

**MEMANFAATKAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL
BELAJAR SENI BUDAYA PADA PESERTA DIDIK KELAS X UPW
DI SMKN 2 DENPASAR**

I Ketut Muada

Pendidikan Profesi guru, Prodi Seni Budaya, PGRI Mahadewa Indonesia

Dina Puji Pebrianti Lestari *¹

Pendidikan Profesi guru, Prodi Seni Budaya, PGRI Mahadewa Indonesia

Email: dinapuji Pebriantilestari@gmail.com

Abstract

This article discusses the use of Canva media as a tool in conducting Classroom Action Research (PTK) which aims to increase interest and results in learning arts and culture in class X UPW students at SMKN 2 Denpasar. The research method used is PTK with two cycles. The research subjects were 35 students of class X UPW. Data was collected through learning achievement tests and student learning interest questionnaires. Data analysis was performed using quantitative descriptive techniques. The results of the study show that the use of Canva media can increase the interest and results of learning arts and culture in class X UPW students at SMKN 2 Denpasar. In the first cycle, the average score of the cultural arts learning outcomes test was 73.6 with a learning completeness percentage of 63.3%. Whereas in the second cycle, the average score of the learning outcomes test increased to 83.6 with a learning completeness percentage of 90%. In addition, there was an increase in students' interest in learning from 70% in the first cycle to 90% in the second cycle. Thus, it can be concluded that the use of Canva media can increase the interest and results of learning arts and culture in class X UPW students at SMKN 2 Denpasar.

Keywords: Media Canva, Increasing Interest, Increasing Learning Outcomes, Cultural Arts, Students, Class X, UPW, SMKN 2 Denpasar.

Abstrak

Artikel ini membahas tentang penggunaan media Canva sebagai alat dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar seni budaya pada peserta didik kelas X UPW di SMKN 2 Denpasar. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas X UPW. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan angket minat belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dapat meningkatkan minat dan hasil belajar seni budaya pada peserta didik kelas X UPW di SMKN 2 Denpasar. Pada siklus

¹ Corresponding author

pertama, nilai rata-rata tes hasil belajar seni budaya sebesar 73,6 dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 63,3%. Sedangkan pada siklus kedua, nilai rata-rata tes hasil belajar meningkat menjadi 83,6 dengan presentase ketuntasan belajar mencapai 90%. Selain itu, terdapat peningkatan minat belajar siswa dari 70% pada siklus pertama menjadi 90% pada siklus kedua. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva dapat meningkatkan minat dan hasil belajar seni budaya pada peserta didik kelas X UPW di SMKN 2 Denpasar.

Kata kunci: Media Canva, Meningkatkan Minat, Meningkatkan Hasil Belajar, Seni Budaya, Peserta Didik, Kelas X, UPW, SMKN 2 Denpasar.

PENDAHULUAN

Seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa. Namun, masih banyak siswa yang kurang antusias dalam belajar seni budaya, bahkan hasil belajarnya pun tergolong rendah. Hal ini menjadi tantangan bagi para guru seni budaya untuk mencari metode pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif agar siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil yang optimal.

Dalam penelitian ini, akan dibahas tentang pemanfaatan media Canva sebagai alat pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X UPW di SMKN 2 Denpasar. Canva merupakan platform web yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit konten visual dengan mudah. Dengan menggunakan media Canva, diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat dan hasil belajar seni budaya serta mengembangkan keterampilan berkolaborasi dan kemampuan komunikasi.

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas X UPW di SMKN 2 Denpasar, yang dianggap memiliki tingkat kematangan dan keterampilan yang lebih baik dibandingkan dengan siswa kelas lain. Selain itu, media Canva juga dipilih sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar seni budaya.

Diharapkan dengan penggunaan media Canva, siswa dapat lebih antusias dan memiliki minat yang tinggi dalam belajar seni budaya. Selain itu, penggunaan media Canva juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas dan daya cipta serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan berkolaborasi. Manfaat dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya dan memperkaya cara pembelajaran seni budaya dengan menggabungkan teknologi yang tepat.

