

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Menulis Puisi Kelas X SMA

Siti Malahayati Ritonga, Ali, Deliani

ABSTRACT

This study aims to: (1) Describe the Development Process of Canva Animation Video Learning Media Writing Poetry for Class X SMA, (2) Describe the Validity of Material Experts and Media Experts About Development of Learning Media Canva Animated Video Writing Poetry for Class X SMA, (3) Describe the Feasibility Canva Animation Video Learning Media Products for Class X High School Poetry Writing. Sources of data in this study in the form of a questionnaire. The type of data used is descriptive qualitative data as the main data collected through an instrument with a Likert scale. Respondents in this study were Material Experts and Media Experts. This research method is a development research using the Borg and Gall Model which was adjusted in 6 stages because it was still in a state of the Covid-19 pandemic, namely (1) needs analysis, (2) Product Specification Planning, (3) Product Design, (4) Product Validation, (5) Product revision/improvement, (6) Dissemination. The material expert's response, obtained the average overall aspect of the material in the "adequate" category. This means that Canva's Poetry Writing animation video learning media with the help of the Canva application for class X high school students is feasible and valid to be applied to small groups or large groups.

Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

PENDAHULUAN

Perwujudan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, memerlukan suatu pelayanan pendidikan yang mampu menjangkau seluruh lapisan masyarakat Indonesia. oleh sebab itu, peningkatan akses terhadap pendidikan merupakan mandat yang memang harus dilakukan bangsa Indonesia sebagaimana tujuan negara Republik Indonesia yang tertuang pada Pembukaan UUD 1945 yakni melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia, mencerdaskan kehidupan bangsa, memajukan kesejahteraan umum dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Undang – Undang Dasar Tahun 1945 menekankan pentingnya warga Negara Indonesia untuk tetap mendapatkan pendidikan sebagaimana Pasal 28C Ayat (1) bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan mendapatkan manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya demi kesejahteraan umat manusia, serta Pasal 31 Ayat (1) bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.

Keberlangsungan untuk terus mendapatkan pendidikan bagi warga negara Indonesia merupakan hal yang wajib terus dilakukan meskipun saat ini wabah pandemi Covid-19 telah menyebar lebih dari 100 negara di dunia. Irawan mengemukakan melalui informasi *online* ombudsman (2020) menyatakan bahwa hampir 300 juta siswa terganggu aktivitas sekolahnya di seluruh dunia dan terancam berdampak pada hak-hak pendidikan mereka di masa depan. Di Indonesia sendiri, dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Berdasarkan data Komite

ARTICLE HISTORY

Submitted 28 Juli 2022
Revised 30 Juli 2022
Accepted 31 Juli 2022

KEYWORDS

Learning Media, Canva Animation Videos, Poetry Writing

CITATION (APA 6th Edition)

Siti Malahayati Ritonga. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Menulis Puisi Kelas X SMA. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*. 2(2), page: 77 - 86

*CORRESPONDANCE AUTHOR

Sitimalahayatiritonga@gmail.com

Penanganan Covid-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional (2021), terlihat peningkatan jumlah kasus terkonfirmasi Covid-19 setiap harinya sejak bulan Mei tahun 2020 meskipun sempat menurun sementara pada bulan Maret dan April tahun 2021. Jika kondisi terus seperti ini, maka sudah bisa dipastikan dampaknya terhadap sektor pendidikan juga akan semakin meningkat. Dampak Covid-19 ini cukup terasa sebab sejak bulan Maret 2020 pembelajaran yang semestinya dilakukan secara langsung dan bermakna berubah menjadi dilakukan secara daring dan jarak jauh.

Mendikbud RI pada Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (Covid-19) menginstruksikan pelaksanaan pembelajaran dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh yang berdampak kepada tuntutan guru agar menggunakan teknologi sebagai basis pembelajaran serta cara mengimplementasikannya. Selain itu, pada masa revolusi industri 4.0 saat ini, tugas guru sebagai pendidik adalah menanamkan nilai-nilai dasar pengembangan karakter peserta didik dalam kehidupannya, termasuk dalam pemanfaatan kemajuan teknologi informasi secara bijak serta sebagai inspirator bagi anak didiknya. Guru hendaknya tidak sekadar menyalahkan dahsyatnya perkembangan teknologi informasi, melainkan mampu mengarahkan potensi positif kemajuan tersebut. Tekanan dari berbagai pihak semakin meningkat kepada guru untuk memasukkan Media Pembelajaran dengan teknologi dalam pembelajaran kepada siswa. Akibatnya guru perlu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam desain dan produksi sumber daya multimedia. Ada kebutuhan yang berkembang bagi guru untuk memahami proses desain media serta proses desain Pendidikan.

