

PEMANFAATAN CANVA DALAM IMPLEMENTASI PjBL UNTUK MENINGKATKAN RASA CINTA TERHADAP BUDAYA INDONESIA

Susanti¹, Sutrisna Wibawa²

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta,

¹Sekolah Dasar Negeri Tuguran Sleman Yogyakarta,

¹susantigentan@gmail.com

ABSTRACT

Current developments make students' love for culture increasingly faded. Teachers must be able to create learning innovations that utilize technology in learning to increase students' love for culture. This research aims to increase students' love for Indonesian culture through the use of the Canva application in implementing the project based learning (PjBL) learning model. Learning is carried out in class VI elementary school on the subject of Pancasila Education, cultural diversity material. The research method used is a case study strategy with a qualitative descriptive approach. Data collection techniques were carried out using observation, interviews and documentation. The research results show that the PjBL (project based learning) model which utilizes the Canva application is very appropriate when used in the learning process to increase students' love for Indonesian culture. Students create projects in the form of regional food posters to preserve Indonesian culture in the form of regional food diversity using the Canva application. There was an increase in the average score of students before and after implementing learning innovation, namely from 71 to 86. From the research results it can be concluded that the use of the Canva application in implementing PjBL can increase students' love for Indonesian culture.

Keywords: canva, Indonesian culture, increasing love, PjBL

ABSTRAK

Perkembangan zaman saat ini membuat rasa cinta peserta didik terhadap budaya semakin luntur. Guru harus bisa membuat suatu inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan rasa cinta peserta didik terhadap budaya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa cinta peserta didik terhadap kebudayaan Indonesia melalui pemanfaatan aplikasi canva dalam implementasi model pembelajaran project based learning (PjBL). Pembelajaran dilakukan di kelas VI sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya. Metode penelitian yang digunakan adalah strategi studi kasus dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PjBL (project based learning) yang memanfaatkan aplikasi canva sangat tepat jika digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan rasa cinta peserta didik terhadap budaya Indonesia. Peserta didik

membuat proyek berupa poster makanan daerah untuk melestarikan budaya Indonesia berupa keragaman makanan daerah menggunakan aplikasi canva. Terdapat kenaikan nilai rata-rata peserta didik sebelum dan setelah diterapkan inovasi pembelajaran yaitu dari 71 menjadi 86. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva dalam implementasi PjBL dapat meningkatkan rasa cinta peserta didik terhadap budaya Indonesia.

Kata Kunci: canva, budaya Indonesia, meningkat rasa cinta, PjBL

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pkn terutama di SD, mengambil peran besar dalam menyikapi terkikisnya karakter dan moral dari generasi muda yang akan menjadi pemimpin bangsa di masa depan nanti, seperti menghadapi permasalahan-permasalahan sosial dalam berbangsa dan bernegara. Melalui pembelajaran yang menekankan pada nilai-nilai luhur Pancasila dan pendidikan karakter, serta berkaitan dengan ilmu sosial dan agama, maka diharapkan pembelajaran PKn yang diajarkan di sekolah dasar ini dapat memperbaiki karakter dan moral bangsa (Dewi et al., 2021). Pembelajaran PKn di sekolah dasar diajarkan dalam bentuk muatan pelajaran PPKn pada Kurikulum 2013 dan mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Di dalam

kurikulum sebelumnya mata Pelajaran ini dikenal sebagai Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memiliki fokus pada materi yang membentuk karakter warga negara Indonesia agar memahami serta melaksanakan hak serta kewajiban sebagai seorang warga negara yang terampil, cerdas, maupun berkarakter dengan berorientasi pada Undang-Undang Dasar tahun 1945 dan Pancasila sebagai falsafah bangsa (Adriannuh et al., 2023). Menurut Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek (2022), dalam upaya meningkatkan keyakinan dan pemahaman filosofi bangsa perlu dilakukan perbaikan secara konten maupun proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang di dalamnya terkandung penumbuhkembangan karakter, literasi-numerasi, dan kecakapan

abad 21 yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perubahan zaman. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila akan menghasilkan warganegara yang mampu berpikir global (think globally) dengan cara-cara bertindak lokal (act locally) berdasarkan Pancasila sebagai jati diri dan identitas bangsa.