METODE PENELITIAN

Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva dalam pembelajaran Seni Budaya terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X UPW di SMKN 2 Denpasar, Bali. Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, dimulai pada tanggal 1 Desember 2022 hingga 3 Maret 2023, pada jam pelajaran Seni Budaya pada hari Senin hingga Jumat,

pukul 08.00 WITA hingga 10.00 WITA. Subjek penelitian terdiri dari 35 siswa kelas X UPW yang dipilih secara acak dari SMKN 2 Denpasar. Metode pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek dengan pengelompokan presentasi dan diskusi untuk menjelaskan penggelaran tari berkelompok dengan menggunakan media Canva.

Lokasi penelitian adalah di SMKN 2 Denpasar, yang dipilih karena merupakan sekolah yang strategis dan representatif sebagai salah satu sekolah yang memiliki program keahlian di bidang multimedia. Selain itu, SMKN 2 Denpasar memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang meliputi teknologi informasi dan komunikasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan sumber data sekunder dan primer. Sumber data sekunder berupa dokumen dan informasi dari kurikulum seni budaya di SMKN 2 Denpasar dan pedoman pembelajaran seni budaya dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Denpasar, serta dokumen dari para guru dan pengajar seni budaya di SMKN 2 Denpasar tentang metode pembelajaran yang telah diterapkan dan evaluasi hasil belajar siswa pada materi seni budaya. Sumber data primer berupa hasil observasi langsung terhadap siswa kelas X UPW di SMKN 2 Denpasar yang diberikan materi seni budaya menggunakan media Canva.

Penulis menggunakan teknik purposive sampling untuk memilih kelas X UPW sebagai sampel penelitian. Penulis memberikan materi seni budaya menggunakan media Canva dan memantau perkembangan siswa dalam memahami materi serta menunjukkan hasil belajar mereka. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara terhadap siswa dan guru untuk memperoleh informasi tentang pengalaman menggunakan media Canva dan evaluasi hasil belajar.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif dan inferensial. Teknik deskriptif digunakan untuk menganalisis data mengenai minat dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media Canva. Sedangkan teknik inferensial digunakan untuk menguji pengaruh signifikan media Canva terhadap minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan uji-t.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, terutama pada mata pelajaran seni budaya.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan indikator kerja untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi seni tari, penggunaan media Canva dalam presentasi, kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi dengan jelas dan sistematis dalam presentasi, dan kemampuan siswa dalam bekerja sama dalam kelompok. Peneliti akan melibatkan peserta didik kelas X UPW di SMKN 2 Denpasar sebagai subjek penelitian.

Teknik analisis data yang akan digunakan adalah uji-t dan ANOVA untuk mengukur peningkatan minat dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media Canva dalam pembelajaran seni budaya. Peneliti juga akan menggunakan kuesioner dan observasi untuk mendapatkan data kualitatif tentang pengalaman dan persepsi siswa terkait penggunaan media Canva dalam pembelajaran seni budaya.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian yang terstruktur dengan baik, terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II.

Pada Siklus I, peneliti melakukan pengamatan awal terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di SMKN 2 Denpasar. Setelah melakukan pengamatan, guru membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan media Canva untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya. Selanjutnya, memberikan penugasan berkelompok kepada siswa untuk membuat presentasi asesment pergelaran seni tari dengan media Canva.

Selama tindakan pembelajaran, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Canva dan memberikan penugasan kepada siswa untuk membuat presentasi asesment pergelaran seni tari berkelompok. Siswa bekerja dalam kelompok dan membuat presentasi asesment pergelaran seni tari dengan media Canva. Setelah presentasi selesai, guru memberikan feedback terhadap presentasi yang telah dibuat oleh siswa dan memberikan pengarahan untuk perbaikan. Peneliti melakukan observasi terhadap minat dan hasil belajar siswa selama pembelajaran dan saat presentasi.

Setelah itu, guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan membuat perencanaan untuk pembelajaran pada Siklus II. Pada Siklus II, peneliti melakukan perbaikan rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I dan memberikan penugasan berkelompok kepada siswa untuk membuat presentasi asesment pergelaran seni tari dengan media Canva.

Selama tindakan pembelajaran, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Canva dan memberikan penugasan kepada siswa untuk membuat presentasi asesment pergelaran seni tari berkelompok. Siswa bekerja dalam kelompok dan membuat presentasi asesment pergelaran seni tari dengan media Canva. Setelah presentasi selesai, peneliti memberikan feedback terhadap presentasi yang telah dibuat oleh siswa dan memberikan pengarahan untuk perbaikan. Peneliti melakukan observasi terhadap minat dan hasil belajar siswa selama pembelajaran dan saat presentasi.

