

PEMANFAATAN MEDIA CANVA PADA MATERI TEKS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 32 PADANG

Nilam Sari¹, Ermawati Arief²

nilamsari24424@gmail.com¹, ermawatiarief@fbsunp.ac.id²

Corresponding Author: *Ermawati Arief

ermawatiarief@fbsunp.ac.id

Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini mendeskripsikan proses pembuatan video animasi dengan memanfaatkan aplikasi canva yang valid (dilihat dari segi isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikan). Jenis penelitian ini Research and Development (R&D) atau yang biasa dikenal dengan metode penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang meliputi 4 tahap, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 32 Padang. Tahap pendefinisian merupakan tahap awal pembuatan video animasi menggunakan aplikasi canva. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan analisis konsep/materi. Berdasarkan hasil analisis, video animasi yang akan dirancang terdiri dari tiga kegiatan pembelajaran. Yaitu, mengenal iklan, menyimpulkan pesan dalam iklan komersial, dan menyimpulkan pesan dalam iklan nonkomersial. Sesuai rumusan kurikulum setiap kegiatan harus dilengkapi dengan latihan soal siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi yang dirancang menggunakan aplikasi canva pada materi teks iklan, slogan, dan poster adalah valid. Hal tersebut dapat dilihat dari validitas model pembelajaran ini yang memperoleh nilai validitas sebesar 97,8% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, berdasarkan aspek kelayakan isi, diperoleh nilai validasi sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek kelayakan kebahasaan, diperoleh nilai validasi sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek penyajian, diperoleh nilai validasi sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek kegrafikan, diperoleh nilai validasi sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek respon pendidik sebesar 93% kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validitas, dapat disimpulkan bahwa video animasi untuk pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII SMP Negeri 32 Padang dapat dikatakan sudah valid untuk melanjutkan ketahap selanjutnya. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan video pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran video animasi teks iklan, slogan, dan poster.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Video Animasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Sistem pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan. Perubahan tersebut terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Akibat pengaruh itu pendidikan semakin mengalami kemajuan. Pendidikan dituntut untuk terus mengikuti teknologi dengan tujuan meningkatkan kualitas dari pendidikan, terutama pada saat proses belajar mengajar. Sejalan dengan kemajuan teknologi, maka sekarang ini pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Tondeur et al (dalam Lestari, 2018) mengemukakan bahwasanya pendidikan saat ini telah menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, seperti software microsoft sebagai media informasi yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Perkembangan yang terjadi karena adanya dorongan

pembaharuan teknologi, menuntut guru harus menemukan metode dan peralatan baru dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan semangat belajar bagi peserta didik (Danim, 2020).

Dalam pelaksanaannya media pembelajaran menjadi salah satu perangkat yang sangat dibutuhkan sebagai penunjang pembelajaran. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri.

Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya dapat menjadi perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Namun sering kali media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan belum dimanfaatkan secara optimal. Sejalan dengan pendapat Sihombing, et al (2023) yang mengemukakan bahwa pada kenyataannya masih banyak pendidik yang belum mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta belum menggunakan media dan sumber pembelajaran yang tepat. Hal ini menjadikan peserta didik menjadi malas dan bosan dengan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Penyampaian pembelajaran yang dilakukan secara monoton membuat peserta didik kehilangan motivasi dan semangat belajar.

Penggunaan media merupakan salah satu cara untuk memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar sehingga mampu mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Media pembelajaran tersebut dapat membawa informasi yang bertujuan untuk membantu menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran sekarang semakin canggih, seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran, seperti dapat membantu dalam mempercepat penyampaian materi, mempermudah daya kepehaman peserta didik, dan lain-lain (Rahmi et al., 2022). Pendidik yang profesionalisme dituntut dapat memilih dan mengimplementasikan media yang efektif dan efisien sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar dengan tujuan untuk mencapai learning objective (Rohani, 2019).

Pembelajaran di Indonesia saat ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah yang dibagi menjadi 6 fase, yaitu fase A sampai F. Pada fase D (kelas VII-IX), pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat memenuhi Capaian Pembelajaran (CP) yang terbagi menjadi empat elemen, yaitu (1) menyimak, (2) membaca dan memirsa, (3) berbicara dan mempresentasikan, dan (4) menulis. Kemudian CP dikembangkan secara mandiri oleh guru menjadi beberapa Tujuan Pembelajaran (TP) sebagaimana fungsi Kompetensi Dasar (KD) pada Kurikulum 2013 (Nurrahmah, 2024). Dalam CP Bahasa Indonesia pada fase D jenjang SMP semester ganjil terdapat salah satu materi pokok, yaitu pembelajaran teks iklan, slogan dan poster. Pada penelitian ini, penulis lebih memfokuskan pada elemen membaca dengan TP yang dibagi menjadi dua, yaitu (1) mengidentifikasi pesan-pesan dalam teks iklan, slogan, dan poster secara tersurat serta tersirat dan (2) menginterpretasikan pesan yang ada dalam sebuah iklan, slogan, dan poster.

