

Inovasi Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka Dimensi Kreatif

Tri Wahyuni^{1*}, Darsinah², Wafroturrahmah³

¹²³ Universitas Muhammadiyah Surakarta

Article History:

Received: 6 Juni 2023

Accepted: 9 Juni 2023

Published: 10 Juni 2023

Kata Kunci:

inovasi, pembelajaran, canva

Keywords:

innovation, learning, canva

A B S T R A K

Pentingnya inovasi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk memastikan bahwa pendidikan dapat mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan siswa di era yang terus berubah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui inovasi pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan fenomena kompleks dalam konteks yang lebih luas. Metode ini berfokus pada interpretasi makna subjektif yang terkandung dalam data yang dikumpulkan, dengan tujuan untuk menggali pemahaman yang mendalam tentang pengalaman, persepsi, keyakinan, dan konteks sosial yang melatarbelakangi fenomena tersebut. Tempat penelitian ini dilakukan di SMK Al-Islam Surakarta. Inovasi pembelajaran yang diterapkan di SMK Al-Islam Surakarta dengan memanfaatkan *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Penayangan video menjadi opsi lain dalam penyampaian materi. Penyampaian materi melalui video memiliki keunggulan dalam membentuk kreativitas siswa. Pemanfaatan aplikasi Canva menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran yang bisa diterapkan dalam kelas. Penggunaan aplikasi Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk membentuk kreativitas siswa.

A B S T R A C T

The importance of learning innovation in the Independent Curriculum is to ensure that education can keep up with the times and the needs of students in an ever-changing era. This study aims to determine learning innovation in the independent curriculum. This study uses a qualitative method. research approaches used to understand and explain complex phenomena in a wider context. This method focuses on interpreting the subjective meaning contained in the data collected, with the aim of exploring a deep understanding of the experiences, perceptions, beliefs, and social contexts that lie behind the phenomenon. The place of this research was conducted at SMK Al-Islam Surakarta. Learning innovations implemented at SMK Al-Islam Surakarta by utilizing powerpoint as a learning medium. Video viewing is another option in delivering material. Submission of material via video has advantages in shaping student creativity. The use of the Canva application is one of the innovations in learning that can be applied in the classroom. Using the Canva application can be an effective tool to shape student creativity.

Copyright © 2023 Tri Wahyuni, Darsinah, Wafroturrohmah

Citation: Wahyuni, T., Darsiah, D., & Wafroturrohmah, W. (2023). *Inovasi Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka Dimensi Kreatif*. Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo, 4(1), 79–86.
<https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i2.6652>

* **Corresponding Author:**

Tri Wahyuni: triwahyuni112023@gmail.com :

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia adalah aspek yang sangat penting bagi negara, kemajuan Pendidikan di Indonesia sangat berpengaruh terhadap kemajuan bangsa. Untuk sebuah negara yang ingin maju, pendidikan harus dianggap sebagai suatu kebutuhan yang sama pentingnya dengan kebutuhan-kebutuhan lainnya (Makkawaru, 2019). Dalam proses Pendidikan di Indonesia sangat penting sehingga tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2023 yang menyatakan bahwa “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dengan adanya Undang-undang tersebut dalam proses pembelajaran harus terbentuk suasana belajar yang efektif sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran, pembelajaran memiliki peran yang besar dalam Pendidikan. Melalui proses pembelajaran, siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai topik dan konsep. Pembelajaran membantu siswa memahami informasi, fakta, teori, dan prinsip-prinsip yang mendasari berbagai disiplin ilmu.