Selain itu, peneliti seni budaya juga melakukan observasi terhadap tingkat partisipasi siswa dalam PJBL dengan menggunakan lembar pengamatan siswa. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengevaluasi tingkat keterlibatan, kreativitas, akurasi, dan hasil akhir siswa dalam pembelajaran PJBL. Data hasil pengamatan ini digunakan untuk melakukan refleksi

dan evaluasi akhir terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya. Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa keunggulan dan kelemahan yang dapat diamati. Keunggulan dari metode ini adalah adanya perencanaan pembelajaran yang terstruktur dengan baik, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang menarik, dan observasi terhadap minat dan hasil belajar siswa yang memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penggunaan lembar pengamatan siswa juga membantu guru dalam mengevaluasi kemajuan belajar siswa secara objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awal penelitian, data dikumpulkan secara kualitatif dan kuantitatif melalui lembar keaktifan siswa, evaluasi kinerja guru, dan tes tertulis untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa dalam seni budaya dengan fokus pada manajemen pergelaran seni tari berkelompok menggunakan media Canva. Namun, data menunjukkan bahwa siswa memiliki rendahnya minat dan motivasi dalam pembelajaran ini. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi dan keaktifan siswa serta ketidakberanian siswa dalam mengemukakan ide dan bertanya. Namun, data ini akan digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan pembelajaran di siklus berikutnya. Guru akan melakukan perbaikan pada instruksi dan proses pembelajaran agar lebih jelas dan mudah dipahami serta memberikan bimbingan intensif kepada siswa yang kurang aktif. Selain itu, guru juga akan mencari media pembelajaran yang lebih efektif untuk membantu siswa memahami manajemen pergelaran seni tari berkelompok melalui media Canva. Diharapkan bahwa dengan langkah-langkah yang diambil, minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dapat meningkat di kelas tersebut. Hasil belajar siswa pada siklus pertama dapat dilihat dalam tabel di bawah.

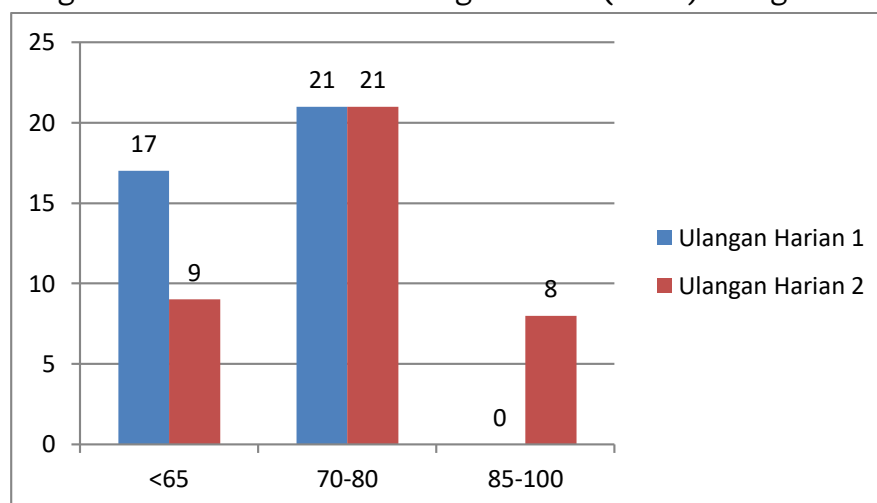
Tabel Hasil Ulangan Harian (UH) Kondisi Awal

No	Uraian	UH 1	UH 2
1	Nilai terendah	50	55
2	Nilai tertinggi	80	90
3	Nilai rata-rata	66,4 4	73,94
4	Rentang nilai	30	35

Tabel: Distribusi Nilai frekuensi Ulangan Harian Kondisi Awal

Interval Nilai	Frekuensi	
	Ulangan Harian 1	Ulangan Harian 2
<65	17	9
70-80	21	21
85-100	0	8