Berkaitan dengan materi tersebut peneliti telah mengumpulkan informasi dari hasil observasi dan wawancara bersama dengan salah satu guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 32 Padang yaitu Ibu Sukrawati, S.Pd, yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini dilakukan hanya menggunakan buku cetak untuk menyampaikan materi

pembelajaran. Selain menggunakan buku cetak, terkadang guru menggunakan Youtube sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, kendala yang dialami guru adalah sebagai berikut. Pertama, kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang diberikan. Kurangnya perhatian terhadap kegiatan pembelajaran, menyebabkan peserta didik kurang paham terkait materi yang diberikan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai sepenuhnya. Kedua, peserta didik lebih cenderung tertarik dan fokus apabila materi yang diajarkan ditayangkan dalam bentuk media video. Akan tetapi, media video yang ditampilkan hanya bersumber dari youtube. Video yang bersumber dari youtube terkadang tidak selalu akurat. Selain itu, gangguan iklan yang ada dalam youtube akan memecahkan konsentrasi peserta didik. Hal tersebut akan berbeda jika video pembelajaran yang ditayangkan sebagai media pembelajaran dibuat oleh guru itu sendiri.

Oleh karena itu, inovasi diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif serta dapat mengasah kemampuan berpikir peserta didik. Inovasi dalam media pembelajaran memiliki jenis yang beragam, salah satunya berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi canva yang dapat memudahkan guru serta peserta didik dalam menyampaikan informasi dan memahami materi.

Aplikasi canva menyediakan berbagai macam alat desain grafis mulai dari poster, kartu undangan, sampul/cover, photo editor dan pembuatan video serta banyak lainnya, tidak hanya itu canva juga mudah diakses tersedia diperankan desktop maupun mobile (Pelangi, 2020). Aplikasi canva sebagai aplikasi pembuatan media pembelajaran, dapat membantu guru Bahasa Indonesia dalam menyusun materi teks iklan, slogan, dan poster yang menarik dengan bantuan fitur yang ada di aplikasi canva agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Tidak hanya guru saja yang dapat menggunakannya, peserta didik juga dapat ditugaskan untuk membuat atau mendesain materi khususnya pada teks iklan, slogan, dan poster dengan menarik sesuai dengan kreativitas yang dimilikinya masing-masing.

Perbandingan aplikasi canva dengan aplikasi gratis yang lainnya seperti layaknya power point terletak pada fitur-fiturnya. Untuk aplikasi kedua ini memang dikira cukup praktis dan mudah untuk digunakan, tetapi fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi canva lebih menarik daripada power point. Dari segi template sendiri, aplikasi canva sudah menyediakan banyak template yang sudah bisa digunakan tanpa harus mengedit terlebih dahulu, jadi disini peneliti lebih memilih canva sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran (Rofadhilah, 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 32 Padang dengan beberapa alasan berikut. Pertama, di SMP Negeri 32 Padang belum pernah dilakukan penelitian menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Kedua, belum pernah digunakan aplikasi Canva pada proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka dirumuskan judul penelitian **“Pemanfaatan Media Canva pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 32 Padang”**.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang dilakukan yaitu dengan metode Research and Development (R&D) adalah jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk. Penelitian pengembangan adalah proses yang diterapkan guna pengembangan dari validasi produk pendidikan menjadi produk yang lebih baik. Penelitian pengembangan ini tidak untuk menyusun atau menguji hipotesis, tetapi untuk memperoleh produk baru atau proses yang baru (Kurniawan, 2018).

Gustafon dan Branch (2022) mengarahkan definisi pengembangan itu pada aktivitas

yang merujuk pada lima kategori, yakni (1) menganalisis kebutuhan pembelajaran, (2) mendesain seperangkat spesifikasi lingkungan belajar yang efektif, efisien dan sesuai, (3) mengembangkan semua aspek yang terkait dengan peserta didik dan pengelolaan bahan materi, (4) implementasi bahan atau materi yang telah dikembangkan, (5) melakukan evaluasi formatif dan sumatif terhadap hasil pengembangan.

Penelitian pengembangan di bidang pendidikan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi canva dalam pembuatannya. Media pembelajaran yang dibuat merupakan media yang digunakan untuk pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster peserta didik kelas VIII SMP Negeri 32 Padang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti melakukan validasi kepada validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran video animasi yang berisi materi teks iklan, slogan, dan poster dengan memanfaatkan aplikasi canva.

Pengembangan media pembelajaran video pada materi teks iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII ini menggunakan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi 3D atau tiga tahapan karena pada penelitian ini tidak bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dan keterbatasan. Tahapan-tahapan pengembangan tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

1. Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan langkah awal dalam membuat media pembelajaran video animasi. Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data, menganalisis informasi dan mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster siswa kelas VIII SMP.

Pada tahap ini dilakukan dengan cara meninjau kebutuhan guru, peserta didik, kurikulum, dan konsep yang terkait dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun temuan yang ditemukan oleh peneliti akan dijabarkan sebagai berikut.

1) Analisis Kebutuhan Guru

Dalam hal ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik. Hal ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara agar peneliti mengetahui media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik agar peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hasil wawancara pada tanggal 5 Oktober 2024 dengan guru kelas VIII yaitu Ibu Sukrawati S.Pd. Kegiatan wawancara tersebut dibuktikan dengan dokumentasi berikut.



Gambar 1. Wawancara dengan Pengajar (Analisis Kebutuhan)

Kegiatan wawancara dilakukan dengan cara mengajukan 20 pertanyaan terkait proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Ibu Sukrawati, S.Pd menjawab pertanyaan tersebut dengan menunjukkan data berbentuk nilai peserta didik dan menceritakan beberapa kendala yang dihadapi pada saat proses pembelajaran di kelas. Adapun beberapa kendala yang dihadapi pada saat proses pembelajaran dapat disimpulkan dengan uraian sebagai berikut.

Pertama, pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa yang dikeluarkan oleh Kemendikbud. Selain buku tersebut, guru juga menggunakan LKS sebagai sumber belajar. Namun, guru merasa sumber tersebut masih kurang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan terutama materi teks iklan, slogan, dan poster.

