**Penerapan Model GBL Berbantu Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Pedurungan Lor 02**

**Rizal Efendi1\*, Choirul Huda2**

1,2Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 – Dr. Cipto, 3Karangtempel, Semarang Timur, Semarang, Jawa Tengah, 50125

Rizalefendi802@gmail.com

choirulhuda@upgris.com

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan belajar dalam penerapan Model GBL (*game based learning*) berbantu Canva siswa kelas 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi tanda baca koma di SDN Pedurungan Lor 02. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 2 SDN Pedurungan Lor 02 Semarang. Sumber data adalah guru dan peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menentukan rata-rata dan persentase dari setiap aspek yang diamati. Data kuantitatif tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif dengan dijabarkan dalam kalimat. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 2 dimana pada siklus I telihat hasil ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I sebesar 68,33% dan Siklus II sebesar 88,33%. Kesimpulan penelitian ini penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantu canva meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indoesia kelas 2 di SDN Pedurungan Lor 02.

**Kata kunci:** *Model Game Based Learning, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar*

***ABSTRACT***

The purpose of this study is to find out how to improve the application of the Canva-assisted GBL (*game based learning*) model for grade 2 students in the Indonesian Language subject of comma punctuation material at SDN Pedurungan Lor 02. This type of research is Classroom Action Research (PTK). This research was carried out in 2 cycles with the stages of this research consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subject of the study was a 2nd grade student of SDN Pedurungan Lor 02 Semarang. The data sources are teachers and students. The data collection method uses observation, tests and documentation. Data analysis uses quantitative descriptive analysis methods. The data obtained is then analyzed quantitatively by determining the mean and percentage of each aspect observed. The quantitative data is then analyzed qualitatively by describing it in sentences. The results of this study showed an increase in the learning outcomes of grade 2 students where in the first cycle it was seen that the results of student learning completeness in the first cycle were 68.33% and the second cycle was 88.33%. The conclusion of this study is that the application of *a game based learning* model assisted by canva improves the learning outcomes of students in grade 2 Indonesian language subjects at SDN Pedurungan Lor 02.

***Keywords****: Game Based Learning Model, Indonesia Language, learning Outcomes*

1. **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu negara untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam pengembangan bakat, minat, potensi, kecerdasan dan karakter peserta didik sebagai bekal untuk menjalani kehidupan bermasayarat dan untuk masa depan. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Lebih lanjut, Peraturan Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2023 tentang standar Pendidikan Nasional, pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses kegiatan belajar mengajar dilakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif, kreatif dan kemadirian sesuai dengan bakat minat serta perkembangan fisik siswa tersebut (Firosa, 2018) dalam Pebri & melyani 2023.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas II di SDN Pedurungan Lor 02, dalam proses pembelajaran, peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias saat pembelajaran. Hal tersebut karena penggunaan model dan metode yang kurang sesuai menjadikan pembelajaran berpusat pada guru sehingga pembelajaran kurang menyenangkan. Kemudian dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media yang membuat pembelajaran kurang menarik, monoton dan peserta didik kurang memahami terhadap suatu materi yang menyebabkan hasil belajar peserta didik masih kurang maksimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi tanda baca koma.

Dari hasil observasi, terdapat siswa yang kurang memahami materi padahal peserta didik diharapkan menguasai setiap keterampilan berbahasa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting diajarkan untuk menguasai, memahami dan mengimplementasikan keterampilan berbahasa seperti membaca, menyimak menulis dan berbicara. Pemebelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan benar serta merta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Menurut Yulita etc al (2023) Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan Indonesia dengan tujuan untuk mrningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis, membaca, berkomunikasi dengan baik dan benar. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru perlu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, guru perlu memeprsiapkan rancangan pembelajaran dengan maksimal. Menurut Rizal (2024:751) untuk mencapai proses belajar mengajar yang efektif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, guru perlu memepersiapkan rancangan pembelajaran. Rancangan pembelajaran merupakan sebuah dokumen atau panduan yang disusun oleh guru untuk merencanakan dan mengelola proses belajar mengajar. Rancangan ini mencakup berbagai komponen yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Semua komponen dalam rancangan pembelajaran penting di cantumkan termasuk komponen model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka kerja atau pendekatan sistematis yang digunakan oleh guru untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting karena memiliki dampak langsung pada efektivitas proses belajar mengajar dan pencapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dan tepat menjadikan pembelajaran lebih efektif, efesien dan menrik perhatian siswa selama proses pembelajaran (Magdalena et al, 2021 dalam Afiyah et al, 2024). Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses mengajar adalah model *game based learning.*

*Game based learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dalam proses belajar. Model *game based learning* berfokus pada penciptaan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik melalui penggunaan permainan baik digital maupun non-digital. Menurut Afiyah et al, (2024) model pembelajaran *game based learning* adalah pembelajaran berbasis permainan yang digunakan guna menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dengan harapan semua pembelajaran siswa lebih paham terkait konsep pembelajaran yang akan diajarkan dan dipahaminya.

Hasil penelitian dari Efrika ect al (2022) penerapan model Game Based Learning pada kemampuan numerasi menunjukkan hasil siklus I PTK sebesar 53% dan siklus II Penelitian Tindakan Kelas sebesar 89%. Sedangkan pada kemampuan literasi menunjukkan hasil siklus I sebesar 51% dan siklus II sebesar 68% Hal tersebut berarti menunjukkan bahwa penerapan model *Game based learning* mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SD Islam Nurul Muttaqin kota Malang.

Hasil peneilitian dari Fitria ect al (2023) Pelaksanaan penerapan model *game based learning* pada Tema aku dan keluargaku dikatakan berhasil dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo. hasil tes pada siklus I diperoleh sebanyak 58,8%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang siswa. Pada siklus II mengalami peningkatan diperoleh sebanyak 100% dengan kategori sangat baik dengan jumlah siswa yang tuntas 17 orang siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam kategori tuntas dengan nilai 85. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS rendah karena kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan Efrika ect al (2022) dan Fitria ect al (2023) menunjukan hasil bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan pencapaian atau prestasi yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Menurut arikunto (2003: 132) hasil belajar diperoleh seseorang setelah kegiatan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap suatu materi. Hasil belajar menjadi penting karena untuk mengetahui kecakapan siswa. Menurut dyah, atminingsih; dkk (2019: 143) siswa yang mempunyai hasil belajar yang baik berarti ia mendapatkan kecakapan yang nyata dari apa yang dipelajari.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai juga harus diimbangi dengan media pembelajaran untuk memudahkan dalam penyampaian suatu materi. Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa (Munadi, 2023).

Di era modern ini, guru bisa membuat media pembelajaran berbasis multimedia yang kreatif, inovatif dan menarik untuk peserta didik dengan memanfaatkan *software* yang di dalamnya bisa diguanakan untuk mendesain, membuat slide presentasi, memasukkan gambar maupun audio. Salah satu *software* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang bisa digunakan untuk membuat desain gambar, slide presentasi, membuat video, hingga Menyusun mindmap, infografis dan masih banyak lagi. Penggunaan canva juga sangat mudah sehingga bisa mengefektifkan waktu pembuatan media pembelajaran. Novan Wijaya, dkk (2022) Canva merupakan aplikasi desaian grafis online yang mudah digunakan dan dapat diakses melalui perangkat desktop berbasis web maupun mobile. Dengan menggunakan canva, proses pembelajaran menjadi menarik dan berpusat pada peserta didik sehingga hasil belajar bisa meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait penerapan model *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbantu canva dengan judul “Penerapan Model GBL (Game Based Learning) Berbantu Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Pedurungan Lor 02”.

1. **METODE PELAKSANAAN**

Jenis penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan pada semester II di SDN Pedurungan Lor 02 dengan subjek kelas 2 yang berjumlah 30 peserta didik, terdiri 12 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik Perempuan. Pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus dengan melihat hasil belajar dari peserta didik. Siklus I diawali dengan refleksi awal penelitian yang selanjutnya diikuti perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan refleksi.

Berdasarkan hasil refleksi siklus pertama dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Prosedur penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menentukan rata-rata dan persentase dari setiap aspek yang diamati. Data kuantitatif tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif dengan dijabarkan dalam kalimat. Proses pembelajaran dinyatakan berhasil apabila peserta didik dari kelas II SDN Pedurungan Lor 02 dengan mata Pelajaran Bahasa Indonesia mendapatkan hasil belajar dengan presentase rata-rata nilai ≥80%.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian diawali dengan observasi untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan hasil masih kurang maksimal. Terdapat dua siklus yang penelititi lakukan dalam penelitian tindakan kelas. Berikut deskripsi setiap siklus:

1. **Pra Siklus**

 Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan tes diagnostik kognitif untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesa materi tanda baca koma yang nantinya sebagai bahan pertimbangan dalam merancang siklus I. Berikut tabel rekapitulasi ketuntasan hasil belajar pada prasiklus.

**Tabel 1.**

Hasil belajar peserta didik pra siklus.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ketuntasan | Jumlah peserta didik | Persentase |
| Tuntas | 8 | 26,66% |
| Tidak tuntas | 22 | 73,33% |

 Berdasarkan tabel 1, didapatkan hasil peserta didik yang tuntas dalam kegiatan pra siklus adalah berjumlah 8 peserta didik dengan presentase 26,66% dari keseluruhan peserta didik sebanyak 30. Adapun peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 22 peserta didik dengan presentase 73,33% dari keseluruhan peserta didik sebanyak 30. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan perlu adanya tindakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* dengan berbantu canva yang akan dilakukan pada siklus I.

1. **Siklus I**

 Dalam siklus I, dilaksanakan dua pertemuan sebagai perbaikan berdasarkan hasil dari kegiatan pra siklus. Berikut hasil dari siklus I adalah sebagai berikut:

**Tabel 2**. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Keterangan | P1 | P2 |
| Tuntas | Tidak tuntas | tuntas | Tidak tuntas |
| Jumlah peserta didik | 19 | 11 | 22 | 8 |
| Persentase | 63,33% | 36,66% | 73,33% | 26,66% |
| Rata-rata tuntas | 68,33% |  |  |  |
| Rata-rata tidak tuntas | 31,66% |  |  |  |

 Berdasarkan tabel 2, didapatkan hasil pada pertemuan pertama siklus I peserta didik yang memperoleh hasil belajar tuntas sebanyak 19 dari 30 peserta didik dengan presentasi 63,33%. Adapun peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 11 dari 30 peserta didik dengan presentase 36,66%. Pada pertemuan kedua siklus I, diperoleh hasil belajar dengan peserta didik yang tuntas adalah sebanyak 22 dari 30 peserta didik dengan presentase 73,33%. Sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 8 dari 30 peserta didik dengan presentase 26,66%. Dari dua pertemuan siklus I, di dapatkan nilai rata-rata yang tuntas adalah 68,33% dan nilai rata-rata yang tidak tuntas adalah 31,66%. Hal tersebut berarti diperlukan perbaikan atau refleksi untuk siklus berikutnya.

1. **Siklus II**

 Berdasarkan data hasil belajar pada siklus I, diperoleh hasil yang masih kurang maksimal. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian lebih lanjut pada siklus II untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga memenuhi target yang diinginkan oleh peneliti. Dalam siklus II, dilaksanakan dua pertemuan. Berikut hasil dari siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Keterangan | P1 | P2 |
| Tuntas | Tidak tuntas | tuntas | Tidak tuntas |
| Jumlah peserta didik | 25 | 5 | 28 | 2 |
| Persentase | 83,33% | 16,66% | 93,33% | 6,66% |
| Nilai rata-rata tuntas | 88,33% |  |  |  |
| Nilai rata-rata tidak tuntas | 11,66% |  |  |  |

 Berdasarkan tabel 3, didapatkan hasil pada pertemuan pertama di siklus II, peserta didik yang tuntas berjumlah 25 dari 30 peserta didik dengan presentase 83,33%. Adapun jumlah hasil belajar yang tidak tuntas adalah 5 dari 30 peserta didik dengan presentase 16,66%. Pada pertemuan kedua di siklus II, peserta didik yang tuntas sebanyak 28 dari 30 peserta didik dengan presentase 93,33%. Sedangkan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 2 dari 30 peserta didik dengan presentase 6,66%. Peneliti merefleksikan bahwa pembelajaran pada siklus II ini telah mencapai hasil yang memuaskan. Dari dua pertemuan siklus II, di dapatkan nilai rata-rata yang tuntas adalah 88,33% dan nilai rata-rata yang tidak tuntas adalah 11,66%. Hal tersebut berarti proses pembelajaran berhasil karena peserta didik dari kelas II SDN Pedurungan Lor 02 dengan mata Pelajaran Bahasa Indonesia mendapatkan hasil belajar dengan presentase rata-rata nilai ≥80%.

Untuk membuktikan lebih lanjut, peneliti membandingkan presentase rata-rata hasil belajar dari siklus I dan siklus II yang disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.** Rata-rata presentase hasil belajar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | SIKLUS I | SIKLUS II |
| P1 | P2 | P1 | P2 |
| Tuntas | 19 | 22 | 25 | 28 |
| Persentase | 63,33% | 73,33% | 83,33% | 93,33% |
| Rata-rata | 68,33% | 88,33% |

 Berdasarkan tabel 4. Jumlah peserta didik yang tuntas dari siklus I pertemuan 1 (19 peserta diidk) dan 2 (22 peserta didik) sampai siklus II pertemuan 1 (25 peserta didik) dan siklus 2 (28 peserta didik) menunjukkan peningkatan. Selain itu, dilihat dari rata-rata hasil belajar dari siklus 1 dan 2 juga terjadi peningkatan dari siklus 1 medapatkan hasil rata-rata 68,33% dan siklus 2 mendapatkan rata-rata 88,33% sehingga sudah memenuhi indikator ketercapaian yang berarti guru telah berhasil dalam melaksanakan penerapan model *game based learning berbantu* canva dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi tanda baca koma.

 Menurut Arikunto dalam Irfadhila et al., (2023) kriteria ketuntasan atau keberhasilan tindakan dikatakan tuntas jika mencapai indikator pencapaian 80% ketuntasan. Sedangkan berdasarkan tabel 4 hasil perbaikan pada siklus 1 belum mencapai indikator pencapaian 80% maka masih dibutuhkan tindakan sebagai perbaikan di siklus II. Setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang berarti penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantu canva meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indoesia materi tanda baca koma.

**4. KESIMPULAN**

Penerapaan model *game based learning* berbantu canva meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi tanda baca koma. hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar setiap siklusnya. Siklus I rata-rata hasil ketuntasan belajar peserta didik 68,33% sedangkan pada siklus 2, rata-rata hasil ketuntasan belajar peserta didik adalah 88,33%. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *game based learning* berbantu canva menjadi solusi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**UCAPAN TERIMAKASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah yang telah berkenan menerima serta mengizinkan peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di SDN Pedurungan Lor 02. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada peserta didik yang telah terlibat dan berpartisipasi dalam proses penelitian. Dan tak lupa, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan arahan dalam proses penelitian.

**DAFTAR PUSTAKA**

Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, *3*(2), 263-271.

Mailida, Y., & Wandani, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 5608-5615.

Efendi, R., Wijayanti, A., & Hartati, H. (2024). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pemblajaran IPAS Kelas 4 di SDN Pedurungan Lor 02. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 751-755.

Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, *4*(2), 46-53.

Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(6), 9344-9355.

Wiseza, F. C., & Andini, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, *10*(1), 124-138.

Arikunto, Suharsimi. 2003. Prosedur Penelitian, Suatu Praktek. Jakarta: Bina Aksara.

Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardianto, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. *MIMBAR PGSD*, 143.

Munadi, Y. (2023). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru.* Jakarta Selatan: Refensi.

Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiyan, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Fordicate*.

Irfadhila, D. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Kubus dan Balok Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora 3(2)*.