

The Impact Of Canva-Assisted Problem-Based Learning (PBL) On Students' Learning Interest And Critical Thinking Skills In Fraction Topics Among Fourth-Grade Students At UPTD SDN Banyuates 1 Sampang

Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Canva Terhadap Minat Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV UPTD SDN Banyuates 1 Sampang

Puji Hastutik¹, Muhajir², Sri Utami³

Program Magister Teknologi Pendidikan Universitas Dr. Soetomo Surabaya^{1,2,3}

Email : phastutik.spd@gmail.com¹

*Corresponding Author

Received : 10 Mei 2026, Revised : 16 Juni 2026, Accepted : 17 Juli 2026.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva media on students' learning interest and critical thinking skills in fraction material for fourth-grade students at UPTD SDN Banyuates 1 Sampang. This study uses a quantitative approach with an experimental type and a pretest-posttest control group design. Data collection techniques were carried out through questionnaires to measure learning interest and tests to measure students' critical thinking skills. The data obtained were then analyzed using statistical tests including normality, homogeneity, and hypothesis testing. The results of the study indicate that there is a significant effect of the implementation of the Canva-assisted PBL model on students' learning interest and critical thinking skills. This is shown by the increase in scores after the treatment and the results of hypothesis testing which show a significance value of less than 0.05. Thus, the Canva-assisted PBL model is effectively used in mathematics learning in elementary schools, especially in fraction material.

Keywords: Problem Based Learning, Canva, learning interest, critical thinking

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva terhadap minat belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi pecahan kelas IV di UPTD SDN Banyuates 1 Sampang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen serta desain pretest-posttest control group design. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket untuk mengukur minat belajar dan tes untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik yang meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model PBL berbantuan Canva terhadap minat belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai setelah perlakuan serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, model PBL berbantuan Canva efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi pecahan.

Kata kunci: Problem Based Learning, Canva, minat belajar, berpikir kritis.

1. Pendahuluan

Komponen utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa adalah pendidikan (Saputro). Di seluruh dunia, seseorang dimasukkan ke berbagai jenis sekolah setelah menerima pendidikan komprehensif yang luas hingga usia tertentu (Ozer & Perc). Terlaksananya kegiatan pendidikan merupakan tanggung jawab sebuah dari sebuah negara dalam mencetak generasi penerus bangsa (Helda & Syahrani). Hakikatnya, pendidikan adalah upaya untuk mendekatkan seseorang pada peradaban yang berguna bagi negara dan diperlukan untuk meningkatkan taraf hidup

secara menyeluruh (Agustian & Wibowo). Mengenyam pendidikan adalah suatu kewajiban bagi seluruh masyarakat di dunia. Dengan adanya pendidikan akan memberikan dampak pada kemajuan dalam perkembangan kehidupan bangsa dan SDM yang berkualitas serta berwawasan luas. Tingkat kemajuan bangsa dapat dilihat seberapa baik kemajuan sistem pendidikan dalam bangsa tersebut (Rohman, 2016).

Seiring perkembangan zaman teknologi yang semakin berkembang, bidang pendidikan hadir dengan banyak perubahan. Proses pembelajaran mulai berkembang mengejar perkembangan zaman yang terjadi. Proses pembelajaran metode tradisional mulai bertransformasi dengan proses pembelajaran digital dan lebih modern. Berbagai cara yang dilakukan untuk menerapkan kegunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun hal tersebut juga menimbulkan tantangan untuk berbagai lingkup wilayah pendidikan termasuk adanya kesenjangan dalam mengakses internet, kesenjangan fasilitas teknologi yang tersedia, terutama ketidaksiapan pendidik dalam mengajar peserta didik di era digital (Rachmi et al).

Berbagai Keterampilan yang perlu dikuasai seorang pendidik untuk mengejar perkembangan digital yang terjadi dengan mengasah dan meningkatkan kegiatan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan teknologi dalam media pembelajaran (Pramestika). Penggunaan media pembelajaran digital dapat menjadi daya tarik untuk membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Proses perubahan ini akan memengaruhi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Misbahudin et al., 2018).

