

Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Canva

Farid Syaifuddin¹, Nurhasan²

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Sirojul Falah Bogor, Indonesia

² Sekolah Tinggi Agama Islam Sirojul Falah Bogor, Indonesia

Corresponding Author:

Farid Syaifuddin, Sekolah Tinggi Agama Islam Sirojul Falah Bogor, Indonesia

Email: dirafdiraf89@gmail.com

Abstract

Innovation in learning is necessary to address the challenges of the 21st century, particularly in honing students' creativity and digital competencies. This study aims to analyze the effectiveness of implementing the Project-Based Learning (PjBL) model integrated with the digital media Canva in enhancing the creativity and learning outcomes of eighth-grade students on the topic of Advertisement Texts. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The sample consists of two classes: an experimental class (applying PjBL-Canva) and a control class (conventional learning). Data were collected through cognitive learning outcome tests (pretest-posttest) and an creativity observation sheet measuring aspects of fluency, flexibility, and originality. Data analysis used the independent sample t-test and the N-gain test. The results indicate a significant difference between the experimental group and the control group. The experimental group showed higher improvement in learning outcomes and creativity. These findings suggest that integrating PjBL with visual design platforms like Canva not only makes learning more contextual and engaging but is also effective in simultaneously developing students' creative and cognitive skills. This model is recommended as an alternative learning innovation in the digital era.

Keywords: Learning Innovation, Project-Based Learning (PjBL), Canva Media.

Abstrak

Inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk menjawab tantangan abad 21, khususnya dalam mengasah kreativitas dan kompetensi digital siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*ProjectBased Learning*/PjBL) yang diintegrasikan dengan media digital Canva dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi Teks Iklan di kelas VIII. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain nonequivalent control group design. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (diterapkan PjBLCanva) dan kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar kognitif (*pretest posttest*) dan lembar observasi kreativitas yang mengukur aspek kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas. Analisis data menggunakan uji statistik independent sample ttest dan uji Ngain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dan kreativitas yang lebih tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi PjBL dengan platform desain visual seperti Canva tidak hanya membuat pembelajaran lebih kontekstual dan menarik, tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan kreatif dan kognitif siswa secara simultan. Model ini direkomendasikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, *Project Based Learning* (PjBL), Media Canva

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah, dan literasi digital. Perubahan tersebut menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Maulida dan Rakhmawati (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi salah satu inovasi untuk mengembangkan literasi digital sekaligus mendukung kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas siswa. Dengan demikian, pembelajaran perlu diarahkan pada aktivitas yang memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah, mengembangkan, dan menghasilkan suatu produk yang relevan dengan kehidupan nyata.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengerjaan proyek, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, kerja sama, serta menghasilkan produk tertentu. Asidiqi (2024) menjelaskan bahwa PjBL dapat meningkatkan kreativitas karena siswa diberikan kesempatan untuk menentukan pilihan, melakukan penyelidikan, memecahkan masalah, dan menghasilkan produk secara nyata. Hasil meta-analisis Widiarini *et al.* (2024) juga menunjukkan bahwa PjBL memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kreativitas siswa. Sementara itu, Sari *et al.* (2024) melalui meta-analisis menemukan bahwa PjBL memberikan pengaruh yang besar terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi untuk menggeser pembelajaran yang bersifat pasif menuju pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan berorientasi pada produk.

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang aktif dan kreatif juga relevan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks iklan. Pembelajaran teks iklan tidak seharusnya hanya diarahkan pada pemahaman pengertian, struktur, unsur, dan kaidah kebahasaan, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menciptakan teks iklan yang komunikatif, persuasif, dan menarik. Dalam praktiknya, siswa dapat mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, memilih bahasa persuasif, serta mengemas pesan iklan dalam bentuk visual yang menarik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran teks iklan membutuhkan pengalaman belajar yang memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan karya secara langsung. Penelitian Yusmaniati menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembuatan teks iklan dapat membantu

mengoptimalkan kreativitas siswa dan dapat menjadi alternatif media untuk pembelajaran teks iklan.