Pendidikan Pancasila memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai ideologi Pancasila yang didalamnya terdapat nilai-nilai dasar berperikemanusiaan dan berkepribadian yang dapat menjadi dasar dalam penanaman karakter peserta didik, akan semakin sulit untuk tercapai (Hidayat et al., 2020). Akan tetapi, derasnya arus pertukaran informasi dan komunikasi sebagai tahap perkembangan revolusi industri tanpa disadari telah mengikis dan mendisrupsi budaya Indonesia (Santika et al., 2019). Oleh karena itu, pendidik perlu mendesain pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir global dan bertindak berdasarkan Pancasila.

Pada Pendidikan Pancasila pada fase C terdapat capaian pembelajaran menganalisis, menyajikan hasil analisis,

menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya; mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari wilayah NKRI; dan membangun kebersamaan, persatuan, dan berkontribusi menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar. Untuk mencapai capaian pembelajaran tersebut, pendidik menemukan beberapa tantangan. Salah satunya adalah fenomena sekarang ini menunjukkan rasa cinta peserta didik terhadap budaya sudah mulai luntur karena perkembangan globalisasi. Dalam perkembangan globalisasi menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, misalnya: hilangnya budaya asli suatu daerah atau suatu negara, terkikisnya rasa cinta budaya dan nasionalisme generasi muda, menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, kehilangan kepercayaan diri dan gaya hidup kebarat-baratan (Agustin, 2011).

Pendidik perlu melakukan inovasi untuk menghadapi tantangan

tersebut. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas siswa sekaligus karakter siswa untuk lebih mencintai budaya Indonesia. Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) adalah pembelajaran yang berfokus pada kegiatan berbasis proyek yang berkaitan dengan materi belajar. Pada kegiatan tersebut siswa diminta memecahkan suatu permasalahan yang kemudian siswa harus mencari, menyelidiki, serta menemukan sendiri sehingga siswa memperoleh ssemua secara lengkap dengan menggunakan ide atau gagasan baru yang diperoleh baik konsep, teori atau informasi yang telah berkembang (Anggraeny et al., 2023).

Melalui PjBL, siswa akan dihadapkan pada suatu masalah atau diberikan suatu proyek yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya, siswa diminta untuk memecahkan atau membuat suatu proyek berdasarkan pertanyaan serta permasalahan. Setelah itu, dilanjutkan dengan proses mencari, menyelidiki, dan menemukan sendiri sehingga siswa memperoleh pengetahuan secara lengkap dengan menggunakan ide,

atau gagasan-gagasan baru yang diperoleh baik dari teori, konsep, informasi yang telah dikembangkan. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk bekerja secara individu maupun kelompok dalam menghasilkan sesuatu (Kibtiyah, 2022)

Hasil penelitian yang dilakukan Wulandari et.al (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran project based learning dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Peningkatan kreativitas peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran dengan model project based learning ini dapat disebabkan karena dalam penerapan model pembelajaran project based learning ini meningkatkan adanya aktivitas belajar siswa melalui proyek-proyek yang dimana proyek ini dapat melatih peserta didik menyusun sebuah proyek dengan kreativitas mereka. Dengan penerapan model PjBL, guru dapat mengeksplorasi kemampuan peserta didik meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga memperoleh data yang dapat dianalisis dari berbagai sisi yang relevan sehingga diperoleh pemecahan permasalahan secara menyeluruh, bermakna, dan relevan dengan kenyataan dilapangan

(Amalia et al., 2023). Siswa bisa belajar dan membuat proyek bersama-sama dengan teman satu kelompoknya. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi semakin menarik sehingga siswa memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran (Irfana et al., 2022)

Perkembangan teknologi juga harus dimanfaatkan dalam pendidikan agar peserta didik tetap dapat mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan budaya daerah yang ada di Indonesia. Kegiatan pembelajaran berbasis PjBL dapat diterapkan dengan memanfaatkan teknologi. Aplikasi Canva merupakan salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis PjBL. Canva adalah perangkat lunak yang dikembangkan untuk desain daring yang memiliki bermacam-macam sarana pengeditan untuk mengolah bermacam-macam desain grafis, presentasi, grafik sosial media, konten visual, video, poster dan lainnya. (Huriah, 2023).