Kedua, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa video yang diambil dari youtube dan ditayangkan melalui proyektor. Penggunaan media pembelajaran video yang diambil dari youtube tidak sepenuhnya efektif dalam membantu peserta didik dalam memahami isi teks iklan, slogan, dan poster karena isi dari video tersebut terkadang tidak akurat. Guru juga mengalami kesulitan mencari channel video yang relevan langsung dengan materi pelajaran yang akan dipresentasikan dan kesulitan menemukan video yang sesuai dan menggambarkan tema yang ada pada buku siswa. Oleh karena itu, guru sering merasa kesulitan dalam menentukan video youtube yang sesuai dengan materi yang ada di dalam kurikulum. Selain itu, guru kesulitan mengatur waktu pada saat proses pembelajaran karena durasi yang tersedia di youtube banyak dan bervariasi. Terkadang guru menemukan video youtube yang berdurasi lama, sehingga guru kesulitan mengalokasikan waktu pada saat proses pembelajaran.

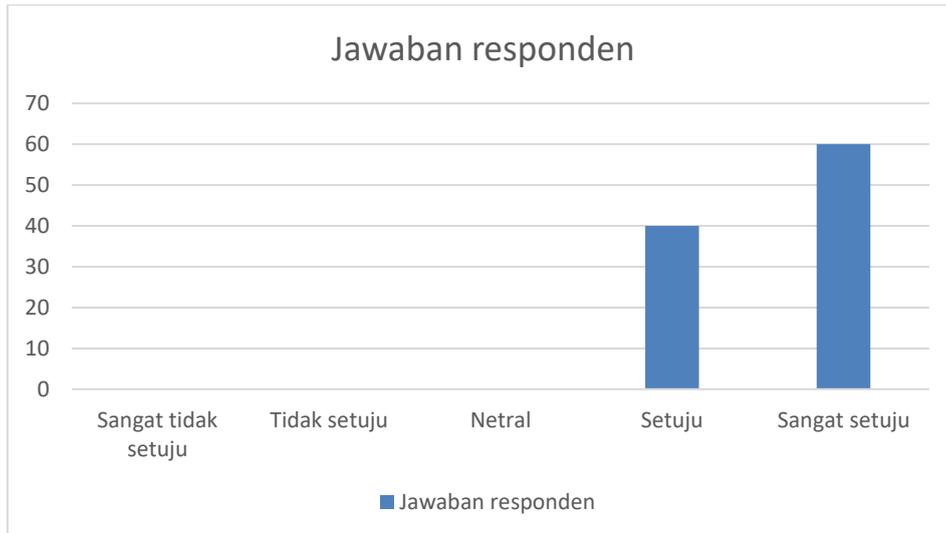
Ketiga, kegiatan belajar yang hanya berupa penjelasan yang disampaikan guru kepada siswa agar mereka memahami materi yang diajarkan juga tidak cukup untuk membangkitkan rasa keingintahuan dan memotivasi siswa dalam belajar, karena siswa tidak memahami tujuan dari kegiatan yang dilakukan. Keempat, guru belum pernah merancang media pembelajaran berupa video animasi karena belum pernah menggunakan aplikasi canva sehingga tidak memahami bagaimana merancang media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Oleh sebab itu, guru membutuhkan media pembelajaran lain yang memiliki materi yang lebih lengkap dan mudah dipahami oleh siswa agar tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai.

2) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

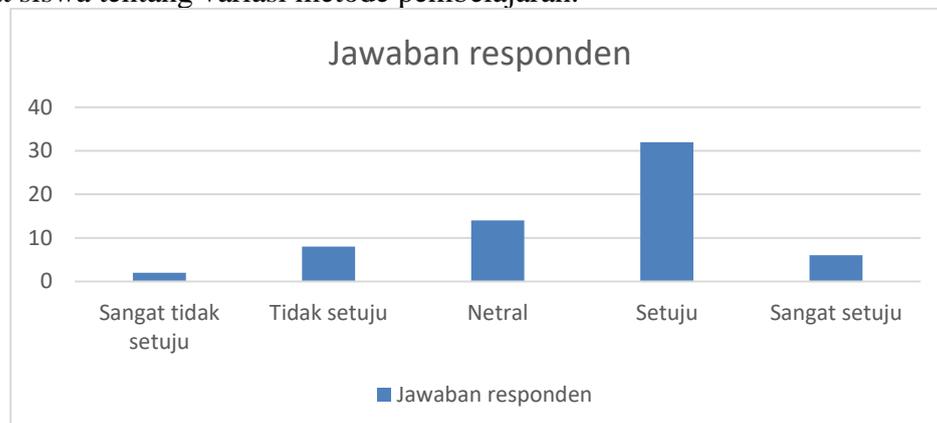
Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk memahami karakteristik peserta didik kelas VIII SMP Negeri 32 Padang. Hasil analisis ini akan memengaruhi pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. Informasi yang diperoleh dari analisis ini akan menjadi bahan pertimbangan dalam perancangan media pembelajaran video animasi. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 32 Padang, yang terdiri dari 30 orang peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket dalam bentuk kertas yang terdiri dari 16 pernyataan dan menggunakan Skala Likert dengan lima skala penilaian. Hasil analisis menunjukkan bahwa 96% siswa memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media pembelajaran video. Adapun rinciannya yaitu 0% sangat tidak setuju, 0% tidak setuju, 0% netral, 40% setuju, dan 60% sangat setuju. Salah satu pernyataan di dalam angket, yaitu saya lebih suka pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media berbentuk video.