Proses pembelajaran adalah proses pengiriman pesan dari pengajar ke penerima pesan. Pesan-pesan ini berupa materi pelajaran yang diwujudkan dalam simbol komunikasi verbal dan nonverbal. Peserta didik akan menangkap pesan-pesan ini sebagai pengetahuan, keterampilan, atau nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Mangkurat, 2017). Agar pembelajaran menarik maka dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Dengan menggunakan pendekatan yang kreatif, teknologi yang relevan, atau metode pembelajaran interaktif, siswa akan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih termotivasi untuk belajar. Pembelajaran yang baik dapat membantu siswa lebih memahami apa yang diberikan oleh gurunya. Inovasi dalam pembelajaran PKn sangat perlu diterapkan dalam pembelajaran. Menurut (Megananda et al., 2018) “*Pancasila and Civic Education subject is one of appropriate subjects to apply character education program*”. Pendidikan di Indonesia terus memperbaiki sistem Pendidikan yang ada, salah satu upaya pemerintahan dalam memperbaiki kualitas Pendidikan dengan adanya perubahan kurikulum. Saat ini Pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum merdeka

Kurikulum merdeka resmi diterapkan pada satuan pendidikan tahun ajaran 2022/2023. Kurikulum merdeka mengutamakan kebebasan berpikir dan kreatif. Salah satu inisiatif Kemendikbud dalam peluncuran kurikulum merdeka yaitu program sekolah penggerak. Program ini bertujuan untuk mendukung setiap sekolah dalam membentuk generasi siswa seumur hidup yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila (Damayanti et al., 2022). Tujuan adanya kurikulum merdeka yaitu mengembangkan potensi peserta didik dan meningkatkan kualitas pendidikan. Penerapan kurikulum merdeka di satuan pendidikan memiliki standar kompetensi yang disebut dengan dimensi. Profil pelajar Pancasila berfungsi sebagai panduan utama yang mengarahkan kebijakan pendidikan, dan menjadi acuan bagi pendidik dalam membentuk karakter dan kompetensi siswa. Penerapan kurikulum merdeka, memiliki 6 dimensi yang diharapkan mampu untuk membentuk peserta didik. Dimensi dalam profil pelajar Pancasila yaitu Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Mandiri, Bergotongroyong, Berkebinekaan global, Bernalar kritis, dan Kreatif. Perubahan pada kurikulum. Tujuan adanya perubahan kurikulum dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dimensi dalam kurikulum merdeka sebagai Upaya untuk membentuk karakter dan serta kompetensi dari peserta didik, dengan adanya dimensi tersebut diharapkan peserta didik mampu menjadi pelajar sepanjang hayat

Pembelajaran yang baik mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, menganalisis informasi, mengevaluasi bukti, membuat kesimpulan, dan mengaitkan konsep-konsep yang berbeda. Ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir yang kritis, logis, dan analitis. Inovasi dalam pembelajaran dibutuhkan dalam proses pembelajaran, dengan adanya inovasi guru lebih mudah menyampaikan materi dan peserta didik mampu untuk menangkap materi dengan cara yang menyenangkan.

B. Tinjauan Pustaka

Guru merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pembelajaran pada peserta didik. Keberhasilan pendidikan bergantung pada peran pengajar. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dimulai dengan meningkatkan kualitas pengajar. Pengajar dapat berperan sebagai contoh bagi siswa-siswa mereka (Hapsari & Fatimah, 2021). Saat ini guru harus memiliki inovasi dalam pembelajaran. Perkembangan dan implementasi teknik, teknologi, atau pendekatan terbaru dalam proses belajar-mengajar dikenal sebagai inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran, serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Sugiyarti et al., 2018). Indonesia terus memperbaiki sistem Pendidikan, saat ini segala teknologi sudah memasuki ranah Pendidikan, teknologi dimanfaatkan agar peserta didik lebih paham dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjelaskan konsep yang abstrak dengan mudah dimengerti (Rahayu et al., 2022). Tahun 2019, Indonesia mengalami pandemi Covid yang mengharuskan seluruh pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing. Di awal pandemi Covid-19 hingga tahun 2021 di Indonesia, digunakan kurikulum Darurat (yaitu Kurikulum 2013 yang dipermudah) dan baru pada awal tahun ajaran 2022, Kemendikbud ristik mengumumkan kebijakan penggunaan kurikulum merdeka. Bagi sekolah yang belum siap menerapkan Kurikulum Merdeka masih dapat menggunakan Kurikulum 2013 (Andari, 2022). Untuk memulihkan keadaan, pemerintah mengeluarkan kebijakan kurikulum 2013 menjadi kurikulum prototipe. Pada tahun 2022 setelah melewati masa uji coba, tahun 2022 resmi untuk diterapkan kurikulum merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan sebutan baru untuk kurikulum prototipe yang telah resmi diperkenalkan oleh Mendikbudristek Nadiem Anwar Makarim. Hingga saat ini, institusi pendidikan masih diberikan kebebasan untuk memilih kurikulum yang ingin mereka terapkan di sekolah mereka. Pilihan kurikulum yang tersedia antara lain adalah kurikulum 2013 atau kurikulum Merdeka (Faradilla Intan Sari et al., 2022). Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih sesuai, signifikan, dan memberikan kekuatan kepada murid. Dengan memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru, diharapkan kurikulum dapat disesuaikan dengan keperluan dan potensi murid serta lingkungan mereka, sehingga mampu membentuk generasi yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan masa depan. Pada kurikulum merdeka, terdapat rancangan yang akan dibentuk pada peserta didik dan disebut dengan dimensi.

