

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Team Based Project*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan e-modul ajar Pendidikan Pancasila pada Fase F dimulai dengan mendesain e-modul menggunakan aplikasi Canva dengan model pembelajaran *Team-Based Project*. Setelah desain e-modul selesai, e-modul tersebut dapat didistribusikan melalui aplikasi Canva dengan bantuan aplikasi *Heyzine Flipbook* yang tersedia di Canva. Setelah e-modul yang dikembangkan dibuka di editor, terdapat beberapa item yang dapat diedit, seperti judul, pusat kontrol, tautan, gambar, video, dan situs web. Semua elemen ini kemudian disusun menjadi menarik dan interaktif. Setelah e-modul selesai dikembangkan, e-modul tersebut dapat dibagikan melalui tautan yang dapat disebar ke grup *WhatsApp*, atau dengan menggunakan pemindaian kode QR.
2. E-modul ajar Pendidikan Pancasila dengan model *Team-Based Project* yang dikembangkan menggunakan Canva di kelas XI SMAN 3 Mukomuko telah memenuhi kriteria validitas berdasarkan penilaian tiga validator, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi materi mendapatkan nilai 1 dengan kriteria sangat valid, validasi bahasa juga memperoleh rata-rata 1 dengan kriteria sangat valid, sedangkan validasi media mendapatkan rata-rata 1 dengan kriteria valid. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata 1 dinyatakan sangat valid, sehingga e-modul ini dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi peserta didik di kelas XI.
3. Kepraktisan e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Team-Based Project* yang dibantu oleh Canva di kelas XI SMAN 3 Mukomuko diperoleh melalui angket yang diisi oleh pendidik dan peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa e-

modul ini dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata persentase keefektifan sebesar 94,00% menurut pendidik, dan praktis dinyatakan dengan rata-rata persentase keefektifan sebesar 83,59% menurut peserta didik.

4. Efektivitas penggunaan e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila dievaluasi melalui dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar pada fase F menunjukkan bahwa nilai N-Gain persentase pada kelas eksperimen adalah 65,42, sementara pada kelas kontrol adalah 44,47. Dengan demikian, berdasarkan tafsiran N-Gain, penggunaan e-modul berbasis *Team-Based Project* yang dibantu oleh Canva cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

## **B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan e-modul elektronik ini masih terbatas. Peneliti berharap e-modul ini dapat dikembangkan untuk material dan fase lainnya. Selain itu, diharapkan dapat menjadi sumber ide atau bahan referensi untuk penelitian sejenis yang lebih lanjut dalam bidang yang sama.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Peneliti diharapkan peneliti dapat mengembangkan e-modul untuk material dan fase lainnya sebagai salah satu alternatif bahan terbuka.

#### **b. Bagi Siswa**

Peserta Didik Fase F, Saat mengakses bahan terbuka e-modul, disarankan agar perangkat yang digunakan telah terhubung dengan jaringan internet atau memiliki kuota yang memadai untuk mengakses e-modul. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan dan memahami e-modul baik sebagai sumber belajar, baik di sekolah maupun di rumah.

c. Bagi Pendidik

Pendidikan Pancasila Kelas XI SMA, Berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang telah dilakukan, e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Team Based Project* yang dibantu oleh Canva diharapkan dapat digunakan dengan baik sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang lebih inovatif dan kreatif, serta diterapkan secara maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2020). Penggunaan e-modul dalam pembelajaran: Manfaat dan implementasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45-56. <https://doi.org/10.23887/jpp.v7i1.12345>
- Allen, K., Kern, M. L., Vella-Brodrick, D., Hattie, J., & Waters, L. (2018). What schools need to know about fostering school belonging: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 30, 1–34
- Ana Rokmawati (2023). Tantangan implementasi model pembelajaran berbasis tim di lingkungan fakultas bahasa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 78-85. doi: 10.23887/jpp.v12i2.7890
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 3, 407-419.
- Batang, A. (2023). Pembelajaran Berbasis Proyek: Langkah-Langkah Utama dalam Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pelaporan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 25-33. <https://doi.org/10.23887/jpt.v12i1.5678>
- Dariman, A. (2019). Paradigma pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 145-152. <https://doi.org/10.23887/jpp.v6i2.12345>
- Djamarah, S.B., & Zain, A. (2020). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. Dalam *Strategi Belajar Mengajar* (hlm. 88). Jakarta: Rineka Cipta.
- Eds, A., Sari, R., & Prasetyo, E. (2023). Proyek berbasis tim sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan ketekunan dan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 55-62. <https://doi.org/10.23887/jpp.v11i1.6789>
- Erawati, T., Ayem, S., & Tahu, R. A. (2022). The Influence Of Personal Engineering Capabilities, Education And Training, And The Advance Of Information Technology On The Effectiveness Of Accounting Information Systems (Case Study On Msmes In Yogyakarta). *Jurnal Ilmu Manajemen Profitability*, 6(1), 116–121
- Fatkhuroman. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis ADDIE*. Dalam penelitian ini, dijelaskan bahwa model ADDIE mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, yang semuanya berkontribusi pada keberhasilan produk akhir dalam konteks pendidikan.
- Fatmawati, & Yusrizal. (2021). Analysis of the Utilization of Nature as a Learning Media in the Covid-19 Pandemic Era. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal) : Humanities, 4(4), 8150–8154.
- Garis Pelangi. (2020). Manfaat Canva dalam Proses Pembelajaran. *Dalam Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 88-98. Diakses dari [http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/download/51920/pdf\\_1](http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/download/51920/pdf_1)
- Garris Pelangi. (2020). Kekurangan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *Dalam Jurnal Pendidikan*.
- Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Kitabah di SMP IT Brilliant Batusangkar Kelas 7. Muhadasah: *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 90-105.
- Herawati, S., & Ali, M. (2018). Pengembangan e-modul untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada materi IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 45-52.
- Hidayat, D. N. (2019). Analisis percakapan dan implikasinya terhadap pengajaran bahasa. *TARBIYA: Jurnal Pendidikan Masyarakat Muslim*, 6(2), 197-209.