Salah satu media yang dapat membantu kegiatan belajar-mengajar adalah Media Animasi. Penggunaan Animasi dalam Pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan Materi. Hadirnya Media Animasi dalam Pembelajaran dapat pula membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak hanya menghayal. Terdapat berbagai keuntungan penggunaan Animasi dalam pembelajaran seperti diantaranya Animasi yang didesain menarik akan membuat Pembelajaran tidak membosankan dan dapat memotivasi belajar siswa. Sari, dkk, (2017:477) "menyatakan bahwa Animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan indikator Pembelajaran, serta penggunaan Animasi dapat menekan biaya Produksi dibandingkan dengan menggunakan objek yang sesungguhnya.

Peneliti melakukan Pengembangan video berbasis Animasi Pembelajaran karena karakteristik berada pada tahap operasional formal yakni pada rentang usia 11 tahun – dewasa. Pada tahap ini dikenal juga dengan masa remaja. Remaja berpikir dengan cara lebih abstrak, logis, dan lebih idealistik.

Penulis mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis Canva yang merupakan program aplikasi bersifat *online* yang ada di internet dan dapat berfungsi sebagai Aplikasi Pembuat Video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh Canva mudah digunakan karena menyediakan ribuan *template* yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Saat ini di Canva tersedia lebih dari 250.000-an *template* gratis, 100-an senis desain pos, slide presentasi, lembar kerja siswa dan lain-lain serta hasil akhirnya dapat berupa video dengan kemudahan membuat Animasi-animasi yang dapat menarik minat Siswa. Banyak pilihan Animasi yang sudah ada di program Canva sehingga Pengguna tidak perlu lagi membuat Animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang Pembuatan Video Animasi Pembelajaran yang Menarik dan inovatif.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Junaedi (2021:88) menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai Media daring dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa melalui peningkatan prosentase skor motivasi belajar, hasil belajar dan kreatifitas pada tiap siklusnya.

Pada bagian ini, penulis mendiskusikan hasil penelitiannya lebih lanjut, baik sebagai perdebatan teoritik dan/atau metodologis yang bersifat reflektif, atau temuan-temuan lapangan. Jika pembahasan terdiri dari beberapa sub-tema diskusi atau bagian, penulis disarankan untuk membagi Pembahasan ini sesuai dengan sub-tema diskusi atau bagian tersebut dengan memberikan *subheadings* yang bercetak *miring* dan **tebal** tanpa nomor.

Berdasarkan uraian di atas, Peneliti bermaksud untuk mendapatkan suatu Produk berupa Media pembelajaran berbasis Video Animasi Canva melalui sebuah Penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan Media Video Animasi Canva Pada Materi Menulis Puisi untuk siswa kelas X SMA. peneliti melakukan penelitian ini karena guru kurang Memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dan juga sumber belajar siswa yakni LKS dan buku paket kurang membantu proses belajar siswa karena jika tidak dibimbing terlebih dahulu oleh pendidik maka siswa tidak akan dapat mengerti dengan baik materi yang dipelajari. Selain itu Peneliti