Kurikulum merdeka terdapat 6 dimensi yang menjadi titik focus bagi pemerintah yaitu 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebhinnekaan global, 3) Bergotong royong, 4) Kreatif, 5) Bernalar kritis, dan 6) Mandiri. Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila saling terhubung, sehingga menanamkan nilai-nilai dari keenam dimensi tersebut adalah bagian integral (Novitaningrum, 2023). Pada kurikulum merdeka guru diharapkan mampu memberikan inovasi dalam pembelajaran. Indonesia terus maju dan berkembang, diharapkan lulusan dari SMK mampu untuk bersaing di dunia kerja. Peserta didik harus memiliki kreatifitas dalam bersaing di dunia Pendidikan.

Kurikulum merdeka terdapat dimensi kreatif sebagai upaya mempersiapkan peserta didik untuk terjun dalam dunia kerja. kreatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri secara istimewa dan menghadirkan gagasan mereka

ke dalam karya-karya inovatif. Ini bisa meningkatkan perasaan kepuasan dan kebahagiaan dalam proses pembelajaran. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan mengembangkan bakat mereka melalui inovasi, mereka lebih terlibat dan semangat dalam pembelajaran.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya (Murdiyanto, 2020). Jenis penelitian deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Al-Islam Surakarta. Subjek yang digunakan yaitu siswa kelas X yang sudah menerapkan kurikulum merdeka.

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi, wawancara dan observasi. Observasi yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu observasi aktif, dimana peneliti terlibat dalam tempat penelitian

D. Hasil Penelitian

Inovasi guru dalam pembelajaran sangat berperan penting. Pemilihan metode pembelajaran pada peserta didik mampu untuk membentuk kreatif dalam diri peserta didik. Inovasi guru dalam pembelajaran yang semula hanya menggunakan metode ceramah saat ini harus dengan menggunakan teknologi dalam penyampaian materi. Pembelajaran di SMK Al-Islam Surakarta, dalam penyampaian materi menggunakan PowerPoint. Penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran dapat memiliki pengaruh yang beragam terhadap kreativitas siswa. PowerPoint adalah alat yang populer dalam presentasi visual dan dapat membantu menyajikan informasi dengan cara yang menarik. Pembelajaran yang menarik mampu untuk membentuk kreativitas dari peserta didik. PowerPoint dapat digunakan untuk membuat presentasi yang menarik secara visual dengan menggunakan gambar, grafik, video, dan animasi. Desain yang menarik dapat membangkitkan minat siswa dan membantu memperkuat pesan yang disampaikan. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru (N.A.S, Mei 2023) jika siswa diberikan materi dengan PowerPoint siswa mampu untuk lebih cepat menyerap materi yang dijelaskan oleh guru, siswa juga mulai timbul pertanyaan terhadap materi yang disampaikan.