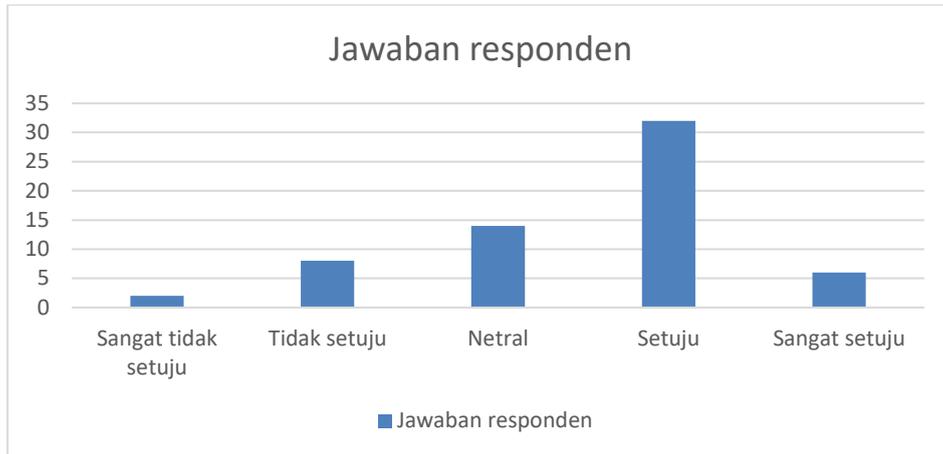
Gambar 2. Diagram Respon Peserta Didik terhadap Minat Media Pembelajaran Video

Selanjutnya, sebanyak 62% siswa setuju bahwa guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Adapun rinciannya, yaitu 2% sangat tidak setuju, 8% tidak setuju, 14% netral, 32% setuju, dan 6% sangat setuju. Ini membuktikan bahwa dalam proses pembelajaran, guru masih sering menggunakan metode ceramah yang menunjukkan bahwa kurangnya variasi metode dalam pembelajaran. siswa tidak hanya membutuhkan media video dalam proses pembelajaran, tetapi juga membutuhkan variasi metode pembelajaran. Video animasi yang dirancang menggunakan canva akan menjadi variasi baru dalam metode pembelajaran dari yang selama ini mereka gunakan. Salah satu pernyataan di dalam angket, yaitu guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi acuan terhadap pendapat peserta didik terhadap pendapat siswa tentang variasi metode pembelajaran.



Gambar 3. Diagram Respon Peserta Didik terhadap Metode Pembelajaran

Selanjutnya, sebanyak 62% siswa setuju bahwa metode ceramah kurang menarik dalam proses pembelajaran. Adapun rinciannya, yaitu 2% sangat tidak setuju, 8% tidak setuju, 14% netral, 32% setuju, dan 6% sangat setuju. Ini membuktikan bahwa dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya membutuhkan media video dalam proses pembelajaran, tetapi juga membutuhkan variasi metode pembelajaran. Video animasi yang dirancang menggunakan canva akan menjadi variasi baru dalam metode pembelajaran dari yang selama ini mereka gunakan. Salah satu pernyataan di dalam angket, yaitu saya merasa metode pembelajaran ceramah kurang menarik.



Gambar 4. Diagram Respon Peserta Didik terhadap Variasi Metode Pembelajaran

3) Analisis Kurikulum

Dalam penggunaan kurikulum, SMP Negeri 32 Padang menggunakan kurikulum merdeka dari kelas VII-IX. Sumber belajar yang digunakan adalah buku paket yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek. Pada penelitian ini, peneliti memilih materi teks iklan, slogan, dan poster yang dipelajari oleh kelas VIII pada semester satu. Rancangan media pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster akan disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan juga buku cetak pegangan siswa Bahasa Indonesia kelas VIII SMP yang telah menggunakan kurikulum merdeka.

4) Analisis Konsep

Peneliti melakukan analisis konsep untuk mencari informasi mengenai buku-buku bahasa Indonesia SMP yang dapat mendukung peneliti dalam pembuatan video pembelajaran animasi teks iklan, slogan, dan poster. Hal tersebut bertujuan untuk menyusun konsep pembelajaran yang selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pencapaian Capaian Pembelajaran (CP). Peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan buku bahasa Indonesia SMP/MTS Kemendikbud kelas VIII di SMP Negeri 32 Padang.

Konsep pada buku cetak Bahasa Indonesia yang dikeluarkan oleh Kemendikbud pada Kurikulum Merdeka. Tujuan analisis konsep adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan buku tersebut terkait dengan konsep pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster yang akan dirancang. Analisis ini juga dilakukan untuk memeriksa kesesuaian konsep dengan media pembelajaran video animasi yang akan dirancang. Kurikulum yang terkait dengan teks iklan, slogan, dan poster untuk siswa kelas VIII SMP adalah kurikulum merdeka. Sementara itu sumber belajar yang digunakan siswa adalah buku cetak Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Kemendikbud.

2. Hasil Tahap Perancangan (Design)

Tahapan ini bertujuan untuk menyusun media pembelajaran pada materi teks iklan, slogan, dan poster dengan mengacu pada tahap pendefinisian. Materi yang tersaji dalam media pembelajaran bersumber pada buku Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs kelas VIII Semester 1 Kurikulum Merdeka dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kemudian, aplikasi yang digunakan oleh peneliti dalam pembuatan media pembelajaran yaitu canva. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut.

a. Perancangan Kerangka Video Animasi

Penyusunan model video animasi diawali dengan menganalisis buku cetak Bahasa Indonesia materi teks iklan, slogan, dan poster apakah sudah sesuai dengan kurikulum merdeka. Setelah itu, melakukan perancangan kerangka model video animasi dan mendesainnya sesuai dengan warna yang kontras. Model video animasi dirancang dengan format digital, yaitu memiliki bagian cover, isi, latihan soal, dan penutup. Perancangan model video animasi dibuat menggunakan aplikasi canva dengan sedikit bantuan aplikasi capcut untuk pengisi suara yang bertujuan agar video animasi pembelajaran tersebut lebih menarik. Berikut kerangka penyusunan video animasi.