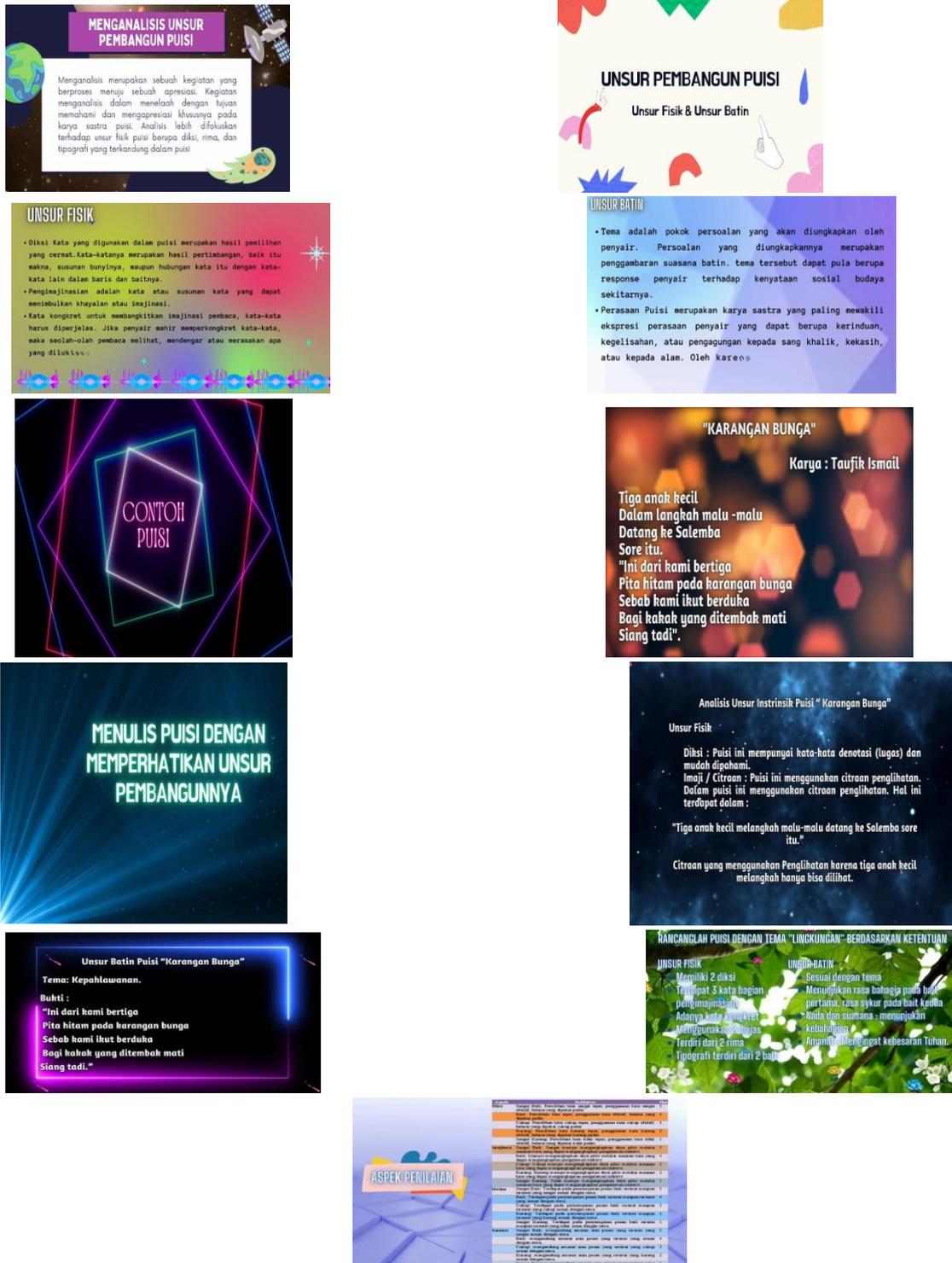
memilih media Animasi Canva karena mudah untuk dilakukan Pengembangan dan pada Canva sudah tersedia berbagai pilihan Animasi yang dapat menunjang Pembuatan Video Animasi pembelajaran yang menarik dan inovatif.

PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan rangkaian penelitian dan pengembangan sesuai dengan metode yang ditentukan yaitu metode borg dan gell oleh buku sugiono peneliti mendapatkan data penelitian yang menjadi rumusan masalah. Dari analisis data tersebut, peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang terdiri dari 1) hasil dan proses pembuatan media pembelajaran video animasi, dan 2) tingkat validitas media berdasarkan penilaian para ahli.

A .Hasil Dan Proses Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah proses pembuatan video animasi. Dengan judul Panduan Membuat Media Video Pembelajaran Menulis Puisi Menggunakan Aplikasi CANVA. Berikut ini adalah tampilan dari proses pembuatan video animasi yang telah dikembangkan.