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menarik karena pertama, peserta didik diarahkan untuk memiliki

penguasaan keterampilan baru, yang berkaitan dengan revolusi 4.0, kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat (Ginting 2021). Selain itu, pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis canva sangat menarik perhatian siswa karena media pembelajaran berbasis canva merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sebagai sehingga dapat lebih mudah dipahami, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik (Safitri & Dedy, 2023). Canva dapat membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang mengandalkan inovasi, kemampuan, dan keunggulan tersendiri dalam menghasilkan sebuah produk sehingga peserta didik tertarik untuk belajar dan dapat lebih mudah dalam memahami konten atau materi dengan tampilan yang menarik. (Rukmi & Wibawa, 2023).

Berdasarkan latar belakang dan kajian literatur di atas maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu bagaimana memanfaatkan aplikasi

canva dalam implementasi model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan rasa cinta peserta didik terhadap budaya Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan rasa cinta peserta didik terhadap kebudayaan Indonesia melalui pemanfaatan aplikasi canva dalam implementasi model pembelajaran project based learning (PjBL). Pembelajaran dilakukan di kelas VI sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Yona, S. (2006) metode penelitian studi kasus (case study) merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjawab beberapa isu atau objek akan suatu fenomena terutama di dalam cabang ilmu sosial. Langkah penelitian ini menggunakan beberapa langkah yang dipaparkan Yin (2003) dalam mendesain suatu studi kasus yaitu: menentukan dan menjabarkan pertanyaan penelitian, memilih dan menentukan desain dan instrument penelitian, menentukan teknik pengumpulan data dan

melakukan kegiatan pengumpulan data, membuat analisa data, dan mempersiapkan laporan akhir penelitian.

Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah dasar di Kabupaten Sleman yaitu SD Negeri Tuguran. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri Tuguran yang selanjutnya disebut partisipan. Jumlah partisipan dalam penelitian ini adalah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan tes.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati peserta didik ketika sedang belajar di kelas. Kegiatan peserta didik saat belajar diamati langsung lalu dicatat ke blangko pengamatan. Di dalam penelitian ini peneliti hanya berperan sebagai pengamat fenomena yang terjadi atau disebut observasi nonpartisipan. Wawancara di dalam penelitian ini dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang sudah disusun dalam daftar pertanyaan. Pertanyaan diajukan kepada partisipan. Jawaban partisipan lalu ditulis ke dalam format wawancara yang sudah disiapkan peneliti. Tes di dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil

belajar siswa sebagai pengukur ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat melestarikan keragaman budaya berupa makanan tradisional di lingkungan sekitar. Dengan meningkatnya nilai hasil belajar sebelum penelitian dan setelah penelitian tersebut maka dapat diketahui bahwa rasa cinta peserta didik terhadap budaya daerah meningkat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 19 Desember 2023 di kelas VI SD Negeri Tuguran. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memanfaatkan canva dalam penerapan model project based learning (PjBL) untuk materi keragaman budaya terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pembuka diawali dengan mengucapkan salam, berdoa, presensi, apersepsi, penyampaian materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran. Apersepsi dilakukan dengan bertanya jawab tentang budaya daerah yang disukai oleh peserta didik. Pada kegiatan inti, terdapat enam sintak yang dilaksanakan dalam pembelajaran.

Sintak 1 adalah identifikasi masalah atau peluang. Pada sintak ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung yaitu (1) Siswa mengamati video tentang makanan tradisional yang ditayangkan oleh guru, (2) Peserta didik mengamati makanan yang biasa mereka makan saat istirahat, (3) Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik: Apakah makanan tersebut termasuk makanan tradisional? (4) Peserta didik mengidentifikasi bahwa makanan yang mereka makan selama ini merupakan bentuk luntarnya kecintaan mereka terhadap makanan tradisional yang merupakan budaya daerah, (5) Peserta didik berkelompok menjadi enam kelompok, (6) Peserta didik berdiskusi bersama kelompok masing-masing tentang “bagaimana meningkatkan kecintaan peserta didik pada makanan tradisional”.

