

## **EFEKTIFITAS PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMAN 1 BAYANG**

Tiara Wahyuni<sup>1</sup>, Yanti Sri Wahyuni<sup>2</sup>, Hefni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Sosiologi FISHUM Universitas PGRI Sumatera Barat

<sup>1</sup>[2002tiarawahyuni@gmail.com](mailto:2002tiarawahyuni@gmail.com), <sup>2</sup>[yantisriwahyuni512@gmail.com](mailto:yantisriwahyuni512@gmail.com),

<sup>3</sup>[efnihefni@gmail.com](mailto:efnihefni@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study was motivated by the low learning outcomes of students in Sociology, which were caused by the use of monotonous and uninteresting learning media. This study aimed to determine the effectiveness of using Canva as a learning medium on student learning outcomes in Sociology at SMAN 1 Bayang. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method. The theory used was cognitive theory. The research subjects were students in class X Phase E, with class E3 as the experimental class and class E4 as the control class, each consisting of 33 students. The instruments used were tests and questionnaires. The data were analyzed through normality, homogeneity, and t-tests to test the hypothesis. The results of the study indicate that there is a significant difference between the learning outcomes of students using Canva media and those using conventional media. The use of Canva media has proven effective in improving Sociology learning outcomes, with the N-Gain score falling into the "effective" category. Thus, Canva media can serve as an innovative alternative to enhance the quality of learning in schools.*

**Keywords:** *Learning Media, Canva, Learning Outcomes, Sociology*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Bayang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimen. Teori yang digunakan yaitu teori kognitif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Fase E, dengan kelas E3 sebagai kelas eksperimen dan kelas E4 sebagai kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 33 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes dan angket. Data dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji-t untuk menguji hipotesis. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media Canva dengan

siswa yang menggunakan media konvensional. Penggunaan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Sosiologi, dengan nilai N-Gain termasuk dalam kategori “efektif”. Dengan demikian, media Canva dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar, Sosiologi

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan zaman memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan di abad ke-21, yang ditandai dengan munculnya revolusi industri 4.0 serta pesatnya arus globalisasi dan keterbukaan informasi (Yulianti, 2021). Abad ini juga ditandai oleh kemajuan teknologi yang sangat cepat dan berdampak pada berbagai sektor, termasuk pendidikan. Dalam bidang pendidikan, kemajuan teknologi turut mengubah proses belajar mengajar yang dikenal dengan istilah pembelajaran abad ke-21 (Yulianti, 2021).

Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, mengaitkan ilmu dengan kehidupan nyata, menguasai teknologi informasi dan komunikasi, serta mampu bekerja sama dalam tim. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran yang

mendukung penguasaan materi dan peningkatan kompetensi siswa (Baroya 2018).

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bersifat kolaboratif (Boholano 2017). Oleh karena itu, media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu membuat siswa merasa nyaman serta mudah memahami materi (Magdalena et al. 2021) Media juga sebaiknya memanfaatkan ilustrasi visual untuk menyampaikan pesan secara efektif. Desain pembelajaran sendiri mencakup seluruh proses yang bertujuan untuk mengoptimalkan kualitas belajar dan kinerja peserta didik (Rahmatullah et al. 2020).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran

merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas (Jannah et al. 2023). Selain itu, menurut Indriani, (2024) bahwa media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat siswa untuk belajar

Salah satu media digital yang populer digunakan saat ini adalah Canva. Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis berbasis online yang menyediakan berbagai fitur, seperti pembuatan presentasi, poster, infografis, buklet, dan lainnya (Fitriana, 2024).