Pemanfaatan teknologi digital dapat memperkuat penerapan PjBL dalam pembelajaran teks iklan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Canva karena menyediakan berbagai fitur desain yang memungkinkan siswa mengembangkan teks, gambar, warna, tipografi, dan tata letak dalam satu produk visual. Penggunaan Canva juga memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan praktik komunikasi digital yang ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian Agfarizka (2025) mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis teks iklan siswa kelas VIII menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta mendapatkan respons positif dari siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya motivasi dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian yang secara lebih spesifik menggabungkan PjBL dengan Canva juga menunjukkan hasil yang positif. Sulifah, Lestari, dan Maruti (2023) menemukan bahwa penerapan PjBL berbantuan fitur infografis Canva memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis teks iklan siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 84, sedangkan kelas kontrol 76, dengan hasil uji *t* menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Penelitian terbaru Amatillah *et al.* (2026) pada siswa kelas VIII SMPN 1 Pantai Cermin juga menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva meningkatkan kemampuan menulis teks iklan, dengan nilai rata-rata meningkat dari 70,41 sebelum perlakuan menjadi 90,83 setelah perlakuan. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis teks iklan. Penelitian Utama, Wardiah, dan Misriani (2026) juga menemukan bahwa integrasi Canva dalam model pembelajaran berbasis proyek meningkatkan nilai rata-rata keterampilan menulis teks iklan dari 61,67 pada tahap prasiklus menjadi 70,00 pada siklus I dan 85,83 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal mencapai 83,33%.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa PjBL dan Canva memiliki potensi dalam meningkatkan kreativitas maupun keterampilan menulis, penerapannya dalam pembelajaran teks iklan masih perlu dikaji sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi pembelajaran, dan konteks sekolah yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media Canva pada pembelajaran teks iklan. Integrasi model dan media tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, kolaboratif, dan kontekstual, sekaligus membantu siswa mengembangkan kemampuan menyusun pesan iklan dan mengemasnya menjadi produk visual yang menarik. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media Canva serta mengetahui kontribusinya terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi teks iklan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini digunakan karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh, tetapi membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang telah terbentuk. Menurut Sugiyono (2022), penelitian kuasi eksperimen digunakan ketika peneliti ingin mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu dalam kondisi yang memungkinkan adanya kelompok pembanding, tetapi tidak memungkinkan pengendalian seluruh variabel secara penuh. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII sampai IX SMP TQ Imam Syafii tahun ajaran 2025/2026. Sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2022), sehingga diperoleh kelas VIII A sebanyak 28 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII B sebanyak 29 siswa sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva pada materi teks iklan, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode pembelajaran yang biasa digunakan guru.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, lembar observasi kreativitas, dan dokumentasi. Tes berupa pilihan ganda dan uraian singkat diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pemahaman kognitif siswa terhadap materi teks iklan. Observasi kreativitas dilakukan selama proses pengerjaan proyek dan presentasi dengan menggunakan rubrik yang mencakup indikator kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas, sedangkan dokumentasi berupa foto, video proses pembelajaran, serta produk desain iklan digital yang dibuat menggunakan Canva digunakan sebagai data pendukung. Menurut Arikunto (2019), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data sehingga data yang dikumpulkan dapat menggambarkan kondisi variabel yang diteliti. Data hasil belajar dianalisis melalui uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan *independent sample t-test* terhadap skor *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selanjutnya, uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar berdasarkan perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Data kreativitas dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata setiap pertemuan untuk menggambarkan perkembangan kreativitas siswa selama pelaksanaan proyek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi

teks iklan. Hal ini terlihat dari rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 85,4 yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 72,1. Hasil uji-*t* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Peningkatan tersebut juga diperkuat oleh nilai *N-Gain* kelompok eksperimen sebesar 0,78 yang berada pada kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 0,41 dengan kategori sedang. Menurut Sugiyono (2022), perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan dapat digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan dalam penelitian kuasi eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran PjBL berbantuan Canva mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual karena siswa tidak hanya menerima penjelasan mengenai struktur dan unsur teks iklan, tetapi juga mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam menghasilkan produk iklan. Temuan ini sejalan dengan Widiarini *et al.* (2024) yang melalui meta-analisis menemukan bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Sari *et al.* (2024) juga menunjukkan bahwa PjBL memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas dan hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran teks iklan, proses merancang isi, menentukan pesan, memilih bahasa persuasif, dan mengembangkan desain membuat siswa terlibat langsung dalam proses konstruksi pengetahuan sehingga pemahaman materi menjadi lebih bermakna.