Salah satu teknologi yang paling umum digunakan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi yang dapat diakses secara gratis dengan atau tanpa menggunakan internet. Canva dapat digunakan untuk membuat materi presentasi. Canva sangat berguna untuk menyajikan informasi secara visual, yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, canva dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik (Nurhayati et al., 2020).

Pelajaran matematika seringkali menjadi momok bagi sebagian peserta didik. Matematika sering sekali dianggap sulit oleh peserta didik karena membosankan dan sulit dicerna karena banyaknya materi yang abstrak. Matematika memerlukan pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep yang abstrak sehingga guru harus berusaha memberi penyampaian yang efektif sehingga dapat dicerna dengan mudah oleh peserta didik (Misbahudin et al., 2018).

Salah satu topik utama yang menjadi dasar pengembangan Keterampilan berpikir logis dan analitis adalah matematika. Namun, bukti empiris menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk belajar matematika seringkali rendah. Hal ini juga berlaku untuk siswa kelas 4 UPTD SDN Banyuates 1, karena banyak dari mereka yang menunjukkan kurangnya antusiasme dan dorongan untuk menguasai matematika. Sikap negatif terhadap matematika, kurangnya motivasi untuk menyelesaikan tugas, dan rendahnya keterlibatan dalam diskusi kelas adalah tanda-tanda bahwa topik ini dianggap kurang menarik atau menantang untuk dipahami. Diperkirakan jika situasi ini terus berlanjut, maka akan berdampak pada prestasi akademik dan pemahaman anak-anak terhadap konsep-konsep dasar matematika. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika melalui metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

Guru matematika sangat penting dalam membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis. Namun, mereka sering kali 3 kesulitan untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Kurangnya media dan alat teknologi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran adalah salah satu tantangan utama. Hambatan utama lainnya adalah tidak adanya pelatihan bagi para pengajar tentang cara menggunakan teknologi secara efektif. Karena kondisi ini, pengajaran aritmatika biasanya kurang beragam dan tidak dapat menarik perhatian siswa secara penuh. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dilakukan upaya untuk memberikan akses kepada para pengajar terhadap materi yang memadai dan pelatihan yang berkelanjutan agar mereka dapat menciptakan kelas matematika yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak di era digital.

Peserta didik di UPTD SDN Banyuates 1 menjadi salah satu yang mengalami tantangan dalam pembelajaran matematika. Hasil observasi terhadap proses pembelajaran, peserta didik seringkali menunjukkan kurangnya minat serta prestasi belajar yang rendah dalam mata pelajaran ini. Berbagai metode pembelajaran konvensional telah diimplementasikan, namun masih dibutuhkan yang lebih baik dalam pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif. Masalah tersebut menjadi perhatian bersama karena hal tersebut tidak hanya berdampak terhadap prestasi akademik siswa tetapi juga berdampak terhadap terbentuknya pola pikir pola pikir analitis dan logis yang krusial untuk perkembangan mereka dimasa depan. Pemanfaatan teknologi seperti Canva dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap matematika. Penggunaan PPT membuat pendidik dapat menyajikan benda-benda, angka, dan huruf dalam bentuk gambar atau video animasi yang lebih menarik dan berkesan dimana hal tersebut menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik (Prasetio, 2022).

Berdasarkan tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media media Canva dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa di UPTD SDN Banyuates 1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap matematika dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik sehingga juga dapat lebih meningkatkan prestasi akademik.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel tertentu. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan Canva dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN Banyuates 1 Sampang dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik tertentu sesuai dengan kondisi populasi, sehingga diperoleh dua kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua instrumen utama, yaitu angket untuk mengukur minat belajar siswa dan tes untuk mengukur keterampilan berpikir kritis. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui beberapa tahapan, yaitu uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok, serta uji hipotesis menggunakan uji t untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan.

