

Learning Innovation of PjBL Model In The Era of Independent Learning Curriculum

Diteana Rahmadani, Agil Handayani, Adam Rizky Fuadhi, Wahyono

Universitas Sebelas Maret
diteana_rahma@student.uns.ac.id

Article History

accepted 15/10/2022

approved 31/12/2022

published 30/01/2023

Abstract

The existence of this innovation can be done through learning models, one of which is the PjBL (Project Based Learning). This study aims to identify learning innovations in the PjBL (Project Based Learning) model in the Merdeka Curriculum through information technology. One of them is information technology. The development of PjBL (Project Based Learning) learning models through information technology can be utilized through Google Classroom, Zoom, Google Meet, and Canva. The method used in this research is a literature study with the technique we use is descriptive through various sources to be taken into consideration. The stages of the research procedure carried out are as follows; (1) data collection, (2) data processing, (3) data analysis, the data that has been obtained is then analyzed using descriptive analysis methods. (4) Research results, the results obtained are in the form of conclusions, where reconstruction can be carried out in several stages (Jamil, et al, 2020). The results of this study indicate that the use of information technology, especially on social media, has an impact on learning with the PjBL (Project Based Learning) model because it can develop students' creativity independently and improve the quality of learning. The conclusion from this study is that the existence of learning innovation through technology using the PjBL model is very helpful for the learning process of students to be able to develop their creativity.

Keywords: PjBL model, learning innovation, information technology, social media

Abstrak

Inovasi pembelajaran merupakan sebuah upaya pembaharuan terhadap berbagai komponen yang diperlukan dalam penyampaian materi pelajaran. Adanya inovasi ini dapat dilakukan melalui model pembelajaran salah satunya yaitu Model PjBL (*Project Based Learning*). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi inovasi pembelajaran model PjBL (*Project Based Learning*) pada Kurikulum Merdeka melalui teknologi informasi. Teknologi merupakan penerapan ilmu perilaku, alam dan pengetahuan lain secara sistematis dan sistematis untuk memecahkan masalah. Pengembangan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) melalui teknologi informasi dapat dimanfaatkan dengan melalui *google classroom*, *Zoom*, *Google Meet*, dan *Canva*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan teknik yang kami gunakan yaitu analisis deskriptif melalui berbagai macam sumber untuk dijadikan bahan pertimbangan. Prosedur penelitian tahapan yang dilakukan sebagai berikut; (1) Pengumpulan data, (2) Pengolahan data, (3) Analisis data, data-data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif. (4) Hasil penelitian, hasil yang didapatkan berupa kesimpulan, dimana rekonstruksi dapat dilakukan dengan beberapa tahap (Jamil, dkk, 2020). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi khususnya pada media sosial berdampak bagi pembelajaran dengan model PjBL (*Project Based Learning*) karena dapat mengembangkan kreatifitas siswa secara mandiri dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga simpulan dari penelitian ini adalah adanya inovasi pembelajaran melalui teknologi dengan menggunakan model PjBL sangat membantu adanya proses pembelajaran siswa untuk dapat mengembangkan kreatifitasnya.

kata kunci: model PjBL, inovasi pembelajaran, teknologi informasi, media sosial

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada era Revolusi Industri 4.0 semakin berkembang. Hal ini tentunya berdampak pada semua bidang, salah satunya bidang pendidikan. Pendidikan adalah sarana untuk memajukan seluruh aspek kehidupan masyarakat Indonesia, baik dari segi ekonomi, kemasyarakatan, teknologi, keamanan, keterampilan, kepribadian luhur, kesejahteraan, budaya, dan kejayaan bangsa. Pendidikan dijadikan sebagai roda penggerak kebudayaan dan kebiasaan didalam makna Undang-Undang Dasar 1945 yang terkandung pada bagian alinea keempat dengan makna bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bentuk beban yang kuat dalam menggapai kebajikan bagi pemerintah Indonesia (Mira Marisa, 2021).

