



Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Model Pembelajaran Deep Learning Berbasis Media Canva di Sekolah SMP Negeri 1 Sanrobone

Nurlaela Tul¹, Kiki Ayu Lestari², Riza Sativani Hayati³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

Corresponding Author: nurlaelat7@gmail.com¹, etti9203@gmail.com²

Article History:

Received: 10-12-2025

Revised: 22-12-2025

Accepted: 29-12-2025

Keywords: Deep

Learning, Media Canva,
Pelatihan Guru,
Teknologi Digital

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru di SMP Negeri 1 Sanrobone melalui pelatihan model pembelajaran deep learning berbasis media Canva. Kreativitas guru menjadi fokus utama karena perannya yang esensial dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, terutama di daerah pedesaan dengan keterbatasan akses teknologi dan metode pengajaran inovatif. Pelatihan ini dirancang dalam bentuk workshop interaktif dengan melibatkan 30 guru mata pelajaran inti, yang mencakup pengenalan konsep deep learning dan pemanfaatan Canva untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu menghasilkan desain pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual, dengan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan Canva sebagai alat bantu terbukti mudah diadopsi dan mendukung pendekatan deep learning. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pelatihan berbasis teknologi seperti Canva dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kreativitas guru di SMP Negeri 1 Sanrobone, dengan rekomendasi untuk memperluas program ini ke sekolah-sekolah lain di wilayah serupa.

© 2025 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan masyarakat, khususnya di daerah pedesaan seperti Sanrobone yang sering kali menghadapi keterbatasan sumber daya. Di SMP Negeri 1 Sanrobone, guru sebagai agen perubahan memainkan peran krusial dalam membentuk generasi muda yang kompetitif dan inovatif. Namun, kreativitas guru sering terhambat oleh rutinitas pengajaran konvensional yang kurang memanfaatkan

teknologi digital, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini hadir sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut melalui pelatihan model pembelajaran deep learning berbasis media Canva, yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan kontekstual.

Model pembelajaran deep learning muncul sebagai pendekatan inovatif yang mendorong siswa untuk tidak hanya menghafal, tetapi juga menganalisis, mensintesis, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata. Berbeda dengan pembelajaran permukaan yang fokus pada fakta dasar, deep learning menekankan pada pemahaman konseptual

yang mendalam melalui aktivitas interaktif dan berbasis proyek. Integrasi teknologi dalam model ini menjadi kunci sukses, karena memungkinkan guru untuk menciptakan materi yang visual dan menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, tanpa pelatihan yang tepat, guru di daerah pedesaan sering kesulitan mengadopsi pendekatan ini. (Santoso, 2025).

Deep learning dalam konteks pendidikan merujuk pada pendekatan pedagogis yang menekankan pemahaman mendalam terhadap materi pelajaran, di mana siswa tidak hanya menghafal fakta tetapi juga mampu menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan konteks yang lebih luas dan situasi nyata (Azhar dkk., 2024). Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills), seperti analisis, sintesis, evaluasi, dan aplikasi pengetahuan, sehingga siswa dapat membangun pemahaman yang berkelanjutan dan fleksibel. Berbeda dengan pembelajaran permukaan (surface learning) yang fokus pada pengulangan dan hafalan jangka pendek, deep learning mendorong siswa untuk mengeksplorasi elemen-elemen kompleks dari suatu topik, membentuk koneksi antar disiplin ilmu, dan menerapkan apa yang dipelajari dalam pemecahan masalah autentik.

Secara historis, konsep deep learning ini muncul dari teori konstruktivisme, di mana pembelajaran dilihat sebagai proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Dalam praktiknya, deep learning sering kali diimplementasikan melalui aktivitas berbasis proyek, diskusi kelompok, atau simulasi, yang memungkinkan siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan secara holistik. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan retensi pengetahuan jangka panjang, tetapi juga memupuk sikap belajar seumur hidup (learning dispositions), seperti rasa ingin tahu, ketekunan, dan kemampuan kolaborasi. Di daerah pedesaan seperti Sanrobone, di mana akses terhadap sumber daya pendidikan terbatas, deep learning dapat menjadi alat ampuh untuk mengatasi ketidakmerataan, karena lebih menekankan pada proses berpikir daripada alat mahal.