3. Literature Review

Pada sub bab di bawah ini menyajikan landasan teori yang menjadi kerangka berpikir dalam penelitian. Berbagai konsep dan teori diuraikan, bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai variabel-variabel yang diteliti serta membangun kerangka kerja analitis yang kuat.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka kerja konseptual yang menguraikan proses metodis untuk mengatur sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Tabrani et al., 2024). Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dan perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Media Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif dalam pembuatan media pembelajaran dengan hasil menarik dan inovatif (Rahmatullah et al., 2020). Canva dapat menghasilkan presentasi yang interaktif dengan suara dan hyperlink. Slide dan hyperlink dapat digunakan untuk membuat presentasi interaktif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam pendidikan mereka (Widyardi et al., 2023).

Minat Belajar

Minat adalah komponen kunci keberhasilan dalam usaha apa pun, baik dalam bidang akademis, profesional, rekreasi, atau lainnya (Sirait, 2016). Siswa tidak akan belajar sebanyak mungkin jika materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minatnya karena dia tidak akan menganggapnya menarik (Syafi'i et al., 2018)

Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah proses kognitif yang melibatkan penentuan apa yang harus dipercaya atau dilakukan (Chrestella et al., 2021). Kapasitas untuk mengakses, mengevaluasi, dan mensintesis pengetahuan yang dapat dipelajari, dikembangkan, dan dikuasai adalah salah satu aspek dari Keterampilan berpikir kritis.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa setelah diterapkannya model PBL berbantuan Canva pada kelas eksperimen. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang mengalami peningkatan secara nyata. Selain itu, keterampilan berpikir kritis siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah perlakuan diberikan.

Tabel 1. Uji Normalitas Minat Belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen Minat Belajar	.180	10	.200*	.896	10	.200
Pretest Kontrol Minat Belajar	.180	10	.200*	.938	10	.530
Posttest Eksperimen Minat Belajar	.153	10	.200*	.954	10	.710
Posttest Kontrol Minat Belajar	.161	10	.200*	.935	10	.500

Berdasarkan hasil uji normalitas data minat belajar siswa yang disajikan pada tabel *Tests of Normality*, diketahui bahwa seluruh data, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) pada uji Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk yang seluruhnya lebih besar dari 0,05. Pada data pretest minat belajar kelas eksperimen, nilai signifikansi uji Kolmogorov–Smirnov sebesar 0,200 dan uji Shapiro–Wilk sebesar 0,200, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Demikian pula pada data pretest kelas kontrol, nilai signifikansi uji Kolmogorov–Smirnov sebesar 0,200 dan uji Shapiro–Wilk sebesar 0,530, sehingga data dinyatakan normal.

Tabel 2. Uji Normalitas Keterampilan Berpikir Kritis

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen Keterampilan Berpikir Kritis	.136	10	.200*	.947	10	.630
Pretest Kontrol Keterampilan Berpikir Kritis	.186	10	.200*	.968	10	.876
Posttest Eksperimen Keterampilan Berpikir Kritis	.223	10	.172	.934	10	.491
Posttest Kontrol Keterampilan Berpikir Kritis	.204	10	.200*	.891	10	.174

Selanjutnya, pada data posttest minat belajar kelas eksperimen, nilai signifikansi uji Kolmogorov–Smirnov sebesar 0,200 dan uji Shapiro–Wilk sebesar 0,710, yang juga menunjukkan distribusi data normal. Hal yang sama ditunjukkan oleh data posttest kelas kontrol dengan nilai signifikansi uji Kolmogorov–Smirnov sebesar 0,200 dan uji Shapiro–Wilk sebesar 0,500. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data minat belajar siswa pada penelitian ini memenuhi asumsi normalitas.

Berdasarkan hasil uji normalitas data keterampilan berpikir kritis yang disajikan pada tabel *Tests of Normality*, dapat diketahui bahwa seluruh data baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) pada uji Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk yang seluruhnya lebih besar dari 0,05. Pada data pretest keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen, nilai signifikansi uji Kolmogorov–Smirnov sebesar 0,200 dan uji Shapiro–Wilk sebesar 0,630, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Demikian pula pada data pretest kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi uji Kolmogorov–Smirnov sebesar 0,200 dan uji Shapiro–Wilk sebesar 0,876, yang menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas.