Pendidikan merupakan syarat mutlak untuk memajukan bangsa, dengan pendidikan kita dapat berjalan beriringan dengan kemajuan global (Pat Kurniati, dkk (2022)). Indonesia sedang dalam tahap meningkatkan kemampuan dan keterampilan SDM (Sumber Daya Manusia) melalui pendidikan agar dapat bersaing di era digital saat ini. Melalui Pendidikan akan membentuk generasi pembangun bangsa yang kreatif, inovatif dan berdaya saing. Pendidikan tidak akan maju tanpa adanya aspek-aspek penunjang dalam pendidikan. Salah satunya aspek dalam SDM (Sumber Daya Manusia). SDM (Sumber Daya Manusia) sangat dibutuhkan dalam memajukan pendidikan di Indonesia. Mutu SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas akan menciptakan pendidikan yang gemilang.

Berkembangnya teknologi yang semakin pesat menimbulkan berbagai tantangan yang muncul. Untuk mengatasinya Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek RI) melakukan upaya pemulihan pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan Kemendikbudristek guna mengatasi permasalahan yang ada ialah mencanangkan perbaikan kurikulum. Perbaikan kurikulum pendidikan merupakan hal yang dilakukan terutama dalam melakukan inovasi pendidikan yang sudah tidak populer atau kurang relevan dengan perkembangan dan perubahan zaman yang sangat cepat. Memperbaiki kurikulum adalah hal yang biasa dilakukan oleh pemerintah, perbaikan kurikulum ini dilakukan berdasarkan kebijakan-kebijakan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022, Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022, Permendikbudristek No. 56 Tahun 2022, Keputusan Kepala BSKAP No. 008/H/KR/2022 Tahun 2022, dan Keputusan Kepala BSKAP No. 009/H/KR/2022 Tahun 2022.

Kurikulum Merdeka merupakan perbaikan kurikulum yang dilakukan oleh Kemendikbudristek. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka ini merupakan kurikulum yang menerapkan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) yaitu pembelajaran yang menekankan pada eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Menurut Adi Abudurahman, dkk, 2022 menyatakan bahwa model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) mengikutsertakan keaktifan murid dalam memecahkan masalah yang ada.

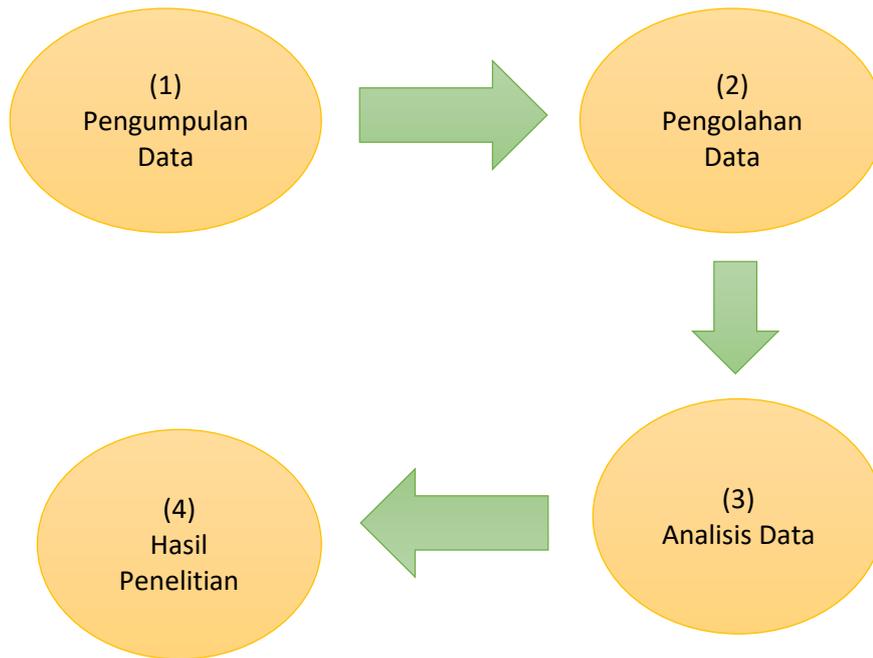
Model PjBL (*Project Based Learning*) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa (Afriani, 2016 dalam Elizabeth, dkk, 2019). PjBL (*Project Based Learning*) merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat (Rais, 2010 dalam Elizabeth, dkk, 2019). Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, *Project Based Learning* (PBL) bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek dengan sudut pandang yang sedikit berbeda. Menurut Baron (1998) seperti dikutip dalam Lindawati, Fatmariyanti, dan Maftukhin, 2013) berpendapat bahwa *Project Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang membenturkan siswa kepada masalah-masalah praktis melalui stimulus dalam belajar. Peranan guru sangat penting dalam memberikan stimulus-stimulus agar siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, menemukan pemahamannya sendiri dan mengembangkan kreatifitasnya secara kolaboratif.