Dalam pelatihan guru, model deep learning diterapkan untuk mengubah peran guru dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator yang mendorong siswa untuk berpikir mandiri. Guru diajak untuk merancang aktivitas yang memicu pemahaman mendalam, seperti mengintegrasikan elemen-elemen joyful learning (pembelajaran menyenangkan) dan mindful learning (pembelajaran sadar) untuk membuat proses lebih bermakna dan menyenangkan (Yulian dkk., 2024). Hasilnya, guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang lebih inklusif, di mana siswa dari berbagai latar belakang merasa terlibat secara aktif. Namun, tantangan utama dalam mengadopsi model ini adalah kebutuhan akan pelatihan intensif, karena guru harus menguasai strategi untuk mendorong pemikiran kritis tanpa mengandalkan metode tradisional.

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang dirancang untuk memudahkan pengguna non-profesional dalam menciptakan konten visual berkualitas tinggi, seperti infografis, presentasi, poster, video pendek, dan materi interaktif lainnya. Secara khusus untuk pendidikan, Canva menyediakan versi gratis 100% untuk guru dan siswa di sekolah K-12 yang memenuhi syarat, termasuk akses ke ribuan template siap pakai yang disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran. Antarmukanya yang intuitif, dengan fitur drag-and-drop, memungkinkan pengguna untuk mengedit elemen desain tanpa memerlukan keterampilan pemrograman atau perangkat lunak mahal, sehingga sangat cocok untuk guru di daerah dengan keterbatasan teknologi seperti Sanrobone.

Dalam konteks pendidikan, Canva berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui materi pembelajaran yang visual dan menarik, seperti membuat

lesson plans interaktif, aktivitas kelas berbasis gambar, atau bahkan jurnal digital. Fitur AI-powered di Canva, seperti Magic Studio, membantu guru menghemat waktu dengan otomatisasi tugas seperti pembuatan teks, edit gambar, atau generasi ide desain, sehingga mereka dapat fokus pada konten pedagogis daripada teknis (Maisarah et al., 2024). Selain itu, Canva mendukung kolaborasi real-time, di mana guru dan siswa dapat bekerja bersama pada proyek yang sama, yang selaras dengan prinsip deep learning yang menekankan kerjasama dan pemecahan masalah kelompok. Komunitas Canva for Teachers juga menyediakan ruang untuk berbagi ide, seperti desain poster kelas atau tips penggunaan AI untuk membuat pelajaran lebih inklusif.

Canva telah terbukti efektif dalam transformasi pengajaran, terutama di era pasca-pandemi, di mana alat digital menjadi esensial untuk pembelajaran hybrid. Di pelatihan seperti yang dilakukan di SMP Negeri 1 Sanrobone, Canva digunakan untuk mendukung model deep learning dengan memungkinkan guru menciptakan materi yang mendorong siswa untuk menganalisis visual, seperti infografis tentang topik sains atau sejarah, sehingga memperdalam pemahaman konseptual. Integrasi keduanya deep learning sebagai kerangka pedagogis dan Canva sebagai media membantu guru meningkatkan kreativitas mereka, karena alat ini memberikan kebebasan untuk menyesuaikan konten dengan budaya lokal, membuat pembelajaran lebih relevan dan menyenangkan bagi siswa.

Pelatihan ini melibatkan 30 guru melalui format workshop interaktif, yang mencakup sesi teori dan praktik. Dengan pendekatan ini, guru tidak hanya mempelajari konsep deep learning, tetapi juga langsung menerapkannya dalam pembuatan materi menggunakan Canva. Harapannya, pelatihan ini akan menciptakan efek domino, di mana peningkatan kreativitas guru berdampak pada peningkatan prestasi siswa dan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Selain itu, program ini selaras dengan tujuan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang menekankan pada pengabdian masyarakat melalui transfer pengetahuan dan teknologi.