Gambar 1 Materi Menulis Puisi

B. Tingkat validitas media berdasarkan penilaian para ahli.

Buku Panduan ini sesuai dengan teknik analisis data, peneliti telah mereduksi data- data dari para ahli dengan memfokuskan data pada butir-butir kusioner penelitian buku panduan. Berikut ini adalah pemaparan data hasil penilaian dari para ahli:

1. Validasi ahli materi

Penilaian validasi oleh ahli materi meliputi aspek Kesesuaian materi menulis puisi dengan KI dan KD Keakuratan materi menulis puisi, materi menulis puisi mendukung pembelajaran. Hasil data validasi materi dapat dilihat pada tabel 1 sedangkan hasil validasi dua validator ahli materi dapat dilihat dilampiran.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Validator	
			ValidatorI	ValidatorII
1.	Kesesuaian materi menulis puisi dengan KI & KD	Skor maksimal = 20	$\frac{16}{20} \times 100\%$ = 80%	$\frac{15}{20} \times 100\%$ = 75%
		Rata-rata	77,5	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
2.	Keakuratan materi menulis puisi	Skor maksimal = 36	$\frac{28}{36} \times 100\%$ = 77,78%	$\frac{27}{36} \times 100\%$ = 75%
		Rata-rata	76,39	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
3.	Materi menulis puisi mendukung pembelajaran	Skor maksimal = 24	$\frac{18}{24} \times 100\%$ = 75%	$\frac{20}{24} \times 100\%$ = 83,33%
		Rata-rata	79,17%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli Materi pada Tabel 4.4 dapat diketahui bahwa Validasi ahli materi berdasarkan ketiga aspek penilaian memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD memperoleh nilai rata-rata 77,50% dengan kriteria “sangat memuaskan”, pada aspek Keakuratan Materi Menulis Puisi memperoleh nilai rata-rata 76,39% dengan kriteria “sangat memuaskan”, dan pada aspek materi menulis puisi mendukung Pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 79,17% dengan kriteria “sangat Memuaskan” Dengan demikian hasil dari penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata keseluruhan kelayakan materi sebesar 77,37% dengan kriteria “sangat memuaskan”.

2. Validasi ahli media

Validasi ahli media ini bertujuan untuk menguji kelayakan buku panduan dengan aspek Visible, Interesting , Simple, Useful, Accurate, Legitimate, Structured. Hasil data validasi media dapat dilihat pada tabel 2 sedangkan hasil ahli media dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 2 Validasi Ahli Media

No	Aspek	Analisis	Validator	
			ValidatorI	ValidatorII

1.	Visible	Skor maksimal = 16	$\frac{14}{16} \times 100\%$ = 87,5%	$\frac{12}{16} \times 100\%$ = 75%
		Rata-rata	81,25 %	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
2.	Interesting	Skor maksimal = 28	$\frac{27}{28} \times 100\%$ = 96,42%	$\frac{26}{28} \times 100\%$ = 92,86%
		Rata-rata	94,64 %	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
3.	Simple	Skor maksimal = 16	$\frac{16}{16} \times 100\%$ = 100%	$\frac{12}{16} \times 100\%$ = 75,00%
		Rata-rata	87,5%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
4.	Useful	Skor maksimal = 24	$\frac{22}{24} \times 100\%$ = 91,67%	$\frac{24}{24} \times 100\%$ = 100%
		Rata - rata	95,84%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
5.	Accurate	Skor maksimal = 12	$\frac{12}{12} \times 100\%$ = 100%	$\frac{12}{12} \times 100\%$ = 100%
		Rata - rata	100%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
6.	Legitimate	Skor maksimal = 4	$\frac{4}{4} \times 100\%$ = 100%	$\frac{4}{4} \times 100\%$ = 100%
		Rata - rata	100%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	

7.	Structured	Skor maksimal = 12	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$
		Rata - rata	100%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain pada Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa validasi ahli media berdasarkan prinsip VISUALS memperoleh nilai sebagai berikut :

1. Pada aspek *Visible* (mudah dilihat) memperoleh nilai rata-rata 81,25% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
2. Pada aspek *Interesting* (menarik) memperoleh nilai rata-rata 94,64% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
3. Pada aspek *Simple* (kesederhanaan) memperoleh nilai rata-rata 87,5% dengan kriteria “sangat memuaskan”
4. Pada aspek *Useful* (berguna/bermanfaat) memperoleh nilai rata-rata 95,84% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
5. Pada aspek *Accurate* (benar/dapat dipertanggungjawabkan) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
6. Pada aspek *Legitimate* (masuk akal) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
7. Pada aspek *Structured* (terstruktur/tersusun dengan baik) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.