Menurut Wajdi (2017) PjBL (*Project Based Learning*) memberikan pengalaman belajar yang detail, rinci, menantang, dan dalam jangka waktu yang lebih panjang dengan target terselesaikannya proyek yang menghasilkan sebuah produk, karya siswa yang memuaskan (dalam Elizabeth, dkk, 2019). Menurut Waras (2008) PjBL (*Project Based Learning*) merupakan proyek yang memfokuskan pada pengembangan produk atau unjuk kerja (Performance), siswa melakukan kegiatan mengorganisasikan kegiatan belajar kelompok, melakukan pengkajian atau penelitian, memecahkan masalah, dan mensistesis informasi (dalam Elizabeth, dkk, 2019). Model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan karena PjBL bertujuan melatih siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan rasional, aktif berkolaborasi dan berkomunikasi, dan nyata terhadap siswa (Saputra, 2013 dalam Elizabeth, dkk, 2019). PjBL (*Project Based Learning*) merupakan model yang menghasilkan sebuah proyek, dalam pembuatan proyek siswa akan membuat sebuah produk, dimana dalam pembuatan produk dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk membuat produk yang akan dipresentasikan kepada teman sekelas. Model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) ini dapat membantu siswa untuk melatih berpikir kritis, dan kreatif untuk membuat produk yang berkualitas.

Model yang sangat beragam membuat guru sebagai fasilitator terkadang kebingungan menggunakan model yang relevan dengan perbaikan kurikulum ini. Pemerintah telah melaksanakan beberapa penyuluhan atau pemusatan kegiatan bagi guru guna mengetahui dan memahami terkait perbaikan kurikulum ini. Perbaikan kurikulum membuat guru membutuhkan wadah untuk bisa menelaah perbedaannya dari kurikulum sebelumnya. Setelah mengetahui model yang relevan, guru dituntut untuk melakukan sebuah inovasi dari model tersebut. Inovasi yang biasa dilakukan oleh para guru adalah dari segi medianya. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengetahui inovasi pembelajaran model PjBL (*Project Based Learning*) pada kurikulum merdeka belajar agar dapat diimplementasikan oleh guru dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau studi kepustakaan. Metode ini yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap literatur yang ada. Peneliti melakukan kajian yang berkaitan dengan topik penelitian, mengumpulkan informasi dari kepustakaan yang berhubungan. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan data sekunder yaitu artikel penelitian yang relevan (Ayudha & Setyarsih, 2021)(dalam Saprudin, dkk (2021)). *Study literature* ini dengan metode mengumpulkan data dari studi pencarian sistematis data base terkomputerisasi (PubMed, BMC, Cochrain review, Google cendekia) berbentuk jurnal penelitian dan artikel *review* dalam lima tahun terakhir (Pratiwi, dkk, 2019). Langkah awal penelitian ini adalah mengumpulkan dan mempelajari data hasil penelitian yang sama oleh peneliti sebelumnya. Selanjutnya menambahkan data untuk mendukung penelitian ini melalui jurnal, buku dan internet. Setelah data dikumpulkan dan di pelajari, dilanjutkan dengan pengolahan pengolahan data. Kemudian melakukan analisis data dengan analisis deskriptif (Hutasuhut, 2019). Hasil kajian dideskripsikan dengan (1) inovasi pembelajaran model PjBL (*Project Based Learning*) (2) inovasi model PjBL (*Project Based Learning*) di kurikulum merdeka belajar.



Gambar 1. Diagram Prosedur Penelitian Studi Literatur (Jamil, dkk, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model Pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*)

Proses pembelajaran melibatkan keterhubungan antar komponen pembelajaran yaitu komponen peserta didik, pendidik, media, materi pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran (Abdulhak & Darmawan, 2015)(dalam Yuliana, 2019). Salah satunya dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran sangat beragam jenisnya. Jenis model pembelajaran antara lain: *discovery learning*, pembelajaran berbasis proyek, PBL (*Problem based learning*), PjBL (*Project based learning*), *cooperative learning*, inkuiri, dan lain-lain. Salah satunya adalah model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*). Model ini sering digunakan oleh guru-guru di sekolah dasar. PjBL (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah, dilakukan secara berkelompok/mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain. (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2020).