	Halaman	Isi
	1	Cover/ judul pembelajaran
	2	Judul materi
	3	Salam pembuka
	4	Tujuan pembelajaran
	5	Pertanyaan pemantik
	6-10	Materi teks iklan

	11-14	Materi teks slogan
	15-17	Materi teks poster
	18-24	Latihan soal
	25	Penutup

Gambar 5. Tampilan perancangan video animasi

b. Penulisan draf Media Pembelajaran Video Animasi

Setelah menyusun kerangka dan unsur-unsur pendukung untuk pembuatan model video animasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII, langkah selanjutnya adalah penyusunan kerangka video animasi yang telah dibuat ke media digital menggunakan bantuan aplikasi canva. Pada proses penyusunan kerangka video animasi penulis sudah memiliki akun canva sehingga tidak perlu membuat akun terlebih dahulu. Berikut merupakan tampilan kerangka yang sudah diedit pada aplikasi canva.



Gambar 6. Tampilan penyusunan kerangka video animasi pada aplikasi canva

Pada video pembelajaran ini, format yang dikembangkan peneliti adalah video pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster dengan memanfaatkan aplikasi canva. Adapun rancangan desain isi video pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

a) Tampilan Awal Video

Opening video pembelajaran ini adalah pengantar dalam video pembelajaran yang berisikan judul pembelajaran, animasi, efek transisi, background dan musik yang menggambarkan ciri khas dari video yang dikembangkan, sehingga mampu memberikan kesan yang menarik bagi audiens. Selain itu, di dalam opening video pembelajaran ini juga berisikan tentang sapaan dan informasi tentang materi yang akan disampaikan disertai backsound sampai di closing video. Tampilan opening video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Tampilan Awal Video

Gambar 7 menunjukkan tampilan opening video materi teks iklan, slogan, dan poster. Pada bagian cover terdapat empat orang siswa yang sedang belajar. Hal ini menggambarkan bahwa tugas siswa di kelas adalah belajar. Pada tampilan ini diawali dengan video transisi yang berisikan tulisan, dan terdapat animasi seorang wanita yang sedang menyapa peserta didik sekaligus menanyakan kondisi peserta didik apakah sudah siap untuk belajar atau belum. Hal tersebut bertujuan untuk mengajak peserta didik agar bersiap untuk belajar.

b) Tampilan Isi Video

Pada tampilan isi video pembelajaran ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu (1) tampilan materi, (2) tampilan contoh soal, dan (3) tampilan latihan soal. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) Tampilan Tujuan Pembelajaran (TP)

Tampilan ini terletak pada halaman ke-4 video pembelajaran. Tujuan pembelajaran video tersebut merupakan tujuan pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. Pada halaman tersebut berisi animasi seorang wanita, suara musik, dan transisi tulisan agar lebih menarik. Pemilihan warna juga sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP/MTs.



Gambar 8. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran

2) Tampilan Materi

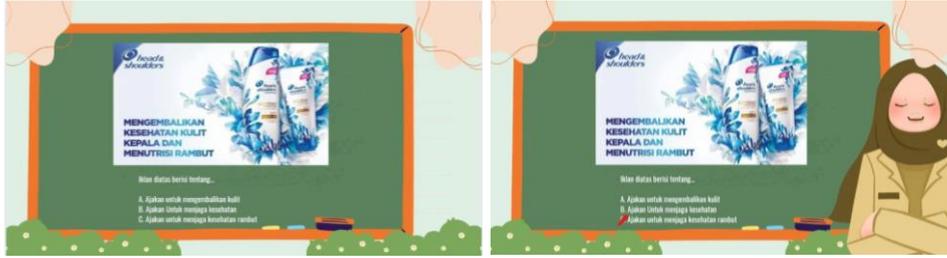
Tampilan materi pada video pertama berisikan tentang pertanyaan dan definisi dari teks. Pertanyaan diajukan sebagai bahan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik sudah memahami teks iklan. Baik secara singkat maupun spesifik. Kemudian, definisi iklan dicantumkan dalam video sebagai wadah penguat peserta didik dalam memahami konsep teks iklan sebenarnya. Sehingga peserta didik lebih memahami pengertian teks iklan lebih rinci. Selain itu juga terdapat ciri-ciri dan contoh iklan. Begitu juga dengan teks slogan dan poster, dimana pada video pembelajaran ditampilkan definisi, ciri-ciri, dan contoh soal. Elemen bergerak seperti seorang wanita yang sedang berbicara dan transisi tulisan juga ditambahkan ke dalam video pembelajaran agar video lebih menarik minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Adapun beberapa contoh tampilan materi pada video pembelajaran ini adalah sebagai berikut.



Gambar 9. Tampilan materi

3) Tampilan Latihan Soal

Pada latihan soal, peserta didik diberikan durasi jurang kebih sekitar 1 menit untuk menjawab soal yang ditampilkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Dalam waktu tersebut, peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari jawaban dari soal yang ditampilkan. Soal yang dibuat merupakan soal berbentuk pilihan ganda dengan tiga pilihan jawaban. Setelah satu menit, pada halaman selanjutnya akan diberikan jawaban yang benar untuk mengetahui apakah peserta didik tersebut sudah benar menjawab atau belum. Pada setiap teks, diberikan masing-masing satu contoh soal. Soal yang dibuat merujuk pada tujuan pembelajaran. Adapun contoh latihan soal adalah sebagai berikut.