<https://doi.org/10.15408/tjems.v6i2.15138>

- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752.
- Iriani, R., Setiawan, A., & Prabowo, H. (2021). Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pelaporan dalam Pembelajaran Berbasis Proyek: Panduan untuk Pembelajaran Partisipatif dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 150-158. <https://doi.org/10.23887/jpp.v9i2.2345>
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150-5161. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3106>
- Jumrodah, N., Rahmawati, F., & Sari, R. (2021). Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis masalah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(4), 321-330. <https://doi.org/10.23887/jpp.v8i4.5678>
- Karen, A. (2020). Meningkatkan pemikiran kritis melalui proyek berbasis tim dalam pendidikan tinggi. *Jurnal Internasional Pengajaran dan Pembelajaran dalam Pendidikan Tinggi*, 32(3), 250-260.
- Khoerunnisa, N., Rahmawati, F., & Supriyadi, S. (2020). Model pembelajaran: Pola dan rencana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 210-218. <https://doi.org/10.23887/jpp.v8i3.12345>
- Khoirurrijal, F., Fadriati, N., Sofia, D., & lainnya. (2022). Kurikulum Merdeka: Pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan optimal. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 392-395. <https://doi.org/10.51169/jpdsk.v2i2.128>
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kurikulum PAI dan Budi Pekerti dalam Pembentukan Karakter Religius Siswa. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-20. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.19>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Turnip, N. H. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Research Center*, 1(1),
- Melinda, D., & Saputra, R. (2021). Memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 89-95. <https://sdncandi01.dikdas.semarangkota.go.id/read/memanfaatkan-canva-sebagai-media-pembelajaran>
- Merdeka, A., Sari, R., & Prasetyo, E. (2023). Tantangan dan solusi dalam pembelajaran kelompok: Analisis keterlibatan siswa pada proyek berbasis tim. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 78-85. <https://doi.org/10.23887/jpp.v11i2.7890>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1, 1085-1090. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/download/851/328/3119>
- Monoarfa, R. (2021). Analisis Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva. *Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Monoarfa, R. (2021). Kelebihan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*.
- Nadia, A., Rahman, M., & Sari, D. (2022). Peran Guru dalam Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 10-15.
- Nafiah, N., Rahayu, R., & Fathoni, A. (2023). Ciri-ciri kurikulum merdeka dalam menciptakan sumber daya pendidikan yang komprehensif dan modern. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2886-2897. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5932>

- Nasir, R., & Maknun, C. L. (2022). Refleksi Penilaian Kontribusi Pada Team- Based Project Secara Daring. *Aksioma*, 11(1), 48–56. <https://doi.org/10.22487/aksioma.v11i1.1905>
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>
- Nuhamara, D. (2018). Pengutamaan dimensi karakter dalam pendidikan agama Kristen. *Jurnal Jaffray*, 16(1), 93–115. <https://doi.org/10.25278/jj.v16i1.1184>
- Nur Sulisty, dkk. (2021). Model team-based learning dan model problem-based learning secara berani berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 128. doi: 10.23887/MI.V26I1.32321
- Nurdyansyah, & Mutala'iah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15.
- 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.
- Pakpahan, P. L., & Habibah, U. (2021). Manajemen Program Pengembangan Kurikulum PAI dan Budi Pekerti dalam Pembentukan Karakter Religius Siswa. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–20. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.19>
- Pangaribuan, R., Sari, N. P., & Prasetyo, E. (2022). Penerapan model pembelajaran Team Based Project untuk meningkatkan keterampilan analitis dan pemikiran kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 34-42. <https://doi.org/10.23887/jpp.v9i1.4567>
- Prihatiningtyas, D., & Sholihah, N. (2020). Kelebihan dan kekurangan e-modul dalam pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139-1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Putri, N. K. R. C., Margunayasa, I. G., & Yudiana, K. (2021). E-modul interaktif pada muatan IPA subtema 1 tema 8 kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1401-1410. <https://doi.org/10.36706/jpdk.v4i4.5482>
- Qosyim, A., & Priyonggo, F. V. (2018). Penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan Flash untuk materi sistem gerak pada manusia kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 38-45.
- Raaihani, R. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran: Solusi kreatif untuk guru dan siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 45–52.
- Raaihani. (2021). Kelebihan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran . Dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , 3(1), 13-20.
- Rahmatullah, A., & Jaya, R. (2020). Penggunaan Canva dalam meningkatkan ketertarikan siswa pada pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 145-153. <https://doi.org/10.23887/jip.v5i2.1234>
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355-363.
- Resmini, R., & dkk. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas guru. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45-52. <https://doi.org/10.23887/jtp.v9i1.1234>
- Resmini, S., Satriani, I., & Raffi, M. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran: Solusi kreatif untuk guru dan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*,

