berbantuan Canva. Selain Modul Pembelajaran, yang harus disusun pada tahap ini adalah project-project yang harus diselesaikan siswa, instrumen penilaian, membuat lembar observasi, dan menyiapkan

sumber-sumber belajar yang relevan. Modul Pembelajaran pada siklus 2 disusun berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pada akhir siklus 1. Kekurangan dan kelemahan yang ditemukan pada siklus 1 diperbaiki dan disempurnakan pada siklus 2. Kekurangan dan kelemahan yang ditemukan pada siklus 2 diperbaiki dan disempurnakan pada siklus 3.

Pelaksanaan tindakan menyesuaikan dengan Modul Pembelajaran yang telah dibuat. Pada proses pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan improvisasi menyesuaikan keadaan yang ada, dengan tidak keluar terlalu jauh dari Modul Pembelajaran yang telah dibuat. Proses pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 4 dan 11 Agustus 2022, dan 1 September 2022. Pertemuan ketiga pada siklus 1 mundur agak lama karena ada kegiatan memperingati Hari Kemerdekaan Republik Indonesia, kegiatan ANBK, dan kegiatan workshop implementasi kurikulum merdeka. Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 8, 15, dan 22 September 2022. Sedangkan pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus 3 dilakukan pada tanggal 29 September 2022, 6 dan 13 Oktober 2022.

Observasi dilakukan oleh observer/kolaborator pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi dan pengamatan digunakan sebagai refleksi dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran, untuk mencari kelemahan dan kelebihan yang ada. Berdasarkan kelemahan dan kekurangan yang ditemukan, dibuat Modul Pembelajaran yang lebih baik pada siklus berikutnya.

Setiap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dicatat oleh observer menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, mengerjakan latihan, menyelesaikan project, kehadiran, dan berinteraksi dengan guru atau teman sekelas merupakan indikator dari observasi. Instrumen yang digunakan pada tahap observasi ini berupa absensi siswa, lembar observasi, dan form pengumpulan tugas.

Analisis dan refleksi dilakukan dengan berdasarkan pada hasil observasi selama pelaksanaan tindakan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan yang ditemukan. Terutama kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan yang ditemukan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Setiap tindakan pada siklus 1 ditelaah, dievaluasi, dan dianalisis dengan berdiskusi bersama observer/kolaborator. Setiap kelemahan dan kekurangan yang ditemukan, diperbaiki dan disempurnakan pada siklus selanjutnya.

Penelitian Tindakan Kelas berupa putaran aktivitas kegiatan, karena berbentuk siklus/putaran, maka harus ada indikator keberhasilan agar tidak terjadi putaran tanpa ujung. Sebagai indikator keberhasilan pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah persentase motivasi belajar siswa mencapai 80% dan rata-rata total skor keterampilan secara klasikal mencapai 16 dengan tidak ada siswa yang total skornya di bawah 16.

Hasil dan Pembahasan

Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 4, 11 Agustus 2022, dan tanggal 1 September 2022. Pembelajaran berbasis project dengan bantuan aplikasi Canva dilaksanakan pada 3 pertemuan tersebut. Project yang harus dibuat siswa pada siklus ini adalah logo. Pada pertemuan ketiga, project logo yang mereka hasilkan dikumpulkan kepada guru. Hasil penelitian dari siklus 1 terdiri dari data motivasi belajar siswa yang ditunjukkan pada tabel 1, dan data rekapitulasi jumlah skor project siswa yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 1. Hasil observasi motivasi belajar siklus 1.

Indikator	Pertemuan					
	1		2		3	
	N	%	N	%	N	%
Hadir dalam pembelajaran	13	54 %	15	63 %	18	75 %
Tekun mengerjakan tugas	5	21 %	8	33 %	11	46 %
Ada Hasrat untuk berhasil	6	25 %	10	42 %	13	54 %
Ulet menghadapi masalah	5	21 %	7	29 %	14	58 %
Tanggung jawab terhadap tugas	7	29 %	9	38 %	13	54 %
Rata-rata		30 %		41 %		58 %

Tabel 2. Jumlah skor project siswa siklus 1.

No. Absen	Jumlah Skor	No. Absen	Jumlah Skor	No. Absen	Jumlah Skor
1	12	9	10	17	14
2	14	10	8	18	13
3	15	11	13	19	18
4	17	12	14	20	15
5	13	13	13	21	14
6	14	14	11	22	16
7	15	15	16	23	13
8	12	16	14	24	15

Total skor = 329 Jumlah skor terendah siswa = 8
Rata-rata jumlah skor = 13,71 Jumlah skor tertinggi siswa = 18

Berdasarkan data hasil observasi motivasi belajar pada siklus 1 dapat dilihat bahwa pada pertemuan ketiga tingkat kehadiran baru 75%, meskipun ada peningkatan pada setiap pertemuannya. Sementara untuk indikator ketekunan, hasrat untuk berhasil, keuletan dalam menghadapi masalah, dan tanggung jawab siswa masih rendah yaitu masih di bawah 60%.

Sementara rata-rata jumlah skor penilaian tugas berupa project pembuatan logo menunjukkan angka 13,71 yang termasuk ke dalam kriteria kurang terampil. Selain itu masih ada siswa dengan total skor 8 yang termasuk kriteria tidak terampil.

Hasil analisis dan refleksi dari siklus 1 didapatkan kondisi dimana mayoritas siswa tidak mempunyai motivasi belajar. Mereka cenderung berbuat sekehendak hati, seolah di sekolah tidak ada aturan dan boleh bebas melakukan sesuatu. Kondisi ini sedikit dimaklumi karena memang siswa-siswa ini terlalu lama mengalami fase pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19. Mereka masih berpikir bahwa kehadiran di sekolah tidak mutlak, seperti saat mereka menjalani pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan refleksi tersebut, pada siklus 2 guru akan memperbaikinya dengan cara memberikan penghargaan tersendiri bagi siswa yang selalu hadir dalam pembelajaran hingga akhir. Terlebih bagi mereka yang tekun mengerjakan tugas dan mempunyai tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan. Selain itu guru juga akan memberikan contoh-contoh desain yang menarik.

Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 8, 15, dan 22 September 2022. Pada siklus 2 ini dilaksanakan pembelajaran berbasis project dengan bantuan aplikasi Canva. Project pada siklus 2 ini yaitu membuat poster dan brosur. Pada poster dan brosur yang dibuat harus menyisipkan logo yang telah dibuat pada siklus 1.

Hasil observasi motivasi belajar pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel 3. Sedangkan data skor project siswa disajikan pada tabel 4. Berdasarkan data pada tabel 3 terlihat ada peningkatan yang cukup baik pada motivasi belajar siswa. Persentase siswa yang termotivasi untuk belajar sudah mencapai 78%. Data skor penilaian project juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan, yaitu rata-rata jumlah skor meningkat menjadi 15,42 dengan jumlah skor terendah siswa adalah 12.

Tabel 3. Hasil observasi motivasi belajar siklus 2.

Indikator	Pertemuan					
	1		2		3	
	N	%	N	%	N	%
Hadir dalam pembelajaran	19	79 %	21	88 %	22	92 %
Tekun mengerjakan tugas	13	54 %	15	63 %	16	67 %
Ada Hasrat untuk berhasil	14	58 %	15	63 %	17	71 %
Ulet menghadapi masalah	16	67 %	18	75 %	19	79 %
Tanggung jawab terhadap tugas	16	67 %	17	71 %	19	79 %
Rata-rata		65 %		72 %		78 %

Tabel 4. Jumlah skor project siswa siklus 2.

No. Absen	Jumlah Skor	No. Absen	Jumlah Skor	No. Absen	Jumlah Skor
1	14	9	12	17	14
2	16	10	14	18	14
3	18	11	15	19	17
4	15	12	14	20	22
5	13	13	17	21	14
6	14	14	14	22	17
7	15	15	16	23	16
8	13	16	22	24	14

Total skor = 370 Jumlah skor terendah siswa = 12
 Rata-rata jumlah skor = 15,42 Jumlah skor tertinggi siswa = 22

Analisis dan refleksi untuk siklus 2 didapatkan peningkatan yang cukup signifikan baik dari segi motivasi belajar maupun dari skor project. Hal ini didapatkan dari perbaikan yang dilakukan pada siklus 2. Tetapi, peningkatan yang dihasilkan belum mampu memenuhi indikator ketercapaian yang telah ditentukan. Oleh karena itu, penelitian akan dilanjutkan ke tahap siklus 3 dengan beberapa perbaikan. Perbaikan yang akan dilakukan adalah, project yang akan dibuat pada siklus 3 berupa pembuatan pamflet untuk media sosial. Hasil project mereka harus dipublikasikan di akun media sosial mereka.

Siklus 3 dilaksanakan pada tanggal 29 September 2022, 6 dan 13 Oktober 2022. Pada siklus 3 ini dilaksanakan pembelajaran berbasis project dengan bantuan aplikasi Canva. Project yang harus dikerjakan oleh siswa pada siklus 3 ini adalah pamflet untuk media sosial. Pada pertemuan 1 membuat pamflet untuk *Facebook*, pada pertemuan 2 membuat pamflet untuk *Instagram Story*, dan pertemuan 3 membuat pamflet untuk *Instagram Post*. Setiap project harus menyertakan logo yang telah dibuat pada siklus 1. Hasil dari pembelajaran siklus 3 disajikan pada tabel 5 dan tabel 6 berikut ini.

Tabel 5. Hasil observasi motivasi belajar siklus 3.

Indikator	Pertemuan					
	1		2		3	
	N	%	N	%	N	%
Hadir dalam pembelajaran	23	96 %	24	100 %	24	100 %
Tekun mengerjakan tugas	18	75 %	18	75 %	20	83 %
Ada Hasrat untuk berhasil	17	71 %	18	75 %	18	75 %
Ulet menghadapi masalah	19	79 %	19	79 %	19	79 %
Tanggung jawab terhadap tugas	19	79 %	19	79 %	19	79 %
Rata-rata		80 %		82 %		83 %

Tabel 6. Jumlah skor project siswa siklus 3.