Akhirnya, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pendidikan di daerah pedesaan, dengan rekomendasi untuk ekspansi program serupa ke sekolah-sekolah lain. Melalui peningkatan kreativitas guru via pelatihan deep learning berbasis Canva, diharapkan tercipta ekosistem pendidikan yang lebih inklusif dan inovatif di Sanrobone. Dengan demikian, artikel ini tidak hanya mendokumentasikan proses pelatihan, tetapi juga menjadi panduan bagi praktisi pendidikan untuk mengadopsi teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pengajaran.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan (action research) yang bersifat partisipatif dan kolaboratif, di mana peneliti terlibat langsung dalam proses pelatihan untuk meningkatkan kreativitas guru. Desain penelitian mengadopsi model siklus action research dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan konteks Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang menekankan pada pengabdian masyarakat melalui intervensi langsung, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah, menerapkan solusi, dan mengevaluasi dampaknya secara iteratif. Fokus utama adalah pada pelatihan model pembelajaran deep learning berbasis media Canva, yang dirancang untuk menghasilkan perubahan nyata dalam praktik pengajaran guru di SMP Negeri 1 Sanrobone.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sanrobone, Kabupaten Takalar, Sulawesi Selatan, yang merupakan daerah pedesaan dengan karakteristik akses teknologi

terbatas. Penelitian berlangsung selama periode KKN, yaitu dari bulan agustus hingga September 2025, dengan durasi pelatihan utama selama 1 hari workshop intensif, diikuti oleh sesi pendampingan oleh makasiswa KKN. Waktu pelaksanaan pelatihan yaitu 24 september 2025. Waktu ini dipilih untuk menyesuaikan dengan jadwal sekolah dan menghindari gangguan terhadap kegiatan belajar mengajar reguler. Seluruh proses dilakukan secara tatap muka di ruang kelas sekolah, dengan dukungan perangkat laptop dan koneksi internet sederhana yang disediakan oleh tim KKN.

Populasi penelitian mencakup seluruh guru di SMP Negeri 1 Sanrobone, yang berjumlah 30 orang. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu 20 guru mata pelajaran inti seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan Bahasa Inggris, yang dianggap paling relevan dengan implementasi model deep learning. Kriteria pemilihan sampel meliputi guru yang aktif mengajar dan bersedia berpartisipasi secara sukarela, tanpa mempertimbangkan usia atau pengalaman mengajar. Partisipan ini mewakili keragaman gender dan latar belakang pendidikan, sehingga hasil penelitian dapat lebih representatif terhadap kondisi sekolah secara keseluruhan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode kualitatif untuk mendapatkan gambaran mendalam mengenai proses dan dampak pelatihan. Data diperoleh dari observasi partisipan selama workshop, yang mencatat perilaku dan interaksi guru dalam menerapkan konsep deep learning menggunakan Canva. Selain itu, wawancara semi-struktural dilakukan dengan guru pasca-pelatihan untuk mengeksplorasi persepsi mereka terhadap peningkatan kreativitas dan kemudahan adopsi teknologi. Analisis dokumen juga diterapkan pada desain materi pembelajaran yang dibuat oleh guru selama pelatihan, seperti infografis, presentasi, dan poster berbasis Canva.

Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan kerangka teori kreativitas dari Torrance dan model deep learning dari Fullan. Lembar observasi menggunakan checklist untuk mencatat indikator seperti inovasi desain, integrasi teknologi, dan adaptasi konteks lokal. Panduan wawancara terdiri dari pertanyaan terbuka yang menyoroti pengalaman pelatihan, tantangan, dan manfaat yang dirasakan. Rubrik penilaian dokumen difokuskan pada aspek visual, interaktivitas, dan relevansi dengan prinsip deep learning. Semua instrumen diuji coba terlebih dahulu pada 5 guru non-sampel untuk memastikan kejelasan dan kesesuaian dengan konteks lokal.

Teknik analisis data dilakukan secara tematik untuk mengintegrasikan temuan dari berbagai sumber. Data dari observasi, wawancara, dan dokumen dianalisis melalui pendekatan kodifikasi, di mana kode-kode awal seperti "peningkatan ide desain" dan "kemudahan penggunaan Canva" dikembangkan menjadi tema utama seperti "transformasi kreativitas" dan "integrasi teknologi". Proses ini menggunakan software NVivo untuk memfasilitasi pengelompokan dan interpretasi. Hasil analisis kemudian direfleksikan dalam siklus action research untuk perbaikan, memastikan bahwa penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan proses, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan berkelanjutan kreativitas guru di SMP Negeri 1 Sanrobone.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari analisis tematik terhadap data observasi, wawancara, analisis dokumen, dan focus group discussion (FGD) dengan siswa. Dari observasi selama workshop pada 24 September 2025, terlihat bahwa 30 guru partisipan menunjukkan antusiasme tinggi dalam mempelajari model pembelajaran deep learning. Mereka aktif terlibat dalam sesi praktik, di mana mereka berhasil menciptakan materi pembelajaran interaktif menggunakan Canva, seperti infografis tentang siklus air untuk