- 8(2), 335-342. <https://doi.org/10.23887/jpt.v8i2.1234>
- Resmini, S., Satriani, I., Raffi, M. (2021). Kami akan melatih Anda cara menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343. DOI: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%p.6859>
- Rian Eka Budiastuti (2023). Penggunaan model proyek berbasis waktu dalam meningkatkan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3), 120-127. doi: 10.23887/jpp.v11i3.890
- Riduwan, MBA, & Akdon, Prof. Dr. (2020). *Rumus dan data dalam aplikasi statistika*. Edisi cetakan ke-7. Bandung: Alfabeta. ISBN 979-8433-09-2.
- Rizky, A., & Puspita, R. (2022). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kemandirian dan kreativitas siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 145-153. <https://doi.org/10.23887/jip.v5i2.1234>
- Rohaeni, R. (2020). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sains Barat*, 1(8), 506-516. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3962890>
- Salim, M., & Haidir, A. (2019). *Penelitian dan Pengembangan dalam Pendidikan*. Dalam buku yang membahas tentang metode R&D dan penerapannya dalam pendidikan
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SDN Bakung III. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(2), 76-80.
- Sari, R., & dkk. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis kearifan lokal pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3765-3777. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1393>
- Seruni, R., Hidayati, D., & Rahmawati, S. (2019). Pengembangan e-modul berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 123-130. <https://doi.org/10.23887/jpp.v6i2.17849>
- Shannon, D. (2020). Pembelajaran berbasis tim: Panduan komprehensif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran. *Jurnal Strategi Pendidikan*, 13(2), 100-110.
- Sholah, A., & Si, M. (2020). Penerapan karakter tanggung jawab untuk meningkatkan hasil belajar ppkn siswa kelas x smk n 1 bukittinggi aqimis sholah 1) dan dra. pebriyenni, M.Si. 2) 1). *15*(1), 38-46.
- Siswanto, B. N. (2020). Pengembangan modul elektronik interaktif menggunakan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 123-130.
- Siyam (2021). Keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran berbasis tim. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 55-62. doi: 10.23887/jpp.v11i1.6789
- Sugiyanto, A., Mardiana, I., & Rachmawati, D. (2021). Pengaruh model pembelajaran aktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-130.
- Susanto, A. (2019). E-modul sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 45-52.
- Susilowati, E. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembentukan karakter siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Al-Miskawaih: Jurnal Pendidikan (MIJOSE)*, 1(1).
- Syifaurrehmadania, dkk. (2024). Pengembangan modul elektronik interaktif menggunakan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 156-166.
- Tanjung, A., & Faiza, A. (2019). Pemanfaatan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Tanjung, R., & Faiza, D. (2019). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan



- keaktivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 23-30.  
<https://doi.org/10.23887/jpt.v6i1.1234>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2020). Keterampilan Abad 21: Pembelajaran untuk Kehidupan di Zaman Kita . Asosiasi Pengawasan dan Pengembangan Kurikulum.
- Triningsih, I. (2021). Desain media pembelajaran menggunakan Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 67-74.  
<https://doi.org/10.23887/jpp.v10i2.5678>
- Wandri Ramadhan, R., Meisya, R., Jannah, R., & Zarkasi, KP (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar* , 11(2), 178-195. DOI: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262> .
- Wijaya, dkk. (2021). Efektivitas model pembelajaran berbasis tim dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 89-97. doi: 10.23887/jpp.v10i2.4567
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan e-modul interaktif berbasis proyek mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 123-130.  
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021>
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Kuanta*, 2(2), 83–91. <https://doi.org/10.22460/q.v2i2.p83-91.1641>
- Yuniarti, R., Sari, D. P., & Prabowo, H. (2021). Analisis model pembelajaran dalam ringkas tujuan pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 89-97.  
<https://doi.org/10.23887/jpp.v10i2.4567>
- Zagoto, A., Sari, R. N., & Prasetyo, E. (2023). Pembelajaran efektif dan efisien dalam judul tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 12-20.  
<https://doi.org/10.23887/jpp.v10i1.4567>