Dalam dunia pendidikan, Canva sangat bermanfaat karena mendukung penyusunan materi ajar yang bersifat visual, interaktif, dan menarik. Fitur seperti animasi, template, penomoran halaman, serta sistem "drag and drop" memudahkan guru dan siswa dalam menciptakan materi pembelajaran yang inovatif

dan efisien (Sary, 2024). Canva juga memungkinkan kolaborasi antarsiswa dalam pengerjaan proyek, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri serta kemampuan berpikir kritis. Bagi guru, media ini membantu menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan meningkatkan efektivitas proses belajar (Fadillah, 2023)

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016, hasil belajar memiliki fungsi penting. Bagi siswa, hasil belajar digunakan untuk memantau, mengevaluasi, dan memperbaiki proses belajar secara berkelanjutan. Bagi guru, berfungsi sebagai tolok ukur pencapaian Standar Kompetensi Lulusan, dan bagi pemerintah sebagai indikator pencapaian kompetensi lulusan secara nasional (Wulandari and Mudinillah 2022).

Keberhasilan peserta didik sangat ditentukan oleh Guru khususnya, dalam proses belajar mengajar. Guru juga merupakan komponen yang paling berpengaruh dalam menciptakan proses dan hasil pendidikan yang berkualitas, sehingga guru dituntut untuk memiliki kemampuan atau kompetensi, mutu dan profesionalisme (Durisa, 2022)

Hasil wawancara dengan guru Sosiologi kelas Fase E di SMA Negeri 1 Bayang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa masih rendah. Hal ini tergambar dari nilai rata-rata ujian tengah semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 yang masih jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) sebesar 78. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media Canva, yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang kreatif dan menyenangkan.

Peningkatan mutu pendidikan sangat bergantung pada perbaikan proses belajar mengajar. Di tingkat SMA, Sosiologi menjadi mata pelajaran penting yang membahas hubungan sosial, konflik, mobilitas, serta struktur sosial dalam masyarakat (Suci, 2020). Menurut Alex Inkeles, sosiologi berfokus pada

hubungan sosial, lembaga, dan masyarakat sebagai objek kajian utama. Untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan, mereka harus dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan melalui pelajaran Sosiologi (Lesmana, 2023). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa belum memahami konsep-konsep dasar dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diperparah dengan pembelajaran yang masih didominasi guru, sehingga suasana kelas menjadi pasif dan partisipasi siswa rendah.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru masih bergantung pada media cetak, seperti buku teks, dan metode pembelajaran satu arah yang kurang menarik. Dampaknya, siswa merasa bosan, tidak memahami materi dengan baik, dan kurang termotivasi untuk belajar karena minimnya stimulasi untuk berpikir kritis dan kreatif.

Melihat kondisi tersebut, peneliti menilai Canva memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan desain visual yang menarik dan kemudahan penggunaannya, Canva dapat membantu guru menyampaikan

materi dengan lebih menarik, serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pelajaran Sosiologi. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas penggunaan canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar sosiologi di SMAN 1 Bayang

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Fase E, dengan kelas E3 sebagai kelas eksperimen dan kelas E4 sebagai kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 33 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes dan angket. Data dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji-t untuk menguji hipotesis.

**C. Hasil Penelitian**

**Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

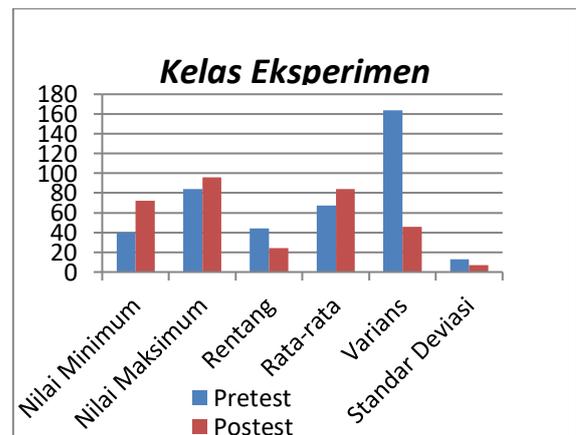
Adapun Hasil Belajar Kelas Eksperimen sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**

Deskriptif	Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest
Nilai Minimum	40	72
Nilai	84	96

Maksimum		
Rentang	44	24
Rata-Rata	67,52	84,000
Varians	163,758	46,0
Standar Deviasi	12,797	6,782