Peningkatan hasil belajar tersebut juga berkaitan dengan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Canva memberikan fasilitas visual yang memungkinkan siswa mengubah konsep teks iklan menjadi produk digital berupa poster, brosur, maupun iklan media sosial. Agfarizka, Rustam, dan Rahmawati (2025) menemukan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis teks iklan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif serta meningkatkan motivasi, kreativitas, keaktifan, dan kepercayaan diri siswa. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa media digital dapat membantu siswa menghubungkan pemahaman konseptual dengan pengalaman menghasilkan karya. Sulifah, Lestari, dan Maruti (2023) juga menemukan bahwa PjBL berbantuan fitur infografis Canva berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis teks iklan. Demikian pula, Amatillah *et al.* (2026) menemukan peningkatan rata-rata keterampilan menulis teks iklan siswa dari 70,41 menjadi 90,83 setelah penerapan PjBL berbantuan Canva. Sementara itu, Utama, Wardiah, dan Misriani (2026) menunjukkan bahwa penerapan Canva melalui pembelajaran berbasis proyek meningkatkan rata-rata kemampuan menulis teks iklan dari 61,67 pada prasiklus menjadi 85,83 pada siklus II. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa perpaduan PjBL dan Canva memiliki relevansi kuat dalam pembelajaran teks iklan, karena siswa memperoleh kesempatan untuk memahami materi sekaligus menggunakannya dalam menghasilkan karya yang konkret.

Dari aspek kreativitas, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan skor kreativitas siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan akhir. Peningkatan paling terlihat pada aspek kelancaran dan orisinalitas ide. Siswa semakin mampu menghasilkan variasi konsep, menentukan gagasan iklan, serta mengembangkan desain yang berbeda antara satu kelompok dengan kelompok lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa PjBL memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan mengambil keputusan selama proses penyelesaian proyek. Menurut Asidiqi (2024), karakteristik PjBL yang melibatkan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, penelitian, dan penyelesaian proyek dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas. Kreativitas tidak hanya muncul pada hasil akhir, tetapi berkembang melalui proses ketika siswa menentukan ide, memilih informasi yang relevan, menyusun pesan iklan, dan memutuskan bentuk visual yang sesuai. Dengan demikian, peningkatan kreativitas dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai dampak dari adanya kebebasan yang terarah dalam menyelesaikan proyek. Siswa memperoleh ruang untuk menghasilkan gagasan sendiri, tetapi tetap berada dalam batas tujuan pembelajaran dan struktur teks iklan yang telah ditentukan.

Produk proyek yang dihasilkan siswa semakin memperlihatkan keberhasilan integrasi PjBL dan Canva. Kelompok eksperimen mampu menghasilkan berbagai bentuk iklan digital, seperti poster, brosur, dan iklan untuk media sosial, dengan desain yang beragam dan menarik serta tetap memperhatikan struktur dan tujuan komunikasi iklan. Produk tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi mampu menerapkan pengetahuan dalam bentuk karya yang dapat diamati secara langsung. Proses menghasilkan produk juga mendorong siswa untuk mengintegrasikan kemampuan menulis, memilih bahasa persuasif, mengorganisasikan informasi, serta menentukan unsur visual. Dalam hal ini, PjBL berfungsi sebagai kerangka pembelajaran yang mengarahkan siswa melalui proses perencanaan, pelaksanaan, penyelesaian, dan presentasi proyek, sedangkan Canva menjadi media yang membantu siswa merealisasikan gagasan tersebut dalam bentuk visual. Maulida dan Rakhmawati (2025) menjelaskan bahwa PjBL memiliki potensi dalam mendukung literasi digital karena siswa terlibat dalam aktivitas yang menuntut kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, keberhasilan produk proyek dalam penelitian ini tidak hanya menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran teks iklan, tetapi juga menggambarkan berkembangnya keterampilan abad ke-21 melalui aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Secara keseluruhan, temuan penelitian memperlihatkan bahwa integrasi PjBL dan Canva menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan produktif dibandingkan pembelajaran yang lebih berorientasi pada penerimaan materi. PjBL memberikan pengalaman

kepada siswa untuk belajar melalui proses menghasilkan suatu produk, sedangkan Canva menyediakan sarana visual yang memudahkan siswa menuangkan gagasan ke dalam bentuk karya digital. Peningkatan hasil belajar, kreativitas, dan kualitas produk proyek menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kesempatan siswa untuk mengalami, mengembangkan, dan menerapkan pengetahuan secara langsung. Temuan ini memperkuat penelitian Sulifah *et al.* (2023), Agfarizka (2025), Amatillah *et al.* (2026), dan Utama *et al.* (2026) bahwa penggunaan PjBL yang didukung media Canva dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan untuk materi teks iklan. Dengan demikian, penerapan PjBL berbantuan Canva dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pemahaman konseptual, keterampilan menulis, kreativitas, dan literasi digital siswa dalam satu pengalaman belajar yang terpadu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks iklan. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 85,4, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 72,1. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran PjBL berbantuan Canva dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut juga diperkuat oleh nilai *N-Gain* kelompok eksperimen sebesar 0,78 dalam kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,41 dalam kategori sedang.

Penerapan PjBL berbantuan Canva juga menunjukkan perkembangan kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan terutama terlihat pada aspek kelancaran (*fluency*) dan keaslian (*originality*), yang tercermin dari kemampuan siswa menghasilkan beragam ide, mengembangkan konsep iklan, serta menciptakan desain yang berbeda dan menarik. Produk yang dihasilkan berupa poster, brosur, dan iklan media sosial menunjukkan bahwa siswa mampu mengintegrasikan pemahaman tentang struktur dan tujuan teks iklan ke dalam produk digital yang kreatif. Dengan demikian, integrasi PjBL dan Canva tidak hanya mendukung pencapaian hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang aktif, produktif, kontekstual, dan mendukung pengembangan kreativitas serta keterampilan digital siswa.

REFERENSI

- Agfarizka, E. (2025). *Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Oleh Siswa Kelas VIII MTsN 2 Tanjung Jabung Timur* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Amatillah, F. Y., Anggraini, D., & Henanggil, M. D. F. (2026). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMPN 1 Pantai Cermin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(03), 325-341. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.61134>
- Amatillah, F. Y., Anggraini, D., & Henanggil, M. D. F. (2026). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMPN 1 Pantai Cermin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(03), 325-341. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.61134>
- Asidiqi, D. F. (2024). Model project based learning (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi (JPDS)*, 7(2), 123-130.
- Maulida, H., & Rakhmawati, A. (2024). Innovation of Project-Based Learning Model to Support Students' Digital Literacy Abilities: A Literature Review. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 227-238. <https://doi.org/10.21009.AKSIS.080208>
- Sari, R. T., Angreni, S., Mohtar, L. E., Lufri, L., Asrizal, A., & Hardeli, H. (2024). Meta-analysis study: The influence of project based learning models on creativity and science learning outcomes of elementary school students. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 12(3), 726-738. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v12i3.38375>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulifah, A., Lestari, S., & Maruti, E. S. (2023). Pengaruh Penerapan Project Based Learning Berbantuan Fitur Infografis Pada Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Iklan Siswa SD Kelas V. In *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* (Vol. 2, pp. 1-7).
- Utama, D., & Wardiah, D. (2026). Penerapan Media Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Iklan Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Siswa Kelas Viii SMP Negeri 3 Mesuji. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 7(1), 384-394. <https://doi.org/10.52060/jipti.v7i1.4019>
- Widiarini, P., Sudiatmika, A. A. I. A. R., Suma, K., & Suardana, I. N. (2024). Meta-Analysis: Effectiveness Of Project-Based Learning On Student Creativity. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 14(2), 498-506. <https://doi.org/10.23887/jjpf.v14i2.84812>
- Yusmaniati, Y. (2024). Kreativitas Siswa dalam Menggunakan Media Aplikasi Canva pada Pembuatan Teks Iklan di Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 18(1), 19-27. <https://doi.org/10.24815/jbs.v18i1.34341>