mata pelajaran IPA dan timeline sejarah Indonesia untuk IPS. Observasi mencatat bahwa guru mampu mengintegrasikan elemen visual seperti gambar, animasi sederhana, dan teks interaktif, yang sebelumnya jarang dilakukan karena keterbatasan alat konvensional.

Dari wawancara semi-struktural dengan guru pasca-pelatihan, muncul tiga tema utama: (1) Pemahaman mendalam terhadap deep learning, di mana guru menyatakan bahwa pendekatan ini membantu mereka beralih dari pengajaran hafalan ke aktivitas analisis dan aplikasi, seperti "Sekarang saya bisa membuat siswa memahami konsep bukan hanya menghafal fakta" (Guru A, Matematika); (2) Kemudahan adopsi Canva, dengan mayoritas guru (85%) merasa platform ini intuitif dan tidak memerlukan keterampilan teknis tinggi, meskipun akses internet terbatas di Sanrobone; (3) Peningkatan kreativitas pribadi, di mana guru melaporkan ide-ide baru dalam desain, seperti menggabungkan elemen budaya lokal Takalar ke dalam materi, sehingga membuat pembelajaran lebih relevan dan menarik.

Analisis dokumen terhadap 40 desain materi yang dibuat selama pelatihan menunjukkan peningkatan kualitas secara keseluruhan. Rubrik penilaian mencatat bahwa desain awal cenderung sederhana (skor rata-rata 2,5 dari 5 untuk interaktivitas), tetapi setelah sesi pendampingan, meningkat menjadi lebih inovatif dengan penambahan elemen seperti quiz interaktif dan kolaborasi siswa (skor rata-rata 4,2). Contohnya, seorang guru Bahasa Indonesia menciptakan poster digital berbasis Canva yang mengintegrasikan cerita rakyat Sulawesi Selatan dengan pertanyaan analisis untuk mendorong pemikiran kritis siswa.

Dari FGD dengan 30 siswa yang terlibat dalam uji coba materi baru, siswa menyatakan peningkatan keterlibatan belajar. Mereka merasa materi visual dari Canva membuat pelajaran "lebih seru dan mudah dipahami" (Siswa B, Kelas 8), dengan 70% siswa melaporkan bahwa aktivitas deep learning mendorong mereka untuk berdiskusi dan berkolaborasi lebih aktif. Secara keseluruhan, hasil menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil menciptakan perubahan positif dalam praktik pengajaran, meskipun tantangan seperti koneksi internet lambat masih menjadi hambatan.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pelatihan model pembelajaran deep learning berbasis media Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas guru di daerah pedesaan seperti Sanrobone. Pemahaman guru terhadap deep learning sebagai pendekatan yang mendorong pemikiran tingkat tinggi selaras dengan temuan bahwa guru di Indonesia, khususnya di wilayah rural, memerlukan pelatihan intensif untuk beralih dari metode tradisional ke pedagogi mendalam yang integratif. Di konteks KKN, intervensi ini membuktikan bahwa pendekatan action research dapat menghasilkan perubahan nyata, di mana guru tidak hanya mempelajari teori tetapi juga menerapkannya langsung, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berinovasi.

Penggunaan Canva sebagai alat pendukung terbukti memfasilitasi kreativitas guru, karena platform ini menyediakan template siap pakai dan fitur AI yang memudahkan desain visual tanpa keterampilan teknis tinggi. Hal ini sejalan dengan manfaat Canva dalam pendidikan, di mana guru dapat menciptakan materi interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa, terutama di kelas K-12. Di daerah dengan akses teknologi terbatas seperti Takalar, Canva menjadi solusi praktis karena versi gratisnya untuk pendidik, yang memungkinkan adaptasi konten lokal tanpa biaya tambahan, sehingga mengatasi hambatan digital divide di rural areas (Syachruroji dkk., 2024).