Berdasarkan Tabel diatas, bahwa hasil pretest Sosiologi dengan media Canva pada 33 siswa menunjukkan nilai terendah 40, tertinggi 84, dan rata-rata 67,52. Sementara hasil posttest menunjukkan nilai terendah 72, tertinggi 96, dengan rata-rata 84,00. Hasil perhitungan pretest dan posttest kelas eksperimen ini sebagai berikut:



Grafik 1. Hasil perhitungan pretest dan posttest kelas eksperimen

Berdasarkan Grafik diatas, bahwa nilai pretest kelas eksperimen sebelum menggunakan media Canva menunjukkan nilai minimum 40, maksimum 84, rata-rata 67,52, dan standar deviasi 12,797 (N=33). Setelah pembelajaran dengan Canva (posttest), nilai minimum meningkat

menjadi 72, maksimum 96, rata-rata 84,00, dan standar deviasi menurun menjadi 6,782. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran Canva.

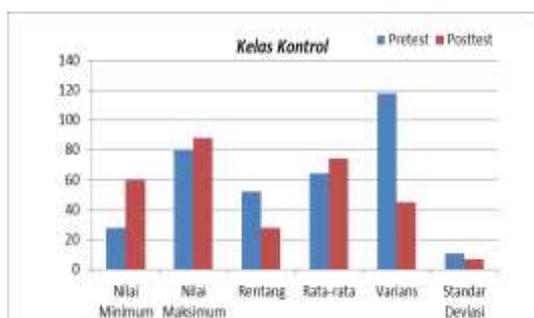
**Hasil Belajar Kelas Kontrol**

Adapun Hasil Belajar Kelas Eksperimen sebagai berikut :

**Tabel 2 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol**

Deskriptif	Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest
Nilai Minimum	28	60
Nilai Maksimum	80	88
Rentang	52	28
Rata-Rata	64,24	74,424
Varians	117,939	44,9
Standar Deviasi	10,860	6,70

Berdasarkan table diatas, bahwa hasil belajar Sosiologi tanpa media pembelajaran menunjukkan nilai pretest berkisar antara 28–80 dengan rata-rata 64,24 dari 33 siswa. Sedangkan nilai posttest berkisar antara 60–88 dengan rata-rata 74,42. Hal ini terlihat pada gambar berikut ini

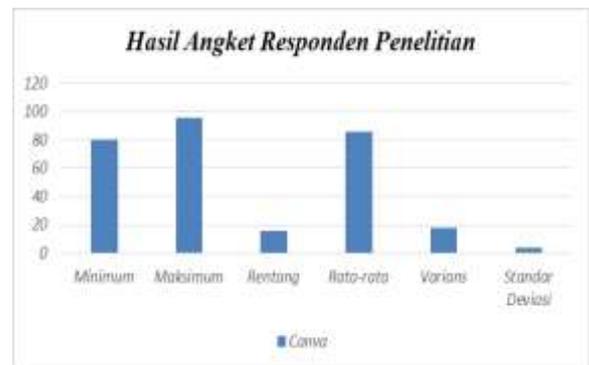


Grafik 2. Hasil pretest dan posttest kelas control

Berdasarkan Grafik diatas, bahwa pretest kelas kontrol tanpa media pembelajaran menunjukkan nilai minimum 28, maksimum 80, rata-rata 64,24, dan standar deviasi 10,86 (N = 33). Pada posttest, nilai minimum 60, maksimum 88, rata-rata 74,42, dan standar deviasi 6,70 (N = 33). Dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai di kelas kontrol kurang signifikan karena pembelajaran dilakukan tanpa media.