Gambar 10. Tampilan Latihan Soal

Setelah semua halaman diisi dengan materi, kemudian slide tersebut diisi dengan musik agar video animasi tersebut menarik. Selain itu, untuk memperjelas video agar peserta didik lebih paham maka ditambahkan pengisi suara. Dalam pengisian suara, peneliti menggunakan aplikasi capcut karena keterbatasan aplikasi canva. Meskipun demikian, penggunaan aplikasi canva lebih dominan pada pembuatan video animasi pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. Berikut tampilan video animasi yang diedit menggunakan aplikasi capcut.



Gambar 11. Tampilan Video yang diedit Menggunakan *Capcut*

3. Hasil Tahap Pengembangan (Development)

Setelah proses pembuatan video animasi selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan tahap pengembangan. Pengembangan ini dilakukan untuk menguji draf pembuatan video animasi yang telah dibuat. Kegiatan ini melalui tiga tahap, yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Namun, karena keterbatasan, penelitian ini hanya sampai tahap uji validitas sebagai berikut.

a. Hasil Uji Validitas Tahap Pengembangan (Development)

Validasi media pembelajaran video animasi bertujuan untuk menemukan video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria valid atau dapat digunakan. Video animasi yang telah didesain selanjutnya divalidasi oleh pakar atau ahli bidangnya. Proses validasi ini dilakukan dengan cara mengisi lembar validasi media pembelajaran. Validitas media pembelajaran ditinjau dari lima aspek, yaitu isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikan dan respon pendidik. Setiap aspek tersebut divalidasi oleh tiga orang ahli yaitu Ibu Vivi Andriyani, M.Pd, Bapak Asra Ilal Khairi, M.Pd, dan Ibu Sukrawati, S.Pd. Validasi kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan penyajian divalidasi oleh Ibu Vivi Andriyani, M.Pd dari jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang merupakan pakar bidang media pembelajaran. Aspek kegrafikan divalidasi oleh salah satu orang ahli dari jurusan seni rupa, yaitu Bapak Asra Ilal Khairi, M.Pd yang merupakan pakar dibidang desain grafis. Sedangkan aspek respon pendidik divalidasi oleh satu orang guru Bahasa Indonesia dari SMP Negeri 32 Padang yaitu Ibu Sukrawati, S.Pd.

Proses validasi dilakukan dengan memberikan angket dengan total 64 butir pernyataan dengan pembagian sebagai berikut, 9 pernyataan untuk kelayakan isi, 12

untuk kelayakan penyajian, 12 untuk kelayakan kebahasaan, 12 untuk kelayakan kegrafikan, dan 21 untuk respon pendidik. Masing-masing butir pernyataan menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS) dengan skor 5, setuju (S) dengan skor 4, cukup (C) dengan skor 3, tidak setuju (TS) dengan skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, diperoleh data yang dihitung menggunakan rumus validitas, selanjutnya data dideskripsikan melalui tabel frekuensi. Berikut ini dipaparkan hasil analisis validasi dari keempat aspek.

Tabel 1. Hasil Validitas Media Pembelajaran Validator

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir Pernyataan	Skor Maksimum	Skor Pemerolehan	Presentase	Kategori
1.	Kelayakan isi	10	50	48	96%	
2.	Kelayakan penyajian	10	50	50	100%	
3.	Kelayakan kebahasaan	8	40	40	100%	
4.	Kelayakan kegrafikan	9	45	45	100%	
5.	Respon pendidik	15	75	70	93%	
Keseluruhan		52	260	253	97,8%	

Berdasarkan analisis data tersebut, diperoleh validitas media pembelajaran keseluruhan yaitu 97,8% dengan kategori sangat valid. Penjabaran masing-masing aspeknya adalah sebagai berikut. Pertama, validasi aspek kelayakan isi media pembelajaran sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Kedua, validasi aspek kelayakan penyajian media pembelajaran sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Ketiga, validasi aspek kelayakan kebahasaan media pembelajaran sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Keempat, aspek validasi kelayakan kegrafikan sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Kelima, aspek validasi respon pendidik sebesar 93% dengan kategori sangat valid.

Selain memberikan penilaian melalui skala yang telah ditetapkan, validator juga memberikan saran untuk model video animasi yang dirancang agar media pembelajaran yang telah dibuat dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Hasil validasi dan saran dari validator terkait kevalidan video pembelajaran akan diuraikan sebagai berikut.

1) Validitas kelayakan Isi Media Pembelajaran Video Animasi

Validasi kelayakan isi media pembelajaran video animasi, yaitu menilai ketepatan isi video dengan kurikulum, materi, atau konsep yang diajarkan di dalam video pembelajaran. Berdasarkan analisis validasi kelayakan isi video pembelajaran sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yaitu kurikulum merdeka. Materi yang dijabarkan dari kurikulum telah mendukung capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Materi menggunakan sumber rujukan yang terpercaya dan sesuai dengan pemahaman peserta didik. Materi yang dijabarkan menggunakan sumber buku cetak Bahasa Indonesia kelas VIII SMP yang diterbitkan oleh Kemendikbud. Pada aspek kelayakan isi terdapat beberapa catatan untuk melengkapi kesempurnaan video pembelajaran. Pertama, materi yang ditampilkan perlu sedikit tambahan konsep materi agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang ditampilkan. Kedua, contoh soal yang ada pada video pembelajaran perlu ditambah, hal ini supaya peserta didik lebih dengan mudah memahami dan membedakan apa itu teks iklan, slogan, dan poster.