Sintak 2 adalah perencanaan proyek. Pada sintak ini, kegiatan pembelajaran yang berlangsung yaitu (1) Di dalam kelompok, peserta didik membuat perencanaan proyek untuk mengenalkan makanan tradisional kepada peserta didik lain. Proyek yang dibuat adalah poster digital tentang makanan tradisional, (2) Peserta didik menuliskan rencana

proyek dan tujuan pembuatan proyek pada LKPD yang dibagikan guru. Sintak 3 adalah menyusun jadwal. Pada sintak ini, kegiatan pembelajaran yang berlangsung yaitu (1) Peserta didik menyusun langkah-langkah untuk mengerjakan proyek selama 30 menit, (2) Langkah-langkah ditulis peserta didik pada LKPD. Sintak 4 adalah memonitor perkembangan. Pada sintak ini, kegiatan pembelajaran yang berlangsung yaitu (1) Setiap kelompok peserta didik membuka link canva di handphone masing-masing untuk membuat poster yang dikirimkan oleh guru pada WA group kelas, (2) Peserta didik bekerja sama dalam kelompoknya untuk mengerjakan proyek berupa poster makanan tradisional menggunakan aplikasi canva sesuai langkah-langkah yang sudah disusun, (3) Peserta didik dibimbing guru dalam pengerjaan proyek, (4) Setelah 15 menit, peserta didik melaporkan perkembangan proyek kepada guru, (5) Setelah 30 menit, peserta didik melaporkan proyek yang selesai dibuat.

Sintak 5 adalah penilaian atau menguji hasil. Pada sintak ini, kegiatan pembelajaran yang berlangsung yaitu (1) Setiap kelompok

peserta didik, mempresentasikan poster yang sudah dibuat secara bergiliran menggunakan laptop dan LCD proyektor, (2) Kelompok lain memberikan umpan balik untuk proyek yang dipresentasikan, (3) Proyek yang dibuat peserta didik dinilai oleh guru. Sintak 6 adalah evaluasi pengalaman. Pada sintak ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung yaitu (1) Peserta didik melakukan tanya jawab dengan pertanyaan pemantik sebagai berikut: Apakah poster yang kamu buat sudah dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan lunturnya rasa cinta terhadap makanan tradisional? Dari hasil tanya jawab, diperoleh kesimpulan bahwa poster yang dibuat peserta didik dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan lunturnya rasa cinta terhadap makanan tradisional.

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di rencana pelaksanaan pembelajaran. Dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan para peserta didik yang berbasis PjBL telah menunjukkan bahwa peserta didik lebih mencintai budaya Indonesia. Hal

tersebut terlihat dari kegiatan peserta didik dalam membuat poster makanan tradisional menggunakan aplikasi canva. Poster dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan rasa cinta peserta didik terhadap makanan daerah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada 24 peserta didik diperoleh data bahwa setelah melakukan pembelajaran berbasis PjBL dengan memanfaatkan canva, peserta didik menjadi lebih mencintai budaya daerah. Beberapa peserta didik menyatakan bahwa mereka jadi mengenal beberapa makanan daerah yang sebelumnya belum diketahui. Beberapa peserta juga menyatakan bahwa mereka menjadi ingin mencoba mencicipi kelezatan makanan daerah yang dikenalkan oleh teman kelompok lain. Pernyataan-pernyataan yang disampaikan oleh peserta didik menunjukkan bahwa mereka menjadi lebih mencintai budaya Indonesia yang berupa keragaman makanan daerah.

Selain observasi dan wawancara, data juga didapat dari hasil tes. Nilai hasil belajar diambil dari hasil tes sebelum dan sesudah

pembelajaran seperti yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1 Nilai Hasil Belajar
Pendidikan Pancasila
Materi Keragaman Budaya
Peserta Didik SD Negeri Tuguran**

Nilai			
Jenis Tes	<i>Tertinggi</i>	<i>Terendah</i>	<i>Rata-rata</i>
Sebelum	92	37	71
Sesudah	96	64	86

Berdasarkan data hasil tes sebelum dan sesudah pembelajaran yang disajikan pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan. Nilai rata-rata hasil belajar yang sebelum pembelajaran 71 meningkat menjadi 86 pada materi keragaman budaya dengan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat melestarikan keragaman budaya berupa makanan tradisional di lingkungan sekitar. Dengan peningkatan nilai rata-rata dapat diambil kesimpulan bahwa rasa cinta terhadap budaya Indonesia meningkat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh penulis, dapat

ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan aplikasi canva dalam implementasi PjBL pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya dapat meningkatkan rasa cinta terhadap budaya Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan peserta didik lebih mencintai budaya Indonesia dengan membuat poster untuk mengenalkan makanan daerah. Dari kegiatan membuat poster dan presentasi membuat siswa lebih mengenal dan ingin menikmati kelezatan makanan daerah. Hasil belajar juga menunjukkan kenaikan nilai rata-rata dari 71 menjadi 86.