Dengan demikian hasil dari penilaian ahli desain media diperoleh nilai rata-rata keseluruhan kelayakan media sebesar 94,17% dengan kriteria “Sangat Memuaskan”. Selain dalam bentuk tabel, hasil validasi oleh ahli media juga disajikan dalam bentuk diagram untuk melihat penilaian ahli media pada tiap –tiap aspek VISUALS.

SIMPULAN

Pengembangan Produk yang dilakukan menggunakan Media Animasi Canva. Dalam perancangan produk Media Animasi ini, Peneliti membeli hak akses Canva Pro agar dapat menggunakan menu – menu yang ada di Canva dengan maksimal. Selain itu pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva juga dapat menjadikan siswa lebih mudah menguasai materi pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran dengan kriteria sangat baik dan Media Canva yang dikembangkan dapat digunakan dalam Pembelajaran daring maupun luring Respon validator ahli Materi berdasarkan tiga aspek Penilaian memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD Memperoleh nilai rata-rata 77,50% dengan kriteria “Sangat memuaskan”, pada Aspek keakuratan materi menulis puisi memperoleh nilai rata-rata 76,39% dengan Kriteria “sangat memuaskan”, dan pada aspek materi menulis puisi mendukung Pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 79,17% dengan kriteria “sangat Memuaskan” Dengan demikian hasil dari penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-Rata keseluruhan kelayakan materi sebesar 77,37% dengan kriteria “sangat Memuaskan”. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh diketahui bahwa Berdasarkan prinsip VISUALS tiap – tiap aspek memperoleh nilai sebagai berikut :

1. Pengembangan Produk yang dilakukan menggunakan Media Animasi Canva. Dalam perancangan produk Media Animasi ini, Peneliti membeli hak akses Canva Pro agar dapat menggunakan menu – menu yang ada di Canva dengan maksimal. Selain itu pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva juga dapat menjadikan siswa lebih mudah menguasai materi pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran dengan kriteria sangat baik dan Media Canva yang dikembangkan dapat digunakan dalam Pembelajaran daring maupun luring
2. Respon validator ahli Materi berdasarkan tiga aspek Penilaian memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD Memperoleh nilai rata-rata 77,50% dengan kriteria “Sangat memuaskan”, pada Aspek keakuratan materi menulis puisi memperoleh nilai rata-rata 76,39% dengan Kriteria “sangat memuaskan”, dan pada aspek materi menulis puisi mendukung Pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 79,17% dengan kriteria “sangat Memuaskan” Dengan demikian hasil dari penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-Rata keseluruhan kelayakan materi sebesar 77,37% dengan kriteria “sangat Memuaskan”. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh diketahui bahwa Berdasarkan prinsip VISUALS tiap – tiap aspek memperoleh

nilai sebagai berikut :

- a. Pada aspek *Visible* (mudah dilihat) memperoleh nilai rata-rata 81,25% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
- b. Pada aspek *Interesting* (menarik) memperoleh nilai rata-rata 94,64% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
- c. Pada *Simple* (kesederhanaan) memperoleh nilai rata-rata 87,5% dengan kriteria “sangat memuaskan”
- d. Pada aspek *Useful* (berguna/bermanfaat) memperoleh nilai rata-rata 95,84% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
- e. Pada aspek *Accurate* (benar/dapat dipertanggung jawabkan) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
- f. Pada aspek *Legitimate* (masuk akal) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
- g. Pada aspek *Structured* (terstruktur/tersusun dengan baik) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.

Dengan demikian hasil dari penilaian ahli Media diperoleh nilai rata-rata Keseluruhan kelayakan media sebesar 94,17% dengan kriteria “Sangat Memuaskan”.