2) Validitas kelayakan Kebahasaan Media Pembelajaran Video Animasi

Uji kelayakan kebahasaan bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan bahasa yang terdapat dalam video pembelajaran apakah sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar seperti kalimat, tanda baca, penggunaan huruf, dan sebagainya. Berdasarkan hasil uji kelayakan kebahasaan yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku. Hal tersebut juga dibuktikan dari hasil validasi yang berkategori sangat valid.

3) Validitas kelayakan Penyajian Media Pembelajaran Video Animasi

Uji kelayakan penyajian model e-LKPD interaktif dilihat dari segi struktur penulisan. Berdasarkan hasil validasi pada aspek penyajian video animasi diperoleh informasi bahwa penyajian materi dalam video animasi sudah jelas dan sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka. Selain itu, penyajian judul dalam video animasi sudah sangat singkat dan jelas. Urutan penyajian materi dalam video animasi sudah disusun secara baik.

4) Validitas kelayakan Kegrafikan Video Animasi

Proses uji kelayakan kegrafikaan merupakan tahap uji validitas yang dilakukan untuk mengevaluasi kevalidan, kelengkapan, dan keindahan grafik yang terdapat dalam video animasi. Hal tersebut meliputi desain sampul, desain isi, dan desain video animasi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator bagian kegrafikan, secara keseluruhan desain media pembelajaran video animasi mempunyai tampilan yang menarik dan warna yang cocok. Terdapat sedikit saran yang diberikan oleh validator terkait kegrafikan media pembelajaran video animasi untuk menyesuaikan teks dengan suara.

Pembahasan

Video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada materi teks iklan, slogan, dan poster setelah melewati proses pengembangan dengan menggunakan tahapan model 4-D (Four-D) yang dimodifikasi. Dimana poses mengembangkan video pembelajaran menggunakan model 4-D (Four-D) dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu Tahap Pendefinisian (Define), Tahap Perancangan (Design), Tahap Pengembangan (Development).

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap pendefinisian ini terdapat beberapa hal yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis konsep atau materi yang merupakan komponen isi dalam menyusun video pembelajaran yang akan dirancang. Pada tahap analisis, analisis kebutuhan guru bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 32 Padang. Permasalahan yang diperoleh yaitu pelaksanaan pembelajaran masih berpusat pada guru atau dengan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran jarang digunakan, akan tetapi hanya digunakan pada beberapa materi sehingga belum banyak variasi pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk dapat memahami konsep materi dengan baik. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran juga berdampak pada pemahaman konsep materi yang diberikan kepada peserta didik.

Kemudian dilakukan analisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui karakteristik peserta didik di SMP Negeri 32 Padang. Analisis peserta didik ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket dengan beberapa pernyataan yang harus diisi oleh peserta didik. Berdasarkan hasil dari pengisian angket, dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih berminat terhadap pembelajaran dengan menggunakan media video.

Selanjutnya dilakukan analisis tugas yaitu pengkajian kurikulum. Kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 32 Padang yaitu Kurikulum Merdeka. Pada tahap ini, peneliti juga

mengkaji Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang harus dicapai pada materi teks iklan, slogan, dan poster. Untuk analisis konsep, peneliti menganalisis materi apa yang akan digunakan pada video pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan materi teks iklan, slogan, dan poster dengan sumber utama yaitu buku bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTs yang diterbitkan oleh Kemendikbud. Kemudian peneliti merumuskan tujuan pembelajaran serta indikatornya sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan untuk materi teks iklan, slogan, dan poster.

2. Tahap Perancangan (Design)

Setelah dilakukan Tahap Pendefinisian (Define), langkah selanjutnya yaitu pada Tahap Perancangan (Design). Tahap Perancangan (Design), terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu penyusunan instrumen, pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan awal. Langkah awal yaitu dilakukan penyusunan instrumen, dimana instrumen yang dipakai dalam penelitian ini yaitu instrumen kevalidan yang dalam hal ini berupa angket validasi ahli desain dan angket validasi ahli materi.

Selanjutnya dilakukan pemilihan media, yaitu video pembelajaran yang dirancang menggunakan canva dengan materi teks iklan, slogan, dan poster. Kemudian dilakukan pemilihan format video pembelajaran yang berisi salam pembuka, pengenalan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi inti, contoh soal, dan penutup. Langkah terakhir yaitu dilakukan perancangan awal video pembelajaran, dimana dirancang sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Isi dari video yaitu materi yang terkait dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan sebelumnya. Setelah draf dibuat, barulah selanjutnya akan dilakukan pembuatan video pembelajaran menggunakan canva.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan beberapa tahapan, diantaranya dilakukan uji validitas (validasi ahli). Setelah video pembelajaran menggunakan canva dibuat, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru. Tahap-tahap tersebut bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat serta telah direvisi berdasarkan masukan para ahli sehingga menghasilkan video pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Dampak video animasi pembelajaran terhadap perkembangan Kurikulum Merdeka di sekolah merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui. Video animasi dalam materi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Video pembelajaran yang dihasilkan tidak akan memiliki dampak apapun jika sekolah yang bersangkutan tidak mewadahi fasilitas bagi peserta didik untuk belajar.

Video animasi yang peneliti rancang diharapkan memiliki dampak yang positif terhadap perkembangan Kurikulum Merdeka di sekolah. Peneliti memiliki harapan bahwa video animasi yang telah dirancang ini mampu untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru tidak perlu lagi mencari video pembelajaran di internet terlebih dahulu tetapi bisa langsung ditayangkan. Peserta didik juga akan merasa termotivasi untuk belajar karena pembelajaran yang dilakukan secara digital sesuai dengan zaman mereka. Hal tersebut tentunya mengikuti pembelajaran yang berdiferensiasi sesuai terhadap Kurikulum Merdeka di sekolah.

KESIMPULAN

Media yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII SMP. Video pembelajaran ini berdurasi 10 menit dan dapat dijalankan menggunakan aplikasi pemutar video seperti gom player, VLC dan sebagainya. Video

pembelajaran dibuat sesuai dengan hasil analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan analisis konsep/ materi. Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu prosedur pengembangan dengan model 4D. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dan dissemination (penyebaran). Namun, pada penelitian ini hanya sampai tahap development (pengembangan) karena keterbatasan.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kategori sangat valid/layak. Terdapat empat aspek kelayakan yang dinilai oleh validator, yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan kegrafikan, dan aspek respon pendidik. Dari keempat aspek tersebut, diperoleh nilai sebagai berikut. Pertama, pada aspek kelayakan isi memperoleh nilai 98% dengan kategori sangat valid. Kedua, pada aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid. Ketiga, pada aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid. Keempat, pada aspek kelayakan kegrafikan memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid. Kelima, pada aspek respon pendidik diperoleh nilai 93% dengan kategori sangat valid.

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran pada materi teks iklan, slogan, dan poster dapat dimanfaatkan atau digunakan dalam membuat media pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. Selain itu, pemanfaatan aplikasi canva ini dapat menjadi acuan dalam membuat media pembelajaran lainnya. Melalui media canva ini, peserta didik juga termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik tidak merasa bosan atas materi yang disampaikan oleh pendidik. Peneliti juga mengharapkan agar di lembaga kependidikan yang lain juga dapat mengakses media pembelajaran tersebut, terkhusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster dengan media yang digunakan yaitu video animasi yang dirancang menggunakan canva. Karena canva ini menarik sekali dijadikan sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan yang lain juga dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga dapat memudahkan seorang pendidik dalam memberikan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhaluzzikri, Muhammad. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. Skripsi. Banda Aceh: UIN Arraniry Banda Aceh.
- Akhiruddin, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Pada Pokok Bahasan Nilai Dan Norma Melalui Pembelajaran Inquiry Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Makassar. *Socioedu Journal (Pendidikan, Sosial, Humaniora)*, 3(2).
- Canva. 2020. "Canva for Education - Free Graphic Design Tool for Schools." Canva for Education. Diambil 6 Maret 2024 (<https://www.canva.com/education/>).
- Danim, Sudarwan. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Firdausi, Isnan. Razaq. 2022. "Efektivitas Media Canva Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Iklan Kelas V MI Nurul Ihsan Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023". Skripsi. Semarang: UIN Walisongo Semarang.
- Gusfitri, Maya Lestari. 2021. *Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VIII*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Gustafson, K., & Branch, R. (2002). "Survey of Instructional Development Models (4th ed.)". Syracuse, NY: ERIC Clearinghouse on Information & Technology.
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan". *Jurnal Kajian Keislaman*, 5 (2).

- Hardani, Dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Junaedi, S. (2021). "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology". *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7 (2), 80-89.
- KBBI. https://www.kbbi.web.id/#google_vignette.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya.
- Kosasih, Engkos. 2016. *Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawan, Asep. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Lestari, Sudarsi. "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi". *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2 (2).
- Muharom, Nabila Aprilia. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Kelas V Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan". Skripsi. Bogor. Universitas Pakuan.
- Nuha, Aulia. 2024. "Pembuatan E-LKPD Interaktif Liveworksheet Berbasis CTL sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Artikel Ilmiah Populer Siswa Kelas VIII SMP". Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Nurrahmah, Faiza. 2024. "Pembuatan E-LKPD Interaktif Liveworksheet Berbasis CTL sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Iklan, Slogan, dan Poster Siswa Kelas VIII SMP". Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Pelangi, Garis. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Jenjang SMA/MA". *Jurnal Sasindo Unpam*, 8 (2).
- Pertiwi, Gusti Manja. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Terintegrasi Ayat Al-qur'an". Skripsi. Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Prasasti, A. M. Y., & Fadhilasari, I. (2022). Analisis Aspek Makna pada Slogan Peringatan Membuang Sampah dengan Menggunakan Unsur Komedi: Tinjauan Semantik. *Jurnal Ilmiah Buana Bastra*, 9 (1), 78–87.
- Rahmi et al. 2024. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud.
- Rishafiyani, Azizah. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Membuat Iklan, Slogan, dan Poster pada Siswa Kelas VIII SMP Widya Nusantara". Skripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Rofadhilah. 2019. "Aplikasi Canva Sebagai Pembelajaran Desain Grafis di SMK". *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan*. Hlm: 2-5
- Rohani, 2019. *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: UIN Sumatera Utara.
- Safitri, Anggy Dwi Nur. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga". Skripsi. Purwokerto: UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Sihombing, Yenni., dkk. 2023. "Problematikan Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Mandala*. 8 (2).
- Sumartono dan Hani Astuti. 2018. "Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan". *Komunikologi*. 15(1).
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifuddin dan Eka Dwi Utari. 2022. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Yuliana, I., Abidin, Z., & Arip, A. G. 2023. "Pengembangan E-modul Praktikum Pembuatan Tape Ketan Berbasis Canva untuk Meningkatkan Enterpreneurial Skills dan Kemampuan Kognitif Siswa Madrasah Aliyah. *BIO EDUCATION: (The Journal of Science and Biology Education)*, 8(1).