**Hasil Angket**

Berdasarkan hasil angket dari 33 responden di kelas eksperimen, diperoleh nilai terendah 80, tertinggi 96, dan rata-rata 86,2. Hasil lengkap disajikan pada gambar berikut:



Grafik 3. Hasil angket responden

Berdasarkan Grafik diatas dapat dilihat angket responden penelitian . dapat diperoleh nilai Minimum 80, Nilai Maksimum 96, Rentang 16, Rata-rata 86,2 Varians 17,8, Standar deviasi 4,21 dengan siswa sebanyak N = 33 siswa

### Uji Hipotesis

Uji normalitas dan uji homogenitas yang dilakukan pada kedua kelas sampel menunjukkan bahwa data masing-masing kelas sampel terdistribusi normal dan memiliki varians homogen. Sehingga untuk menguji hipotesis penelitian digunakan uji kesamaan dua rata-rata menggunakan statistik uji-t. Hasil uji kesamaan dua rata-rata dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3 Hasil Uji t Hasil Postets Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	N	$\bar{X}$	$S^2$	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$
Eksperi	3	84,	46,	6,992	1,99
men	3	00	0		7
Kontrol	3	74,	44,		
	3	42	9		

Tabel diatas menunjukkan bahwa daerah penerimaan  $H_0$  dengan taraf nyata  $(\alpha) = 0,05$  didapatkan  $[(-t)]_{((1 - 1/2\alpha))} < t_h < [(1 - 1/2\alpha)]$  dengan derajat kebebasan  $dk = (n_1 + n_2) - 2$  sehingga  $t(0,025)(64) = 1,997$ . Karena nilai  $t_h$  berada diluar daerah penerimaan  $H_0$ , maka  $H_a$  diterima karena  $t_h = 6,992$  lebih besar dari nilai  $t_t = 1,997$  menunjukkan bahwa hasil sangat signifikan artinya adanya pengaruh media canva terhadap hasil belajar sosiologi

### Uji N-Gain Efektivitas

Adapun Hasil Uji N-Gain Efektivitas sebagai berikut:

**Tabel 4 Hasil Uji N-Gain**

Kelas	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Skor Pretest	67,52	64,24
Skor Posttest	84,00	74,42
Gain	51,60	27,58
Keterangan	Efektif	Kurang Efektif

Berdasarkan table diatas, bahwa skor Pre-test dan Post-test kelas eksperimen masing-masing adalah 67,52 dan 84,00, sedangkan kelas kontrol memperoleh 64,24 dan 74,42. Hasil uji N-Gain menunjukkan kelas kontrol sebesar 27,58 (kurang efektif) dan kelas eksperimen 51,60 (efektif). Hal ini sesuai klasifikasi Sugiyono (2017), bahwa N-Gain 25–44 termasuk kurang efektif, dan 45–74 termasuk efektif.

### C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMAN 1 Bayang, dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas E.3 (33 siswa) sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media Canva, dan kelas E.4 (33 siswa) sebagai kelompok kontrol yang tidak

menggunakan media pembelajaran. Materi yang digunakan dalam pembelajaran adalah "Nilai dan Keteraturan Sosial". Penulis berperan sebagai pendidik yang menyiapkan modul, bahan ajar, pedoman penilaian, serta materi yang sesuai dengan kompetensi.

Penelitian dilaksanakan dalam lima pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan pretest di kedua kelas untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Pertemuan kedua, penyampaian materi diberikan menggunakan media Canva di kelas eksperimen dan tanpa media di kelas kontrol. Pada pertemuan ketiga, siswa kelas eksperimen mulai menggunakan Canva dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode biasa. Pertemuan keempat, siswa kelas eksperimen mempresentasikan hasil kerja menggunakan Canva, sementara kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Di pertemuan kelima, dilakukan posttest dan pengisian angket untuk mengukur hasil belajar serta efektivitas penggunaan media pembelajaran di masing-masing kelas. Penelitian ini mengacu pada teori belajar kognitif.

Instrumen penelitian meliputi soal pretest, posttest, dan angket. Sebelum digunakan, soal-soal diuji terlebih dahulu di sekolah lain yang bukan lokasi penelitian. Soal diuji validitasnya melalui uji normalitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran, hingga diperoleh 25 butir soal yang layak digunakan untuk pretest dan posttest.