Selanjutnya, pada data posttest keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen, nilai signifikansi uji Kolmogorov–Smirnov sebesar 0,172 dan uji Shapiro–Wilk sebesar 0,491. Sementara itu, pada data posttest kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi uji Kolmogorov–Smirnov sebesar 0,200 dan uji Shapiro–Wilk sebesar 0,174. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest keterampilan berpikir kritis pada kedua kelas juga berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Penelitian

Variabel	t hitung	Sig	Keterangan
Minat Belajar	-	0,000	Signifikan
Berpikir Kritis (Eksperimen)	-23,766	0,000	Signifikan
Berpikir Kritis (Kontrol)	-15,255	0,000	Signifikan

Berdasarkan hasil uji statistik, diperoleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model PBL berbantuan Canva terhadap minat belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Canva memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dijelaskan karena model *PBL* mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Keterlibatan aktif tersebut membuat siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sehingga minat belajar mereka meningkat secara signifikan.

Selain itu, penggunaan media Canva turut memperkuat daya tarik pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif. Tampilan yang menarik dengan kombinasi gambar, warna, dan desain yang kreatif membuat siswa lebih mudah memahami materi sekaligus merasa senang dalam proses belajar. Kondisi ini secara tidak langsung menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Di sisi lain, peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa juga tidak terlepas dari karakteristik model *PBL* yang menuntut siswa untuk berpikir secara aktif dan sistematis. Dalam proses pembelajaran, siswa dilatih untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, mengembangkan solusi, serta menarik kesimpulan secara logis. Aktivitas-aktivitas tersebut merupakan bagian penting dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Peran Canva dalam mendukung proses ini juga sangat penting karena membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Dengan pemahaman yang lebih baik terhadap materi, siswa menjadi lebih mudah dalam melakukan analisis dan pemecahan

masalah. Selain itu, kegiatan diskusi yang dilakukan dalam model PBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar pendapat, mengemukakan ide, serta mengevaluasi pemikiran mereka sendiri maupun orang lain, sehingga kemampuan berpikir kritis semakin berkembang.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa keberhasilan pembelajaran dalam penelitian ini merupakan hasil dari sinergi antara model pembelajaran yang tepat dan penggunaan media yang menarik. Model PBL memberikan kerangka pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir, sedangkan Canva berperan sebagai media yang mendukung penyampaian materi secara efektif dan menarik. Kombinasi keduanya mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Canva berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi pecahan di kelas IV. Model ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, model PBL berbantuan Canva dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

References

- Agustian, R., & Wibowo, T. (2015). Hubungan Minat Mahasiswa Menjadi Guru Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi S1 PTM. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin UNESA*, 4(01), 36.
- Chrestella, D., Haka, N. B., & Supriyadi. (2021). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Dan Self Regulation Peserta Didik Melalui Pembelajaran Menggunakan Model Multipel Representasi. *Jurnal Bio Educatio*, 6(2), 27–43. <https://www.neliti.com>
- Helda, H., & Syahrani, S. (2022). National Standards of Education in Contents Standards and Education Process Standards in Indonesia. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3(2), 257–269. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.32>
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point sebagai media pembelajaran: efektifkah? *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>
- Nurhayati, N., Arafat, Y., & Fitriani, Y. (2020). Penggunaan media Power Point dalam pembelajaran matematika dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 13(1), 75–87. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v13i1.1036>
- Ozer, M., & Perc, M. (2020). Dreams and realities of school tracking and vocational education. *Palgrave Communications*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.1057/s41599-020-0409-4>
- Prasetio, W. E. (2022). Pemanfaatan media Power Point untuk kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Snapmat)*, 112–117.
- Rachmi, Surachman, A., Putri, D. E., Nugroho, A., & Salfin. (2019). Transformasi pendidikan di era digital: menghadapi tantangan dan peluang baru. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2), 52–63.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rohman, M. (2016). Problematika Guru Dan Dosen Dalam Sistem Pendidikan Di Indonesia. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(1), 51. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i1.547>
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>

- Tabrani, Afendi, A., Baitullah, Zamzami, & Maspan. (2024). Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 4729–4738.
- Widyardi, T., Sulianto, J., Azizah, M., & Kurniasari, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4567–4573.