Menurut Rais dalam Lestari, 2015 dalam Susanty, 2020 langkah-langkah model pembelajaran project based learning adalah sebagai berikut:

1. Membuka perkuliahan dengan suatu pertanyaan menantang (*driving question*) yang dapat memberi penugasan pada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Topik yang diambil hendaknya sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.
2. Merencanakan proyek (*design a plan for the project*). Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara dosen dan mahasiswa.
3. Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*).
4. Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*).
5. Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assessthe outcome*). Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing masing peserta didik, memberi umpan balik

tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik, serta membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Evaluasi (*evaluate the experience*). Pada akhir proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok

2. Problematika Pembelajaran yang dihadapi oleh para Guru

Menurut Purtadi dan Sari (2010)(dalam Alfin Anwar, 2022) bahwa belajar tidak dapat hanya diartikan sebagai cara untuk memberikan pemahaman konsep kepada siswa tetapi bagaimana caranya siswa dapat memahami lalu menggunakan pengetahuan tersebut untuk proses memecahkan masalah yang ditemui siswa di lingkungan mereka masing-masing. Belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Belajar dilakukan untuk menambah ilmu dan wawasan. Belajar harus dibuat dengan model yang menyenangkan sehingga tidak membuat bosan dan bagi para pelajar atau peserta didik merasa tertarik. Ketertarikan yang diciptakan akan mengubah pola pikir peserta didik tentang belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) dapat mengatasi permasalahan yang nyata pada kehidupan siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang memfokuskan siswa pada pengembangan dan kinerja proyek. Peserta didik dapat melakukan proyek di mana saja tetapi tetap diberi batasan.

Perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar membuat para guru harus beradaptasi dengan pencapaian yang berbeda. Nadiem Makarim menjelaskan harus didahului oleh para guru sebelum mereka mengajarkannya. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Menurut data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) implementasi kurikulum merdeka belajar dengan total 143.265 dari jenjang PAUD/RA, SD/MI, SMP/Mts, SMA/SMK/MA, SLB, MAK, dan SKB/PKBM. Kurikulum merdeka belajar memiliki ketercapaian supaya peserta didik dapat kreatif, inovatif, aktif, mampu mengekspresikan dirinya.

Semakin berkembangnya sebuah teknologi dan perubahan kurikulum, mengharuskan para guru bisa mengembangkan proses pembelajaran. Supaya peserta didik melek teknologi. Inovasi perlu dilakukan untuk adanya perubahan. Berdasarkan penelitian Yuliana (2019) inovasi model pembelajaran dapat dilakukan melalui teknologi informasi salah satunya media internet. Media tersebut dapat berupa website, *google meeting*, *zoom meeting*, Ruangguru, Edmodo, Zenius, dan Quipper. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*). Teknologi informasi merupakan studi atau penggunaan peralatan elektronika terutama komputer untuk menyimpan, menganalisis, dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan, dan gambar (Kadir & Triwahyuni, 2013 (dalam Yuliana, 2020)).

3. Inovasi Pembelajaran Model PjBL dengan Menggunakan Teknologi pada Kurikulum Merdeka

Berdasarkan penelitian Alfin Anwar, 2022 bahwa teknologi informasi dapat dimanfaatkan melalui media sosial. Media sosial dapat digunakan sebagai inovasi dalam model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*). Pembelajaran yang interaktif dapat diperoleh dari berbagai hal, salah satunya adalah penggunaan media sosial. Siswa yang aktif menggunakan media sosial akan memiliki tingkat kognitif yang lebih baik daripada pengguna pasif (Blaschke, dkk., (2018)(dalam Alfin Anwar, 2022). Media sosial dapat meningkatkan berbagai kreativitas peserta didik. Media sosial merupakan perkembangan dari teknologi informasi dan komunikasi yang menyediakan banyak informasi dan konten pembelajaran didalamnya. Penggunaan media sosial sebagai publikasi pada pendidikan berbasis proyek dinilai sebagai sebuah inovasi baru. Proyek ini untuk menguatkan

pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Peserta didik dapat mengeksplor dengan bebas sesuai konteks proyek melalui pemanfaatan media sosial. Profil pelajar Pancasila merupakan salah satu konsep pada kurikulum merdeka. Sehingga akan berkesinambungan untuk keberlanjutan inovasi pembelajaran ini.