Gambar 1 Penyampain materi

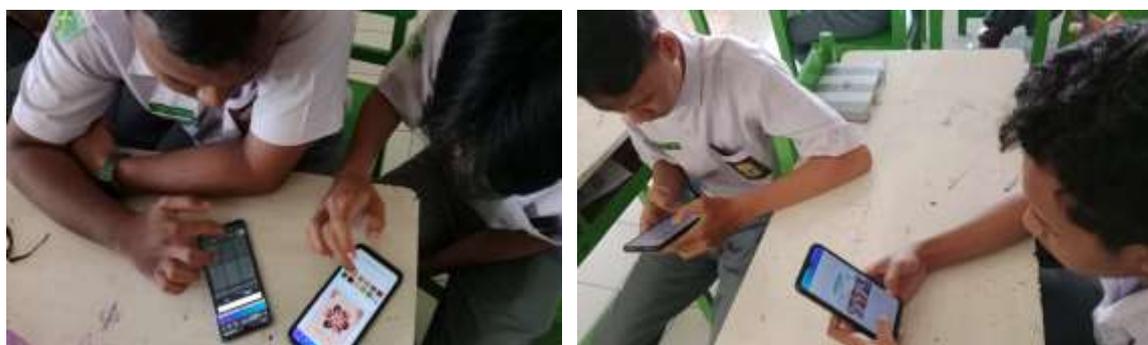
Selain pemberian materi kepada peserta didik, guru SMK Al-Islam Surakarta juga memberikan peserta didik video yang berkaitan dengan materi. Guru dalam penyampaian materi harus memiliki banyak inovasi dalam penyampaian materi agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Pemutaran video dalam proses pembelajaran lebih menarik sehingga mereka dapat menyerap lebih banyak makna yang terkandung dalam video tersebut. Memasuki era teknologi guru harus lebih dekat dengan kemajuan yang ada. Sebelum adanya perkembangan teknologi pembelajaran hanya terfokus kepada

guru yang memberikan materi melalui metode ceramah. Video menyajikan konten dalam bentuk visual dan audio yang menarik. Ini dapat merangsang indra siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan visual yang menarik, siswa dapat melihat konsep dalam tindakan, mengamati detail, dan memvisualisasikan ide dengan lebih baik, yang dapat mendorong kreativitas mereka.



Gambar 2. Pemberian Materi Melalui Video

Inovasi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk memastikan bahwa pendidikan dapat mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan siswa di era yang terus berubah. Kurikulum Merdeka adalah pendekatan fleksibel dalam pendidikan yang memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal, kebutuhan siswa, dan perkembangan teknologi. Dalam kurikulum merdeka siswa diharapkan mampu membuat kreativitas. Upaya sekolah dalam membentuk siswa yang kreatif, SMK AI-Islam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai salah satu media pembelajaran. Dalam penugasan guru menggunakan Canva sebagai media untuk pembuatan tugas. Di era saat ini peserta didik diharapkan ampuh untuk mengikuti perkembangan zaman. Dalam kurikulum merdeka, pemberian tugas bukan lagi menggunakan soal-soal. Saat ini guru harus memiliki inovasi dalam pemberian tugas. Canva menjadi salah satu opsi bagi guru dalam memberikan projek tugas untuk peserta didik. Penggunaan Canva dapat membantu siswa mengembangkan ide, imajinasi, dan pemikiran kreatif. Ini juga dapat memberikan platform yang menginspirasi bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru, bermain dengan desain, dan menghasilkan karya yang orisinal. Dengan memanfaatkan aplikasi ini diharapkan siswa dapat berkreasi dalam pembelajaran. Selain itu siswa lebih bebas untuk berkreasi tanpa batas.