Bila digambarkan dalam bentuk diagram blok (Chart) sebagai berikut



Berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus pertama, dapat disimpulkan bahwa terdapat kekurangan pada kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran seni tari berkelompok dengan menggunakan media Canva. Hal ini ditunjukkan dari rentang nilai ulangan harian yang masih cukup rendah, yaitu dari 50 hingga 80 dengan rata-rata nilai 66,44. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan pada proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memperbaiki keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan seni mereka. Diharapkan hasil pembelajaran pada siklus berikutnya dapat lebih baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil Penelitian Siklus I

Dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan metode PJBL pada materi Manajemen Pergelaran Seni Tari Berkelompok, terdapat perencanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kelompok siswa terdiri dari lima anggota. Hasil diskusi kelompok menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 dan nilai terendah adalah 50, yang mengindikasikan bahwa hasil diskusi kelompok masih perlu ditingkatkan. Hasil evaluasi mandiri siswa menunjukkan nilai rata-rata 66,13 dengan prosentase ketuntasan 66,44%, yang juga masih di bawah target yang diharapkan. Hasil refleksi dari pengamatan guru, pengamatan siswa, dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pada siklus I, indikator keberhasilan belum tercapai. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil Penelitian Siklus II

Evaluasi Hasil Tindakan

Dalam upaya mengetahui keberhasilan dari perbaikan yang dilakukan pada siklus 2, dilakukan evaluasi hasil tindakan melalui analisis evaluasi mandiri dan observasi. Evaluasi mandiri menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 80,76 dan persentase ketuntasan sebesar 95%. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus 1 yang memiliki nilai rata-rata 73,94 dan persentase ketuntasan 76,31%. Selain itu, kemampuan presentasi peserta didik juga meningkat dengan peserta didik terlihat lebih percaya diri dan mampu menyampaikan materi dengan jelas dan terstruktur. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok saat menjelaskan materi manajemen pergelaran seni tari menggunakan media Canva. Media pembelajaran yang digunakan pada siklus 2 terbukti lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik. Peserta didik terlihat lebih fokus saat menggunakan media Canva dan mampu menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan informatif. Interaksi antara peserta didik dan guru juga meningkat dengan guru memberikan bimbingan dan dukungan pada peserta didik saat mereka mempresentasikan materi.

Berikut tabel hasil ulangan harian pada siklus I dan II. Tabel Hasil Ulangan Harian (UH) Siklus 1 dan 2

No	Uraian	UH 1	UH 2
1	Nilai terendah	55	60
2	Nilai tertinggi	90	90
3	Nilai rata-rata	73,94	80,78
4	Rentang nilai	35	30

Berdasarkan data di atas dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :
Tabel Distribusi frekuensi Nilai Ulangan Harian Siklus 1 dan 2

Interval Nilai	Frekuensi	
	Ulangan Harian 1	Ulangan Harian 2
<65	9	9
70-80	21	21
85-100	8	8