No. Absen	Jumlah Skor	No. Absen	Jumlah Skor	No. Absen	Jumlah Skor
1	16	9	23	17	20
2	20	10	16	18	23
3	23	11	20	19	19
4	22	12	23	20	23
5	23	13	23	21	23
6	23	14	23	22	22
7	16	15	17	23	23
8	22	16	22	24	21

Total skor = 506 Jumlah skor terendah siswa = 16
Rata-rata jumlah skor = 21,08 Jumlah skor tertinggi siswa = 23

Data hasil observasi pada siklus 3 menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 83% termotivasi untuk belajar. Sedangkan data skor penilaian project menunjukkan bahwa rata-rata skor mencapai 21,08 dengan jumlah skor terendah siswa 16.

Dengan mengacu pada indikator keberhasilan yaitu persentase motivasi belajar siswa mencapai 80% dan rata-rata total skor keterampilan secara klasikal mencapai 16 dengan tidak ada siswa yang total skornya di bawah 16, ketiga persyaratan keberhasilan telah terpenuhi. Hal ini dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa pada akhir siklus 3 mencapai 83% atau lebih tinggi dari 80%, artinya syarat ini telah terpenuhi. Sedangkan rata-rata skor klasikal kelas pada akhir siklus 3 mencapai 21,08 yang lebih besar dari 16, syarat kedua ini juga telah terpenuhi. Sementara jumlah skor terendah siswa pada akhir siklus 3 adalah 16, atau tidak berada di bawah 16, syarat ketiga juga telah terpenuhi. Sehingga dapat dikatakan penelitian ini telah berhasil.

Hasil penelitian mengenai keberhasilan PjBl dalam meningkatkan motivasi belajar ini juga didukung oleh penelitian lain, yaitu (Elisabet, Relmasira, & Hardini, 2019) dan (Handayani, 2020). Sedangkan pendekatan PjBl dalam meningkatkan keterampilan diperkuat oleh penelitian (Marlani & Prawiyogi, 2019) dan (Umi, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh (Hapsari & Zulherman, 2021) dan (Rahmila, Iriani, Kusasi, & Leny, 2022) memperkuat hasil penelitian tentang pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada penelitian ini. Sedangkan hasil penelitian oleh

(Siswanjaya, 2021) dan (Anggraeny, Wahanani, Akbar, Raharjo, & Rizkyando, 2021) mendukung hasil penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan siswa. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi Project Based Learning (PjBL) dengan berbantuan aplikasi Canva mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang sebelumnya rendah akibat terlalu lama menjalani pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19. Skor motivasi belajar yang semula hanya berada pada angka 30% pada awal siklus 1, mampu didongkrak mencapai 83% pada akhir siklus 3, yang tentunya dengan banyak sekali inovasi dan improvisasi pada proses pembelajaran yang dilakukan. Implementasi PjBL juga mampu meningkatkan keterampilan desain siswa. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya rata-rata skor klasikal kelas yang semula 13,71 dan jumlah skor terendah yang dicapai siswa adalah 8, meningkat menjadi 21,08 dan jumlah skor terendah siswa sebesar 16. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah menguasai keterampilan yang baik dalam menyelesaikan project-project yang diberikan kepadanya.

Referensi

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>
- Elisabet, E., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Journal of Education Action Research*, 3(3), 285. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.19448>
- Handayani, L. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMP Negeri 4 Gunungsari. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 168. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2726>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Harefa, N. (2018). Hubungan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa pada Metode Praktikum. *Jurnal Selaras : Kajian Bimbingan Dan Konseling Serta Psikologi Pendidikan*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.33541/sel.v1i1.768>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner, Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Marlani, L., & Prawiyogi, A. G. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Di Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i1.4427>

- Oktadifani, U., Lesmono, A. D., & Subiki. (2016). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2).
- Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny, L. (2022). Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains pada Meteri Koloid untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 188. <https://doi.org/10.20527/quantum.v13i2.13079>
- Safitri, I., Putra, D., & Gusfarenie, D. (2022). *Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi di Madrasah Aliyah Negeri 3 Batanghari*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi.
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421–442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>
- Suhartini, Y. (2015). Pengaruh Pengetahuan, Keterampilan dan Kemampuan Karyawan terhadap Kinerja Karyawan (Studi pada Industri Kerajinan Kulit di Manding, Bantul, Yogyakarta). *Akmenika: Jurnal Akuntansi Dan Manajemen*, 12(2).
- Umi, U. (2015). Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Seworan, Wonosegoro. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i1.p24-38>
- Viviani, N. E., Mufidah, E., & Fibriyani, V. (2020). Pengaruh Keterampilan, Pengetahuan, dan Kemampuan SDM Terhadap Kinerja UMKM Mebel di Kelurahan Sebani Kota Pasuruan. *Jurnal EMA*, 5(1). <https://doi.org/10.47335/ema.v5i1.46>
- Wibowo, T., Johansyah, R., & Astrina, V. (2022). Efektifitas Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Masa Kini. *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 103–107. <https://doi.org/10.23960/J-Symbol/v10i2.2022.08>