Peningkatan kreativitas guru melalui integrasi digital tools seperti Canva juga berdampak pada siswa, di mana FGD menunjukkan peningkatan motivasi belajar melalui elemen visual dan kolaboratif. Temuan ini didukung oleh studi yang menekankan bahwa

alat digital dapat meningkatkan kreativitas di pendidikan seni dan umum, meskipun di rural settings memerlukan pelatihan khusus untuk mengatasi literasi digital rendah. Namun, tantangan seperti koneksi internet menyoroti kebutuhan infrastruktur lebih baik, sebagaimana direkomendasikan dalam upaya peningkatan pendidikan rural melalui teknologi.

Secara teoritis, hasil ini memperkaya kerangka Torrance tentang kreativitas, di mana pelatihan deep learning mendorong fluensi ide dan orisinalitas guru. Implikasinya bagi pendidikan Indonesia adalah perlunya ekspansi program serupa ke sekolah lain, dengan fokus pada kolaborasi antara mahasiswa KKN dan guru lokal untuk keberlanjutan. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun rural areas menghadapi kendala, digital tools seperti Canva dapat menjadi katalisator perubahan, asal didukung oleh pelatihan yang kontekstual dan partisipatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa pelatihan model pembelajaran deep learning berbasis media Canva merupakan strategi efektif untuk meningkatkan kreativitas guru di SMP Negeri 1 Sanrobone, Kabupaten Takalar, Sulawesi Selatan. Melalui pendekatan action research yang partisipatif, guru mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam praktik pengajaran mereka, sehingga beralih dari metode konvensional yang monoton ke pendekatan yang lebih inovatif dan mendalam. Hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen mengonfirmasi peningkatan signifikan dalam kemampuan guru untuk menciptakan materi pembelajaran interaktif, yang tidak hanya meningkatkan kreativitas pribadi mereka tetapi juga keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Integrasi deep learning dengan Canva terbukti relevan di daerah pedesaan dengan keterbatasan akses teknologi, karena platform ini mudah diadopsi dan mendukung penciptaan konten visual yang kontekstual dengan budaya lokal. Tantangan seperti koneksi internet lambat dapat diatasi melalui pelatihan intensif dan pendampingan, yang pada akhirnya menciptakan efek domino positif terhadap kualitas pendidikan secara keseluruhan. Penelitian ini selaras dengan tujuan Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai bentuk pengabdian masyarakat, di mana transfer pengetahuan teknologi berkontribusi pada pemberdayaan guru sebagai agen perubahan.

Secara keseluruhan, peningkatan kreativitas guru melalui pelatihan ini membuka peluang untuk transformasi pendidikan di wilayah rural Indonesia. Rekomendasi utama mencakup ekspansi program serupa ke sekolah lain, kolaborasi dengan pemerintah daerah untuk meningkatkan infrastruktur digital, dan pengembangan modul pelatihan berkelanjutan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi praktis bagi SMP Negeri 1 Sanrobone, tetapi juga menjadi model bagi upaya peningkatan kualitas pendidikan nasional di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan jurnal ini, terutama kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penulisan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada rekan-rekan sejawat dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, R. A. M., Saripudin, S., Gina Isyana, & Syaripah Ainur. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 14 Bandung. *Ulul Albab: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 139–152. <https://doi.org/10.30999/ululalbab.v2i2.3442>
- Maisarah, I., Yunita, W., Nur Ihram, S., Fajri Annur, Y., & Afifah Izwandi, A. (2024). canva sebagai upaya peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik: sebuah pelatihan di SMAN 8 kota bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Rafflesia*, 7(3), 13–19. <https://doi.org/10.36085/jpmbr.v7i3.7276>
- Santoso, H. E. (2025). Integrasi Teknologi Deep Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Digital. *jurnal manajemen pendidikan dan ilmu sosial*, 6(2), 1476–1483. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i2.4041>
- Syachruroji, A., Salamah S N, I., Yuniasari, Y., & Imandha, A. F. P. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mteri Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SDN Gelam. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 3(1), 163–168. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v3i1.4506>
- Yulian, R., Ruhama', U., & Insyira, M. R. (2024). inovasi pembelajaran project based learning tematif integratif bagi guru-guru SMA muhammadiyah 2 pontianak . *Jurnal Abdi Insani*, 11(4), 1645.