Gambar 3. Penggunaan Aplikasi Canva

E. Pembahasan

Inovasi pembelajaran harus dimiliki oleh guru agar materi yang kita ajarkan dapat tersampaikan kepada peserta didik, hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurrita, 2018) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa. Pemberian materi kepada peserta didik dengan menggunakan powerpoint efektif untuk siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari, 2022) bahwa siswa lebih bersemangat dalam mendalami materi. Presentasi dengan menggunakan PowerPoint juga menjadi cara yang cukup bagus untuk melihat apakah konsep-konsep yang diajarkan telah dikuasai dengan baik. Penelitian yang dilakukan oleh (Khaerunnisa et al., 2018) Penggunaan media power point dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian selaras yang dilakukan oleh (Maryam et al., 2020) Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam suatu proses. Contoh media pembelajaran audio visual berupa video dan film yang memuat tentang materi pembelajaran. Dalam inovasi media pembelajaran PAI menggunakan audio visual, materi berupa video atau film dapat dengan mudah diakses dalam situs online, salah satunya melalui Youtube. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Suparyanto dan Rosad, 2020) media audiovisual berperan dalam membantu siswa menyerap materi lebih cepat, karena siswa akan lebih menerima materi jika guru memberikan materi bukan hanya dengan kalimat-kalimat saja.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dibutuhkan agar peserta didik dapat menumbuhkan kreatifitas siswa dan apa yang disampaikan oleh guru dapat dituangkan dalam aplikasi canva tersebut. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Garris Pelangi, 2020) Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh (Wikarya, 2022) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva ini dapat meningkatkan atau menaikkan kreativitas siswa VIII.6 SMPN 13 Padang adalah berhasil. Yang kedua kesimpulan yang dapat di ambil oleh peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis canva ini dapat membantu maikkan yang akan terjadi pada belajar peserta didik pada kelas VIII.6 SMPN 13 Padang adalah berhasil.

Selain itu penelitian selaras yang dilakukan oleh (Zulhandayani, 2023) pembelajaran menggunakan aplikasi Canva sangat membantu guru dalam membentuk kreatifitas peserta didik. Pemanfaatan Canva sangat efektif dalam pembelajaran, dengan adanya inovasi pembelajaran menggunakan Canva peserta didik mampu untuk berkreatif tanpa batas.

F. Simpulan

Pentingnya inovasi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk memastikan bahwa pendidikan dapat mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan siswa di era yang terus berubah. Kurikulum Merdeka adalah pendekatan fleksibel dalam pendidikan yang memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal, kebutuhan siswa, dan perkembangan teknologi. Inovasi pembelajaran bisa memanfaatkan *powerpoint*, video dan aplikasi Canva. Pemilihan media pembelajaran sangat berperan bagi kreatifitas peserta didik.

Referensi

- Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65–79. <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>
- Damayanti, A. D., Jannah, A. N., & Agustin, N. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka

- Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Muhammadiyah 19 Sawangan. *Prosiding Samasta*, 29.
- Faradilla Intan Sari, Dadang Sunedar, & Dadang Anshori. (2022). Analisa Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 5(1), 146–151.
- Garris Pelangi. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma*. 8(2), 79–96.
- Hapsari, I. I., & Fatimah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Muhammadiyah Cirebon. *Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0*, 187–194.
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41.
- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 1
- Mangkurat, U. L. (2017). *Inovasi pendidikan dalam profil pelajar pancasila*. 1–7.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). *Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual*. 7(1), 43–50.
- Megananda, C., Sumardjoko, B., & Muhibbin, A. (2018). *The Implementation of Students Hard Work and Responsible Characters in Civic Education Learning in SMP Islam Karangrayung of Grobogan Regency*. 262(Ictte), 253–257. <https://doi.org/10.2991/ictte-18.2018.45>
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In *Bandung: Rosda Karya*.
- Novitaningrum, I. (2023). *Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Menganalisis Teks Prosedur pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 6 Semarang*. 12(1), 77–93.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pendahuluan, A., & Mulia, B. (n.d.). *B . Dimensi , Elemen , dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila*.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di SD. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 439–444. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/10184>
- Suparyanto dan Rosad. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keaktifan Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar*. 5(3), 248–253.
- Wikarya, Y. (2022). *Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Hasil Belajar Siswa*. 2(2), 90–94.

Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>

Zulhandayani, F. (2023). *Canva Sebagai Media Peningkatan Kreativitas Mendesain Iklan Slogan Dan Poster Pada Model Project-Based Learning*. 126–131.