REFERENSI

- Alhamid Thalha & Anufia Budur. 2019. *Resume : Instrumen Pengumpulan Data*. Sorong. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).
- Al-Mahiroh R.S & Suyadi. 2020. Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Qalamuna – Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*. (Volume 12 Nomor 2) : 117 – 126.
- Apriansyah M. R., Sambowo K. A., Maulana Arris. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*. (Volume 9 Nomor 1) : 8 – 18.
- Aminuddin. 2010. Analisis Kemampuan Menulis Puisi Bebas: Sudut Pandang Struktur Fisik Dan Batin Puisi, *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan* 2(1) 160- 161.
- Dwiantoro A.Y., & Kusumandari. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar Berbasis E-learning Elgg pada Model Project Based Learning. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies (IJCETS)*. (Volume 4 Nomor 2) : 49 – 57.
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. (Volume 4 Nomor 2) : 129 – 150.
- Harahap Mara Bangun. 2013. *Belajardan Membelajarkan*. Medan : Pascasarjana Universitas Negeri Medan
- Hidayat M. I. 2017. *Metodologi Penelitian*. Medan : Politeknik Adiguna Maritim Indonesia.
- Hidayat M. I. 2020. *Revolusi Pendidikan Tinggi di Era Industri*. Yogyakarta : Deepublish.
- Ideari Hesky E. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Sejarah. *Skripsi, tidak diterbitkan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Isti L.A., Agustini Sih, Wardoyo Arik A., 2020. Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream : Jurnal Pendidikan Dasar*. (Volume 4 Nomor 1) : 21 – 28.
- Junaedi Sony. 2020. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *Bangun Rekaprima*. (Volume 7 Nomor 2) : 80 – 89

- Kinanti L.P., & Sudirman. 2017. Analisis Kelayakan Isi Materi Dari Komponen Materi Pendukung Pembelajaran Dalam BukuTeks Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA Negeri Di Kota Bandung. *SOSIETAS*. (Volume 7 Nomor 1) : 341 – 345.
- MarindaLeny. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematika Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' :Jurnal Kajian Perempuan &Keislaman*. (Volume 13 Nomor 1) : 116 – 152.
- Mendikbud RI. 2021. Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*.
- Musarofah Siti. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur'an Dengan *Output Youtube*. *Skripsi, tidak diterbitkan*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Nurdiansyah Edwin, Faisal E.E., Sulkipani. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*. (Volume 15 Nomor 1) : 1 – 8.
- Pane Aprida & Dasopang M.D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah :Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. (Volume 3 Nomor 2) : 333 – 352.
- Pelangi, Garris. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. (Volume 8 Nomor 2) : 79-96
- Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- PonzaPutu J. R., Jampel I. N., Sudarma I. K. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. (Volume 6 Nomor 1) : 9 – 19.
- Pradita M. R., & Lubis, F. 2017. *Kelayakan Isi Dan Bahasa Buku Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017* Penerbit Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Medan : Universitas Negeri Medan.
- Putri R. S., 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh. *Skripsi, tidak diterbitkan*. Banda Aceh : Universitas Islam Negeri Ar – Raniry.
- Rahmatullah, Inanna, Ampa, A. T., 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. (Volume 12 Nomor 2) : 317 – 327.
- Sari Surtia L., Widyanto Anton, Kamal Samsul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 5 Banda Aceh*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Biotik 2017. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Program Studi Pendidikan Biologi.
- Setiawati Ceri. 2020. Pengembangan Modul Menulis Karya Ilmiah Melalui Pendekatan *Genre Report* Dengan Media Blog Kelas XI SMA. *Skripsi, tidak diterbitkan*. Universitas Sebelas Maret.
- Sholeh Muhammad, Rachmawati Yuliana, Susanti Erna. 2020. Penggunaan Aplikasi *Canva* Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *Selaparang*. (Volume 4 Nomor 1). 430 – 436.
- Singh Yoges K. 2006. *Fundamental of Research Methodology and Statistics*. New Delhi : New Age International (P) Ltd.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Bandung : Alfabeta

- Su'udiah Firdaus, Degeng I Nyoman S., Kuswandi Dedi. 2016. Pengembangan BukuTeks Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Volume 1 Nomor9). 1744—1748
- Tanjung, R. E., &Faiza, D. 2019.CanvaSebagai Media PembelajaranPada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. (Volume 7 Nomor 2). 80 – 85
- Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Wahid Abdul. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.*Istiqlah*'. (Volume 5 Nomor 2) : 1 – 11.
- Wuryanti Umi dan Kartowagiran Badrun.2016. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja KerasSiswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*. (Volume 6 Nomor 2) : 232 – 245.