Bila digambarkan dalam bentuk diagram blok (Chart) sebagai berikut

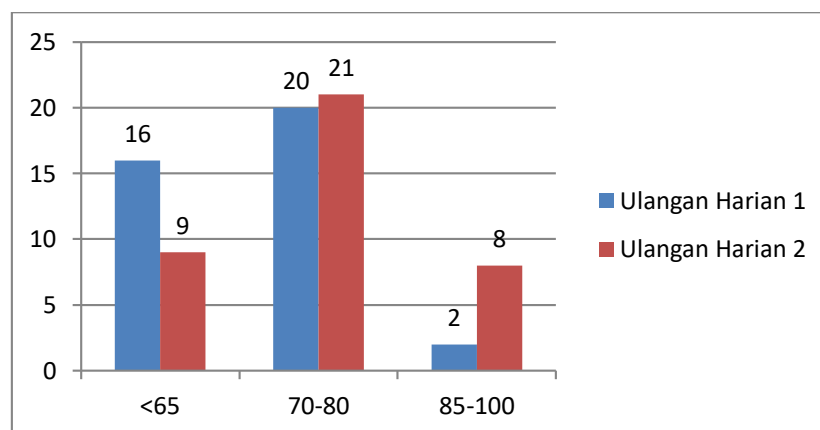


Diagram Blok (Chart) Nilai Ulangan Harian Siklus 1 dan 2

Pengukuran efektivitas tindakan yang dilakukan pada siklus kedua dilakukan melalui analisis hasil evaluasi mandiri dan observasi pada tahap pelaksanaan siklus tersebut. Evaluasi mandiri menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 80,76 dan persentase ketuntasan sebesar 95%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil siklus pertama. Kemampuan presentasi peserta didik juga terlihat meningkat, mereka lebih percaya diri dalam menyampaikan materi dan mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan baik.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelompok saat menjelaskan materi manajemen pergelaran seni tari dengan menggunakan media Canva pada siklus kedua. Media pembelajaran yang digunakan pada siklus kedua terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka lebih fokus dalam menjelaskan materi. Interaksi antara peserta didik dan guru juga terlihat lebih baik dan terlibat dalam proses pembelajaran dengan memberikan bimbingan dan dukungan pada peserta didik saat mereka mempresentasikan materi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran seni budaya dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi mandiri dan observasi pada tahap pelaksanaan siklus 2, dapat disimpulkan bahwa perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi manajemen pergelaran seni tari berkelompok. Penggunaan media Canva sebagai alat bantu presentasi terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas X UPW 2 di SMKN 2 Denpasar. Hal ini diperkuat dengan hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik, dengan rata-rata mencapai 85,7 dan jumlah peserta didik yang tuntas belajar mencapai 96,4%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran Seni Budaya di SMA 8 Denpasar dapat menjadi alternatif yang efektif dan menarik bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada guru, peserta didik, dan sekolah untuk meningkatkan pembelajaran seni budaya, yaitu: Saran bagi guru:

- Menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik seperti Canva untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.
- Mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada peserta didik, seperti Pjbl, untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan mandiri, kolaboratif, dan kritis.
- Menyediakan bimbingan dan dukungan yang memadai bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis media dan metode ajar baru.

Saran bagi peserta didik:

- Meningkatkan minat dan rasa ingin tahu terhadap seni budaya dan media pembelajaran yang tersedia.

- Mempelajari dengan seksama penggunaan Canva dan metode ajar PJB� dengan membaca petunjuk dan tutorial yang disediakan serta bertanya kepada guru atau teman sekelas jika mengalami kesulitan.
- Mengembangkan kemampuan mandiri, kolaboratif, dan kritis dalam pembelajaran dengan bekerja sama dengan teman sekelas dan bertanya kepada guru ketika memerlukan bantuan.

Saran bagi sekolah:

- Menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran dan metode ajar inovatif, seperti ruang kelas yang nyaman, perangkat teknologi, dan akses internet yang cepat dan stabil.
- Memberikan pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan metode ajar baru, sehingga mereka dapat memaksimalkan potensi pembelajaran peserta didik.
- Mengembangkan kebijakan dan program yang berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dalam bidang seni budaya dan berbagai mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2013). Pendidikan Seni Berbasis Budaya. Yogyakarta: Gava Media.
- Nur, M. (2014). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-11.
- Sari, F., & Rohaeti, E. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 28(2), 227-236.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permendikbud No. 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.
- Baron, R. A., & Kalsher, M. J. (2019). *Essentials of psychology*. Nelson Education.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university*. McGraw-Hill Education.
- Hadi, S. (2020). Pembelajaran. *Pustaka Pelajar*.
- Nuryani, N. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 3(1), 20-29.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumber: Mazram, N. (2018). Project-Based Learning (PJB�): Sebuah Alternatif Pembelajaran yang Berorientasi Kreativitas dan Kolaboratif. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*.
- Sumber: Anwar, M., & Wahyuni, S. (2019). Project Based Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(3), 409-419.

- A. Kusuma, Y. F., Hartoyo, D. T., & Kurniawan, D. E. (2018). The Effect of Project Based Learning on Students' Critical Thinking Skill in Social Science Subject. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 7(2), 227-234.
- M. Y. Hasrati. (2018). Project-Based Learning (Pjbl) Dalam Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ekosistem. *Journal of Biology Education*, 7(2), 179-185.
- P. Roslinawati. (2017). The Effectiveness of Project-Based Learning on Student's Achievement in English Reading. *Journal of English Education*, 1(1), 25-33.
- Berdasarkan tinjauan pustaka terbaru, berikut adalah kesimpulan dari kelebihan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL):