

STRATEGI PEMANFAATAN MEDIA PRESENTASI CANVA UNTUK MENGUATKAN KETRAMPILAN KOLABORASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS X-1 SMA NEGERI 3 SEMARANG

Giva Aziz Ramadhan¹, Ima Khomsani²

Mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Negeri Semarang¹,

Mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Negeri Semarang²

(givaaziz@gmail.com¹, imakhomsani@gmail.com²)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi pemanfaatan platform desain grafis canva dalam memperkuat keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas x-1 sma negeri 3 semarang. Pendekatan kualitatif digunakan dengan fokus pada guru pendidikan pancasila dan peserta didik kelas x-1. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sedangkan data sekunder mencakup literatur terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa canva memiliki potensi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyajikan materi yang menarik dan interaktif. Meskipun demikian beberapa hambatan ditemukan seperti kesiapan guru, fasilitas rusak dan akses terbatas teridentifikasi. Strategi yang disarankan meliputi penggunaan template, rencana darurat, pengelolaan akses wifi, penegakan aturan, dan dukungan tutor sebaya. Temuan ini menyoroti peran penting canva dalam memfasilitasi kolaborasi dalam pembelajaran, dengan implikasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan persiapan siswa menghadapi tantangan masa depan.

Kata Kunci: *Canva; keterampilan kolaborasi; pembelajaran*

Abstract

This research aims to identify strategies for using the canva graphic design platform to strengthen the collaboration skills of students in class x-1 sma negeri 3 semarang. A qualitative approach was used with a focus on pancasila education teachers and class x-1 students. Primary data was obtained through observation, interviews and documentation, while secondary data included related literature. The research results show that canva has the potential to increase learning effectiveness by presenting interesting and interactive material. However, several obstacles were found, such as teacher readiness, damaged facilities and limited access. Suggested strategies include the use of templates, contingency plans, managing wifi access, enforcing rules, and peer tutoring support. These findings highlight canva's important role in facilitating collaboration in learning, with implications for improving the quality of education and students' preparation for future challenges.

Keywords: *Canva; collaboration skills; learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan masa modern tidak lagi hanya fokus pada pengetahuan dan keterampilan akademis semata (Nur dan Zamroni, 2023). Konsep pendidikan abad ke-21 menekankan pengembangan keterampilan *Collaboration* (kolaborasi), *Communication* (komunikasi), *Critical Thinking* (berpikir kritis), dan *Creativity* (kreativitas) yang akrab dikenal dengan istilah Ketramampilan 4C. Karenanya, ketrampilan kolaborasi memainkan peran yang sangat penting. Kolaborasi memungkinkan siswa untuk belajar bekerja sama dengan orang lain, membangun hubungan interpersonal yang kuat, dan menghargai beragam perspektif. Sebuah penelitian oleh (Purwaningrum & Surur, 2023) menyoroti pentingnya ketrampilan kolaborasi dalam pendidikan, menekankan bahwa kolaborasi dapat meningkatkan pencapaian akademis siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan mengurangi konflik interpersonal di lingkungan pembelajaran.

Ketrampilan kolaborasi juga mempersiapkan siswa untuk bekerja dalam tim di tempat kerja pada masa yang akan datang (Wardani, 2023). Melihat dinamika masyarakat yang semakin terhubung dan kompleks, kemampuan untuk berkolaborasi dengan orang lain dari latar belakang dan keahlian yang berbeda menjadi kunci keberhasilan profesional. Menurut penelitian oleh Lestari dkk (2023), siswa yang memiliki pengalaman kolaboratif yang baik di sekolah cenderung memiliki keterampilan

sosial dan kolaboratif yang lebih baik saat dewasa, memungkinkan mereka untuk beradaptasi dengan baik dalam lingkungan kerja yang beragam dan dinamis.

Selain itu, ketrampilan kolaborasi juga mempromosikan pembelajaran yang mendalam dan berkelanjutan. Ketika siswa belajar bekerja sama dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan proyek bersama, mereka tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis, beradaptasi, dan menghadapi tantangan secara efektif. Oleh karenanya, pendidikan yang memperkuat ketrampilan kolaborasi dapat membantu menciptakan individu yang lebih siap menghadapi tantangan global di masa depan (Hanipah, 2023). Ketrampilan kolaborasi bukan hanya penting dalam mempersiapkan siswa untuk keberhasilan akademis, tetapi juga berperan penting dalam mempersiapkan mereka untuk masa depan yang penuh dengan kompleksitas dan tantangan kolaboratif.

Platform desain grafis seperti Canva memiliki peran yang signifikan dalam memperkuat keterampilan kolaborasi di antara individu atau tim. Pertama, Canva mampu menjembatani antar pengguna untuk berkolaborasi secara *real-time*, baik secara jarak dekat maupun jarak jauh. Fitur tersebut memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan, dengan kemampuan untuk melihat perubahan yang dilakukan oleh anggota tim lainnya

secara langsung. Hal demikian memfasilitasi komunikasi yang lebih efisien dan efektif antara anggota tim, menghasilkan hasil yang lebih baik dalam waktu yang lebih singkat.

Selain itu, Canva menyediakan berbagai fitur kolaboratif yang memungkinkan pengguna untuk berbagi gagasan, memberikan umpan balik, dan bekerja secara terintegrasi. Misalnya saja seperti fitur komentar memungkinkan pengguna untuk meninggalkan pesan langsung pada elemen desain sehingga pengerjaan proyek lebih terfokus dan produktif dalam anggota tim. Selain itu, kemampuan untuk berbagi desain dan dokumen dengan mudah melalui tautan atau undangan ke tim atau rekan kerja juga memperkuat kerja sama dan kolaborasi.

Lebih lanjut, Canva menyediakan berbagai *template* yang dapat digunakan sebagai titik awal untuk memulai proyek desain dengan cepat dan efisien. Melalui penggunaan *template*, anggota tim dapat dengan mudah menyelaraskan visi dan tujuan proyek, mempercepat proses kolaborasi, dan mengurangi kemungkinan kesalahpahaman atau ketidaksesuaian dalam desain.

Terakhir, Canva memiliki fitur manajemen versi yang memungkinkan pengguna untuk melacak dan mengelola revisi desain dengan mudah. Hal demikian membantu dalam memastikan konsistensi desain dan memfasilitasi koordinasi antara anggota tim yang mungkin bekerja pada versi yang berbeda dari proyek yang sama. Oleh sebab itu, Canva tidak hanya

menyediakan alat desain yang kuat, tetapi juga platform kolaborasi yang efektif untuk meningkatkan produktivitas dan hasil proyek. Canva bukan hanya alat desain grafis, tetapi juga menjadi wahana kolaborasi yang memfasilitasi komunikasi, koordinasi, dan kerja sama antara individu atau tim (Sasabone dkk, 2023). Melalui fitur-fitur kolaboratifnya yang canggih, Canva dapat memperkuat keterampilan kolaborasi dalam konteks desain dan proyek kreatif lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan fakta bahwa kolaborasi di kelas X-1 SMA Negeri 3 Semarang dalam kategori yang baik, terutama dalam konteks kolaborasi di dunia nyata. Peserta didik telah mampu bekerja sama dalam berbagai proyek dan aktivitas pembelajaran yang membutuhkan kerja tim, baik di dalam maupun di luar kelas. Mereka telah menunjukkan kemampuan untuk saling mendukung.

Namun perlu diingat bahwa kolaborasi tidak hanya terjadi di dunia nyata, tetapi juga dapat diperluas ke dunia maya atau virtual. Memanfaatkan teknologi dan *platform* digital seperti Canva dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperluas cakupan kolaborasi. Melalui pemanfaatan alat-alat digital maka peserta didik dapat berkolaborasi secara online, berbagi ide, dan bekerja sama dalam proyek-proyek yang lebih kompleks bahkan jika mereka tidak berada di lokasi yang sama secara fisik.

Hambatan dalam memperkuat keterampilan kolaborasi peserta didik di

kelas X-1 SMA Negeri 3 Semarang menjadi hal yang perlu diatasi. Salah satu poin utama yang dihadapi adalah waktu kesiapan guru dalam manajemen tugas kolaboratif. Selanjutnya adalah lamban penanganan fasilitas rusak oleh sekolah. Ketiga adalah akses wifi kelas terbatas sehingga membutuhkan durasi cukup lama untuk memuat halaman. Keempat yakni dari peserta didik yang bertindak tidak terpuji terhadap kelompok lain. Selain itu, beberapa peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 3 Semarang masih asing dengan penggunaan Canva sebagai media presentasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi **strategi pemanfaatan Canva dalam memperkuat keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas X-1 SMA Negeri 3 Semarang.**

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang nantinya menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata. Artinya data yang dianalisis berbentuk deskriptif dan tidak berupa angka-angka seperti halnya pada penelitian kuantitatif. Lokasi penelitian adalah subjek penelitian dimana kegiatan penelitian dilakukan. Penelitian dilakukan di kelas X-1 SMA Negeri 3 Semarang yang beralamat di Jalan Pemuda No. 149, Kota Semarang.

Subjek penelitian adalah guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X-1 SMA Negeri 3 Semarang. Mereka akan menjadi fokus

utama dalam memahami dan menerapkan pemanfaatan media presentasi berbasis Canva dalam pembelajaran. Sedangkan objek penelitiannya adalah kelas X-1 yang berjumlah 34 peserta didik, materi-materi pembelajaran dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam konteks penggunaan media presentasi Canva.

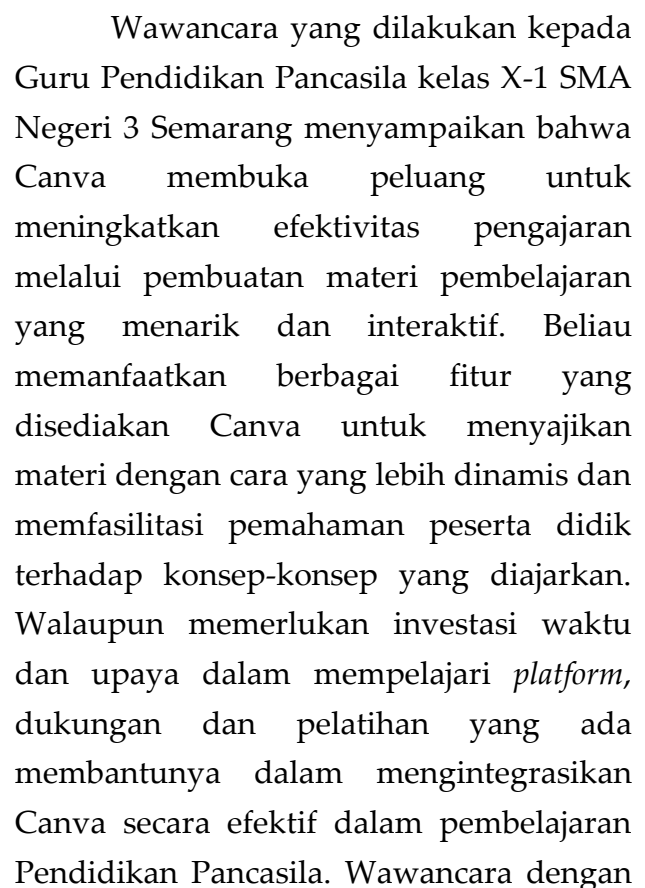
Sumber data primer dalam penelitian ini adalah observasi atau pengamatan secara langsung dalam kegiatan (lembar observasi), wawancara dengan pihak-pihak terkait (pedoman wawancara) dan dokumentasi (daftar ceklist). Sisi lain, sumber data sekunder akan mencakup literatur-literatur yang membahas teori-teori pembelajaran, hasil penelitian sebelumnya tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan modul ajar Pendidikan Pancasila milik guru yang bersangkutan. Melalui pemaduan data dari sumber-sumber yang ada, peneliti dapat memperoleh wawasan yang mendalam tentang dampak pemanfaatan media presentasi Canva dalam meningkatkan ketrampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data dengan cara memverifikasi kebenaran sumber data dari dua informan atau lebih. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian melalui tahapan sebagai berikut: (1) reduksi data; (2) penyajian

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Gambar 1. E-LKPD Berupa *Square Post* di Canva



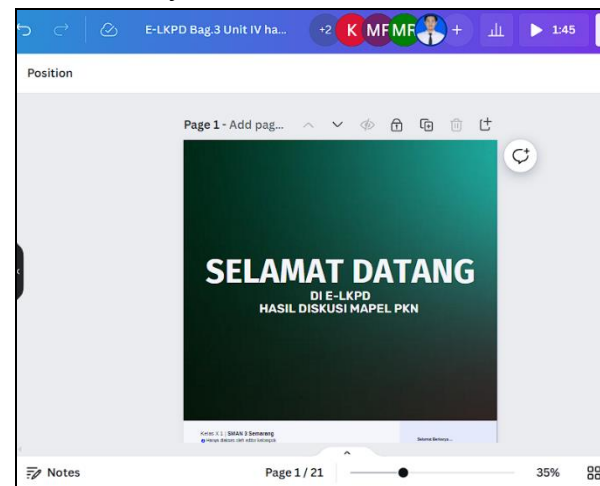
Guru Pendidikan Pancasila kelas X-1 SMA Negeri 3 Semarang menegaskan bahwa penggunaan Canva membawa dampak positif dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Lebih dari itu, Canva tidak sebatas membuka peluang baru dalam pengajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik di kelas X-1 SMA Negeri 3 Semarang.

Sementara dari perspektif lain, peserta didik kelas X-1 memiliki semangat belajar yang tinggi karena mereka menyadari pentingnya prestasi akademis di tingkat SMA untuk mempersiapkan masa depan mereka. Selain itu, mereka juga memiliki beragam minat dan bakat di luar bidang akademis seperti teknologi. Mereka terbiasa menggunakan gawai dan internet dalam kegiatan sehari-hari mereka sehingga penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang wajar bagi mereka. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran seperti menggunakan Canva sebagai media presentasi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Kemudian berdasarkan hasil observasi, muncul antusiasme yang tinggi dari peserta didik terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagaimana pada Gambar 2. Terlihat bahwa platform Canva berhasil menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam bentuk menyusun presentasi menggunakan akun Canva masing-masing. Menawarkan antarmuka yang menarik dan fitur-fitur kreatif, mereka terdorong untuk berpartisipasi

dalam pembuatan materi presentasi dan berkolaborasi dengan sesama. Antusiasme yang tinggi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif di mana siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar.

Gambar 2. Antusiasme Peserta Didik Kelas X-1 Menyusun Hasil Diskusi Di Canva



Selanjutnya, berdasarkan wawancara dengan salah satu peserta didik kelas X-1 atas nama Kaisar Ardhan Hakim menyampaikan adanya peningkatan pemahaman yang muncul di antara peserta didik. Hal demikian bisa terjadi sebab model pembelajaran yang digunakan adalah *Project Based Learning* (PjBL) yang basisnya adalah Canva. Maka hal tersebut merupakan bukti nyata dari efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran dengan menyajikan materi pembelajaran melalui media presentasi yang menarik dan mudah dipahami. Visualisasi yang jelas dan penekanan pada elemen-elemen kunci memungkinkan peserta didik untuk memahami konten pelajaran dengan lebih baik dan menginternalisasikannya dengan lebih baik pula.

Fleksibilitas yang ditawarkan oleh Canva menjadi aspek unggulan tersendiri. Kemampuan untuk menyesuaikan desain dan konten presentasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa membuka peluang untuk kreativitas dan ekspresi diri. Hal demikian menjadi jembatan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai ide dan pendekatan dalam pembuatan presentasi mereka sendiri. Dengan demikian dari hasil observasi serta wawancara yang dilakukan peneliti, maka terdapat tiga respon yang nampak ketika Canva dijadikan basis pembelajaran yaitu memunculkan antusiasme tinggi dalam kelas, peningkatan pemahaman, dan fleksibilitas dalam mengerjakan proyek.

Kemudian berdasarkan pengalaman guru dan peserta didik dalam menggunakan Canva, muncul beberapa hambatan dari sisi kedua belah pihak dalam rangka meningkatkan ketrampilan kolaborasi. Berikut diantaranya:

- 1) Waktu dan persiapan: Pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui Canva membutuhkan waktu yang panjang. Lalu, guru perlu merencanakan aktivitas kolaboratif dengan cermat.
- 2) Lambannya penanganan fasilitas rusak: Terutama jika fasilitas seperti proyektor mengalami kerusakan dan kabel HDMI yang tidak sampai pada meja guru. Hal demikian mengganggu alur pembelajaran dan menyulitkan guru dalam menyajikan materi secara efektif.

- 3) Akses wifi terbatas: Hanya ada satu *router* wifi dan digunakan oleh lebih dari 10 dari 34 peserta didik. Hal demikian mengakibatkan penundaan dalam proses pembelajaran dan mengganggu alur pelajaran yang direncanakan.
- 4) Peserta didik yang bersikap tercela: Patut diakui tidak ada keriuhan yang nampak secara langsung di kelas. Namun keriuhan terjadi di Canva ketika salah satu peserta didik menghapus *slide* presentasi milik kelompok lain. Hal demikian dapat mengganggu kolaborasi, memicu konflik antar siswa, dan mengurangi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.
- 5) Peserta didik yang asing mengenai Canva: Terdapat dua peserta didik yang asing dengan Canva dalam memahami dan menggunakan *platform* tersebut secara efektif dalam pembelajaran. Mereka tidak terbiasa dengan antarmuka atau fitur-fitur yang tersedia di dalamnya sehingga memerlukan waktu tambahan untuk belajar dan menguasainya.

Setelah menghadapi berbagai hambatan dari kedua belah pihak dalam penggunaan Canva dalam pembelajaran. Guru telah merumuskan beberapa strategi untuk mengatasi tantangan tersebut. Berikut lima strategi diantaranya:

- 1) Mendorong guru untuk menggunakan template Canva yang sudah ada atau menciptakan templat sendiri untuk menghemat waktu dalam pembuatan

materi pembelajaran. Pemanfaatan *template* Canva yang sudah ada atau pembuatan *template* sendiri oleh guru tidak hanya membantu menghemat waktu dalam pembuatan materi pembelajaran, tetapi juga dapat berkontribusi pada penguatan ketrampilan kolaborasi di antara guru-guru dalam suatu sekolah maupun lembaga pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh (Wati dkk, 2022) menekankan pentingnya kolaborasi dalam proses pengembangan desain pembelajaran kreatif. Berdasarkan pemahaman tersebut maka penggunaan *template* Canva dapat menjadi platform kolaboratif di mana para guru dapat berbagi ide dan sumber daya untuk menciptakan *template* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Penelitian oleh (Rahman, 2018) juga menyoroti pentingnya efisiensi dalam desain pembelajaran berbasis teknologi. Melalui penggunaan *template* yang telah ada, guru dapat memanfaatkan desain yang sudah teruji dan dioptimalkan sehingga mengurangi waktu yang diperlukan untuk mengatur format dan tata letak. Hal demikian memungkinkan guru untuk fokus pada konten pembelajaran dan pengembangan strategi pengajaran yang lebih inovatif dan efektif.

- 2) Memiliki rencana darurat untuk situasi seperti proyektor mengalami kerusakan, misalnya dengan memaksimalkan penggunaan gawai

peserta didik sebagai ganti proyektor. Hal demikian dijadikan sebagai strategi yang tidak hanya memperkuat ketrampilan kolaborasi, tetapi juga mempromosikan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh (Legi dkk, 2023) menyoroti pentingnya kolaborasi antara guru dan peserta didik dalam menghadapi tantangan teknologi di kelas. Dengan melibatkannya dalam mencari solusi alternatif, seperti menggunakan gawai mereka sendiri sebagai pengganti proyektor yang rusak, secara tidak langsung guru memperkuat ketrampilan kolaboratif peserta didik dalam memecahkan masalah dan beradaptasi dengan situasi yang tidak terduga.

- 3) Menyarankan kepada peserta didik bahwasannya akses wifi dikelas digunakan dalam keadaan darurat ketika peserta didik tidak memiliki kuota internet. Penelitian oleh (Khoiruzzadi dan Tiyas Prasetya, 2021) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran dan pengembangan ketrampilan kognitif. Karenanya dengan meminta peserta didik untuk saling membantu dan berbagi akses WiFi di kelas, guru dapat memfasilitasi kolaborasi antar peserta didik dan mempromosikan sikap saling peduli dan tolong-menolong di antara mereka.
- 4) Menerapkan aturan dan pengurangan nilai sejumlah -5 terkait dengan

perilaku tidak terpuji dalam penggunaan Canva. Penelitian oleh (Bashori, 2017) menunjukkan bahwa pemberian konsekuensi yang konsisten terhadap perilaku tidak terpuji dapat membantu memperkuat keterampilan sosial dan perilaku positif. Penerapan aturan dan sanksi yang jelas terkait dengan penggunaan Canva bermuara pada lingkungan pembelajaran yang kondusif. Lebih lanjut melalui pemberian sanksi terhadap perilaku tidak terpuji, guru mengajarkan peserta didik tentang tanggung jawab, akuntabilitas, dan konsekuensi dari tindakan mereka (Rochmawati, 2018). Dengan demikian strategi tersebut tidak hanya membantu memperbaiki perilaku peserta didik yang tidak terpuji, tetapi juga dapat memberikan kontribusi pada penguatan ketrampilan kolaborasi dengan membentuk lingkungan belajar yang aman, terstruktur, dan berorientasi pada nilai-nilai positif.

- 5) Mendorong sistem tutor sebaya untuk membantu mereka yang masih asing mengenai Canva. Melalui sistem tutor sebaya, peserta didik yang masih asing dengan Canva dapat memperoleh bantuan dan panduan langsung dari sesama mereka yang lebih mahir sehingga mempercepat proses pembelajaran dan meminimalkan kebingungan yang dirasakan oleh peserta. Lebih lanjut penelitian oleh (Ristianita, 2024) menyoroti efektivitas pendekatan tutor sebaya dalam

meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam penggunaan teknologi pendidikan. Adanya keterlibatan sesama yang sudah mahir dalam penggunaan Canva sebagai tutor, guru menciptakan lingkungan pembelajaran kolaboratif di mana siswa dapat saling membantu dan mendukung satu sama lain.

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa strategi untuk mengatasi tantangan dalam penggunaan Canva dapat dilakukan dengan cara mendorong guru untuk menggunakan template Canva yang sudah ada, memiliki rencana darurat untuk situasi yang tidak terduga, menggunakan paket data sebagai sumber internet utama siswa, serta menerapkan aturan dan pengurangan nilai dalam pelaksanaannya. Dengan strategi ini media presentasi Canva terbukti mampu menguatkan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas X-1 SMAN 3 Semarang.

E. Daftar Pustaka

- Bashori, K. (2017). Menyemai Perilaku Prososial di Sekolah. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 57–92. <https://doi.org/10.32533/01103.2017>
- Hanipah, S. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(2), 264–275.
- Khoiruzzadi, dan T. P. (2021). Perkembangan Kognitif Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan (Ditinjau dari Pemikiran

- Jean Piaget dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2. *Jurnal Madaniyah*, 11(1), 1–14.
- Legi, H., & Dkk. (2023). Pembelajaran Transformatif Kurikulum Merdeka di Era Digital. *Journal Education Innovation (JEI)*, 1(1), 60–68.
- Lestari, Tuti, D. (2023). Meningkatkan Semangat Gotong Royong Melalui Aturan Kolaboratif di Rumah, Sekolah, dan Sekitarnya. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(04), 1–18.
- Nur, M. H., & dan Zamroni. (2023). Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pendidikan Agama Islam: Pendekatan Berbasis Pengembangan Masyarakat. *MAKTABAH BORNEO, Jurnal Pengembangan Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 1–18.
- Purwaningrum, R., & Surur, N. (2023). Harmonisasi Hubungan Guru Bimbingan dan Konseling dengan Orangtua melalui Strategi Kolaborasi : Systematic Literature Review. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 12(1), 119–136.
- Rahman, A. (2018). Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 128–143. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i2.743>
- Ristianita, M. dkk. (2024). Analisis Strategi dan Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–11.
- Rochmawati, N. (2018). Peran Guru Dan Orang Tua Membentuk Karakter Jujur Pada Anak. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.30659/jspi.v1i2.3203>
- Sasabone, L. dkk. (2023). Pemanfaatan Teknologi Melalui Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Online. *Communnity Development Journal*, 4(6), 12526–12530.
- Wardani, D. A. W. (2023). Problem Based Learning: Membuka Peluang Kolaborasi Dan Pengembangan Skill Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Penjaminan Mutu*, 4(1), 31–41.
- Wati, C. N. dkk. (2022). Kolaborasi Perguruan Tinggi dan Industri dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 202–208.