Penelitian diawali dengan uji normalitas dan homogenitas terhadap nilai pretest kedua kelas. Hasilnya menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, dengan rata-rata nilai awal yang relatif sama (kelas E.3 = 67,52; kelas E.4 = 64,24), sehingga kedua kelas layak untuk diberi perlakuan berbeda.

Kelompok eksperimen menggunakan media Canva dalam proses pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Pembelajaran di kelas kontrol berlangsung secara satu arah tanpa media visual, sehingga siswa cenderung pasif. Sebaliknya, siswa di kelas eksperimen aktif terlibat melalui tugas kelompok, presentasi, dan eksplorasi fitur desain di Canva, yang memicu peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam belajar.

Setelah perlakuan, dilakukan posttest. Rata-rata hasil posttest kelas eksperimen adalah 84,00, lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 74,42. Uji statistik menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, serta uji-t menghasilkan nilai  $t_{hitung} = 6,992 > t_{tabel} = 1,997$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan skor sebesar 51,60 di kelas eksperimen yang termasuk kategori "efektif". Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva efektif digunakan dalam pembelajaran Sosiologi. Namun, terdapat beberapa kendala, seperti durasi diskusi yang cukup lama dan kurangnya pengalaman siswa dalam menggunakan Canva di awal pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahwa adanya

peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, dengan rata-rata nilai 84,00, dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 74,42. Uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong kreativitas siswa dan kolaborasi antar kelompok. Siswa lebih aktif, antusias, dan mampu mempresentasikan materi dengan menarik menggunakan fitur-fitur Canva.

Oleh karena itu, hasil belajar peserta didik menggunakan quasi eksperimen dan uji-t terligat bahwa hasilnya menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$  maka demikian hasil belajar peserta didik yang diajukan dengan penggunaan media canva pada Fase E SMAN 1 Bayang lebih tinggi dibandingkan dengan tidak menggunakan media Canva

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Baroya, Epi Hifmi. 2018. "Strategi Pembelajaran Abad 21." *As-Salam: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman* 1(1):101–15.

- Boholano, Helen. 2017. "Smart Social Networking: 21st Century Teaching And Learning Skills." *Research In Pedagogy* 7(1):21–29.
- Durisa, Ade Irma, Siti Istiningsih, And Arif Widodo. 2022. "Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar." *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5(2):55–63.
- Fadillah, Wafiq, And Saida Zainurossalamia Za. 2023. "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Canva." *Mamen: Jurnal Manajemen* 2(2):231–40.
- Fitriana, Nur, And Others. 2024. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (Jipti)* 5(2):375–84.
- Indriani, Chindy. 2024. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)* 4(2):330–39.
- Jannah, Feryana N. Miftahul, H. Nuroso, Mudzanatun Mudzanatun, And E. Isnuryantono. 2023. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11(1):138–46.
- Lesmana, Sri Jaya, And Inas Sofia Latif. 2023. *Pengantar Sosiologi: Interaksi Individu Dengan Individu, Individu Dengan Kelompok, Kelompok Dengan Kelompok*. Berkah Aksara Cipta Karya.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, And Iis Susilawati. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi." *Edisi* 3(2):312–25.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, And Andi Tenri Ampa. 2020. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12(2):317–27.
- Sary, Irma, Zulfan Mazaimi, And Yenny Puspita Saragih. 2024. "Aplikasi Canva Menggunakan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru." *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa* 2(1):203–6.
- Suci, I. Gede Sedana, Hadian Wijoyo, And Irjus Indrawan. 2020. *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Bandung.
- Wulandari, Tri, And Adam Mudinillah. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)* 2(1):102–18.
- Yulianti, Yuniar Adhinaya, And Dwi Wulandari. 2021. "Flipped Classroom: Model Pembelajaran Untuk Mencapai Kecakapan Abad 21 Sesuai Kurikulum 2013." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 7(2):372–84.