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi para pendidik yang ingin mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya..

DAFTAR PUSTAKA

Adriannuh, F., Sihombing, E. L., Widodo, S. T., & Istiyani, F. (2023). Efektivitas Media Papan Garuda dalam Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

Jurnal Basicedu, 7(6), 3793–3803.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6395>

Agustin, D. S. Y. (2011). Penurunan rasa cinta budaya dan nasionalisme generasi muda akibat globalisasi. *Jurnal Sosial Humaniora (JSH)*, 4(2), 177-185.

Amalia, L., Nurhidayah, R. I., Azizah, W. A., & Widodo, S. T. (2023). Pengaruh Model PjBL Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Tugurejo 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1949-1961.

Anggraeny, V. Y., Sulalatin, S. A., & Hadi, F. R. (2023). Pendidikan Pancasila melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan Metode Project Based Learning (PjBL) dalam Aktivitas Siswa di SDN 1 Bedingin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5701-5716.

Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A – Fase F Untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan*

- SMA/MA/SMK/MAK/Program
Paket C. Jakarta:
Kemendikbudristek.
- Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N.,
Septian, R. N., Apriliani, S. L., &
Purnamasari, Y. F. (2021). Peran
Pembelajaran Pkn SD dalam
Membentuk Karakter Moral Siswa
untuk Mempersiapkan Masa Depan
Bangsa. *Jurnal Basicedu*, 5(6),
5258-5265.
- Ginting, H. (2021). Pemanfaatan
Media Belajar Berbasis Canva
pada Mata Pelajaran Pendidikan
Pancasila dan Kewarganegaraan.
*Educare: Jurnal Penelitian
Pendidikan Dan Pembelajaran*,
1(2), 47-52.
- Huriyah, H. (2023). Efektivitas
Multimedia Canva pada Hasil
Belajar PKn Kelas IV MI Darul
Istiqamah Banjarmasin. *DARRIS:
Jurnal Pendidikan Madrasah
Ibtidaiyah*, 6(2), 1-11.
- Irfana, S., Attalina, S. N. C., &
Widiyono, A. (2022). Efektifitas
Model Pembelajaran Project Based
Learning (PJBL) Dalam
Meningkatkan Minat Dan Hasil
Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.
*Journal of Professional Elementary
Education*, 1(1), 56-64.
- Kibtiyah, A. M. (2022). Penggunaan
Model Project Based Learning
(Pjbl) Dalam Meningkatkan
Kemampuan Bernalar Kritis Pada
Materi Mengklasifikasikan
Informasi Wacana Media Cetak
Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar.
*INOPENDAS: Jurnal Ilmiah
Kependidikan*, 5(2), 82-87.
- Rukmi, D. A., & Wibawa, S. (2023).
Pengembangan Flipbook Berbasis
Project Based Learning Berbantu
Canva Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Pancasila SD. *Pendas:
Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,
8(3), 5557-5570.
- Safitri, T. M., & Dedy, A. (2023).
Pengaruh Penggunaan Media
Pembelajaran Berbasis Canva
Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa
Kelas 3 SD Negeri 2 Kayu Agung.
*Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD
STKIP Subang*, 9(3), 548-555.
- Santika, I. G. N., Rindawan, I. K., &
Sujana, I. G. (2019, December).
Memperkuat Pancasila Melalui
Pergub No. 79 Tahun 2018 Dalam
Menanggulangi Pengikisan Budaya
Di Era Revolusi Industri 4.0. In
Seminar Nasional Inovasi Dalam
Penelitian Sains, Teknologi Dan
Humaniora-InoBali (pp. 981-990).

- Wulandari, D. A., Zari, I. M., Aeni, K., & Azizah, W. A. (2023). Model PjBL dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreativitas Serta Hasil Belajar pada Pembelajaran PKn SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2378-2389.
- Yin, R. (2003). *Case study research: Design and methods. (3rd edition)*. California: Thousands Oaks.
- Yon, S. (2006). Penyusunan Studi Kasus. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 10 (2), 76-77.