Pemanfaatan media sosial di Indonesia berdasarkan data dari penelitian Nazrul Rizal A. L. mencapai 277,7 juta orang pada Januari 2022. Jumlah tersebut naik 12,35% dibandingkan tahun sebelumnya. Hal ini dapat dikatakan bahwa semakin lama pengguna media sosial akan terus bertambah. Akan ada dampak untuk inovasi pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) menggunakan teknologi informasi melalui media sosial. Penerapan yang tepat dengan adanya kesinambungan dari model PjBL (*Project Based Learning*) dengan kurikulum merdeka belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut, bahwa teknologi informasi merupakan sarana yang tepat untuk melakukan inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) merupakan model dengan berbasis proyek berhubungan dengan kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menghasilkan peserta didik yang mencapai profil pelajar Pancasila. Di zaman saat ini memasuki perkembangan abad 21 dan revolusi industry 4.0 peserta didik telah memahami adanya teknologi. Inovasi pembelajaran dengan media sosial merupakan inovasi yang sangat tepat untuk diterapkan pada peserta didik. Guru belajar untuk bisa menyeimbangi dan peserta didik mengerjakan proyek melalui teknologi yang telah ada. Peserta didik tidak merasa kesulitan dalam mengerjakan proyek bahkan bisa mengeksplor lebih dalam lagi dengan pemanfaatan media sosial. Ketercapaian dan keberhasilan pada kurikulum merdeka belajar akan tercapai dan dapat dikatakan berhasil. Inovasi akan selalu dibutuhkan dalam pembelajaran. Perubahan zaman dan perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat guru untuk melakukan sebuah inovasi. Inovasi model pembelajaran PjBL dengan menggunakan teknologi informasi yaitu pada media sosial merupakan salah satunya. Akan tetapi, masih akan tetap adanya inovasi lain dari aspek yang berbeda. Misalnya, inovasi pembelajaran dengan model yang berbeda atau perubahan kurikulum selanjutnya. Dapat dilakukan sebuah penelitian atau kajian lain untuk menciptakan sebuah inovasi baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Abdurahman, dkk. (2022). Implementasi Model *Project Based Learning* (Pjbl) dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di Kelas Tinggi MI/SD, AL-IBANAH, 7(1).
- Alfian Anwar. (2022). Media Sosial sebagai Inovasi pada Model PjBL dalam Implementasi Kurikulum Merdeka, 19(2), 237-249.
- Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. (2020). Mengenal Konsep *Project Based Learning* diakses dari <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/mengenal-konsep-projectbased-learning>
- Elizabeth, dkk. (2019). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), 3(3), 285-291.
- Hutasuhut, A. R. (2019). Studi literatur meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan pendekatan pmr matematis siswa. *Journal of Mathematics Teacher Education*, 1, 1-9.
- Jamil, F., Mukhaiyar, R., & Husnaini, I. (2020). Kajian Literatur Rekonstruksi Mata Kuliah (Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Sinyal Teknik Elektro UNP). *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 6(2), 198-203.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Kurikulum Merdeka Jadi Jawaban untuk Atasi Krisis Pembelajaran diakses dari

- <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/02/kurikulum-merdeka-jadi-jawaban-untuk-atasi-krisis-pembelajaran>
Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka diakses dari <https://kurikulum.gtk.kemdikbud.go.id/>
- Lubis, N. A. A. (2022). Informasi Berbasis Media Sosial pada Perpustakaan Digital, 1(8), 53-56.
- Mira Marisa. (2021) Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” Di *Era Society* 5.0. Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora, 5(1), 66-78.
- Pat Kurniati, dkk. (2022). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. Jurnal *Citizenship Virtues*, 2022, 2(2), 408-423.
- Pratiwi, I. G. (2019). *Study Literature*: Metode Non Farmakologis Mengurangi Nyeri Persalinan Dengan Menggunakan *Efflurage Massage*. Jurnal Kesehatan, 12(1), 141-145.
- Saprudin, dkk. (2021). Analisis Penggunaan E-Modul dalam Pembelajaran Fisika: Studi Literatur, 2(2), 38-42.
- Susanty, S. (2020). Inovasi pembelajaran daring dalam merdeka belajar. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(2), 157-166.
- Yuliana. (2019). Inovasi Pembelajaran Melalui Teknologi Informasi: Pengembangan Model Pembelajaran Melalui Internet, 4(1), 119-132.